

Ocula_temi

Occhio semiotico sui media | Semiotic eye on media

Vol 26 • No 35 • September 2025 | ISSN 1724-7810 | DOI: 10.57576/ocula2025-27

35



Zombesque

Sociosemiotica di un'epidemia culturale

a cura di

Andrea Bernardelli, Federico Montanari, Eduardo Grillo

Articoli di **Andrea Bellavita** | **Paolo Bertetti** | **Nicolas Chiappucci** | **Mirko Degli Esposti** | **Nicolò Fazioni** | **Gino Frezza** | **Mirko Gentile** | **Eduardo Grillo** | **Marco Grosoli** | **Greta Iapalucci** | **Federico Marcon** | **Guglielmo Pescatore** | **Alessandro Perissinotto** | **Lorenzo Rossi** | **Allegra Sonego** | **Lucio Spaziante** |

www.ocula.it

ISSN 1724-7810

Publisher: Associazione Ocula, via Lodovico Berti, 2 40131 - Bologna | email: redazione@ocula.it

Comitato scientifico / Editorial Committee

Giovanni Baule (Politecnico di Milano, Dipartimento di Design)
Anne Beyaert-Geslin (Université Bordeaux- Montaigne, France)
Giovanni Boccia Artieri (Libera Università di Urbino Carlo Bo)
Vanni Codeluppi (Università Iulm, Milano)
Marcel Danesi (University of Toronto, Canada), President from 2014
Bernard Darras (Université Paris 1, Panthéon-Sorbonne, France)
Alessandro Duranti (University of California Los Angeles, USA)
Ruggero Eugeni (Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano)
Guido Ferraro (Università di Torino)
Roberto Grandi (Università di Bologna)
Gianfranco Marrone (Università di Palermo)
Pino Paioni (1920-2013) (Università di Urbino), President from 2009 to 2013
Guglielmo Pescatore (Università di Bologna)
Susan Petrilli (Università di Bari)
Isabella Pezzini (Università La Sapienza di Roma)
Maria Pia Pozzato (Università di Bologna)
Andrea Semprini (Université de Lille, France; Iulm, Milano)
Junji Tsuchiya (Waseda University, Tokio, Japan)
Alessandro Zinna (Université de Toulouse 2, France)

Redazione / Editorial Board

Andrea Bernardelli (Università di Ferrara)
Cinzia Bianchi (Università di Modena e Reggio Emilia)
Michela Deni (PROJEKT Università di Nîmes, France)
Nicola Dusi (Università di Modena e Reggio Emilia)
Francesco Galofaro (Università IULM, Milano; CUBE Bologna)
Davide Gasperi (Alba Pratalia)
Eduardo Grillo (Università LUMSA Roma)
Valentina Manchia (Politecnico di Milano; Università di Bologna; Isia Urbino)
Antonella Mascio (Università di Bologna)
Federico Montanari (Università di Modena e Reggio Emilia)
Marika Nesi Lammardo (Université Paris Cité, Laboratoire PHILÉPOL; Université de Liège, Laboratoire Traverses)
Valentina Pisanty (Università di Bergamo)
Giampaolo Proni (Università di Bologna)
Ruggero Ragonese (Università di Modena e Reggio Emilia)
Stefano Traini (Università di Teramo)
Salvatore Zingale (Politecnico di Milano; Teheran University)

Coordinatori / Editors in Chief

Francesco Galofaro e Cinzia Bianchi (redazione@ocula.it)

Impaginazione e cura editoriale / Layout and Editing

Salvatore Zingale, Davide Gasperi, Marika Nesi Lammardo, Eduardo Grillo, Arianna Bellantuono

Ocula.it pubblica saggi di ricerca semiotica, in particolare applicata alla comunicazione e alla cultura, è aperta al dialogo con altri campi di ricerca e accoglie contributi che provengono da ogni ambito delle scienze umane e sociali. La gestione editoriale di Ocula è svolta dalla Redazione, che nomina un Coordinatore con funzioni di direzione. La Redazione sceglie i curatori dei numeri tematici tra i propri membri e tra gli esperti dei temi di volta in volta proposti (*guest editors*). Il Comitato scientifico internazionale è garante della qualità scientifica della testata. Se non diversamente specificato, i saggi pubblicati nei numeri tematici sono sottoposti a *double blind peer review*, seguendo le norme scientifiche internazionali.

L'ANVUR (Agenzia Nazionale di Valutazione del Sistema Universitario e della Ricerca) ha riconosciuto a Ocula lo status di Rivista Scientifica di Classe A per le seguenti aree scientifico-disciplinari:

Area 10/C1 - Teatro, musica, televisione e media audiovisivi;
Area 11/C4 - Estetica e Filosofia dei linguaggi.

Ocula è inoltre riconosciuta come Rivista Scientifica nei settori:

Area 08 - Ingegneria civile ed Architettura;
Area 10 - Scienze dell'antichità, filologico-letterarie e storico-artistiche;
Area 11 - Scienze storiche, filosofiche, pedagogiche e psicologiche;
Area 13 - Scienze economiche e statistiche;
Area 14 - Scienze politiche e sociali.

Per ulteriori informazioni si può consultare il sito della rivista (www.ocula.it)

In copertina: Immagine creata con Midjourney

Sommario

Introduzione	
Assediare gli zombi	5
Dal senso alla significazione	
<i>Eduardo Grillo</i>	
In limine vitae	13
Redivivi vs non morti	
<i>Alessandro Perissinotto</i>	
Dopo l'apocalissi zombie	29
Sviluppo e crisi di una forma tematico-narrativa	
tra miti antichi e cultura pop	
<i>Paolo Bertetti</i>	
L'isola degli zombi	41
Haiti e il passato che non passa da <i>White Zombie</i>	
di Victor Halperin a <i>Zombi Child</i> di Bertrand Bonello	
<i>Lorenzo Rossi</i>	
Divenire zombi	
Da Haiti a Romero, tra automodelli e traduzioni	56
<i>Eduardo Grillo</i>	
Ritorno dalla morte e gestione della colpa	
Inconscio, preconcio e conscio tra living dead e revenants	75
<i>Andrea Bellavita</i>	
Alterità degli zombi e post-immaginario	
Forme di un trapasso	91
<i>Gino Frezza</i>	
Zombies as Threshold Figures	
Liminality and Narrative Investment in Serial Productions	106
<i>Mirko Degli Esposti e Guglielmo Pescatore</i>	
The Revenant	
Un redivivo, tra sopravvivenza e natura	125
<i>Lucio Spaziante</i>	
Zombies We Live By	
A Greimasian Analysis of Train to Busan	141
<i>Federico Marcon</i>	

More Zombies than Zombies

**Catherine Malabou's "New Wounded" and their Ethico-Political Implications,
According to Victor Erice's Cerrar los ojos**

156

Marco Grosoli

All of Us Are Dead

**The Figure of the Zombie as a Metaphor
for Social Vulnerability During Pandemics**

181

Allegra Sonogo e Greta Iapalucci

I Nazi-zombie e la spettacolarizzazione dell'atto di uccidere

Analisi semiotica della modalità "Zombie" in *Call of Duty: Black Ops*

198

Nicolas Chiappucci

Lo zombie-merce e l'etica del capitalismo

**La metafora zombie nella campagna pubblicitaria
di Piaggio**

213

Mirko Gentile

Lo zombie, l'umano e l'AI

Semiotica della voce e del sintomo

225

Nicolò Fazioni

Assediare gli zombi **Dal senso alla significazione**

Eduardo Grillo

Dipartimento di Giurisprudenza, Economia e Comunicazione (GEC), Lumsa, Palermo, IT
e.grillo1@lumsa.it

Sommario

1. Una nuova vita per i non morti
2. Epidemia con spettatore. Il girotondo delle metafore
3. Regole di ingaggio. Negoziare (con) lo zombi

Bibliografia

1. Una nuova vita per i non morti

In the long run we are all dead.

Keynes (1923: 84).

Il notissimo adagio keneysiano, dal carattere insieme teorico e metodologico, era in fondo un appello al buon senso: nel lungo periodo c'è la possibilità che tutto si aggiusti, ma trascorrere del tempo e incombenza della fine sono *certi*. Per noi, nell'anno di grazia 2025, questa sentenza così giusta ed efficace suona problematica: morti, senza dubbio; ma a quale lungo periodo si allude, se aumenta il livello di allarme per i cambiamenti climatici, con seri effetti sulla salute, fisica e mentale, di giovani e meno giovani? E se siamo già morti, tanto vale usufruire delle tante offerte del *last-chance tourism* e visitare quell'atollo finché è ancora lì. D'altra parte: morti, prima o poi; ma non senza complesse dispute bioetiche, nel mentre si chiudono gli occhi *sulla morte*, lontana e prossima, dimenticando di tributarle l'obolo che tradizionalmente le spetta (Fabbri 2013; Bauman 1992). Infine, morti, ma in che modo? In posa composta e quieta *alla fine dei giochi*, o ambulanti e inconsapevoli del mondo intorno *nel frattempo*, come gli *smombie* che hanno trionfalmente trovato un posto nel vocabolario Treccani?¹

Insomma: o morti da sempre, o mai davvero morti; o già inseriti nella cornice sistemica che mette a disposizione i posti in cui si giustifica la nostra esistenza:

L'apparato di Stato fa sì che la mutilazione e perfino la morte vengano prima. Ha bisogno che queste ci siano già e che gli uomini nascano così, infermi e zombie. Il mito dello zombie, del morto-vivente, è un mito del lavoro e non della guerra. [...] L'apparato di Stato ha bisogno, al vertice come alla base, di handicappati presupposti, di mutilati preesistenti o di morti-nati, di malati congeniti, di guerci e di monchi». (Deleuze & Guattari 1980: 596-597 tr.it.)

Oppure destinati a *restare*, epitome di un Giudizio Universale che, disperatamente, non ha nulla di definitivo: «E in quei giorni le persone cercheranno la morte e non la troveranno. Brameranno morire, ma la morte fuggirà da loro» (Ap, 9:6). Un lungo periodo, dunque, senza speranze, in cui nessuna mano, visibile o invisibile, sembra poter equilibrare le sorti in gioco.

In entrambi i casi, è l'assenza di un'idea praticabile di futuro a prendersi la scena; alla quale si accosta specularmente il taglio dei rapporti col passato, generando così un eterno presente, un *nontempo* in cui di fatto è possibile soltanto vagare senza meta (cfr. Augé 2008).

Questa sembrerebbe già una buona spiegazione della *zombie² renaissance* che ha segnato le produzioni seriali e cinematografiche degli ultimi anni (Hubner, Leaning & Manning 2014);³ ma è sospetta, come si vedrà, per l'ec-

¹ <

² Qui, come altrove in *questo* numero, si privilegia la grafia *zombi*, lasciando il termine *zombie* per le espressioni inglesi.

³ Dendle (2011-2012) elenca nel primo volume circa 200 film su o con gli zombi dagli anni

cessiva facilità con cui si impone – più precisamente, per le domande che lascia inevasse.

In ogni caso, la figura dello zombi ha ormai valicato i confini della *fiction* per invadere le vicende vissute di tutti i giorni. Così, orde di zombi hanno sfilato per le strade delle nostre città, andando da New York fino a Ladispoli,⁴ passando da Edmonton (Canada), Londra, Milano, Bologna, e molte altre città. Secondo Laws (2007), la prima *zombie walk* si è tenuta a Millwaukee (WI) nel 2000 durante la *Gen Con*, per ripetersi l'anno successivo a Sacramento (Puliam & Fonseca 2014: 318), dando origine a una sorta di tradizione internazionale. In diverse località, le *zombie walk* sono state (Brighton, UK, 2012-2017; Asheville, NC, 2006-2016) o sono ancora (per esempio Fayetteville, NC), un appuntamento annuale. Nel 2006, a Bloomington (IN) e Vancouver (CA), le marce zombi hanno causato piccoli incidenti; più gravi a Fort Myers (FL) nel 2015 (un morto e cinque feriti).⁵

Il piacere di trascinarsi per le strade insieme a centinaia o migliaia di altri sodali, in abiti strappati e *make-up* più o meno professionale, ha dunque dilagato ovunque, spaventando (almeno qualche ignaro cittadino), divertendo (almeno i partecipanti), interessando (per lo più giornalisti e accademici; cfr. Tirino 2018, Riley 2015, Orpana 2011, Kee 2017: 150-164). Tale forma di *embodiment* della figura zombi ha oscillato tra intento ribellistico e puro intrattenimento, forse seguendo il solito percorso, dal primo al secondo, che accompagna molte delle attività umane.

Tuttavia, l'avanzata dello zombi non si è limitata alla semplice *messa in scena*, cinematografica o performativa; ha anche assunto forme politiche e identitarie più elaborate. In Slovenia, per fare un esempio, è nata nel 2013 la prima religione ufficiale ispirata ai non-morti: la *Trans-Universal Zombie Church of the Blissful Ringing* (cfr. Wadsworth & Črnič 2021). La storia dietro questa singolare iniziativa è interessante: i cittadini che partecipavano a una manifestazione contro la corruzione politica in quel paese sono stati definiti “zombie” da un ministro; hanno così assunto *per se stessi* tale etichetta, fondando il culto relativo. Gli “adepti” sono coinvolti in molte attività di beneficenza; per esempio, raccolgono fondi a sostegno di coloro che non hanno un'assicurazione medica. Tutto ciò senza rinunciare alla protesta e all'ironia: ogni mercoledì si riuniscono intorno al Tempio della Corruzione – ovvero il Palazzo dell'Assemblea Nazionale di Lubiana – per la santa messa. Durante la celebrazione, padelle e campane accompagnano rumorosamente la liturgia. La bevanda sacra è la birra, ma se si preferisce il vino va bene lo stesso; ogni giorno vale come una resurrezione che, in media, ha luogo intorno alle 8 del mattino.

Naturalmente, accanto a queste iniziative non è mancato l'impiego dello zombi a scopi pubblicitari. Già Piaggio si era avvalsa di un non-morto alquanto giovane e passivo nell'epoca dominata dai film di Romero (1987);

Trenta del secolo scorso fino all'anno Duemila. Nel secondo, i film in questione sono 300 soltanto nel decennio 2000-2010.

⁴ <<https://www.laprovinciacv.it/news/cronoca/566923/sfilata-di-zombie-e-partybus-col-dj-attesa-per-la-festa-di-halloween.html>>.

⁵ <<https://edition.cnn.com/2015/10/18/us/zombicon-shooting-fort-myers-florida/index.html>>.

più di recente (2014), una città come Geelong (Australia) ha figurativamente trasformato i suoi cittadini in zombi per rilanciare il turismo dopo anni di stagnazione economica.⁶ Del resto, ai giorni nostri l'immagine dello zombi è stata diffusamente utilizzata durante la pandemia di Covid-19 ed è sempre più spesso convocata, con alterna efficacia, in relazione ai problemi dell'alterità e dell'atmosfera apocalittica che, come si è detto, ha tenuto a battesimo il nuovo secolo.

Tutto ciò non poteva non attirare lo sguardo del mondo accademico, in verità da sempre piuttosto sollecito nei confronti dello zombi, sia nella sua versione tradizionale haitiana, sia nelle sue incarnazioni cinematografiche. La più completa bibliografia sugli *zombie studies*, costantemente aggiornata, procede ormai per 28 pagine e chiaramente non è più esplorabile nella sua interezza.⁷ Tuttavia, può essere istruttivo esaminare in breve almeno alcuni degli approcci recenti, allo scopo di segnare, per differenza, un punto metodologico.

2. Epidemia con spettatore. Il girotondo delle metafore

Per cominciare, Vervaeke, Mastropietro, Miscevic (2017) tentano di ricostruire il “nuovo Zeitgeist” che caratterizzerebbe l'epoca presente, segnato dalla fuoriuscita dello zombi dal suo genere testuale di appartenenza – efficace simulacro del *consapevole* declino dei “valori occidentali”. La metodologia è posta in modo esplicito all'insegna dello slittamento, o transizione, di metafora in metafora (cap.2). La prima mossa è rintracciare i quattro “simboli” della metafora zombi – termini evidentemente non definiti con puntiglio, non soltanto nei loro rapporti. Infatti, il primo di tali simboli è definito col termine “semiosi”, a cui si aggiungono il suo nome, il fallimento del “metanarrativo”, l'apocalisse (cap.3).

La semiosi cui gli autori fanno riferimento è in sostanza una piana fenomenologia: un accurato elenco delle caratteristiche dello zombi post-romeriano, le quali si incaricherebbero di mostrare la disumanizzazione di individui privi di coscienza e volontà presi in maglie sociali dominate da una tecno-logica consumistica. Questo “simbolo” rifletterebbe le ansie contemporanee nei confronti di crisi sempre più globali – il cambiamento climatico, le pandemie, la recrudescenza delle guerre guerreggiate. Per fallimento del metanarrativo, gli autori intendono la mancanza di una visione coesa e comunitaria del mondo, rappresentate dalle piccole storie di eroismo disperato tipiche delle pellicole dedicate ai non-morti. Infine, lo zombi illustrerebbe le ansie apocalittiche offrendo, in piena contrapposizione alla *rivelazione* cristiana, una «resurre-

⁶ «Geelong has been reinvented. From the conversion of an old mill into the East Coast headquarters of Little Creatures brewing to the transformation of the Waterfront into a spectacular place to stay and play», *Visit Geelong and the Bellarine*, <<https://www.youtube.com/watch?v=a-TZkoboDmoo>>.

⁷ Curata da Tyll Zybur, Università di Bielefeld, è disponibile on-line sia sul sito personale: <http://www.zybur.de/files/ZombieStudiesBibliography.pdf>, sia su Zotero: <https://www.zotero.org/groups/531415/zombie_studies_bibliography/library>; sia infine alla pagina su academia.edu del curatore: <https://www.academia.edu/25343787/Zombie_Studies_Bibliography>.

zione senza rinascita» (Vervaeke, Mastropietro & Miscevic 2017: 27). Interpretazione che rappresenta appena il primo passo verso il riconoscimento di una condizione “ipercalittica” (Fabbri, 2015b; 2018) in cui la fine del mondo coincide piuttosto col suo rovesciamento (Lancioni 2020: 83). Ossia, non tanto lo svelamento di ciò che alberga “sotto” il velame del tempo esausto, quanto l’intensificazione di ciò che si dispiega “sopra” – regno dell’emersione intermittente degli istinti senza direzione, in opposizione allo stesso principio di socialità.

Interessata anch’ella alla potenza descrittiva della figura zombi, Lauro (2015) non si limita a un’analisi approfondita del fenomeno culturale dello zombi. Nel tracciare le sue origini dall’Africa centrale fino alla sua diffusione nella cultura popolare statunitense, Lauro riconduce lo zombi alla dialettica servo/padrone che informa lo spirito capitalistico, in cui i soggetti sono ridotti a macchine da lavoro alle quali, come nel caso dello zombi haitiano, è stata sottratta l’anima. Allo stesso tempo, con una postura “seriamente ironica”, offre lo zombi come immagine del post-umanesimo, superamento possibile delle costrizioni capitalistiche, presentandolo come simbolo di resistenza per le popolazioni ridotte in schiavitù, economica e militare che sia. Anche qui la strategia dichiarata è indugiare nelle letture metaforiche sollecitate dallo zombi, ma con l’intento di «occupare la metafora» (Lauro 2015: 187-202) e mobilitarla in una prospettiva di lotta, o quanto meno di progettazione di un futuro possibile e alternativo.

Di qualche anno precedente, il lavoro di Coulombe (2012) si accoda all’esplorazione “tropica” della figura dello zombi, evidenziando le relazioni che esso intrattiene con la precarietà lavorativa, la sorveglianza di massa, le pandemie globali che minacciano la tenuta delle strutture sociali. Ancora una volta e con buone ragioni, lo zombi è assunto come simbolo dei destini dei lavoratori sotto il capitalismo, insistendo inoltre sul ruolo che la violenza assume nelle vicende che coinvolgono i protagonisti delle storie di zombi, prestissimo mutati in spietati sopravvissuti. La logica di guerra permanente che prende dunque piede è collegata alla militarizzazione della società e all’ideologia della sicurezza sempre più influente nel determinare la parabola storica delle nostre società. Insomma, un’ulteriore testimonianza dell’affrancamento irreversibile dal contesto di intrattenimento che pure ha ospitato volentieri l’andatura, incerta ma inesorabile, dei non-morti.

Infine, Boni (2016) propone un’interessante lettura della metafora zombi, applicandola in particolare alle relazioni medialità che contraddistinguono le società contemporanee, supportata da un’attenta e scrupolosa analisi del campo discorsivo dello zombi. Boni riconosce che, nell’istituire le condizioni di pubblici passivi, sostanzialmente inerti e dunque manipolabili, i media agiscono senza dubbio come agenti massificanti, organici alla logica del tardo capitalismo e corresponsabili dell’attuale crisi delle democrazie. Tuttavia, egli sottolinea quanto essi siano ugualmente suscettibili di processi di rielaborazione e rinascita. Zombificati essi stessi, i media vengono di fatto continuamente ridisegnati, rifusi e rinegoziati, rinnovando così senza sosta la loro capacità di significare. In conclusione, pur riconoscendo la forza descrittiva e simbolica dello zombi, Boni avverte opportunamente dei rischi dell’onni-

presenza della metafora zombie nel discorso sociale, politico ed economico; il prezzo da pagare è una svalutazione del suo valore evocativo, e certamente di quello analitico.

3. Regole di ingaggio. Negoziare (con) lo zombi

Le interpretazioni così rapidamente prese in esame non sono soltanto legittime, ma anche convincenti; d'altra parte, come Fabbri amava ripetere, sulla scorta di Thom, tutte le metafore (ben regolate) sono vere (cfr. Fabbri 2007; 2015a; 2023: 117). E ben regolate, assistite da un lavoro accurato, ben argomentate esse sono senza dubbio. Tuttavia, per sua vocazione la semiotica, pur riconoscendo la potenza metaforica, non può non prenderla come suo oggetto ulteriore. Una volta stabilita o anche sfruttata, oltre a illustrarla o indagarne le radici deve anche rendere conto delle modalità sue proprie di articolazione del senso. Si tratta di un lavoro in buona parte differente.⁸

Infatti, anche *usando* metafore e allegorie come tattica interpretativa, una prospettiva semiotica deve poi ricondurre le relazioni così illuminate 1) a un tessuto testuale in grado di specificare 2) il senso di ciò che si esperisce, già circolante e spesso ambiguo, 3) in significati generati mettendo 4) in processo gli elementi di uno o più sistemi, secondo 5) diversi livelli di articolazione che strutturino 6) un piano del contenuto emergente in relazione a un piano dell'espressione, rendendo conto 7) dei processi cognitivi e culturali che tale tessuto testuale induce, provoca, sollecita.

Pertanto, la liminalità (o carattere neutro) dello zombi né vivo, né morto; i suoi istinti cannibali insieme inutili e inesauribili; l'impossibilità di una sua individuazione autentica, preso com'è in un'orda occasionale e cieca, senza progetto; lo stato di caccia e assedio continuo che inevitabilmente genera; tutti i tratti che fanno dello zombi una figura così evocativa ed efficace, non possono soltanto essere presi come terminali noti di un'analogia da istituire ogni volta secondo diverse condizioni. È necessario inoltre individuare le relazioni che localmente sono istituite tra essi e i sensi cui alludono, rimandano, che esprimono, mostrandone la *ratio* soggiacente.

Gli articoli raccolti in *questo* numero, pur con strumenti diversi e secondo diversi punti di vista, provano precisamente a dare la misura dei processi di articolazione testuale che caratterizzano le innumerevoli apparizioni della figura dello zombi – che si tratti dell'immaginario apocalittico o post-apocalittico (Bertetti, Frezza); di processi archeologici e traduttivi (Perissinotto, Rossi, Grillo); di specifiche occorrenze, avvicinate singolarmente (Spaziente, Mar-

⁸ Ciò distingue l'approccio di Ronchi (2015) da quelli discussi: filosofico in senso disciplinare, esso non presenta caratteri metaforici, o meno che mai allegorici. Nel prendere gli zombi come immagine della pura forza lavoro, Ronchi addita sì l'incapacità di mettere in forma il mondo – la stessa incapacità di articolare il senso che segna le società contemporanee. Ma svolge tale relazione all'insegna, semmai, di una logica di tipo figurale, nel senso di Auerbach (1939), percorsa in senso inverso: dalla forma compiuta (le condizioni esistenziali), che adempie e ricomprende la figura a quest'ultima (lo zombi). Oppure, se si vuole e con qualche libertà: da una sezione del piano del contenuto, generale e partecipativa, all'espressione che la specifica; relazione perfettamente reale, se non altro per la sua efficacia. Sotto un certo profilo senza dubbio *biased*, un approccio già semiotico, almeno in senso diffuso.

con, Chiappucci, in parte Bellavita) o distributivamente (Degli Esposti-Pescatore, in parte Bellavita); o infine di ulteriori estensioni metaforiche da mettere a fuoco (Grosoli, Sonogo-Iapalucci, Gentile, Fazioni).

Il campo di esercizio è immenso, come sempre; i lavori di scavo sono dunque sempre prospettici e parziali. Ma si tratta di un compito che pure va assunto; la semiotica è forse tra le ultime discipline ancora assenti all'appello lanciato da questa onnipresente e inquietante figura. Si tratta dunque di un sentiero da percorrere, sulle tracce lasciate dall'apripista Fabbri (2013; 2015b; 2018), procedendo dal senso verso la significazione.

4. Bibliografia

- Auerbach, Eric
1939 «Figura», *Archivum Romanicum. Nuova Rivista di Filologia Romanza*, 22, 436–489.
- Augé, Marc
2008 *Où est passé l'avenir*, Paris, Panama; tr. it. *Che fine ha fatto il futuro? Dai nonluoghi al nontempo*, Milano, Elèuthera, 2009.
- Bauman, Zygmunt
1992 *Mortality, Immortality and Other Life Strategies*, Stanford (CA), Stanford University Press, 1992; tr. it. *Il teatro dell'immortalità. Mortalità, immortalità e altre strategie di vita*, Bologna, il Mulino, 1995.
- Boni, Federico
2016 *The Watching Dead. I media dei morti viventi*, Milano-Udine, Mimesis.
- Coulombe, Maxime
2012 *Petite philosophie du zombie*, Paris, Puf; tr. it. *Piccola filosofia dello zombie. O come riflettere attraverso l'orrore*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix
1980 *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*, Paris, Minuit; tr. it. *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Roma, Castelvechi, 2003.
- Dendle, Peter
2011-2012 *The Zombie Movie Encyclopedia*, Jefferson (NC), McFarland, 2 voll.
- Fabbri, Paolo
2007 «La comunicazione arrischiata: per una semiotica dell'emergenza», in D'Alessandro, L. (a cura), *Il gioco dell'intelligenza collettiva e i nuovi percorsi dei significati*, Guerini e Associati, Milano, 81-97.
2013 «“Yes, we (Zombies) can”: attualità mordace del Non Morto», aut aut, 359, 163-175; ora in Id., *Biglietti d'invito per una semiotica marcata*, Milano, Bompiani, a cura di Gianfranco Marrone, 2021, 69-82.
2015a «Su Roland Barthes», Intervista di Tiziana Migliore, *Scenari*, 17 aprile, <<https://www.mimesis-scenari.it/2015/04/17/su-roland-barthes/>>.
2015b «Mostri, disintegrati e ipercalittici», *Scenari*, 8 maggio, <<https://www.mimesis-scenari.it/2015/05/08/mostri-disintegrati-e-ipercalittici/>>.
2018 «Ipercalisse Zombi», in Preta, L. (a cura), *Dislocazioni. Nuove forme del disagio psichico e sociale*, Milano-Udine, Mimesis.
2023 *La svolta semiotica*, Roma-Bari, Laterza, nuova edizione accresciuta.

- Hubner, Laura; Leaning, Marcus; Manning, Paul (eds.)
2014 *The Zombie Renaissance in Popular Culture*, London (UK), Palgrave Macmillan.
- Kee, Chera
2017 *Not Your Average Zombie: Rehumanizing the Undead from Voodoo to Zombie Walks*, Austin (TX), Texas University Press.
- Keynes, John Maynard
1923 *A Tract on Monetary Reform*, London, MacMillan and Co.
- Lancioni, Tarcisio
2020 *E inseguiremo ancora unicorni. Alterità immaginate e dinamiche culturali*, Milano-Udine, Mimesis.
- Lauro, Sarah J.
2015 *The Transatlantic Zombie: Slavery, Rebellion, and Living Death*, New Brunswick (NJ), Rutgers University Press.
- Laws, Robin D.
2007 *40 Years of Gen Con*, Saint Paul (MN), Atlas Games.
- Orpana, Simon
2011 «Spooks of Biopower: The Uncanny Carnavalesque of Zombie Walks», *TOPIA: Canadian Journal of Cultural Studies*, 25, 153-176.
- Pulliam, June M.; Fonseca, Anthony J. (eds.)
2014 *Encyclopedia of the Zombie: The Walking Dead in Popular Culture and Myth*, New York (NY), ABC-Clío.
- Riley, Brendan
2015 «Zombie Walks and the Public Sphere», In Bennet L., Booth P.J. (eds.), *Performance and Performativity in Fandom, special issue Transformative Works and Cultures*, n. 18. <<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/675/511>>.
- Ronchi, Rocco
2015 *Zombie outbreak. La filosofia e i morti viventi*, L'Aquila, Textus.
- Tirino, Mario
2018 «La generazione morente. Cosplay zombie come atto di rivendicazione politica/ The Dying Generation: Zombic Cosplay as Act of Political Claim», *Funes. Journal of narratives and social sciences*, 2, 72-88.
- Vervaeke, John; Mastropietro, Christopher; Miscevic, Filip
2017 *Zombies in Western Culture: A Twenty-First Century Crisis*, Cambridge (UK), Open Book Publishers, <<http://dx.doi.org/10.11647/OBP.0113>>.
- Wadsworth, Nancy D., Črnič, Aleš
2021 «Invented Religion, the Awakened Polis, and Sacred Disestablishment: The Case of Slovenia's "Zombie Church"», *Politics and Religion*, 14(3), 526-551.

Eduardo Grillo insegna Semiotica per la comunicazione aziendale presso la Lumsa, Palermo. Si occupa di fenomeni mediali in prospettiva semiotico-culturale. Ha firmato, tra l'altro, *La lingua argomentativa. Introduzione Oswald Ducrot*, Perugia, Morlacchi, 2023; *Semiotica. Storia, contesti, metodi*, Roma, Carocci, 2014 con Andrea Bernardelli; *Semiotica dell'investigazione*, Roma, Carocci, 2014.

In limine vitae Redivivi vs non morti

Alessandro Perissinotto

Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione, Università di Torino, IT
alessandro.perissinotto@unito.it

Abstract

In European culture, the figure of the Zombie represents a relatively recent import. Infinitely older, however, is the story that binds our imagination, our religious sentiment, our literary, musical, and, more generally, artistic production to resurrection and awakening from apparent death. This essay aims to show how the revenant, returning from the boundary between life and death without having truly crossed it, is endowed with new powers (between the human and the superhuman) and, most importantly, possesses a will that he usually directs towards the redress of an injustice. In contrast, the Zombie, who also shares the experience of the threshold of life with the revenant, appears as a character devoid of any will, repugnant, and an enemy of humanity. The investigation, while not neglecting the Holy Scriptures or great literature, will focus its attention on popular literature, comparing the role of the “awakening” in C. Invernizio (*Il bacio di una morta*) and E. A. Poe (*Thou Art the Man*, *The Tell-Tale Heart*, but also the recent Netflix series).

Keywords

Cinema; Death; Novel; Popular literature; Revenant.

Contents

1. Introduzione
 2. L'eterno ritorno
 3. Il viaggio dei “Non morti”
 4. Risvegli e allucinazioni
 5. Conclusioni. Sulla funzione sociale della paura
- Bibliografia

1. Introduzione

Si può aggiungere qualcosa alla conoscenza degli zombi senza parlare di zombi (o, almeno, parlandone pochissimo)? Certamente sì. Come Anassagora ci spiega, la conoscenza può avvenire per differenza, studiando non l'oggetto del nostro interesse (nel caso di questo numero monografico la figura, appunto, dello zombie), ma tutto ciò che gli sta immediatamente attorno. Si tratta di far emergere la figura come in un negativo fotografico, di indagare ciò che è, attraverso l'analisi di ciò che non è, ma che sta immediatamente intorno. Ecco perché, nel titolo di questo saggio, il termine *limine* è così rilevante. Nelle scienze questo approccio è ampiamente consolidato: si studia la "materia oscura" dell'universo analizzando i campi gravitazionali intorno a essa, si studiano i buchi neri guardando la luce che ancora non è stata catturata dalla loro straordinaria forza di gravità, e, in matematica, il concetto di "complementare", applicato alle funzioni o agli insiemi, è di fondamentale importanza. Possiamo dunque affermare che, in questo saggio, ci occuperemo di ciò che, in letteratura, è complementare alla figura del morto vivente, cioè il "redivivo" e lo faremo non per allontanarci dal focus di questo numero, ma per precisare meglio i confini culturali, semiotici e narrativi entro i quali evolvono gli zombie. Sì, perché nei pochi decenni che ci separano dall'apparizione degli zombie nel panorama letterario e cinematografico occidentale, la parola "zombie" è diventata una specie di termine ombrello utile per designare tanto un essere che, semi-imputritito, si solleva dalla tomba, quanto una persona dal risveglio difficile in attesa del primo caffè della mattina, oppure un tossicodipendente o, ancora, una persona facilmente manipolabile. Indagare il tema della morte apparente e di un confine, quello tra la vita e la morte, che i redivivi letterari sfiorano soltanto senza mai superarlo, significa quindi in tracciare i bordi esterni nell'immagine del non-morto, ma, al tempo stesso, comprendere per quale motivo siano proprio i non-morti a nutrire oggi il nostro immaginario, mentre i redivivi appartengano al passato. In altre parole, cercheremo di comprendere, negli ovvi limiti di un breve saggio, come ogni società elabori paure collettive funzionali, per paradossale che ciò possa apparire, alla propria sopravvivenza e alla propria affermazione.

2. L'eterno ritorno

Iniziare un saggio scientifico con un'impressione personale sembrerebbe essere una pessima idea, ma, d'altro canto, cos'è la ricerca, specie in ambito semiotico, se non un approccio più sistematico ed "evidence based" di alcune intuizioni? Chi potrebbe escludere che Propp abbia cominciato a elaborare l'idea di una "Morfologia della fiaba" dopo aver avvertito una sorta di tedio per la ripetitività delle fiabe di magia russe? E allora perché non partire proprio dalla noia? È noia, noia profonda, quella che ho provato riguardando *La notte dei morti viventi* di George Romero, i suoi remake, in particolare quello del 1990 diretto da Tom Savini, i suoi sequel, i suoi spin off e le serie televisive derivate. Le ragioni di questa noia? Ho provato ad analizzarle semioticamente (al netto della prevedibilità delle storie già lette e viste).

È chiaro che lo zombie non può ricoprire altro ruolo attanziale se non quello dell'Opponente, quindi è inutile attendersi capovolgimenti di fronte o sorprese: un morto vivente non potrà, di norma, trasformarsi in un Aiutante a meno di non perdere la sua principale caratteristica, vale a dire la totale incapacità di ragionamento. Gli zombie di Romero e dei suoi epigoni (salvo rare eccezioni) agiscono sulla base di un puro istinto, sono belve prive, se si eccettuano i tratti somatici, persino di quella umanizzazione che le narrazioni sulle epiche lotte tra umani e animali, da *Moby Dick* a *il vecchio e il mare*, riconoscono all'antagonista. L'assenza di una possibile volontà umana rende privo di rilevanza anche il compito dell'Antidestinante, il quale è identificabile solo in una sorta di naturale e irrefrenabile fame: gli zombie hanno fame di carne e la mangiano, se è umana meglio, ma vanno bene anche insetti, topi e quant'altro, purché vivo. I non morti hanno fame di vita, ma l'ottenimento di questo Oggetto di Valore non determina la conclusione del loro programma narrativo. Nessun regista o nessun narratore ci ha mai presentato uno zombie satollo e appagato di un buon pasto a base di roditori o di commercialisti. Questa compulsione a concatenare i programmi narrativi in maniera sempre identica è probabilmente una delle ragioni per cui la lotta tra umani e zombie assume rapidamente i tratti del *déjà vu*. Ad essa si aggiungono le limitazioni cui sono soggetti i morti viventi: poca forza, poca coordinazione nei movimenti, nessuna astuzia. Tutto è prevedibile e meccanico e a questa prevedibilità i protagonisti umani dei film di Romero e di Savini (basati sullo stesso soggetto e su sceneggiature molto simili) rispondono in maniera altrettanto scontata: gli zombie assediano e gli umani si asserragliano. Le due pellicole sono tutto un lavorare di martello per inchiodare assi alle finestre e tutto un battere di pugni per sfondare quelle assi; azioni che, ovviamente, sono strettamente legate all'architettura americana: in una periferia malfamata di qualsiasi Paese europeo, con case in cemento e inferriate alle finestre, i Morti Viventi sarebbero morti di fame. La meccanicità della lotta (Ortoleva [2011: 72], parla espressamente di «corpi la cui vita stessa è puramente meccanica») rende quasi paradossale l'«eureka moment» della protagonista femminile, Barbra, che deve la sua salvezza al fatto di aver deciso di fuggire dalla casa assediata e passare in mezzo agli zombie prendendo a calci e pugni quelli che le si parano davanti e, di fronte ai più ostinati, sparando al cervello: nessun morto vivente che, per ostacolare quel tentativo di fuga, escogiti la benché minima variante al comportamento standard. E, assistendo all'epilogo, diventa inevitabile chiedersi, come facevamo da bambini davanti alle trame artificiosamente elaborate in cui uomini con la pistola gettavano via l'arma per combattere il nemico a pugni nudi: ma gli assediati non potevano pensarci prima? In sostanza, per usare la terminologia di Forster (1927), gli zombie, almeno quelli del XX secolo, sono personaggi terribilmente piatti, privi di qualunque profondità psicologica. D'altro canto, è proprio in virtù di questo totale annullamento delle facoltà mentali se quella dello zombie è diventata l'immagine più utilizzata per descrivere la persona dipendente da Fentanyl.

Quasi un hapax è, in *Il ritorno dei morti viventi* di Dan O'Bannon (1985), la donna zombie che rivela il vero motivo per cui quelli come lei mangiano carne umana: non è per sfamarsi, ma per mettere a tacere il dolore della morte.

Intendiamoci, non si va al di là di questo e non si spiega di quale natura sia il dolore dei morti (che dovrebbero invece trovare pace) e in che modo la carne dei vivi lo plachi, ma abbiamo già, *in nuce*, un processo evolutivo del personaggio: gli zombie di O'Bannon hanno un principio di consapevolezza, una "cognizione del dolore" che fa di loro dei personaggi motivati e coscienti di questa motivazione.

Ma seppure leggermente più complessi, i morti viventi di O'Bannon non abbandonano gli schematismi dell'agire, questo implica che l'intera saga si basi su un unico tipo di suspense, quella "emotiva" (Calabrese 2016: 12-17), o, per meglio dire, quella del *Jumpscare* (Endong 2023: 38), cioè quella determinata dalla comparsa imprevista, sia per il personaggio che per lo spettatore, del mostro.

Gli zombie cinematografici sono decisamente più piatti di altri personaggi tipo che hanno nella "non morte" la loro caratteristica principale: i vampiri. Come quella del vampiro, anche la condizione di zombie si estende ai viventi attraverso il morso sul collo e, come il vampiro, lo zombie è immune alle ferite inferte se non a quelle portate in una zona ben specifica (il cuore, con un paletto di frassino, per il vampiro, il cervello per lo zombie). Ma i vampiri, dall'aristocratico Dracula di Bram Stoker fino agli adolescenti succhiatori di sangue di *Twilight*, sono in grado di amare e di odiare, di ordire tranelli, di camuffarsi, sono cioè personaggi di rara complessità. Nella letteratura sui vampiri, la coppia Antidestinante-Opponente agisce in maniera sinergica, motivando profondamente le azioni di quest'ultimo e spostando significativamente l'Opponente sulle scale valoriali, siano esse quella etica, quella estetica o quella timica. Di fronte al Dracula di Stoker, al suo umanissimo desiderio di vendetta (categoria etica), alla sua eleganza (categoria estetica) e alla sua piacevolezza (categoria timica), è impossibile provare quell'immutabile (e alla fine tedioso) senso di ripulsa che ci suscitano i morti viventi con il loro incedere claudicante, con la deformità dei loro corpi, con la bruttezza dei loro volti deturpati da ferite, con i segni della morte ancora addosso (nel film di Savini, uno zombie viene presentato con un pugnale nel petto e un altro con la siringa infitta nella vena del braccio), ma soprattutto con la vacuità del loro sguardo e l'insensatezza del loro comportamento.

E, continuando con le comparazioni, notiamo che anche la categoria del licanthropo è infinitamente più ricca di quella dello zombie e non basta che i registi dei vari *Morti viventi* tentino di nobilitare i loro mostri ambientando le scene più importanti durante le notti di luna piena. A vampiri e licanthropi è concesso il passaggio dal ruolo attanziale di Opponente a quello di Oggetto di Valore (per l'umano che si innamora di loro, come nei romanzi della Meyer o nelle molte saghe *Young Adult* che hanno come protagonisti i lupi mannari), o magari a quello di Aiutante; lo zombie del XX secolo, come dicevamo, è imprigionato nel ruolo di Opponente.

Ci si potrebbe attendere che al morto vivente venga riconosciuta, almeno a posteriori, magari attraverso qualche analessi o qualche ricostruzione plausibile, una sorta di evoluzione del personaggio, una motivazione del suo passaggio alla categoria di mostro (motivazioni largamente presenti invece nella letteratura gotica e persino nella favolistica, si pensi a *La Bella e la Be-*

stia), invece, nei vari film si attribuisce la colpa a una pioggia chimica (Romero, Savini e O'Bannon), a misteriose radiazioni (Romero, Savini), mentre in *Return of the Living Dead: Necropolis* (2005), il regista Ellory Elkayem, ci offre un miscuglio delle varie cause, tirando in ballo il *Trioxin 5*, una sostanza per rianimare i morti già presente, con altro nome, nel primo "Ritorno", ma chiamando in causa anche Chernobyl e le sue radiazioni. Si discosta un poco nella ricerca delle cause il giovane regista Max Dejoie con il suo *The Gerber Syndrome: il contagio*, del 2011. Com'è facile intuire, tutto comincia con una pandemia, con un virus che si trasmette attraverso sangue e saliva; ma, alla fine, poiché la malattia rende decerebrati e aggressivi, gli affetti dall'immaginaria sindrome di Gerber non sono altro che zombie, pronti a mordere il primo che passa e a infettarlo attraverso la saliva: nulla di nuovo sotto la luna. La causa della "zombizzazione" proposta da Dejoie è all'origine anche dell'insperato successo che la pellicola, girata con budget ed esiti limitati, incontra tra il 2020 e il 2021, in piena pandemia da Covid 19, ma anch'essa, al pari delle altre cause di mutazione, rimane sullo sfondo, come mera ipotesi e i vari "effetti di realtà" alla Barthes (1966), come la centrale nucleare ucraina o i riferimenti al movimento punk nel film di O'Bannon, non riescono minimamente a portare la saga degli zombie nell'alveo del fantastico spiegato e, per contro, la allontanano dal soprannaturale puro, collocandola in una terra di mezzo.

3. Il viaggio dei "Non morti"

Il confine tra il mondo terreno e l'aldilà è, almeno nella finzione narrativa, molto permeabile. Fin dall'antichità, la letteratura ha proposto con successo personaggi "liminari", personaggi sospesi tra la vita e la morte, cioè "Diversamente vivi", prendendo in prestito la definizione dal volume curato da Giulia Carluccio e da Peppino Ortoleva (2011). Come abbiamo visto, le figure al limite sono molteplici: zombie, vampiri, licanthropi, fantasmi, mummie, reincarnati. Altrettanto numerose sono le vie per attraversare la frontiera: non-morte, resurrezione, viaggio di un vivo nell'oltretomba, comunicazioni spiritistiche con i morti, apparizioni di fantasmi e così via. Ma, tenendo fede al proposito espresso nel titolo di questo saggio, dopo esserci occupati di zombie, cioè di morti che tornano alla vita, occupiamoci di "non-morti" e, in particolare, di quei "non-morti", tanto cari alla letteratura gotica e poi a quella popolare ottocentesca, che la frontiera con l'universo ultramondano l'hanno varcata soltanto in apparenza. E se il ritorno alla vita (o alla quasi-vita) degli zombie (ma anche dei fantasmi e dei reincarnati) richiedeva, malgrado i fragili effetti di realtà di cui abbiamo appena parlato, l'accettazione di qualche causa soprannaturale, il viaggio dei morti apparenti ammette motivazioni razionali sia per l'andata, sia per il ritorno ed è proprio questa razionalità, che ben si raccorda con le trasformazioni sociali tra Settecento e Novecento, a costituire il punto di maggior interesse sotto il profilo socio-semiotico. Per addentrarci in questa analisi prendiamo le mosse dal concetto di "soprannaturale spiegato" (o di "strano") proposto da Todorov:

La vita del fantastico è [] irta di pericoli, ed esso può svanire in qualsiasi momento. Più che essere lui stesso un genere autonomo, pare che si ponga alla frontiera fra due generi, il meraviglioso e lo strano. Uno dei grandi periodi della letteratura soprannaturale, quella del romanzo nero (the gothic novel), sembra offrirne la conferma. Si distinguono infatti, all'interno del romanzo nero, due tendenze: quella del soprannaturale spiegato (si potrebbe dire dello «strano»), come lo si trova nei romanzi di Clara Reeves e di Ann Radcliffe, e quella del soprannaturale accettato (o del «meraviglioso») che include le opere di Horace Walpole, di M.G. Lewis e di Mathurin. In questi casi non si tratta di fantastico vero e proprio, ma soltanto di generi che gli assomigliano. Più esattamente l'effetto fantastico si verifica, ma solo durante una parte della lettura: in Ann Radcliffe, prima di esser sicuri che tutto quello che è accaduto possa ricevere una spiegazione razionale; in Lewis, prima di esser convinti che gli avvenimenti naturali non riceveranno nessuna spiegazione. In entrambi i casi — terminato il libro — ci rendiamo conto che non vi è stato fantastico. (Todorov 1970: 50 tr. it.)

Il topos del “sepolto vivo” e, ancor più, della “sepolta viva” è quanto mai diffuso nella narrativa popolare tra il XVIII secolo e i primi decenni del XX. Concediamoci allora una lunga citazione da *Il bacio di una morta* di Carolina Invernizio (1886):

Dal treno che arriva alle dodici da Livorno, erano scesi alla stazione centrale di Firenze due giovani sposi []. L'uomo poteva avere ventidue anni o poco più, ed era di una bellezza delicata, quasi femminile. [] La sua compagna era piuttosto piccola di statura ed aveva il tipo bruno e procace delle andaluse. []. La deliziosa bruna era già seduta sui guanciali della carrozza, che il giovane parlava ancora col fiaccheraio.

— Devi condurmi molto lontano, — diceva — voglio andare alla villa delle Torricelle, tre chilometri fuori di porta Romana. Ti darò quanto vorrai, a patto che tu faccia correre il cavallo.

— Non ti pare che il cavallo vada troppo piano? — disse ad un tratto Alfonso rivolgendosi alla sua compagna. [...]

— Ma no... amico mio, tu non sei ragionevole, a me sembra invece che corra abbastanza, e devi pensare che ha molta strada da fare. —

— Hai ragione! — esclamò — ma se tu sapessi in quale stato d'animo mi trovo. Ah! dopo la sua ultima lettera, io vivo in una continua ansietà. Clara correva un gran pericolo, ed invocava il mio soccorso. Ora è trascorso un mese, capisci, un mese dalla data di quella lettera! []

— Calmati, amor mio, calmati. — diss'ella colla sua voce affascinante — vedrai che il Cielo avrà esaudite le nostre preghiere; Clara starà meglio di noi. Io pure, sai, desidero di conoscere, di abbracciare questa sorella, che occupa continuamente i tuoi pensieri, e che mi ruba una parte del tuo amore, perché tu l'ami tanto.... [...]

Un giorno la sua lettera mi annunzia il matrimonio di mia sorella con un signore fiorentino. «L'amo e sono amata,» mi diceva Clara nella sua lettera «mi sento tanto felice, ma non per questo mi dimenticherò di te.» Difatti continuò a scrivermi, a mandarmi denari, a proteggermi da lontano; ma dopo alcuni mesi, le sue lettere dapprima piene di belle speranze, divennero tristi, sconsolanti. «Ah! io temo pur troppo di essermi ingannata sull'uomo che ho sposato,» mi scriveva «ho scoperto in lui dei difetti che mi fanno paura: è debole, menzognero, caparbio.» []

— Ma non fu l'ultima! — disse Ines con una voce debolissima, quasi spenta.

— No, — rispose Alfonso con tono cupo. [...]

— L'ultima, — esclamò — fu quella che chiedeva il mio soccorso, ed io, che ero lontano, arrivo dopo un mese! Ella mi diceva che era andata in campagna, mi dava il suo indirizzo. La troverò?... Suo marito sarà con lei? Ah! quell'uomo, quel mostro, che si è impossessato di una vita così nobile, così angelica, di un'anima così soave, così pura, per straziarla e per torturarla... io lo ucciderò se occorre, per togliere quella povera e santa vittima dalle di lui mani. — [...]

La vettura entrò in un sentiero praticato in mezzo alla campagna e si fermò dinanzi ad un immenso portone, da un lato del quale, incassata nel muro, era una lastra di marmo, su cui era scritto: Villa delle Torricelle. [...]

Dopo poco, un passo ineguale, pesante, si udì al di là del portone. Alfonso sentì tutto il sangue affluirgli al cuore.

— Finalmente, — disse — sapremo qualche cosa. —

Ma invece del portone, si aperse uno sportello, ed apparve la testa di un contadino. [...]

— Chi cerca il signore? — aggiunse.

— Non è questa la villa del conte Rambaldi?

— Sissignore, ma il signor conte è partito fino da ieri sera,... dopo i funerali. —

Alfonso fu preso da un forte terrore, e si sentì come un cupo ronzio nelle orecchie.

— I funerali... — ripeté. — Dunque è morto qualcuno nella villa?

— Sissignore: è morta la signora contessa... [] la signora contessa è morta l'altra notte, e ieri ci furono i funerali. —

Alfonso mandò un sospiro, accompagnato da un altro grido di disperazione e cadde a terra. Ines si gettò sul giovane piangendo e chiamandolo coi più dolci nomi. (Invernizio 1886: cap. I)

Già delle prime pagine del romanzo della Invernizio si delineano i tratti dello schema narrativo che troveremo ripetuto in molti altri testi, tanto da doverci interrogare su eventuali debiti (per non parlare di plag) che *Il bacio di una morta* (ma anche di *La sepolta viva*, sempre della Invernizio, 1896) avrebbe contratto con opere precedenti, in particolare, come vedremo, con le novelle di Edgar Allan Poe. Come si può evincere dalle frasi sottolineate, i primi punti salienti di questo schema, o, sempre in termini barthesiani, i primi "motivi" sono:

1. un eroe, maschio, chiamato in soccorso di una persona cui egli risulta legato da una forma di amore (amicale, coniugale o fraterno);
2. un antagonista (spesso, ma non sempre, un congiunto della potenziale vittima);
3. una malattia difficile da curare (spesso perché indotta da avvelenamento o altre pratiche criminali)
4. la morte (apparente) della persona che ha chiesto aiuto o di un suo congiunto.

Conducendo l'analisi su un testo molto noto nel titolo e assai poco nel contenuto, è giocoforza citare altri passi de *Il bacio di una morta*:

La villa dei conti Rambaldi era in uno stato di decadimento impossibile a descriversi. Al pianterreno, nel centro della facciata, v'era una porta con gli scalini tutti sconnessi; la cornice di quella porta aveva preso un colore grigiastro, ed i battenti di noce tempestati di chiodi d'acciaio, avevano acquistato il medesimo colore della pietra. [...]

— Voglio vederla!... — esclamò — sì, vederla... almeno una volta ancora. Dove è stata seppellita?

— Non è stata ancora seppellita, signore, — rispose la contadina — perché la tomba acquistata dal signor conte per la signora non è ancora ultimata: la cassa dove hanno rinchiusa la signora è in deposito nella cappella mortuaria dell'Antella. —

L'occhio di Alfonso scintillò.

— Potrò dunque vederla? — disse tentando di fare alcuni passi; ma barcollò e sostenuto da Ines fu costretto a sedere sul sofà.

— Sì, tu la vedrai. — disse la giovine accarezzandolo come un bambino — la vedremo. ma prima mettiti in calma... prendi qualche cosa che ti dia forza. —

Alfonso si passò una mano sugli occhi.

— Hai ragione..., lo voglio pur io. perché ho bisogno di riprender coraggio.

— Vado subito a preparargli un cordiale, signore! — esclamò la contadina — ed anche lei signora ha bisogno di sostenersi. —

Due grosse lacrime scorsero sulle gote di Ines.

— Oh! per me non ci pensate; — dichiarò — ditemi piuttosto se il fiaccheraio aspetta ancora.

— Sissignora, è là fuori; debbo licenziarlo?

— No... oh! no... — disse Alfonso — perché dovrà condurci al cimitero []. (Invernizio 1886: cap. II)

Si espone qui uno dei “motivi” essenziali di questa trama ripetuta:

l'inumazione frettolosa e imperfetta da parte del marito/antagonista

Questo elemento è doppiamente rilevante: da un lato costituisce lo snodo narrativo essenziale per spingere l'eroe all'azione, dall'altro rappresenta il passaggio obbligato per condurre il fantastico dal “soprannaturale accettato” al “soprannaturale spiegato”. Se l'interramento del “non cadavere” fosse avvenuto secondo le modalità previste, cioè *Six Feet Under*, oppure da lungo tempo, nessuna motivazione razionale avrebbe potuto supportare il risveglio: dopo tre giorni nella tomba, solo la fede permette di credere a una resurrezione. Invece qui, sull'onda lunga dell'Illuminismo, la caduta in uno stato di catalessi (viaggio di andata) e il successivo risveglio (ritorno) rispondono a criteri squisitamente medici.

E passiamo ora alla conclusione di quello che, in termini di semiotica strutturale, possiamo chiamare il primo Programma Narrativo del romanzo, cioè quello che vede Alfonso in posizione di Soggetto e il risveglio di sua sorella Clara come Oggetto di Valore.

Il custode aveva con lentezza fatte girare le viti della cassa, e senza alcun sforzo, ne sollevò il coperchio [] e scoperse la pallida e bella figura della contessa.

[...]

— Com'era bella! — mormorò Ines portandosi il fazzoletto agli occhi.

— Bella e buona, — disse Alfonso con un brivido.

E scuotendosi dall'estasi che l'aveva per un istante dominato, si gettò piangendo su quell'adorato cadavere.

[...]

Le pupille di Clara non avevano il colore vitreo, appannato, oscuro, che sogliono prendere gli occhi degli estinti.

Alfonso le guardava e gli pareva che esse ricambiassero i suoi sguardi. Eppure quelle pupille erano immobili, come la fronte di Clara era ghiacciata.

Ma il giovane non sapeva staccarsene. [] Ed appoggiò le sue labbra ardenti sulle labbra della povera morta.

Ma allora gettò un grido, che risuonò lungamente in tutta la cappella e si alzò barcollando come un ubriaco, coi capelli scomposti, gli occhi sbarrati.

— Le sue labbra si sono mosse! — esclamò. — Ella mi ha baciato... ella è viva... sì, è viva! —

Ines e il custode credettero che Alfonso divenisse pazzo, e si avvicinarono; ma appena ebbero gettato uno sguardo sul cadavere, essi pure divennero pallidi quasi come quello.

Le labbra della morta si erano aperte ed avevano acquistato un leggerissimo color di rosa; la luce che scivolava dalle ciglia socchiuse di lei, si era fatta più brillante. []

Il dottor Moro venne. Era un uomo di una sessantina d'anni [] chinatosi sul letto dell'ammalata cominciò a esaminarla attentamente e minutamente.

— Non è cosa grave, — disse ad un tratto alzandosi. — La signora è colpita da una febbre nervosa. Deve aver subita qualche grande emozione. — []

— Ebbene, dottore, la guarirete? — esclamò Alfonso, con voce supplichevole.

Il medico si scosse.

— Certamente, — rispose in tono burbero.

— In breve tempo?

— In due o tre giorni,... ma vi raccomando la massima quiete intorno a lei. A tutte l'ore voi le darete una cucchiata del calmante che vi ordinerò. Se dorme, lasciatela dormire, e quando è sveglia, cercate di farle prendere dei cordiali per sostenerla. Domattina ritornerò. (Invernizio 1886: cap. II)

E se il motivo 6, *Bacio di resurrezione*, è ampiamente diffuso anche in quella letteratura dove il contratto di veridizione non prevede transizioni dal fantastico al realistico, qui il bacio, per ritrovare tutta la sua efficacia terapeutica, deve essere coadiuvato da una razionalissima cura medica. Ad esempio, nella fiaba *La Bella Addormentata nel Bosco* (Fiaba tipo AT 410 secondo la classificazione di Aarne e Thompson, cfr. Aarne 1910; Thompson 1932-36) sono presenti entrambi i motivi chiave di questo primo movimento del romanzo della Invernizio: *Sonno magico per un determinato periodo*. D1967.1 e *Risveglio dal sonno magico attraverso un bacio*. D735. Nulla però nella fiaba cerca di ricondurre questi due motivi a una dimensione fisiologica. Ben diversa è invece la situazione ne *Il bacio di una morta*: il compimento del primo programma narrativo attraverso mezzi "scientifici" (rientrano nel novero il non ben precisato cordiale somministrato dal medico e lo choc fisico ed emozionale determinato dal bacio) è condizione necessaria affinché, sempre su basi razionali e realistiche, possa iniziare il secondo movimento del romanzo, quello che consiste nel disvelamento e nella punizione delle colpe

del malvagio marito. In questo secondo Programma Narrativo, Alfonso e Clara rivestiranno insieme il ruolo attanziale di Soggetto, mentre, proprio come avviene nei romanzi di *detection*, l'Oggetto di Valore sarà la verità e, accessoriamente, la punizione del colpevole. Ecco dunque la preannunciata e fondamentale differenza tra zombie e non morti: il ruolo attanziale dei non morti (sempre nell'accezione di "morti apparenti" quindi di persone che non sono mai davvero morte) è mutevole. Ma forse, più ancora della semiotica strutturale di stampo greimasiano, è qui utile impiegare gli strumenti della *Logica del racconto* di Bremond (1966, 1973) e distinguere tra *pazienti* ed *agenti*. Per quanto si muovano, aggrediscano, uccidano e mangino, cioè agiscano, gli zombie non sono mai autenticamente agenti: è vero che, sul piano della stretta sintassi narrativa, sono in grado, al pari degli *agenti*, di condizionare lo sviluppo degli eventi successi, ma lo sono come lo sarebbe un masso che cade da una montagna e uccide un essere umano. Gli zombie, privi di volontà, sono attratti dalla carne umana come il masso è attratto dalla forza di gravità; gli zombie non agiscono, ma sono agiti da una forza non ben precisata, sono, in questo senso, *pazienti* che subiscono le azioni di qualcosa di ignoto: il vero avversario, per un personaggio umano, è il destino che gli fa trovare di fronte uno zombie o che lo fa inciampare in un ramo mentre fugge da un redivivo. E *pazienti* sono anche i non morti delle narrazioni che qui consideriamo: lo è Clara, lo è Maria nella *Sepolta viva* della stessa Invernizio e lo sono anche i protagonisti delle altre storie di sepolti vivi; il che è piuttosto ovvio: se già non è semplice essere *agenti* della propria morte, essere *agenti* del proprio seppellimento è quasi impossibile (a meno di non gettarsi nelle sabbie mobili o in un silos pieno di granaglie, ma non siamo qui per dare suggerimenti agli autori di *Mystery*). Meno ovvio, ed anzi fondamentale, è il fatto che il risveglio dei non morti porti con sé una consapevolezza dei torti subiti e un fortissimo desiderio di giustizia. Nel fantastico spiegato (e, come vedremo in Edgar Allan Poe, non solo nel caso di persone in catalessi), il personaggio che torna alla vita è dotato del saper-fare e del voler-fare tipici dei giustizieri, dei vendicatori o dei detective. Chi ritorna svela le trame dei malvagi, li accusa e talvolta li condanna. Il secondo movimento delle narrazioni con non morti è quasi sempre basato su un'indagine e, sotto l'apparenza fantastica del genere gotico, si nasconde il realismo del poliziesco e del noir.

5. Risvegli e allucinazioni

Uno degli autori più sensibili al tema del ritorno razionale dalla morte, e più in generale del "fantastico spiegato", è sicuramente Poe, tanto che poco sopra ho insinuato il dubbio che Carolina Invernizio avesse attinto più del lecito dall'opera dello scrittore americano. Vediamo innanzitutto come il tema del ritorno alla vita si accompagni, nei suoi testi, ad alcune immagini che già abbiamo ritrovato ne *Il bacio di una morta*.

Partiamo da *La caduta della casa degli Usher*:

Durante un'intera giornata d'autunno — giornata fuliginosa, mesta, muta, in cui le nubi grevi grevi e basse basse vagavano per lo cielo — solo ed a cavallo io aveva attraver-

sato una distesa di paese, singolarmente lugubre; e, da ultimo, al sopraggiungere delle ombre serali, io mi trovava in vista della melanconica *Casa Usher*.

Ignoro donde e come ciò provenisse; ma, alla prima occhiata che diedi all'edificio, un sentimento d'insopportabile melanconia mi penetrò tutta l'anima. []. Io guardava il quadro che mi si stendeva d'innanzi, e al solo vedere la casa e la prospettiva caratteristica di quel dominio, le mura solitarie, le finestre somiglianti ad occhi immani e distratti; e cespì di giunchi vigorosi, qualche vecchio albero lopposo, provava quel completo abbattimento dell'animo che nelle nostre sensazioni terrene non può venir meglio paragonato che agli ultimi vaneggiamenti del mangiatore d'oppio, — al suo doloroso ritorno alla vita del dì, all'orribile e lento svanire dell'illusorio velo. (Poe 1839: 125 tr. it.)

La casa degli Usher presenta gli stessi tratti di decadenza della villa dei conti Rambaldi. Si noti, *en passant*, che la traduzione ottocentesca di Baccio Emanuele Maineri, parla di “ultimi vaneggiamenti del mangiatore d'oppio, — al suo doloroso ritorno alla vita del dì” e con questo richiamo al ritorno alla vita dopo un periodo di incoscienza (che rispetta l'originale “bitter lapse into common life”) ribadisce la funzione anticipatoria di questo passaggio; funzione che, al contrario, si perde nella successiva traduzione di Elio Vittorini, dove il “ritorno alla vita” diventa “ritorno alla realtà”.

Simili, nei due testi, sono anche i modi in cui la richiesta di aiuto agisce nella storia (motivo 1):

E nondimeno era proprio in sì melanconico palazzo ch'io aveva disegnato di fermarmi per alcune settimane. Roderick Usher, il proprietario, era stato uno dei miei ottimi amici d'infanzia; era però scorso gran tempo dall'ultima volta che ci eravamo veduti; se non che, da poco tempo, erami arrivata da lontana provincia del paese una lettera di lui, la cui forma strana ed urgente non ammetteva altra risposta che l'immediata mia presenza. (Poe 1839: 127 tr. it.)

Anche Maddalena, la sorella di Roderick Usher, al pari di Clara, viene posta in una sepoltura provvisoria:

[...] una sera, dopo avermi egli bruscamente informato che madamigella Maddalena era morta, mi partecipò l'intenzion di conservarne il corpo per una quindicina di giorni — sino a sepoltura finale — in uno dei numerosi sotterranei posti sotto le grosse mura del castello.

L'umana ragione, ch'ei dava, di questa singolare maniera d'oprare, era una di quelle che io sentiva di non avere alcun diritto a contraddire. — Come fratello, dicevami egli, aveva preso questa risoluzione a causa dell'insolito carattere della malattia della defunta, per una tal quale importuna ed indiscreta curiosità degli uomini di scienza, e stante la situazione troppo lontana ed esposta dei sepolcri della famiglia.

Ed ecco il ritorno, momentaneo e drammatico alla vita:

Io accostai tutt'affatto la mia alla sua faccia e, teso l'orecchio, riescì a divorare, direi, il terribile significato delle sue parole — che erano:

— Che! non sentite voi? non sentiste voi adunque? — Oh, io, sì, io sento, ed è già da

molto molto che sento — oh, da molto, da molto! — sono minuti, sono ore, sono giorni, che sento; ma io non osava, non osava, capite! pietà, deh! pietà per me, povero sventurato che sono! Non osava, capite? Non osava parlarne! Ah noi l'abbiamo seppellita viva,... viva! [] Oh, dove fuggire? Non sarà dessa forse qui a momenti? Non giugnerà per rimproverarmi la precipite sepoltura? Non ho forse sentito i suoi passi sulla scala! Non distinguo ora forse abbastanza l'orribile e lento battito del suo cuore? [...]

In questo medesimo istante, come se la soprannaturale energia della sua parola avesse acquistato l'onnipotenza d'un incanto, gli ampi ed antichi portoni indicati da Usher si dischiusero lenti lenti sopra le pesanti loro imposte di ebano. È vero, quello era stato l'effetto di una violentissima raffica di vento; ma allora di dietro la porta apparve ritta ritta l'alta figura di madamigella Maddalena Usher, tutt'avvolta nel suo funereo lenzuolo. E sopra le sue bianche vesti erano sparse gocce di sangue, e tutta la sua persona, spunta e tirata, ostentava chiaramente i contrassegni di un'orribile lotta. Rimase un istante sulla porta, indecisa e vacillante; — poscia con un grido lamentevole e profondo pesantemente cadde davanti suo fratello, e nella sua violenta ed estrema agonia lo trasse a terra, sopra di sé. (Poe 1839: 155-156 tr.it.)

Contrariamente a ciò che avviene in *Il bacio di una morta*, dove il secondo movimento narrativo occupa gran parte dell'opera, qui il programma narrativo dell'indagine/punizione si estende per poche righe appena. La non morta muore davvero, ma non prima di aver indicato la colpa del suo troppo frettoloso seppellitore e di aver scatenato su di lui una tempesta di punizione che porterà al definitivo crollo della casa degli Usher. Nondimeno, il cambio di ruolo attanziale avviene anche in questo caso: la sorella di Roderick Usher diventa Soggetto e *agente*. E tutto è spiegato razionalmente: Maddalena soffriva di una malattia che le procurava frequenti catalessi, il suo risveglio può essere del tutto naturale e la tempesta, che il lettore interpreta come punizione, può essere un semplice evento concomitante e non una conseguenza del ritorno alla vita.

Per ragioni di spazio (purtroppo le necessarie citazioni ne hanno sottratto parecchio) procederò rapidamente con altri esempi tratti dalla produzione di Poe.

Nel racconto *Il gatto nero* (Poe 1843b), Poe descrive la deriva di un uomo che, sprofondando nell'alcolismo, diventa crudele con l'animale domestico che più amava, un gatto nero di nome Pluto, fino al punto di seviziarlo e ucciderlo:

Presi dal taschino della sottoveste un temperino; lo apersi, afferrai la povera bestia per la gola, e, deliberatamente, le feci saltare un occhio fuori dall'orbita! (Poe 1843b: 245 tr. it)

E poco oltre:

Una mattina, a sangue freddo, gli feci scivolare un nodo scorsoio al collo e l'appiccai al ramo di un albero. (Poe 1843b: 246 tr. it)

Ma ben presto un altro gatto, molto simile a Pluto (ma con una macchia bianca che l'altro non aveva) e come lui mancante di un occhio, si mette a seguire il narratore protagonista fino a farsi "adottare" dalla di lui moglie. Que-

sto scatena nuovamente gli istinti omicidi dell'uomo che, però, questa volta, uccide la moglie e ne mura il cadavere in cantina dove esso viene infine scoperto dalla polizia grazie al miagolio di un gatto:

Il cadavere, già in decomposizione avanzata, lordo di sangue raggrumato, stava in piedi davanti agli occhi degli spettatori. Sopra la testa, con la gola rossa spalancata e l'unico occhio fiammeggiante, era posata la bestia schifosa le cui male arti mi avevano spinto all'assassinio e, la cui voce rivelatrice mi consegnava al carnefice.

Avevo murato il mostro nella tomba. (Poe 1843b: 254 tr. it)

Il ruolo di non morto spetta ora al gatto e la sua funzione di vendicatore non muta. Naturalmente si tratta del secondo gatto e non di Pluto. La razionalità viene rispettata: Pluto è stato ucciso e dalla morte non si ritorna, l'altro è stato sepolto vivo e il suo ritorno in veste di accusatore è possibile.

E della non morte razionale in Poe si potrebbe parlare davvero a lungo. Ne, *Il cuore rivelatore* (Poe 1843a), a tornare dall'aldilà per ossessionare le notti dell'assassino non è la vittima, ma solo il suo cuore, che battendo nel silenzio, fa impazzire il colpevole; anche se poi, lo stesso narratore colpevole fa intuire al lettore che il rumore ritmico potrebbe essere prodotto dallo *Xestobium rufovillosum*, un insetto che si annida nei solai e che nella stagione degli amori produce in effetti un battito.

E quasi ovvio è il riferimento a un altro racconto, *Il seppellimento prematuro* (Poe 1844), nel quale l'autore, oltre a narrare una storia di inumazione troppo frettolosa, dà conto di notizie dello stesso genere apparse sui giornali di tutto il mondo: i punti di contatto tra questa narrazione e quella, posteriore, di Carolina Invernizio sono davvero numerosissimi.

6. Conclusioni. Sulla funzione sociale della paura

Ma dopo aver speso molti ragionamenti per collocare gli zombie in un determinato spazio semiotico e vampiri, lupi mannari e morti apparenti in un altro, è giunto il momento di ricomporre l'intero universo dei "diversamente vivi" sotto l'egida del vero elemento unificatore: la paura.

Ogni società ha paure primarie e paure secondarie: - quelle primarie sono spontanee e realistiche per una data epoca storica e possono essere permanenti (la morte, il mare, la notte) o cicliche (le epidemie, le guerre, le carestie) — quelle secondarie sono il frutto di elaborazioni concettuali volte a fornire obiettivi credibili sui quali scaricare l'angoscia, quindi la credenza in vampiri, fantasmi, streghe, eretici, Satana, ecc., servivano per dare un volto e una collocazione alle paure primarie. (Ferraris 1998: 124-125)

Proprio come il genere *Crime* getta uno sguardo pornografico (Gorer 1955), ma utile sulla morte, le narrazioni che generano "paure secondarie", ben lungi dall'essere puro intrattenimento, sono dunque narrazioni socialmente efficaci. Non solo sono un fantoccio sul quale "scaricare l'angoscia", ma, sotto il profilo sociologico, sono una cartina di tornasole, sono una sorta di "marcatore" che rivela e illustra le "paure primarie", quelle sulle quali la società può interve-

nire. In questo senso, possiamo affermare che la funzione sociale della paura si esplicita spesso nell'attivazione di misure volte a prevenire quei rischi che la paura stessa, anche quella espressa nei termini più fantastici e irrazionali, addita come possibili.

Dall'antichità fino al Novecento, il rischio di essere sepolti prematuramente era concreto e tangibile: le conoscenze mediche sugli stati comatosi erano assai scarse e il pericolo d'esser creduti morti era sempre in agguato. Senza contare che l'essere sepolti vivi era una delle più crudeli forme di esecuzione della pena capitale. Non desta dunque stupore il fatto che, come abbiamo visto, esista una così copiosa produzione novellistica intorno al tema razionale del "non morto". Né stupisce che anche l'irrazionale, anche il soprannaturale accettato, affondi le proprie radici nella realtà storica: Mircea II di Valacchia, fratello maggiore di Vlad III, dopo essere stato accecato con un ferro rovente, nel 1447 viene sepolto vivo a seguito di una congiura dei boiari; e Vlad III, altri non è se non il personaggio che ispira il Dracula di Stocker, il personaggio che riemerge ogni notte dalla propria bara.

E se la crudeltà del seppellimento in vita rende ingiusta perfino la condanna a morte di un cavaliere sanguinario come Vlad/Dracula, è facile immaginare quale oltraggio al senso di giustizia siano i tentativi di uxoricidio o di omicidio (più o meno intenzionale) per inumazione compaiono nella produzione di Carolina Invernizio o di Edgar Poe (per fermarci ai casi qui citati). Il ritorno alla luce (e non alla vita, giacché non c'era mai stata una vera morte) dei sepolti vivi non può che essere, di per sé, una riparazione a questa ingiustizia; una riparazione che non si limita a rendere nulli gli effetti del crimine, che, configurandosi come manifesta accusa del criminale, favorisce il castigo e il ripristino dell'ordine morale.

Ma, lo abbiamo visto, le angosce collettive hanno andamento ciclico: alcune spariscono definitivamente quando la scienza ne cancella la ragione di esistere, altre però si riaffacciano periodicamente. Mai come dopo la pandemia di Covid 19 è stato facile fare questa affermazione. A un secolo dall'influenza spagnola, il mondo occidentale sembrava aver chiuso definitivamente le porte alle pandemie, soprattutto a quelle di origine ignota, ma l'immaginario zombie era lì a ricordarci che la paura di un'epidemia improvvisa non doveva essere cancellata, era lì a dirci che se anche la "paura primaria" del contagio pareva superata, era bene tenere viva quella "secondaria", come si tiene attivo un sistema d'allarme. In un mondo che, come sostiene Ariès (1975: 660 tr.it.), ha espulso la morte dalle proprie manifestazioni pubbliche, anche i "memento mori" dello schermo e della pagina hanno, in fondo, una loro funzione sociale.

E allora bisogna riconoscere che i morti viventi, questi dispositivi narrativi elementari e meccanici, questi irrazionali portatori di morte, hanno un preciso ruolo nel renderci attenti ai pericoli reali, siano essi i nuovi virus o la dipendenza di massa dal Fentanyl. La metafora narrativa dello zombie è un potente strumento di analisi sociale, uno strumento sempre puntato sul futuro.

Bibliografia

AA.VV.

1966 « L'analyse structurale du récit », *Communications*, 8; tr. it. *L'analisi del racconto*, Milano, Bompiani 1969.

Aarne, Antti

1910 *Verzeichnis der Märchentypen mit Hilfe von Fachgenossen ausgearbeitet*, Folklore Fellows' Communications, 3, Helsinki, Suomalaisen Tiedeakatemian Toimituksia/Academia Scientiarum Fennica.

Ariès, Philippe

1975 *Essais sur l'histoire de la mort en occident: du Moyen Age à nos jours*, Paris, Seuil; tr. it. *L'uomo e la morte dal medioevo a oggi*, Roma-Bari, Laterza 1980.

Barthes, Roland

1966 «Introduction à l'analyse structurale des récits», in AA. VV. 1966, 1-27.

Bremond, Claude

1966 «La logique des possibles narratifs», in AA. VV. 1966, 60-76.

1973 *Logique du récit*, Seuil, Paris; tr. it. *Logica del racconto*, Milano, Bompiani 1977.

Calabrese, Stefano

2016 *La suspense*, Roma, Carocci.

Carluccio, Giulia, Ortoleva, Peppino (a cura di)

2011 *Diversamente vivi. Zombie, vampiri, mummie, fantasmi*, Milano, Il Castoro.

Endong, Floribert Patrick

2023 «Special Effects and the Making of Pseudo-Monsters in Nollywood Zombie Films», in *Journal of Humanities and Social Sciences*, 5(1), 37-48.

Forster, Edward Morgan

1927 *Aspects of the novel*, Harcourt, Brace & Company.

Gorer, Geoffrey

1955 «The pornography of death», *Encounter*, n.25, 49-52; poi in Id., *Death, Grief and Mourning*, Garden City, New York, Doubleday & Co., 1965, 47-62.

Greimas, Algirdas J.

1970 *Du sens*, Paris, Seuil; tr. it. *Del senso*, Milano, Bompiani 1974.

Invernizio, Carolina,

1886 *Il bacio di una morta*, Firenze, Salani.

Oliverio Ferraris, Anna

1998 *Psicologia della paura*, Torino, Bollati Boringhieri.

Ortoleva, Peppino

2011 «Strane storie per tempi strani. I vivi e i non morti», in Carluccio e Ortoleva (2011), 11-117.

Poe, Edgar Allan

1839 *The Fall of the House of Usher*, *Burton's Gentlemen's Magazine*, September 1839; tr.it. *La caduta della casa Usher*, in Id., *Storie incredibili*, Milano, Tipografia Pirola, 1869.

- 1843a *The Tell-Tale Heart*, *The Pioneer*, January 1843; tr. it. *Il cuore rivelatore*, in Id., *Racconti del terrore*, Milano, Mondadori, 1985.
1843b *The black cat*, *The Saturday Evening Post*, August 1943; tr. it. *Il gatto nero*, in Id., *Racconti del terrore*, Milano, Mondadori, 1985.
1844 *The Premature Burial*, *The Philadelphia Dollar Newspaper*; tr. it. *Il seppellimento prematuro*, in Id., *Racconti del terrore*, Milano, Mondadori, 1985.

Thompson, Stith

- 1932-1936 *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folk-Tales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legends*, Folklore Fellows' Communications, 106-109, 116-117, Helsinki, Suomalaisen Tiedeakatemian Toimituksia/Academia Scientiarum Fennica, 6 voll.

Todorov, Tzvetan

- 1970 *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil; tr. it. *La letteratura fantastica*, Milano, Garzanti 2022 (edizione digitale).

Filmografia

- 1949 *Il bacio di una morta* di Guido Brignone
1962 *Sepolto vivo* di Roger Corman
1966 *La notte dei morti viventi* di George A. Romero
1981 *Black cat* di Lucio Fulci
1985 *Il ritorno dei morti viventi* di Dan O'Bannon
1990 *La notte dei morti viventi* di Tom Savini
2005 *Return of the Living Dead: Necropolis* di Ellory Elkayem
2010 *Buried – Sepolto* di Rodrigo Cortés
2011 *The Gerber Syndrome: il contagio* di Maxì Dejoie

Alessandro Perissinotto, professore ordinario di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi, insegna Teoria e tecniche delle scritture e Storytelling all'Università di Torino. Tra le sue monografie: *Il testo multimediale* (2000), *Gli attrezzi del narratore*, (Milano 2005), *La società dell'indagine* (2008), *Raccontare. Strategie e tecniche di storytelling*, (2020). Come narratore ha pubblicato 24 romanzi e le sue opere sono state tradotte in nove lingue. Ha vinto il Premio Grinzane Cavour (2005), il Premio Bottari Lattes (2019) e nel 2013 si è classificato al secondo posto al Premio Strega.

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; Thematic-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

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 (Suvín 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 inquadrare 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).

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 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-

zione aristocratica, ma di un intero mondo di vampiri, una massa vampirica che si contraddistingue anche per l'origine "scientificamente" razionalizzata e non più sovranaturale 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 sovranaturali: 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.

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. E 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 portato 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.

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 identità». 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'esplicitazione 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 classico 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 McCarthy 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.

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.

Soprattutto è un gruppo che si riconosce come tale ed è animato da un obiettivo 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, sospesa 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 *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 paligenetico – legata forse alla fine postmoderna delle grandi narrazioni⁷ 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 quotidiana-

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).

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.

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 Carolyn 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.

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).

L'isola degli zombi

Haiti e il passato che non passa da *White Zombie* di Victor Halperin a *Zombi Child* di Bertrand Bonello

Lorenzo Rossi

Dipartimento di scienze teoriche e applicate (DISTA), Università degli studi dell'Insubria, IT
lorenzo.rossi@uninsubria.it

Abstract

The zombie is the quintessential political figure of horror, not only in cinema but across various forms of media. Originating from the folkloric traditions of Haiti, it firmly established itself in the collective imagination through the horror films of the 1930s, particularly with *White Zombie* (1932) by Victor Halperin. When analyzed today, this film reveals a profound colonial perspective, marked by relentless cultural appropriation, with historical traces that are still evident and impactful in contemporary times. By juxtaposing *White Zombie* with a more recent auteur film, *Zombi Child* (2019) by Bertrand Bonello, it becomes clear how the zombie can evolve into a complex theoretical construct. This juxtaposition highlights the zombie as an aporia in contemporary post-colonial discourse. The zombie, bearing the literal and metaphorical scars of colonialism, prompts us to reflect on the intricate and often troubling complexities of our present era.

Keywords

Cinema; Colonialism; Post-colonialism; Labour; History.

Contents

1. Introduzione
 2. Un mostro mediale
 3. L'isola degli schiavi
 4. Il fantasma della libertà
 5. Conclusioni
- Bibliografia

1. Introduzione

Il presente saggio intende riflettere sul forte legame che nel cinema classico e contemporaneo la figura dello zombi intesse con la storia coloniale e post-coloniale dell'isola di Haiti. Partendo da alcune considerazioni sulla nascita e l'evoluzione dello zombi al cinema – una storia che mette insieme questioni politiche, credenze popolari, folclore, letteratura e il rapporto controverso dell'isola caraibica con gli Stati Uniti – si passerà ad analizzare come sin dalla sua primissima comparsa sul grande schermo il morto vivente della tradizione vudù, si sia attestato come una sorta di metafora dello schiavismo di stampo coloniale.

Ne *L'isola degli zombies* (*White Zombie*, 1932) del regista statunitense Victor Halperin, il film che per primo ha rivelato agli spettatori cinematografici la figura dello zombi, quest'ultimo appare come un essere privato della volontà e costretto a servire il padrone – un *bokor*, lo stregone vudù con il potere di *zombificare* i viventi – in un mulino che produce zucchero di canna. Questa condizione di schiavitù finalizzata alla produzione di beni di consumo da un lato favorisce una lettura dell'opera di Halperin in chiave marxista, evidenziando la forte connotazione hegeliana del rapporto schiavo-padrone. Dall'altro lato rende esplicito come l'orrore di un film come *White Zombie* per un pubblico bianco-occidentale non si generi tanto dall'aspetto mostruoso o esiziale dello zombie, quanto dal suo essere uno strumento nelle mani di un potenziale pericolo (il bokor) per la stabilità politico-economica di un sistema coloniale basato sullo sfruttamento dei lavoratori.

Mantenendo un'ottica focalizzata sulla questione coloniale e approfondendo il discorso in chiave contemporanea, l'analisi si sposterà poi su un altro film, realizzato in tempi recenti, che utilizza la figura dello zombi come metafora dell'appropriazione culturale fra due nazioni legate da un rapporto strettissimo: Haiti e la Francia. Si tratta di *Zombi Child* (2019) del regista francese Bertrand Bonello. Nel film lo zombi emerge come una figura ambigua, capace da un lato di incarnare la memoria coloniale e schiavista già presente in *White Zombie*, mentre dall'altro, in una prospettiva più contemporanea, di configurarsi come metafora di un'emancipazione in senso politico, culturale e storico. Richiamando in questo senso una vasta serie di riferimenti poetici e letterari legati alla narrazione e al folclore creolo-haitiano, ma anche di natura teorica individuabili all'interno dei più recenti e influenti studi post-coloniali. Riferimenti che facilitano l'accostamento a una tematica tanto complessa e dei quali il testo audiovisivo si pone come mezzo di interpretazione e chiave di comprensione a differenti livelli.

2. Un mostro mediale

Non esiste nessun altro mostro dell'horror cinematografico che sia stato capace di raggiungere – o anche solo di avvicinare – la dimensione politica dello zombi. Sin dalla sua prima apparizione sul grande schermo il morto vivente della tradizione folcloristica haitiana è stato infatti utilizzato come metafora – prima ancora che come creatura portatrice di terrore – per lanciare

messaggi, innescare riflessioni o dare risalto a temi nodali della contemporaneità storica. La questione politica, o di critica sociale è già rilevabile infatti in film come *White Zombie* (1932) di Victor Halperin (in italiano *L'isola degli zombies*), unanimemente considerato il primo film a presentare l'immagine dello zombi, o *Ho camminato con uno zombi* (*I Walked with a Zombie*, 1943) di Jacques Tourneur, uno degli horror più significativi e peculiari della stagione hollywoodiana classica. Con il passare del tempo, la nascita del cinema moderno e dell'autorialità, il discorso si è fatto sempre più complesso e partendo dal ciclo romeriano¹ e proseguendo per le mille declinazioni e riletture operate nel corso degli anni, fino ai recenti adattamenti nel campo del cinema d'autore – come *28 giorni dopo* (*28 Days Later*, 2002) di Danny Boyle, *I morti non muoiono* (*The Dead Don't Die*, 2019) di Jim Jarmusch o *Zombi Child* (2019) di Bertrand Bonello – gli zombi si sono attestati come attori chiave dell'horror politico. Tanto che oggi anche la serialità televisiva di genere horror più rilevante, ha eletto gli zombi a protagonisti. Da *The Walking Dead* (2010-2022) – “caso” a tutti gli effetti del *tv horror* del decennio scorso – in poi le produzioni con al centro gli zombi hanno avuto infatti un significativo riverbero culturale. Sia per il modo in cui gli zombi sono diventati in poco tempo soggetti d'elezione – e fenomeno pop – della produzione televisiva, dando origine a un vero e proprio sottogenere, sia per come essi si sono attestati quali espressione di un sentire sociale, e politico, connesso alla percezione collettiva del contemporaneo (v. Holdaway & Scaglioni 2017). Questa forte impronta politica connaturata allo zombi sin dalle origini delle trasposizioni cinematografiche che l'hanno visto protagonista, è un tratto su cui vale la pena soffermarsi a riflettere; soprattutto perché consente di ragionare sul valore simbolico che una figura legata a tanti e differenti immaginari è in grado di veicolare nel panorama mediale contemporaneo.

3. L'isola degli schiavi

White Zombie – ambientato ad Haiti e incentrato su un gesto di gelosia di un uomo verso una donna, promessa a un altro, che viene uccisa e poi resuscitata in forma di zombi da uno stregone vudù così da essere completamente sottomessa – è un prodotto realizzato sull'onda del grande successo che i primi film horror parlati stavano riscuotendo nella Hollywood dell'inizio degli anni Trenta (v. Rhodes 2006; Kay 2012). Il personaggio dello zombi era infatti una innovazione all'interno di un genere in cui i mostri più popolari per la maggior parte legati alle produzioni della Universal Pictures di Carl Leammle Jr. – come il conte Dracula, la mummia, il fantasma dell'opera, il mostro di Frankenstein, l'uomo lupo, ecc. – erano stati già ampiamente sfruttati. La scelta dello zombi – che nel film in questione era sì stata concepita al di fuori

¹ I sei film sugli zombi diretti dal regista statunitense George A. Romero – *La notte dei morti viventi* (*Night of the Living Dead*, 1968), *Zombi* (*Dawn of the Dead*, 1978), *Il giorno degli zombi* (*Day of the Dead*, 1985), *La terra dei morti viventi* (*Land of the Dead*, 2005), *Le cronache dei morti viventi* (*Diary of the Dead*, 2007) e *Survival of the Dead - L'isola dei sopravvissuti* (*Survival of the Dead*, 2009) – rappresentano il principale riferimento per il genere.

della Universal² ma manteneva una continuità con il filone horror di quest'ultima grazie alla presenza di Bela Lugosi nella parte dell'antagonista – consentì quindi di svecchiare il genere, individuando un mostro esotico, lontano dalla tradizione europea e allo stesso tempo in grado di trascinare l'orrore letteralmente fuori dalla porta di casa dei cittadini statunitensi, generando un impatto decisamente forte sull'immaginario del pubblico. Del resto Haiti era un luogo assai familiare per l'America degli anni Venti e Trenta. Soprattutto per l'allora coeva occupazione dell'isola da parte degli Stati Uniti, che sotto la presidenza di Woodrow Wilson conquistarono il suolo haitiano, estendendovi successivamente la propria ingerenza per diciannove anni: dal 28 luglio 1915 al 1° agosto 1934. Ma anche per il grande successo del libro *The Magic Island* (pubblicato per la prima volta nel 1929) dell'esploratore e avventuriero William Seabrook. Principalmente un memoir basato su un viaggio dell'autore ad Haiti, ma anche un reportage – ampiamente romanzato – ricco di descrizioni della cultura e del folclore popolare dell'isola, comprese la religione vudù e la tradizione magica a essa legata. *The Magic Island* è considerata la prima pubblicazione in lingua inglese in cui viene descritto lo zombi come “morto vivente” e di conseguenza la prima opera a presentare questo essere sospeso fra magia, religione e superstizione al pubblico occidentale. Oggi i giudizi sul libro di Seabrook sono contrastanti, fra accuse di razzismo e implicito appoggio all'occupazione militare di Haiti, tuttavia la forte carica evocativa e la suggestione che l'opera ha innescato e messo in moto, restano elementi imprescindibili per comprendere la fortuna della figura dello zombi in ambito culturale durante tutto il Novecento (v. Dayan 2001; Rhodes 2006).

Se *White Zombie*, che porta dentro di sé in maniera evidente i segni appena descritti, fu la prima opera cinematografica a occuparsi di zombi, fu anche la prima a far emergere – seppur in maniera inconsapevole – alcuni problemi complessi che avrebbero di lì in avanti favorito la connessione fra il cinema horror dei morti viventi e la dimensione politica. E il nodo più rilevante intorno a cui è imperniato il film di Halperin è quello della questione coloniale. Come nota Kyle Bishop infatti «*White Zombie* utilizza l'ambientazione esotica dell'Haiti post-coloniale al fine di accentuare tanto gli stereotipi prevalenti sui nativi “arretrati”, quanto quelli sulla superiorità imperialista occidentale» (Bishop 2008: 141). In effetti il film appare come un testo esemplare per provare a interpretare le teorie e le critiche socio politiche di autori chiave della teoria decoloniale (v. Césaire 1950; Fanon 1952; Said 1993), soprattutto per come emerge la rappresentazione di una nazione postcoloniale (Haiti appunto)³ nella quale un proprietario terriero bianco (nel film l'uomo che insidia la ragazza, innamorata di un altro) consegue enormi profitti tramite alcuni affari con un produttore locale (lo stregone vudù, che possiede un mulino) dedito allo sfruttamento dei lavoratori (gli zombi impiegati nel mulino). Un racconto che se osservato con attenzione mette in luce «un tipo di dialettica hegeliana padrone/schiavo» (Bishop 2008: 141) che contiene, in senso più ampio, le

² *White Zombie* fu prodotto in proprio da Halperin e distribuito dalla United Artists.

³ Come vedremo meglio in seguito Haiti è stata una delle prime colonie della storia a rendersi indipendente in seguito a una rivoluzione guidata da schiavi liberati nel 1804.

dinamiche relazionali di una cultura dominante (bianca, occidentale) su una dominata (nera, schiavizzata). E che si rivela attraverso il concetto rappresentato dal lavoro. Se per Hegel, infatti, nella *Fenomenologia dello spirito* la differenza tra il signore e il servo era la stessa che passa fra godimento e lavoro (Hegel 1807: 128-136 tr.it.), come nota Rocco Ronchi a commento della teoria hegeliana, la componente del lavoro, soprattutto in senso marxista, è il dispositivo intorno al quale il valore simbolico dello zombi si manifesta in maniera più evidente. Secondo Ronchi infatti lavorare significa «trasformare per un certo tempo la propria vita in una funzione [...], mettere il proprio corpo (e la propria intelligenza) all'opera – mentre – quando si lavora il fondamento del proprio essere è fuori di sé, è per-altro. Dove? Nel godimento del padrone, appunto» (Ronchi 2015: 33-34). All'interno di una logica coloniale questa relazione non può essere incarnata che da una forma continuamente rimediata di schiavitù, laddove il lavoro si configura come la funzione in conseguenza della quale viene costruito lo schiavo. Gli zombi infatti «nascono come lavoratori – ma – sono schiavi neri [...] drogati per sopportare il lavoro disumano a cui vengono sottoposti per assicurare il *godimento* al loro padrone» (Ronchi 2015: 33-34). La loro unica essenza è dunque quella di lavoratori in tutto e per tutto: esseri cui è stata sottratta la volontà e che esistono come meri corpi non soltanto perché utili a produrre, ma anche perché incapaci di agire, di provare piacere, di godere per l'appunto. Lo zombi haitiano come descritto da Seabrook – e che ritroveremo in *Zombi Child* – costretto in stato di semi incoscienza a lavorare nelle piantagioni di canna da zucchero⁴ è dunque in senso aristotelico un *non vivente*. Ovvero un dispositivo “attuato” soltanto per il lavoro che non è in grado di disporre (godere) della vita in sé. Intesa quest'ultima come quella parte dell'esistenza che non è lavoro e che viene quindi proditoriamente sottratta dal padrone. Ne deriva che in questa accezione:

Gli zombi sono l'incarnazione della nozione marxiana di forza-lavoro. Ne sono l'incarnazione in senso letterale. Sono forza lavoro allo stato puro. Non sono definiti da nessuna altra caratteristica se non dalla capacità astratta di lavorare e di produrre valore. Non pensano, non parlano, non socializzano, non hanno una vita privata, neppure quella residuale che era concessa al proletario inglese della prima rivoluzione industriale, il quale, una volta rientrato a casa, cessava di esser forza lavoro per diventare un vivente [...]. Gli zombi haitiani si nutrono con quasi niente [...] e non si riproducono naturalmente. Il loro orizzonte esclusivo è il lavoro. Sono macchine viventi, macchine che simulano la vita al fine di lavorare. (Ronchi 2015: 37)

⁴ In *The Magic Island* Seabrook sostiene di aver visto gli zombi dal vivo nel luogo che i locali gli hanno indicato come Hasco. Nella realtà si tratta del luogo, nei pressi di Port-au-Prince dove aveva sede la Haitian American Sugar Company S.A. (HASCO è dunque una sigla), la più grande fabbrica di raffinazione dello zucchero di Haiti, fondata da imprenditori americani e all'interno dei cui terreni lavoravano operai agricoltori con salari da fame impiegati per lo più nella raccolta della canna da zucchero e le cui condizioni di vita e lavoro dovevano essere talmente disumane da farli sembrare, appunto, dei morti che camminano. Fondata nel 1912 la Hasco vide minacciata la propria attività dai frequenti disordini politici dell'isola caraibica negli anni precedenti al 1915. I rischi economici e commerciali di Hasco e di altre imprese americane di Haiti furono fra i fattori che portarono all'invasione americana del 1915.

In quest'ottica il film di Halperin può anche essere letto attraverso la lente teorica di Gayatri Spivak come un esempio di discorso universalista di prospettiva occidentale nel quale lo sfruttamento della cultura bianca su quella nera assume un carattere culturale, se non addirittura – forse inconsapevolmente – ideologico (cfr. Spivak 1988: 271-313). Poiché la «nuova classe sub-subalterna dello zombi è letteralmente silenziosa, schiavizzata e incapace di connettersi con la cultura dominante attraverso qualsiasi spazio liminale del discorso» (Bishop 2008: 142). Un silenzio che è la conseguenza della negazione di un dialogo, di una mediazione fra le due classi sociali in gioco (in conflitto) impossibile. Tanto che lo zombi risulta come un soggetto senza afflati vitali più per la sua condizione per così dire “sociale” che per quella di “corpo senza vita”. Si potrebbe aggiungere che togliere questa possibilità di negoziazione linguistica in una chiave post-coloniale, è un segnale inequivocabile del fatto che non possa esistere alcuna condizione di “convincimento” della classe subalterna, ovvero non sia possibile letteralmente parlare con essa, dal momento che non è più possibile soltanto dominarla in modo afasico come nella fase coloniale. E lo zombi, in quanto incarnazione di questa mancanza, resta escluso dal linguaggio. Quindi dal discorso.

In una prospettiva di analisi più ampia un film come *White Zombie* non fa leva sulla paura del contagio (l'idea che il morto vivente si riproduca tramite un morso e possa originare un'epidemia non faceva parte di questo tipo di cinema, è un concetto che arriverà più avanti e coinciderà in tutto e per tutto con i film del ciclo romeriano), ma su un terrore molto più complesso. Se gli zombi-schiavi sono soggiogati da una condizione che non permette loro né di provare piacere per la propria vita, né dis-piacere per il proprio lavoro – la mancanza di volontà è soprattutto l'impossibilità di desiderare, prima di tutto, un riscatto sociale – allora quello che lo spettatore occidentale teme non sono gli zombi come creature dell'oltretomba portatrici di terrore o (semi) morte, quanto la possibilità/eventualità di essere tramutato in un “non vivente” proprio come loro. Per il pubblico bianco degli anni Trenta quindi (ma è un sentimento ugualmente valido anche per quello di oggi) la vera minaccia e la vera fonte del terrore in un film come quello di Halperin – che narrativamente ricalca lo schema del *Dracula* di Tod Browning – non nascono (soltanto) dalle insofferenze politiche di una nazione postcoloniale che si ritrova nuovamente sotto occupazione e teme la rinascita dello schiavismo (di cui lo zombi è appunto l'archetipo) con il conseguente potenziale pericolo di una ribellione. Ma piuttosto dal rischio che i bianchi all'interno del film (e di conseguenza gli spettatori davanti al film) possano diventare loro stessi degli zombi. Del resto in *White Zombie* è la protagonista femminile, ovvero colei nella quale lo spettatore occidentale è portato a identificarsi, che viene tramutata in uno zombi. E anche se dal punto di vista del racconto la finalità è quella di assicurarsi l'obbedienza incondizionata della malcapitata per motivi sentimentali – e quindi non per una questione politico-economica – il discorso in termini di sottomissione e annullamento della volontà resta sostanzialmente il medesimo.

A entrare in gioco qui è un'ulteriore figura legata alla tradizione folclorica haitiana – e che nelle moderne narrazioni cinematografiche è del tutto scomparsa – la cui presenza sposta la dimensione simbolica del film su un livello

ancora più elevato: quella del sacerdote vudù. Secondo la credenza popolare haitiana questa sorta di negromante chiamato *oungan* (o *mambo* nella versione femminile) ricopre un ruolo fondamentale all'interno della società. Oltre a celebrare i riti religiosi infatti ha anche la funzione di governare il rapporto fra la comunità e le anime dell'oltretomba, di lì il potere di evocare spiriti e di tramutare le persone in zombi.⁵ Tale aspetto rende lo *oungan* un vero e proprio mediatore il cui ruolo, in ottica coloniale, complessifica enormemente la relazione fra padrone e schiavo. In *White Zombie*, come si accennava, è infatti il maestro vudù interpretato da Bela Lugosi a rendere la protagonista uno zombi, esercitando un potere che nell'economia della storia, ma anche in termini politici, va oltre quello previsto dalla funzione che egli ricopre e diventa potenzialmente incontrollabile. Come rileva Bishop infatti, collocare il nativo in una posizione di potere sui suoi pari consente a «un film come *White Zombie* di presentare una visione più complessa della società postcoloniale [haitiana]. Una società nella quale il modello occidentale di imperialismo è stato adottato dall'apparato della nuova nazione» (Bishop 2008: 141). Vale a dire che all'interno del contesto di riferimento, chiunque sia in grado di esercitare un potere su qualcun altro potrebbe agire nello stesso modo in cui i bianchi hanno agito nei confronti dei nativi, dando al rapporto fra le parti una sfumatura completamente differente rispetto al passato. In altre parole «il vero orrore [...] risiede nella prospettiva di un occidentale che viene dominato, soggiogato ed effettivamente “colonizzato” da un pagano nativo» (Bishop 2008: 142-143). E a ben vedere questa forma di orrore così particolare è qualcosa che appartiene anche al nostro presente e rende un film come *White Zombie* un testo esemplare per analizzare, attraverso la metafora dello zombi haitiano, la moderna percezione dell'eredità coloniale sia in termini culturali che politici. Il personaggio dell'*oungan* nei termini qui descritti infatti è associabile a un soggetto che nel dibattito politico odierno non si ha difficoltà a riconoscere come una delle entità chiave della questione migratoria globale: colui che nel linguaggio comune definiamo scafista o, in senso allargato, chiunque svolga clandestinamente la funzione di favoreggiamento dell'immigrazione. In generale quindi chi opera nella stessa dimensione di un *bokor*: qualcuno in grado di creare schiavi e capace di privare, letteralmente della vita. Qualcuno in grado di costruire una massa senza volontà – e pericolosa – ponendosi al di fuori della legge. Qualcuno che esercita un potere coercitivo e ricattatorio sulla comunità bianca – certamente in questa accezione non colonizzatrice, ma erede di una cultura colonialista – verso la quale si rivolge. Ecco allora che la paura evocata dal primo film di zombi della storia del cinema diventa una sorta di sentimento universale capace di contenere una parte della grande complessità dei recenti processi di decolonizzazione. Un elemento che rende lo zombi un fenomeno assolutamente unico sia dal punto di vista storico-antropologico, sia da quello politico. Almeno tanto quanto è unica la storia coloniale di Haiti.

⁵ Quello della “creazione” degli zombi è in realtà un potere posseduto solo da un *bokor* (o *caplata* nella versione femminile). Il *bokor* è sempre uno *oungan* “mercenario”, che viene assunto da qualcuno con il fine di praticare la magia vudù per il proprio tornaconto personale. (cfr. Edmonds & Gonzalez 2010: 125).

4. Il fantasma della libertà

Mantenendo il focus su questa stretta connessione fra il cinema a tema zombi e la questione coloniale e provando a leggere quanto detto sin qui accostando la prospettiva al contemporaneo, non si può prescindere dall'analisi di un'altra opera filmica, di recente realizzazione, che si muove intorno agli stessi temi e allo stesso nucleo geopolitico che abbiamo analizzato. Si tratta del film, già citato, *Zombi Child* del regista francese Bertrand Bonello. Un testo che a quasi un secolo di distanza da quello di Halperin torna a occuparsi della natura per così dire originaria dello zombi (e che infatti nel titolo recupera l'ortografia creolo-francofona di "zombi", trascurando la forma inglese "zombie" ormai predominante), soffermandosi sulle caratteristiche primigenie di quest'ultimo – e lasciando quindi da parte l'evoluzione della specie che si è sviluppata al cinema e in televisione nel corso degli anni – intrecciandole con quelle dell'eredità coloniale della storia haitiana. Anche nella maniera in cui questa storia riverbera nel presente fuori e dentro l'isola caraibica.

Zombi Child prende spunto da quella che è senza dubbio la più celebre leggenda (recente) sugli zombi ad Haiti: quella di Clairvius Narcisse. Raccontata nel celebre libro *The Serpent and the Rainbow: A Harvard Scientist's Astonishing Journey into the Secret Societies of Haitian Voodoo, Zombies and Magic* dell'antropologo e etnobotanico canadese Wade Davis – al quale è ispirato il film horror *Il serpente e l'arcobaleno* (*The Serpent and the Rainbow*, 1988) di Wes Craven – questa storia da sempre confonde la logica e la scienza con le credenze soprannaturali e la superstizione. Secondo la leggenda il contadino Clairvius Narcisse morto nel 1962 in seguito a una violenta febbre sarebbe ricomparso alcuni anni dopo, nel 1980, nel proprio villaggio. Riconosciuto e reintegrato dalla famiglia avrebbe poi vissuto una vita normale sino alla morte (questa volta definitiva) avvenuta nel 1994. Narcisse disse sempre di essere stato vittima della magia vudù e di aver vagato per anni senza memoria dopo essere stato costretto a lavorare come schiavo in una piantagione di canna da zucchero nel nord dell'isola (cfr. Del Guercio 1986; Davis 1985). Stando a quanto riferito da Wade in realtà l'uomo non sarebbe morto davvero, ma sarebbe stato narcotizzato da un *bokor* il quale, dopo averlo risvegliato, l'avrebbe reso schiavo attraverso la somministrazione costante di tetrodotossina⁶ mista ad altre sostanze di varia origine fra cui parti di cadaveri polverizzate (cfr. Davis 1985: 95). Quella di Narcisse, come si può immaginare, non è la prima né l'unica esperienza di zombismo di cui siano state fornite delle prove, ma è quasi certamente la prima direttamente documentata e sulla quale siano stati stilati rapporti medici autorevoli,⁷ motivo per il quale nel corso degli anni è

⁶ Si tratta di una neurotossina presente in alcune specie di pesci palla e pesci istrice che se assunta o somministrata in dose di un milligrammo può uccidere una persona, bloccando la conduzione nervosa e provocando paralisi, convulsioni, blocco cardiorespiratorio, nonché sintomi gastrointestinali, parestesie, tinniti, aritmie cardiache. La paralisi da tetrodotossina si manifesta con l'incapacità di muoversi e difficoltà anche a mantenere la posizione seduta; il paziente, nonostante sia completamente paralizzato, può essere cosciente e in alcuni casi completamente lucido fino a poco prima della morte, che in genere avviene in 4-6 ore. Non esistono ancora antidoti adeguati.

⁷ Davis riporta di aver visionato la documentazione redatta dallo staff medico dell'ospedale

diventato un caso esemplare – anche in conseguenza della popolarità che ha suscitato – capace di dare adito a numerose controversie e su cui la comunità scientifica non trova, ancora oggi, un accordo. Ma al di là della scientificità o meno della vicenda, il dato più interessante al fine della nostra trattazione è come questa storia abbia dato vita a un immaginario estremamente florido e, filtrata dal racconto di un ricercatore bianco, sia entrata a far parte delle narrazioni del cinema occidentale di recente e recentissima produzione. E se ne *Il serpente e l'arcobaleno* di Craven il misto di superstizione e etnografia cui il caso Narcisse rimanda – sullo sfondo di una Haiti in rivolta contro la dittatura di Jean-Claude Duvalier – viene usato per dare alla trama horror-fantastica una sorta di credibilità (il protagonista è un antropologo ispirato a Davis che assiste a fatti inspiegabili) o verosimiglianza destinata a creare inquietudine nello spettatore, lo spunto, la forma e la profondità del discorso politico di *Zombi Child* hanno un carattere estremamente più complesso.

Ambientato nella Francia dei giorni nostri il film di Bonello mette Clairvius Narcisse e la Haiti del passato nel prologo e nell'epilogo: all'inizio, nel 1962, si vede l'uomo assumere la pozione che lo precipita nello stato di morte apparente, venire tumulato, risvegliarsi ed essere poi inviato al lavoro forzato nei campi di canna da zucchero. Nel finale, ambientato nel 1980, Clairvius torna nel proprio villaggio dove incontra la sorella sulla soglia di casa. La trama principale invece racconta di Mélissa una ragazza haitiana adolescente, discendente diretta di Narcisse, che giunge a Parigi in seguito alla scomparsa dei genitori, morti durante il terremoto di Haiti del 2010, per frequentare la *Maison d'éducation de la Légion d'honneur* – un'istituzione scolastica napoleonica di inizio Ottocento (in Italia fu fondato a Milano l'equivalente Collegio reale delle fanciulle negli stessi anni), destinata alle figlie di persone decorate con la più alta onorificenza attribuita dallo Stato francese (Mélissa ha il diritto di frequentare la scuola in quanto la madre aveva ricevuto la Legione d'onore per aver rivestito il ruolo di valutatrice dei casi di crimini contro l'umanità commessi dal regime di François Duvalier fra il 1957 e il 1971.). Mélissa diventa amica della compagna Fanny che la invita a entrare in una sorellanza con altre tre studentesse della scuola, quando però Fanny scopre che la zia di Mélissa – che vive anche lei a Parigi – è una *mambo*, decide di rivolgersi a quest'ultima chiedendo una fattura che le faccia superare una recente delusione amorosa.

Fra i tanti elementi su cui un film come *Zombi Child* si sofferma, quello che salta maggiormente all'occhio è la capacità di usare una trama all'apparenza leggera (la magia vudù per curare il cuore infranto di un'adolescente) al fine di operare una riflessione che incrocia uno sguardo peculiare sul passato coloniale della Francia a un discorso storico profondamente contemporaneo, dove lo zombi diventa metafora dell'inesauribile appropriazione culturale che lega la società europea a quella caraibica. Non è il (solito) problema del "rimosso coloniale" quello che il film di Bonello vuole raccontare. Dimostrando di aderire alle teorie più recenti sulla decolonizzazione che vedono la retorica della rimozione del passato coloniale – in paesi culturalmente evoluti e altrettanto

americano di Deschappelles, lo Schweitzer Hospital, che ebbe in cura Narcisse e lo dichiarò clinicamente morto in data 30 aprile 1962 (cfr. Davis 1985: 286).

ricchi di una storia coloniale drammatica – come un'argomentazione autoassolutoria,⁸ *Zombi Child* preferisce concentrarsi sulla complessità del rapporto fra due entità estremamente distanti come Haiti e la Francia, per lavorare su quella che Miguel Mellino definisce una “contro-narrazione”, cioè un costrutto narrativo che «sia in grado di sfidare e contendere [...] le narrazioni dominanti sulla storia e il passato (coloniale) [e] tessere in un'unica trama la molteplicità di rappresentazioni sul passato coloniale emersa negli ultimi due decenni, ovvero costruire o mettere meglio a fuoco la loro *intertestualità*» (Mellino 2022). In altre parole, seguendo questa logica, l'idea alla base di *Zombi Child* è quella di incentrare intorno al tema coloniale una rappresentazione che non si adagi su un modello narrativo che lavora sul tema della rimozione della colpa (o della mancata presa di coscienza) della Francia rispetto al proprio passato. Ma piuttosto di problematizzare e rendere viva l'ambiguità di questo rapporto, usando lo zombi – che nel film ha un tratto di forte ambivalenza – come l'incarnazione (non) vivente di questa ambiguità.

La scelta di usare Haiti come teatro della storia in questo senso ha un profondo valore simbolico e si deve – per lo più – alla forte carica esoterica cui la tradizione magica dell'isola rimanda. Ma non è solo questo: tra Haiti e la Francia esiste un rapporto molto stretto che origina e si tramanda dal tempo della dominazione coloniale. Haiti è stata una delle più antiche colonie francesi dell'America centrale, ma anche la prima della storia a insorgere contro gli occupanti. Riuscì infatti a svincolarsi dal giogo coloniale a seguito di un durissimo processo di liberazione, iniziato come una ribellione di schiavi ispirata dalla Rivoluzione francese sul finire del XVIII secolo e culminata nel 1804 con la cacciata dei francesi e la proclamazione dell'indipendenza. Eppure nonostante una dominazione durata poco più di un secolo e terminata da più di due, il rapporto d'elezione fra la Francia e la prima “*République noire*”⁹ del mondo, soprattutto per questioni linguistiche e culturali, è rimasto saldo per molto tempo e dura ancora oggi. Ed è seguendo questa impronta storica che il film, subito dopo il prologo, inserisce una sequenza di grande rilievo teorico, senza alcuna finalità narrativa, ma funzionale per tracciare le coordinate storico-filosofiche intorno a cui si muove. Si tratta di una lezione, filmata all'interno della scuola delle due protagoniste, in cui lo storico Patrick Boucheron di fronte a una classe di giovani ragazze tutte bianche, tranne Mélissa, in un momento di cinema che mischia magistralmente la finzione alla realtà, mette in relazione equivalente i sostantivi “Francia” e “rivoluzione”. Boucheron – citando lo storico Jules Michelet (1846) – sostiene che nonostante per tutto il mondo, o almeno per l'Europa, la rivoluzione e la Francia siano praticamente

⁸ Sull'idea che nella cultura occidentale sia largamente diffusa l'attitudine a usare il complesso della rimozione della colpa coloniale come un alibi e in generale sulle dinamiche politiche, sociali, economiche ma anche culturali che stanno alla base del concetto di decolonizzazione segnaliamo il prezioso saggio di Raymod Betts intitolato *La decolonizzazione* (2007) e i due scritti di Sven Lindqvist *Sterminare quelle bestie* (ed. or. 1992) e *Sei morto. Il secolo delle bombe* (ed. or. 1999). Oltre che, focalizzato sull'area geografica di riferimento, il volume curato da Françoise Lionnet e Shumei Sih *The Creolization of Theory* (2011).

⁹ La repubblica ad Haiti fu proclamata solo nel 1820, dopo una prima fase di governo monarchico. Una breve restaurazione della monarchia si verificò anche successivamente, nel decennio 1849-1859.

sinonimi, la storia che la rivoluzione ha messo in moto nel corso del XIX secolo sia stata tradita. Aggiungendo che ciò che ha impedito in larga parte la mancata realizzazione di quella spinta libertaria sia stata la conseguente nascita del liberalismo che «ha offuscato la libertà». Qui dunque lo studioso si pone il quesito di come si possa descrivere un processo storico – quello innescato dalla rivoluzione – che parla di «una libertà che va dispiegandosi, pur sapendo che ciò non corrisponde a verità». Un interrogativo aporetico rispetto a cui – viene sottinteso – sarà il film stesso a delinearsi come possibile risposta. Ed è infatti sul concetto di libertà che *Zombi Child* si interroga, usando la metafora dello zombi per esprimerne l'alto grado di complessità.

Senza trascurare la biologia politica dello zombi-schiavo-lavoratore che abbiamo tracciato – e che il film evidenzia tramite i numerosi flashback in cui si vedono Clairvius Narcisse e altri zombi-schiavi come lui costretti a lavorare nelle piantagioni di canna da zucchero – il film di Bonello prova a restituire un'illustrazione del morto vivente il più lontano possibile da quella tradizionale. E come già in *White Zombie* la figura del sacerdote vudù, in questo caso una *mambo*, si attesta come l'elemento chiave – nel suo ruolo di mediatore – per interpretare il significato che assume lo zombi all'interno di questo tipo di rappresentazione. Quando a Fanny viene praticata la fattura che dovrebbe liberarla dall'infelicità per il proprio amore naufragato, qualcosa va storto e viene evocato lo spirito del Baron Samedi – la potente divinità che, secondo la tradizione vudù, attende e guida i morti nel loro viaggio verso l'aldilà – il quale manda a monte il rituale e uccide la zia di Mélissa. Il gesto, e insieme il convincimento, di poter utilizzare la magia vudù per eliminare una delusione sentimentale, è una forma di appropriazione culturale fuori dagli schemi tradizionali, perché pone la cultura bianca in una posizione di potere sfavorevole rispetto a quella nera. Mentre, se osservata in un'ottica post-coloniale, anche la possessione assume un significato dialettico, perché l'essere zombi diviene in questo senso un tentativo di liberazione dalle passioni e dall'asservimento psicologico che è possibile “comprare”: una sorta di illusione, che fa credere alla protagonista che svincolarsi da una pulsione attraverso un incantesimo possa essere davvero una forma di liberazione.

Un'illusione che deve fare i conti con il nodo storico insormontabile dell'eredità coloniale. Perché è davvero una storia impossibile da scrivere quella della transizione post-coloniale di Haiti, una storia fatta di invasioni, dittature – e il personaggio di Baron Samedi in questo senso richiama esplicitamente la figura di François Duvalier che per buona parte della vita usò abbigliarsi allo stesso modo dell'iconografia popolare del barone per far credere di esserne l'emanazione terrena – una diffusa instabilità politica e un percorso mai completato verso la democrazia. E questa illusione in *Zombi Child* viene trasmessa tramite un sortilegio: una maledizione lanciata verso la cultura bianca, incarnata quest'ultima da «un'adolescente delusa (o delusional)» (Uccelli 2019) che non è in grado di capirne la portata e il significato storico¹⁰ ma che

¹⁰ Ci si consenta di rilevare, come nota a margine, una curiosa corrispondenza fra i due film oggetto di analisi in questo saggio: entrambe le storie sono incentrate, dal punto di vista narrativo, su una questione sentimentale. Quasi che in questo tipo di rappresentazioni, all'irrazionalità dell'innamoramento corrisponda sempre una conseguente disposizione a ricorrere alle arti ma-

usa questo potere nell'unico modo in cui sembra avere senso farlo. Ovvero come un gesto di ribellione, come una possibilità di emancipazione e, per certi versi, come un'uscita dalle logiche di controllo-asservimento o rimozione e senso di colpa che dominano questo dibattito da sempre. Lo zombi diventa dunque un simbolo irrinunciabile di tutto questo, sia per come porta su di sé, letteralmente, le cicatrici del colonialismo, sia per come invita a riflettere sul rapporto che abbiamo oggi con un tema tanto complesso. Abbandonando la sua dimensione orrorifica ed esiziale lo zombi nell'ottica che il film evidenzia, diventa un costrutto politico e l'incarnazione di un nodo storico: un'aporia inestricabile che è insieme morte e resurrezione, possessione e riscatto, asservimento e libertà. Proprio come nella poesia che Mélissa recita di fronte alle compagne come prova di accettazione per entrare nella sorellanza. Un'opera del poeta haitiano René Depestre intitolata *Cap'tain Zombi* che è una vera e propria riflessione sul significato politico della figura del morto vivente nella tradizione haitiana: simbolo insieme della schiavitù e della servitù involontaria ma allo stesso tempo simulacro di una tradizione culturale all'interno della quale il vudù può essere anche tramite di liberazione, spinta verso una riappropriazione identitaria:

Ecoutez monde blanc / Ascolta mondo bianco
Les salves de nos morts / I ruggiti dei nostri morti
Ecoutez ma voix de zombi / Ascolta la mia voce da zombi
En l'honneur de nos morts / In onore dei nostri morti
Ecoutez monde blanc / Ascolta mondo bianco
Mon typhon de bêtes fauves / Il mio tifone di bestie feroci
Mon sang déchirant ma tristesse / Il mio sangue va lacerando la mia tristezza
Sur tous les chemins du monde / sopra i sentieri di tutto il mondo
Ecoutez monde blanc! / Ascolta mondo bianco!

Le sang nègre ouvre ses vannes / Il sangue negro che scorre
La cale des négriers / La stiva delle navi negriere
Déverse dans la mer / Che si riversa in mare
L'écume de nos misères / La schiuma delle nostre miserie
Les plantations de coton / Le piantagioni di cotone
De café de canne à sucre / Di caffè e canna da zucchero
Les rails du Congo-Océan / La ferrovia Congo-Oceano
Les abattoirs de Chicago / I mattatoi di Chicago

Les champs de maïs d'Indigo / I campi di mais di Indigo
Les centrales sucrières / Le fabbriche di zucchero
Les soutes de vos navires / Le stive delle vostre barche
Les compagnies minières / Le compagnie minerarie
Les chantiers de vos empires / I cantieri dei vostri imperi
Les usines les mines l'enfer / Le fabbriche, le miniere, l'inferno

giche e a lasciarsi dominare da esse. In questo senso lo zombi si attesta quasi come una figura del desiderio.

De nos muscles sur la terre / Per i nostri muscoli su questa terra
C'est l'écume de la sueur noire / È la schiuma del sudore nero
Qui descend ce soir à la mer! / Che si riversa nel mare stanotte
Ecoutez monde blanc / Ascolta mondo bianco
Mon rugissement de zombi / Il mio ruggito di zombi
(Depestre 1967: 56-57)

5. Conclusioni

La messa in relazione delle due opere filmiche prese in esame conduce a una riflessione conclusiva sul rapporto fra cinema e colonialismo nel contesto storico di riferimento. Se infatti, come dimostra l'analisi condotta su *White Zombie*, la figura dello zombi al cinema porta dentro di sé il trauma coloniale soprattutto in una prospettiva marxiana, la sua fortissima valenza politica non può essere trascurata né nell'ottica di una rappresentazione storica, né in quella di una lettura più contemporanea. *Zombi Child* consente infatti di ragionare sulla valenza aporetica e non predeterminabile che lo zombi assume all'interno delle rappresentazioni cinematografiche d'autore contemporanee. Perché osservato attraverso la lente teorica degli studi post-coloniali più recenti, esso smarrisce molti dei suoi tratti di identificazione tradizionali – negativi e connessi alla condizione di schiavo senza volontà – attestandosi invece come l'immagine di una liberazione e consapevolezza culturale fortissima.

Superando la propria dimensione antropologica e attestandosi come figura politica lo zombi della tradizione haitiana raccontato dal cinema agisce dunque a differenti livelli del discorso storico. Diventando il segno di una permanenza politico-culturale all'interno dei discorsi culturali che lo coinvolgono, ma anche quello di un trauma collettivo ancora in corso di definizione.

Bibliografia

- Ackermann, Hans-Wolfgang; Gauthier, Jeanine
1991 «The Ways and Nature of the Zombi», *The Journal of American Folklore*, 104, 466-494.
- Aizenberg, Edna
1999 «The Pleasures and Perils of Postcolonial Hybridity», *World Literature Today*, 73(3), 461-466.
- Añon Lara, Alberto
2016 «Aproximaciones a la metáfora zombi en el cine: de Halperin a Romero», in Borrás, M. (a cura), *¿Qué es el cine?, Acti del IX congresso internacional de anàlisi testuale*, Valladolid, Ediciones Universidad de Valladolid, 295-306.
- Betts, Raymond
1998 *Decolonization*, New York and London, Routledge; tr. it *La decolonizzazione*, Bologna, Il Mulino, 2007.
- Bishop, Kyle
2008 «The Sub-Subaltern Monster: Imperialist Hegemony and the Cinematic Voodoo Zombie», *The Journal of American Culture*, 31(2), 141-152

Carluccio, Giulia; Ortoleva Peppino (a cura)
2010 *Diversamente vivi. Zombie, vampiri, mummie, fantasmi*, Milano, Il Castoro.

Césaire, Aimé
1950 *Discourse on Colonialism*, Paris, Éditions Réclame.

Davis, Wade
1985 *The Serpent and the Rainbow: A Harvard Scientist's Astonishing Journey into the Secret Societies of Haitian Voodoo, Zombies and Magic*, New York, Simon & Schuster.

Dayan, Joan
2001 «Haiti's Unquiet Past: Katherine Dunham, Modern Dancer, and Her Enchanted Island» in Paravisini-Gebert L.; Romero-Cesareo, I. (a cura), *Women at Sea: Travel Writing and the Margins of Caribbean Discourse*, London, Palgrave Macmillan, 281–291.

Del Guercio, Gino
1986 «The Secrets of Haiti's Living Dead», *Harvard Magazine*, 88(3), 30-37.

Depestre, René
1967 *Un arc-en-ciel pour l'occident chrétien*, Paris, Presence Africaine.

Edmonds, Ennis B.; Gonzalez, Michelle A. (a cura di)
2010 *Caribbean Religious History. An Introduction*, New York, NYU Press.

Fanon, Frantz
1952 *Peau noire, masques blancs*, Paris, Éditions du Seuil; tr. it., *Pelle nera, maschere bianche. Il nero e l'altro*, Milano, Marco Tropea, 1996.

Hegel, Georg W. F.
1807 *Phänomenologie des Geistes*; tr. it. *Fenomenologia dello spirito*, Firenze, La Nuova Italia, 1933.

Holdaway, Dom; Scaglioni, Massimo
2017 *The Walking Dead. Contagio culturale e politica post-apocalittica*, Milano, Mimesis.

Kay, Glenn
2012 *Zombie Movies. The Ultimate Guide*, Chicago, Chicago Review Press, updated edition.

Lindqvist, Sven
1992 *Utrota varenda jävel*, Stockholm, Albert Bonniers Förlag, tr. it. *Sterminare quelle bestie*, Firenze, Ponte alle Grazie, 2001.
1999 *Nu dog du: Bombernas århundrade*, Stockholm, Albert Bonniers Förlag, tr. it. *Sei morto. Il secolo delle bombe*, Firenze, Ponte alle Grazie, 2001.

Lionnet, Françoise; Sih, Shumei (a cura di)
2011 *The Creolization of Theory*, Durham, Duke University Press.

Mellino, Miguel
2022 «Che cosa ci facciamo con tutto ciò che sappiamo? Conversazione sulla rimozione del rimosso coloniale», *Machina*, <www.machina-deriveapprodi.com/post/che-cosa-ci-facciamo-con-tutto-ci%C3%B2-che-sappiamo>. Online il primo ottobre 2024.

Michelet, Jules

1846 *Le peuple*, Paris, Hachette; tr. it. *Il popolo*, Milano, Rizzoli, 1989.

Rhodes, Gary D.

2006 *White Zombie. Anatomy of a Horror Film*, Jefferson, McFarland & Company.

Ronchi, Rocco

2015 *Zombie Outbreak. La filosofia e i morti-viventi*, L'Aquila, Textus edizioni.

Said, Edward W.

1993 *Culture and Imperialism*, London, Chatto & Windus.

Spivak, Gayatri C.

1988 «Can the Subaltern Speak?», in Nelson C.; Grossberg L. (eds.), *Marxism and the interpretation of culture*, Urbana, University of Illinois Press, 66-111.

Thornton, John K.

2003 «Cannibals, Witches and Slave Traders in the Atlantic World», *The William and Mary Quarterly*, 60(2), 273-294.

Uccelli, Alessandro

2019 *Zombie Child di Bertrand Bonello*, *Cineforum. Critica e cultura cinematografica*, <www.cineforum.it/focus/Cannes-72/Zombi-Child-di-Bertrand-Bonello>. Online il 10 ottobre 2024.

Lorenzo Rossi è assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi dell'Insubria. Si occupa prevalentemente, nell'ambito dei visual studies, del rapporto fra cinema, storia e arti figurative. È autore di saggi scientifici e articoli pubblicati su volumi e riviste di cultura visuale di ambito nazionale e internazionale. È redattore della rivista *Cineforum* e svolge l'attività di formatore di educazione all'immagine per i ministeri della Cultura e dell'Istruzione. Tra le sue recenti pubblicazioni, la monografia *Michael Haneke: lo spazio bianco. Cinema, storia e immagini del presente* e il *C'era una volta il western – Lo spazio e il tempo nella serialità western contemporanea*, in *La grande storia e il piccolo schermo – Strategie di riscrittura nel period drama contemporaneo* (entrambi per Mimesis, 2022).

Divenire zombi

Da Haiti a Romero, tra automodelli e traduzioni

Eduardo Grillo

Dipartimento di Giurisprudenza, Economia e Comunicazione (GEC), LUMSA, Palermo, IT
e.grillo1@lumsa.it

Abstract

The current media landscape presents a rich variety of zombies, differing in appearance and nature. However, prior to the recent “zombie renaissance” (Hubner, Leaning, and Manning 2014), the zombie underwent a “classical” development, from the original Haitian tradition to the “tailor-made” translation by Romero’s interpreters. The zombie thus progressively went from being a single, docile and succubus figure to an emblem of the post-World War II capitalist form of life, anomic and collective. The article reconstructs this transformation, taking into account both ethnographic investigations and cinematic productions, highlighting the translation mechanisms.

Keywords

Zombie; Translation; Semiotics of Culture; Apparatus of Capture; *Ratio difficilis*.

Contents

Introduzione. Due (o più) forme di esistenza mancata

1. Zombi: piccola archeologia portatile

2. Noialtri haitiani. Tradizioni/traduzioni

3. L’isola e il continente. La traversata *pop* dello zombi

4. Risorto, *resartus*. Romero e lo zombie su misura

Attraverso lo specchio. Per (non) concludere

Bibliografia

1. Introduzione. Due (o più) forme di esistenza mancata

Se lo zombi¹ sembra restio a morire, è anche fin troppo disponibile a proposito della sua nascita; come si vedrà, l'isola di Haiti è stata senza dubbio il laboratorio che gli ha dato i suoi caratteristici connotati, ma rifondendo tradizioni africane, influenze cattoliche, riti autoctoni. In ogni caso, la sua vocazione culturale sembra essere rendere conto di esperienze radicali di *mancanza* esistenziale – che si tratti di profili patologici, di minacce all'ordine sociale o di sofferenze di natura coloniale (par.1). Preso tra i due fuochi della razionalità scientifica occidentale e quella mitico-religiosa d'origine, lo zombi ha portato questa vocazione sul suolo statunitense, dove ha prima modellizzato un'alterità generalizzata, per poi cedere alle spinte politico-sociali endogene che chiedevano di essere rappresentate (par.3). Infine, tagliando i ponti con l'isola haitiana, si è poi stabilizzata, prestandosi a mettere in scena, *regnante Romero*, le contraddizioni della società americana (par.4). Questo percorso è stato segnato da una serie di procedimenti traduttivi, attraverso il dispiegamento di *apparati di cattura* (par.2) approntati allo scopo di far posto all'interno della cultura di arrivo di alterità inquietanti, per essere quindi gli oggetti di investimenti semantici sempre nuovi via *ratio difficilis* (par.4). Tali processi traduttivi hanno accompagnato lo zombi nella sua evoluzione da figura dell'altro a specchio automodellizzante delle culture occidentali – tenendo ferma la capacità di parlarci della incessante produzione di *esistenze mancate*: quella multiforme haitiana, quella americana segnata dalla spirale capitalistica e più in generale, quelle sempre nuove e proprie dello sviluppo delle società contemporanee.

2. Zombi: piccola archeologia portatile

Può esser vero che avere un nome significa avere un'origine (e un destino: Zambrano 1934); ciò non toglie che i nomi stiano spesso alla confluenza di innumerevoli storie, e dipanarne la trama risulti a volte impossibile. Senza dubbio difficile si annuncia il compito a proposito dello zombi, le cui radici sembrano oscure quanto le immagini che è in grado di evocare. Forse anche a causa di ciò, il viluppo mitico-religioso che costituisce la figura dello zombi non ha mai smesso di affascinare gli occidentali, sempre bisognosi di rischiare le tenebre con le armi della ragione, le quali storicamente non consistono soltanto di buoni argomenti. Non è dunque un caso se, da un lato, la storia dello zombi si intrecci a più riprese con la sopraffazione e il controllo e, dall'altro, si prolunghi nella ridda di spiegazioni che interpreti variamente motivati hanno prodotto.

Per cominciare proprio dal nome, sembra indiscussa la provenienza africana; al contempo, gli etimi candidati risultano troppi e di conseguenza equivalenti.² In generale, tra le ipotesi si nota una netta prevalenza dei termini prove-

¹ In ragione della prospettiva traduttiva qui adottata, si privilegia una grafia in qualche modo più vicina all'origine haitiana, in ogni caso ricalcando la scelta di Fabbri (2013).

² Si veda la tabella riassuntiva in Ackerman, Gauthier (1991: 468), nonché la dettagliata discussione degli autori. In ogni caso, il Merriam-Webster fa risalire la comparsa della parola zombie

nienti dalle lingue dell'area del Congo: *mvumbi* (individuo catalettico o parte invisibile di uomo), *nsumbi* (demone), *nzambi* (spirito di un morto), *zumbi* (feticcio; ma in lingua Bonda e in Angola lo stesso termine è interpretato come *revenant*). Altri luoghi di provenienza ipotizzati sono il Gabon (*ndzumbi*, col senso di cadavere), Ghana, Togo, Benin (in tutti *zan bii*, lingue Ewe e Mina, qualcosa come orco o "uomo nero" in italiano), e addirittura Cuba (ma forse di origine Yoruba: *fùmbi*, spirito). La morfologia simile e la diffusione areale tutto sommato circoscritta suggerisce una comune radice, ma non sembrano esserci elementi sufficienti per ricostruire una linea di derivazione certa, ammesso che sia possibile.

Appare più sicuro attribuire la specificazione semantica della figura dello zombi all'incontro tra le tradizioni già presenti ad Haiti e le religioni degli schiavi ivi condotti dall'Africa, senza dimenticare l'indottrinamento cattolico. Tuttavia, tale processo di precisazione testuale, sincretico per origini e natura, non ha potuto eliminare il carattere plurivoco e sostanzialmente ambiguo dello zombi.³ Per esempio, accanto allo zombi *del corpo* che si è poi fatto strada nell'immaginario occidentale, si attesta la credenza nello zombi *dell'anima o dello spirito*, ossia senza corpo.⁴ Inoltre, laddove in buona parte dei casi la condizione zombi è ricondotta al furto o alla perdita del *ti bon ange* (piccolo angelo guardiano), in altri essa implicherebbe la sottrazione del *gros bon ange* (grande angelo guardiano).⁵

Sebbene sia riduttivo riportare rapidamente queste informazioni generali, vale la pena rendere conto, molto in breve, anche delle procedure di zombificazione.⁶ Puntando l'attenzione sullo zombi del corpo, più solidamente accreditato e pertinente per gli scopi di questo contributo, la gamma delle possibilità procede dalla somministrazione di una polvere, alla cattura con un piccolo recipiente del *ti bon ange* al momento della morte (naturale o indotta), agli

nella lingua inglese al 1871, come testimonia Ronchi (2015: 35, n.25), il quale segnala anche il termine *jumbie*, ossia spiriti per le nazioni indiane occidentali. Tuttavia, il termine sarebbe stato associato alla condizione di "morto vivente" soltanto a partire da Austin (1912), che riferisce della pratica di somministrare sostanze in grado di simulare la morte. Cfr. anche Rhodes (2001), Bishop (2010).

³ Di nuovo, si rimanda ad Ackerman & Gauthier (1991), anche per le righe che seguono.

⁴ Di cui rende conto soprattutto Davis (1985; 1988). Anche la denominazione di tale tipo zombi è piuttosto variegata (astrale, *vivi* secondo Huxley 1966; *fading* o *effacé*, tra gli altri). Di fatto, tale variante risulta sconosciuta anche a molti haitiani (Ackerman & Gauthier: 482).

⁵ La psicologia haitiana, intesa in senso etimologico, considera l'anima divisa tra queste due entità. Il *gros bon ange* (memoria, funzioni corporee) non lascerebbe il corpo se non al momento della morte. Si considera invece il *ti bon ange* (personalità e volontà) più volatile (per esempio, lascerebbe il corpo durante i sogni) e per questo più facilmente collegato allo zombismo (Niehaus 2005: 192). In misura minore, si attestano anche altre due componenti, *n'âme* (responsabile del regolare funzionamento del corpo) e *z'étoile* (la stella del destino di ognuno) (Davis 1985; 1988). Tuttavia, per rendersi conto dei frutti di sincretismo e difficoltà interpretative è sufficiente ricordare che Hurbon (1972) ritiene che lo zombismo sia dovuto alla privazione del *gros bon ange*; lo stesso Hurbon (1988) lo attribuisce invece all'elisione dal corpo del *ti bon ange* (cfr. anche Murtaugh 2009). Per uno sguardo d'insieme, si veda ancora Ackerman & Gauthier (1991).

⁶ Ackerman e Gauthier (1991) forniscono un quadro sinottico insuperato, corredato da efficaci e numerose tabelle; non si può fare a meno di rimandare un'altra volta a questo lavoro. Il quale si segnala inoltre per la spassionata discussione dell'ipotesi di zombismo per intossicazione dolosa, gli sforzi comparativi con altre tradizioni religiose, nonché lo studio sul campo condotto dagli autori con l'obiettivo di accertare i contorni del dualismo dello zombi (del corpo, dello spirito).

esiti di una malattia inspiegabile (e in alcuni casi sospetta di dolo), al semplice rituale verbo-performativo, o più spesso una loro combinazione.

Più agevole e fruttuoso risulta invece individuare un nucleo di proprietà che contraddistingue la condizione zombi. Métraux (1958) elenca aria assente, occhi bassi e vitrei, assenza di memoria e mimica facciale, nonché voce nasale, proprietà su cui c'è un generale consenso. Altre caratteristiche sono invece riportate soltanto da pochi studiosi; per esempio, il solo Métraux (1958) attribuisce allo zombi la capacità di ascoltare; mentre Seabrook (1929) e Bourgouignon (1959) lo ritengono ignaro del proprio nome. Un accordo trasversale insiste anche sul fatto che lo stato zombi può essere annullato, con qualche rischio per il padrone, con la somministrazione di sale, alla quale Seabrook (1929) aggiunge l'offerta di carne (cfr. Ackerman & Gauthier 1991: 480-481).

Ancora più indicative e pregnanti, nella prospettiva adottata, le ipotesi relative alle ragioni dello zombismo. Se molti degli studi in merito offrono un panorama sospetto nella misura in cui abbondano di razionalizzazioni – vale a dire, spiegazioni accettabili secondo l'epistemologia occidentale, in ogni caso lasciano intravedere le attribuzioni di senso autoctone. D'altra parte, anche le interpretazioni seconde sono interessanti, proprio perché rappresentano un aspetto dell'attività traduttiva che caratterizza l'incontro con l'altro, e in definitiva ogni articolazione del senso.

La letteratura relativa è abbondante e incrina ulteriormente l'aspettativa di una nozione monolitica. Ciò nonostante, emergono senza difficoltà tre grandi nuclei discorsivi (cfr. Murtaugh 2009; Bishop 2010: cap. 1), sia in relazione al linguaggio di elaborazione, religioso e locale, sia ai linguaggi scientifici di *ri*-elaborazione applicati dagli osservatori occidentali.

Il primo è ben illustrato da Niehaus (2005: 191): uno zombi sarebbe un caro defunto, in genere in età giovanile, che in vita presentava caratteri peculiari, avvistato in seguito mentre si aggirava inquieto nella terra in cui era vissuto. I soggetti in questione possono essere descritti, quasi senza residui, applicando il nucleo di proprietà riportato più su. Ackerman, Gauthier (1991: 490) e Davis (1985: 63) li indicano come casi di disturbi mentali; Littlewood & Douyon (1997: 1095), psichiatri, hanno diagnosticato tre specifici casi di zombismo 1) come schizofrenia catatonica; 2) come sindrome cerebrale organica con epilessia seguita da uno stato di anossia; 3) come disabilità dell'apprendimento, forse collegata a esposizione del feto all'alcool (cfr. Murtaugh 2009). Naturalmente, per molti haitiani lo stato zombi appare correlato, invece, all'azione di un *bokor*.⁷

Murtaugh (2009) riassume in modo efficace gli elementi comuni a questi casi: a) età molto giovane e tratti fuori dal comune; b) malattia molto rapida e morte improvvisa, anche a causa di un incidente bizzarro; c) talvolta, l'abitudine a vagare senza meta.⁸ Come informa Farmer (1996: 262), i casi di disabilità e morte prima dei 50 anni sarebbero piuttosto frequenti ad Haiti; se si aggiunge la riportata rapidità del trapasso, potrebbe essere dunque giustifi-

⁷ Termine generale per stregone o sacerdote vudu, *oungon* o *houngon* nel caso sia di sesso maschile, *mamba* di sesso femminile; cfr. Hall (2012), *ad voces*.

⁸ A questo proposito, Farmer (1996: 262) riconduce la frequenza con cui alcuni vagano spesso per le zone rurali all'insufficienza dei presidi medici in queste parti di Haiti.

cata la difficoltà a rintracciare, nelle credenze haitiane e nelle interpretazioni occidentali, una chiara distinzione tra lo stato zombi del soggetto *prima* della morte e l'avvistamento *dopo*. Niehaus (2005) ha dunque buon gioco a parlare di melancolia dovuta a una severa difficoltà nell'elaborazione del lutto *tout court*; per parte sua, Murtaugh (2009) riconduce la credenza relativa allo zombismo, in questi casi, a un meccanismo di *coping* relativo alla perdita improvvisa di un giovane parente.

Il secondo rimanda invece a questioni di ordine sociale: si diverrebbe zombi *per punizione*, come conseguenza della violazione di una norma moralmente vincolante (Davis 1985; Hurston 1939; Ackerman, Gauthier 1991; Murtaugh 2009; Bishop 2010). In questo caso, lo zombismo assumerebbe i connotati di una pena riparativa comminata da un soggetto in possesso della competenza e dell'autorità necessarie (un *bokor*), generalmente per via di intossicazione dolosa e nascosta, in alcuni casi completata da rianimazione e conseguente schiavizzazione. Tale credenza (o pratica, più o meno efficace) conoscerebbe una diffusione sufficiente, secondo Littlewood e Douyon (1997: 1094), a farla includere nel Codice Penale haitiano, equiparata all'omicidio dall'articolo 246.⁹

La melancolia vista a proposito del primo tipo di zombi si riaffaccia, generalizzata, nella terza fattispecie. Si tratterebbe in questo caso degli effetti della lunga imposizione della schiavitù sulla popolazione haitiana. In sostanza, uno zombi sarebbe un essere umano costretto a una tragica consuetudine con la privazione della libertà.

Questa forma di zombismo appare chiaramente collegata con il dominio coloniale. Già Métraux (1958) descriveva lo zombi come un lavoratore prostrato, una bestia da soma nutrita con alimenti scipiti, sfruttato senza remore e frustato a volontà. Tale caratterizzazione è inserita dall'autore in un discorso che punta a riconoscere gli *effetti* psico-sociologici dell'azione combinata di lavoro sfiancante, isolamento, stagnazione economica, ignoranza e inaffidabilità amministrativa. Questa è la direzione presa, tra gli altri, anche da Fanon (1963) e Murtaugh (2009): insieme a Métraux, essi dipingono lo zombismo come forma di escapismo, sovrapposto in taluni casi a condizioni di malessere psicologico, generato precisamente dalla situazione di subalternità e spoliazione esistenziale in cui gli haitiani sono affogati da secoli.

D'altra parte, Seabrook (1929) ha reso conto a suo tempo dell'identificazione *tout court* degli zombi con i forzati delle piantagioni, da parte della popolazione locale. Sulla sua scia, Ronchi (2015) fa degli zombi il rovescio di ogni individuazione che renderebbe possibile la distinzione dalla collettività anomica e massificata, *oncologica* (*onkos*), di cui ha parlato anche Fabbri (2013). Vale la pena seguire l'efficace prosa di Ronchi, con la quale egli riporta e commenta l'esperienza di Seabrook:

⁹ In effetti, l'articolo in questione recita, al comma 2: «Est aussi qualifié attentat à la vie d'une personne, par empoisonnement, l'emploi qui sera fait contre elle de substances qui sans donner la mort, auront produit un état léthargique plus ou moins prolongé, de quelque manière que ces substances aient été employées et quelles qu'en aient été les suites. Si, par suite de cet état léthargique, la personne a été inhumée, l'attentat sera qualifié assassinat». Come si vede, il riferimento è al massimo alle pratiche implicate, non alla categorizzazione lessicale. Il Codice Penale haitiano è facilmente reperibile on-line in molti luoghi; lo si è consultato, in data 28/01/2025, al seguente link: <https://www.oas.org/juridico/PDFs/mesicic4_hti_penal.pdf>.

Il suo [di Seabrook] informatore, Polynice, sembra condividere il suo scetticismo. [...] ma quando Seabrook cita gli zombi, l'atteggiamento di Polynice muta. Smette di ridere. Gli zombi, dice, esistono, non sono leggenda, per vederli basta recarsi a Hasco. HASCO è in realtà una sigla che significa Haitian American Sugar Company, una gigantesca fabbrica dove si produce rum e si raffina lo zucchero. Con HASCO si intende anche un immenso territorio dove operai agricoli pochissimo pagati lavorano alla canna da zucchero che sarà poi raffinata nella fabbrica. [...] la storia fantastica che Polynice racconta non lascia dubbi a chi l'ascolti con attenzione critica. Gli zombi sono l'incarnazione della nozione marxiana di forzalavoro. Ne sono l'incarnazione in senso letterale. Sono forza lavoro allo stato puro. Non sono definiti da nessuna altra caratteristica se non dalla capacità astratta di lavorare e di produrre valore. Non pensano, non parlano, non socializzano, non hanno una vita privata, neppure quella residuale che era concessa al proletario inglese della prima rivoluzione industriale, il quale, una volta rientrato a casa, cessava di esser forza lavoro per diventare un vivente. [...] Sono macchine viventi, macchine che simulano la vita al fine di lavorare. (Ronchi 2015: 36-37)

Macchine, aggiunge Ronchi, per le quali la distinzione giorno/notte o lavoro/riposo è senza senso – distinzione invece pertinente e si direbbe fondamentale per il vampiro, accostabile allo zombie «per i condivisi istinti cannibali», sebbene appunto «ne differisc[a] nello stile di vita e di consumi» (Fabbri 2013: 165).

3. Noialtri haitiani. Tradizioni/traduzioni

Prima di completare il passaggio, appena accennato, dal contesto etnografico a quello della cultura di massa, si rende necessario tirare le fila del discorso, indicando i processi di articolazione testuale emergenti dal materiale esaminato. In primo luogo, nessuna sorpresa che, alla luce della tipologia tripartita che si è riportata, la figura dello zombi sembra essere l'esito di un processo traduttivo già per la cultura haitiana. Di fatto, in tutti e tre i casi lo zombie sembra essere una costruzione testuale, raccordata alle credenze preesistenti, che *rende conto* di fenomeni che cadono *al di fuori* della normalità dell'esperienza. Più precisamente, lo zombi sembra essere una figurativizzazione dello Straniero, così come inteso da Lotman, nei termini dei linguaggi e delle unità di senso correnti *all'interno* della cultura. Infatti, le tre fattispecie – malattia mentale e morte precoce, infrazione delle regole comportamentali e conseguente punizione, dominio coloniale e de-individualizzazione – si mostrano come elementi di estraneità o di extra-territorialità rispetto al perimetro delle *norme* accettate, condivise o comunque *attese*. In breve, lo zombi haitiano sembra il frutto del lavoro di un *apparato di cattura* (Lancioni 2020; Deleuze & Guattari 1980), ossia un

dispositivo semiotico predisposto per far posto all'alterità, per incanalarne il senso all'interno di una struttura, in modo che essa non ne venga destabilizzata. L'elaborazione di tale dispositivo poggia sulla riarticolazione di configurazioni semiotiche, di vario genere e livello, già sedimentate in una cultura e che proprio grazie a ciò hanno la capacità di rendere lo *straniero* familiare, "già noto", anticipandone l'identità, il ruolo, le

funzioni narrative possibili e con esse il suo potenziale passionale (corsivo nel testo). (Lancioni 2020: 57)

Per gli haitiani si tratterebbe, quindi, di rendere conto di diverse forme di “esistenza mancata”, attraverso la convocazione di una forma preesistente. Lo scopo, o la necessità, è disinnescare la portata dirompente di fenomeni in qualche modo “alieni”, in regime a) di assenza di una spiegazione ragionevole (comportamenti anomali, morte prematura), o b) di imposizione di una logica “altra” (colonialismo). Insomma, secondo processi traduttivi sia endo-, sia interculturali.

Tuttavia, nel caso dello zombismo per punizione la questione assumerebbe caratteri in parte differenti: esso sarebbe un monito per una corretta condotta morale. In questo caso, la zombificazione agirebbe come mezzo di controllo sociale,¹⁰ temuto e subito, ma sostanzialmente assunto e preveduto. Più in generale, non sembra comunque del tutto chiaro fino a che punto la categoria dello zombi copra tutte le fattispecie allo stesso modo o allo stesso tempo, o venga convocata in differenti periodi o circostanze per differenti esperienze. L’informatore di Seabrook pensa allo zombi solo in relazione alla terza (l’effetto del dominio coloniale); ma, si è visto, egli è uno scettico. Inoltre, gli altri informatori rispondono a domande correlate alle ipotesi di ricerca del singolo studioso. Leggendo attraverso la categorizzazione occidentale, si può immaginare che, almeno per una quota di haitiani, uno zombi possa essere tutte e tre le cose – e forse ai loro occhi sono sempre state tutte la stessa.

D’altra parte, non sembra che le tre fattispecie individuate, certo già informate dal punto di vista occidentale siano, di necessità, mutuamente esclusive. Come Lancioni (2020) mette più volte in evidenza, la configurazione figurativa risultante (in questo caso, lo zombi) è di fatto l’effetto discorsivo di un apparato di cattura in cui si riarticolano configurazioni plurime. Così, fenomeni differenti potrebbero essere tutti catturati dalla figura dello zombi, ma usando una volta le strutture discorsive dell’Azione Spontanea (tratti singolari, morti premature), una volta quelle della Legge Morale (punizione), un’altra volta quella della Sottomissione Violenta (schiavitù coloniale) – tessendo a livello sovraordinato, dal punto di vista autoctono, la struttura della sottrazione del *ti bon ange*, a cui tutte sono in effetti riconducibili. Tali forme discorsive convocano di fatto strutture narrative più astratte che a loro volta convertono l’intreccio categoriale della Libertà, della Normalità, della Prescrizione/Trasgressione e, in definitiva, la terra di mezzo tra Vita e Morte, sia essa intesa in senso proprio o figurato.¹¹

In ultimo, le riflessioni di Lancioni a proposito della natura discorsiva e ammonitrice di ogni *monstrum*, con il suo appello all’interpretazione e alla traduzione ulteriore, si adattano bene allo zombi haitiano, sebbene le diffor-

¹⁰ Ma su questo cfr. Bishop (2010: cap.1), il quale argomenta con efficacia l’idea che la figura dello zombi risponda a esigenze ideologiche repressive in ogni caso. In particolare, egli si riferisce alla sorta di “governi ombra” rappresentati dalle società segrete *Bizango*, discusse ampiamente da Davis (1985), le quali eserciterebbero il loro potere avvelenando e poi somministrando un antidoto per mantenere la popolazione, e soprattutto i responsabili di offese all’ordine sociale e allo *status quo*, in uno stato di arrendevolezza. Per approfondimenti cfr. anche Laguerre (1980).

¹¹ Il riferimento è naturalmente ai livelli del percorso generativo del senso (Greimas 1966; 1970; 1983; Greimas & Courtés 1979; 1986).

mità implicate dallo zombi, espressione dell'alterità incarnata dal *monstrum* (Lancioni 2020: 85), non incutano timore, possibilità del resto già rubricata da Lancioni. Littelwood, Doyoun (1997: 1094) riferiscono che in genere gli zombi sono trattati con compassione; inoltre, parrebbe che in alcuni casi i soggetti “si adattino”, sebbene non del tutto consapevolmente, alla loro “condizione zombi”: almeno secondo la prospettiva performativa di Martin (2007), l'accento nasale sarebbe un effetto, e non un tratto rivelatore, di tale identificazione.¹²

Quel che terrorizzerebbe gli haitiani sarebbe piuttosto la possibilità di essere *vittime* del processo di zombificazione. Il che installa alterità ed estraneità anche a un livello ulteriore rispetto alla semplice e concreta articolazione testuale: non soltanto lo zombi è figura di qualcosa di *abnorme*, fuori dalla norma e pertanto Straniero, ma è estranea ed esterna, nonché gravida da un punto di vista passionale, soprattutto l'agentività che opera dietro le esperienze che esso, lo zombi, è chiamato a figurativizzare. A essere oscura non è dunque la risultante figurativa chiamata a rendere conto di una serie imparentata di esperienze. Si tratta piuttosto di altri attanti, o altre configurazioni testuali, a essa collegati: il *bokor* o il dominatore straniero, investiti da programmi narrativi polemici imposti dal di fuori e posti al di fuori di ogni controllo.¹³ Il terrore haitiano cadrebbe di conseguenza oltre la figura dello zombi; l'influenza passionale seguirebbe quindi un percorso centripeto (dalla figura zombi alla rete attanziale o enciclopedica), sostanzialmente opposto a quello centrifugo all'opera negli *zombie movie* classici, in cui l'innescio passionale risiede negli zombi e secondarie o al limite irrilevanti appaiono le cause della loro apparizione.

Per quanto riguarda invece direttamente le interpretazioni scientifiche occidentali, esse possono essere esemplarmente ricondotte al processo di traduzione *per correlazione*, così come indicato da Sedda (2018). Si tratterebbe in effetti della produzione di *identità senza equivalenze*: la stessa sostanza espressiva si mantiene nel processo di traduzione, ma a essa vengono correlate diverse forme semiotiche. Laddove ad Haiti uno zombi è qualcuno a cui è stata sottratta una parte dell'anima, in Occidente uno zombi è un malato morto giovane, la vittima di un atto violento di riparazione morale, uno schiavo coloniale. Si tratta soltanto di omonimia, tuttavia mai neutra od occasionale. Non soltanto la traduzione occidentale prende avvio dalla pretesa di stabilire la “vera natura” di un fenomeno folklorico singolare; inoltre tale “svelamento” ha l'effetto di velare la rete di forme semiotiche autoctone di cui il fenomeno è il nodo, col rischio di occultarne la significatività – e si vedano le difficoltà nell'indicare un eventuale nucleo identitario dello zombi, forse ormai irrimediabilmente sfocato dalla moltiplicazione degli sguardi che, dall'esterno, insistono su di esso.

¹² La questione rientra nella prima fattispecie, ossia l'ipotesi della malattia mentale; su tutto ciò cfr. anche Murtaugh 2009. Per Martin, insomma, parlare con un accento nasale sarebbe la “risposta adeguata” alle aspettative, una volta avvenuta l'identificazione con uno zombi; una *scelta* della vittima, frutto di una sorta di “doppia consapevolezza” (Martin 2007: 57): lo zombi ha una voce nasale, dunque è così che parlerò.

¹³ Con effetti dirompenti su ogni possibilità di rivolta: «Because of the pervasive cultural memory Haitians have of being a literally enslaved people, the threat of being made a zombie (i.e., “sold” into an even more repressive form of slavery) is generally enough to deter any upstart» (Bishop 2010: 59).

4. L'isola e il continente. La traversata pop dello zombi

Lo zombi non ha tuttavia attratto soltanto lo Sguardo della Scienza, com'è noto; anzi, i frutti etnografici delle spedizioni haitiane non godono in genere di fama. Piuttosto, mentre subiva la conquista concreta da parte di truppe militari e multinazionali (spessissimo alleate), Haiti ha al tempo stesso rilasciato un "virus" che negli anni, attraverso una serie di traduzioni, ha invaso l'immaginario occidentale. Tale unità di senso virale è poi diventata una matrice valida non soltanto per esotiche rappresentazioni dell'alterità, ma anche per costruire automodelli relativi alla cultura di arrivo.

Per procedere con ordine, un diffuso consenso attribuisce proprio al libro di Seabrook (1929) un ruolo centrale nella fecondazione della cultura occidentale da parte dello zombi,¹⁴ sebbene la fascinazione per Haiti abbia radici senza dubbio più antiche.¹⁵ Sembrerebbe tuttavia che il libro di Seabrook abbia agito da innesco, in ragione del lavoro di efficace familiarizzazione compiuto per i lettori statunitensi: «it took the publication of William B. Seabrook's sensational travelogue *The Magic Island* in 1929 to bring the zombie out of the misunderstood superstitions of Haiti and into the light of mainstream America» (Bishop 2010: 13). Insomma, già una prima operazione di cattura/traduzione, coerente e comprensibile, che ha così attirato l'attenzione dei cineasti.

Ripercorrere passo per passo la produzione degli *zombie movie*, anche imponendo limiti geografici e temporali, è un'impresa che richiederebbe ormai la stesura di un intero volume.¹⁶ D'altra parte, è interessante piuttosto individuare lo spazio di dispersione discorsiva, e in particolare i punti di discontinuità nelle configurazioni testuali adottate dalle rappresentazioni cinematografiche.

Così, i primi *zombie movie* insistono ancora sull'ambientazione haitiana, sebbene con importanti differenze; per esempio, laddove *White Zombie* (1932) di Halperin tratterebbe le credenze vudù con condiscendenza, già *I Walked with a Zombie* (1943) di Tourner pare esibire una maggiore sensibilità etnografica, o quantomeno sembra adottare un diverso atteggiamento nei confronti della diversità culturale: «[Il film di Tourner] does not patronize its audience. Voodoo is not reduced to "mumbo-jumbo" superstition, its practitioners are not portrayed as evil or childlike. The realism with which voodoo is portrayed encourages the audience to keep an open mind» (Young 1998: 114).

Quando il rapporto con Haiti si incrina, la figura dello zombi perde i suoi tratti caratteristici, dei quali mantiene al più lo stato di influenzabile inconsapevolezza. A titolo di esempio, *Maniac* (1934) è in effetti una libera trasposi-

¹⁴ Cfr. Ronchi 2015; Bishop 2010; Kee 2017: 4; de Laforcade, Stein, Waenger 2022: 148.

¹⁵ Rhodes (2001) e Métraux (1958) ricordano i libri *Sketches of Hayti: From the Expulsion of the French to the Death of Christophe*, scritto da W. W. Harvey e uscito nel 1827; e *Hayti, or the Black Republic* di Spenser St. John, del 1884. Si tratta di testi finalizzati a mettere in cattiva luce i riti "selvaggi" haitiani (St. John), o la natura sanguinosa della ribellione del 1804 (Harvey). Secondo Rhodes (2011), per il primo testo più obiettivo si sarebbe dovuto attendere il 1907, con l'uscita di *Haiti: Her History and Her Detractors*, dovuto alla penna di J. N. Léger. D'altra parte, diari di viaggio, spettacoli teatrali e opere letterarie avevano testimoniato delle credenze haitiane già fin dalla fine del XVII secolo; su tutto ciò in maggior dettaglio si veda Bishop (2010: 60 ss.).

¹⁶ La letteratura abbonda di testi sinottici piuttosto dettagliati; si vedano ad esempio Kay (2008), Dendle (2011-2012), Gagliani Caputo (2014), e Russell (2014), cui si fa riferimento, oltre a Bishop (2010), per le righe che seguono.

zione di *The Black Cat* di Poe; qui procedure pseudo-scientifiche sostituiscono riti, formule e sostanze enigmatici. Lo stesso accade in *Creatures with the Atom Brain* (1955), dove una radiazione atomica consente di rianimare dei corpi in seguito comandati a distanza. In casi come questi, in realtà, si assiste a una sorta di stilizzazione dello zombi, figura che al limite viene soltanto sfruttata per cavalcarne il successo. Si tratta al più di un processo di metaforizzazione piegato a esigenze circostanziali; è quel che accade, ad esempio, con film quali *Invisible Invaders* e *Plan 9 from the Outer Space*, entrambi del 1959, in cui si manifesta, sotto l'ombrello figurativo di creature in qualche modo zombificate, la saldatura *reale* tra lotta al comunismo e corsa alla conquista dello spazio, sulla scorta di innumerevoli film più tradizionalmente *sci-fi*.¹⁷

In termini generali, si possono individuare tre grandi tendenze:¹⁸ una è senza dubbio quella del mero sfruttamento commerciale e sensazionalistico, sulla scia degli effetti del libro di Seabrook (1929), con personaggi piatti e trame stucchevoli. Un'altra è la già descritta curvatura delle tradizioni haitiane verso l'agenda politica del momento. Un altro troncone, più nutrito e di maggior successo, mette in scena paure e speranze di stampo coloniale, restando in qualche modo prossimo alla figura di origine caraibica (cfr. in particolare Bishop 2010: cap.2).¹⁹ Tuttavia, è importante precisare che una tale distinzione può esser valida soltanto in prima istanza, poiché non si tratta di categorie mutuamente esclusive; né si può dimenticare che il lavoro di un testo non termina con la sua realizzazione. Come si vedrà meglio a proposito dei film di Romero, restano valide le considerazioni esemplari di Eco (1978) a proposito dei *Misteri di Parigi*: al di là delle intenzioni degli autori e a dispetto delle strategie testuali, gli interpreti giocano sempre un ruolo fondamentale nel determinare l'efficacia concreta di un testo, lungo il *continuum* che procede dall'*uso* più noncurante all'*interpretazione* più fedele all'Autore Modello (Eco 1990; Pezzini & Sabucco 2007).

Intorno alla metà degli anni Sessanta il legame con Haiti si sfilaccia irrimediabilmente; i film di genere si riferiscono prima a un'isola non meglio specificata, per poi tacerne completamente: «By the late 1960s, zombie movies had virtually no remaining ties to voodoo or folklore» (Bishop 2010: 94). Più spesso, in questi anni le pellicole del genere introducono un "messaggero ostile" che importa le capacità di zombificazione. Caso esemplare, anche dello sbarco zombi sulle coste britanniche già in corso da pochi anni, *The Plague of the Zombie* (1966), in cui l'azione si sviluppa interamente nella Cornovaglia del 1860, ma è suscitata da un proprietario terriero che ha vissuto per diversi anni nell'isola caraibica, impratichendosi con i rituali vudù.

¹⁷ Più tardi doppiati da *The Earth Dies Screaming* (1964) e *The Astro-Zombies* (1968). Si segnala inoltre la contaminazione con i film *peplum* operata da *War of the Zombies* (1964).

¹⁸ Si sintetizzano così le categorizzazioni di Bishop (2010) e Russell (2014), più orientati verso un ordinamento cronologico.

¹⁹ Che si tratti di un nervo sensibile è testimoniato da film come *Teenage Zombies* (1959), in cui è esplicito il proposito di dominazione degli Stati Uniti, tema del resto già presente in *White Zombie*. Tali testimonianze confermano la permeabilità delle categorie abbozzate più su: una colonia esotica può naturalmente stare per il mondo al di là della Cortina di ferro, così come in diversi periodi storici una stessa storia può essere proposta o interpretata come sostegno delle ambizioni imperialiste, o di converso come rappresentazione critica nei confronti di tali ambizioni.

In quest'epoca interlocutoria, le produzioni cinematografiche “prendono a prestito” più o meno consapevolmente una forma culturalmente aliena, dunque dotata del *mana* necessario per creare uno spazio insieme *commovente* e *non allarmante* ad alterità endoculturali ben più pressanti. D'altra parte, sulla scorta di Lukács (1920), Moretti (1986), e Garroni (1978) la finzione (non soltanto) romanzesca non sembra affatto assolvere al compito di rispecchiare il mondo umano; piuttosto, si tratta sempre di un'attività per nulla sontuaria (Garroni) che tenta di *rispondere formalmente* (Lukács; cfr. anche Hale 1998) ai problemi sociali per via di *bricolage* e spesso in vista di un *compromesso* (Moretti). Insomma, nulla di nuovo sotto il sole semiotico.

Così, cominciata come l'esibizione e lo sfruttamento di una “curiosità dal mondo”, durante la sua traversata lo zombi conosce un progressivo svuotamento di sostanza, mentre viva ed efficace si mantiene la forma relativa. Ciò è ottenuto anche grazie a un dispositivo spaziale che ha l'effetto di retrocedere la localizzazione haitiana da spazio della *performance* a quello della *competenza* (il messaggero ostile visto più su), fino a farlo scorrere al di fuori dello spazio topico (cfr. Greimas 1976). Tale processo coincide con una «graduale sospensione del figurativo», ossia una riduzione della «densità semica» (Bertrand 2000: 135 tr.it.), il che rende lo zombi disponibile a nuovi e sempre diversi investimenti sostanziali – che sia il tema della corsa allo spazio a imporsi, o piuttosto quello più generale della lotta al comunismo, oppure quello delle ambizioni coloniali, e così via. Procedimento che crea le condizioni per il passaggio dallo zombi-traduzione allo zombi-automodello, in questo periodo ancora in modo tentativo ed effervescente. Il passaggio si compirà, in modo più consapevole, soltanto dopo l'avvento dei film di Romero. Sempre vivo sul piano del contenuto, il processo rallenterà sul piano dell'espressione una volta che Romero avrà fissato una forma più stabile – per ricominciare a “sperimentare” in anni più recenti (cfr. Luckhurst 2015).

5. Risorto, *resartus*. Romero e lo zombie su misura

Firmando *Night of the Living Dead* (1968) e soprattutto i due film successivi, Romero finisce dunque per disegnare lo standard per gli *zombie movie* a venire. Tuttavia, se una tale reinvenzione appare del tutto «single-handedly», resta vero che si tratta del frutto di un abile lavoro di bricolage:

Because no short fiction, novels, or films featuring hordes of flesh-eating zombies predate 1968, Romero appears to have authored a wholly original text. However, upon closer investigation, the film proves instead to be an assemblage of multiple sources; primarily, voodoo zombie movies set in the Caribbean; Gothic tales of reanimated golems, insatiable vampires, fractured personalities, and haunted houses; and science fiction stories of alien invasion and the resulting paranoia. *Night of the Living Dead* is thus a synthesis—and transcendence—of these preexisting subgenres; by combining the most exciting and innovative elements from a variety of established texts and traditions, Romero created a new and vibrant narrative from what had become stale and predictable predecessors. (Bishop 2010: 94)

Tale “nuova narrazione” ruota intorno a ben individuati, e ormai ben noti, tratti narrativi e discorsivi. Bishop (2010: 94) elenca 1) l’assenza di collegamenti con la tradizione vudù; 2) lo sterile cannibalismo degli zombi (come si è visto un’assoluta innovazione); 3) la loro superiorità numerica rispetto ai vivi; 4) la loro condizione contagiosa. Paffenroth (2006: 2-6) nota inoltre la paura degli zombi per il fuoco e ogni forma di illuminazione diretta. Caratteri ai quali si possono aggiungere, per derivazione e seguendo Fabbri (2013), a) il decadimento corporeo; b) l’instaurazione di una condizione ossidionale e un conseguente regime di caccia generalizzato (vivi verso non-morti, non-morti verso vivi); c) il passaggio, rispetto alle tradizioni precedenti, a una condizione zombi molteplice, anomica e radicalmente gregaria. Inoltre, sviluppando un suggerimento di Fabbri (2017), si può indicare una specificazione passionale: come si è visto, per la tradizione haitiana lo zombi stimola sostanzialmente compassione, mentre il terrore è causato dalla possibile zombificazione. A partire da Romero, mentre resta *terrorizzante* la possibilità futura di essere zombificati – per giunta per via estremamente cruenta, avere a che fare con gli zombi è motivo di *orrore*, in cui la ripugnanza si aggiunge allo sgomento.

La trasformazione figurativa dello zombi continua nei due film successivi,²⁰ seguendo una parabola tematica che parte dalla critica al razzismo e alla guerra in Vietnam, passa per la denuncia del consumismo, giungendo infine alla messa in scena dell’inefficacia dell’alleanza tra medicina moderna e industria militare di fronte alla corsa verso l’estinzione di massa. Tale breve e netta caratterizzazione è certamente in linea con le letture critiche romeriane (cfr. Lauro 2017; Wood 2003, cap.6; Paffenroth 2006; Wetmore 2011, tra gli altri). Tuttavia, essa dà già per acquisita la vocazione critica degli *zombie movie* di Romero; la quale è senz’altro rintracciabile sia nelle strutture testuali, sia nelle intenzioni dell’autore – tuttavia sorge piuttosto casualmente. In una serie di interviste,²¹ lo stesso regista ha più volte dichiarato la propria sorpresa per l’ampiezza e la profondità delle reazioni relative al suo primo film. Di fatto, per il suo primo film sugli zombi egli ha sempre fornito una “dichiarazione di poetica” piuttosto generale – mettere in scena l’incapacità degli umani di adattarsi e trovare un accordo, anche in circostanze straordinarie; aggiungendo che la scelta di un protagonista afroamericano fosse stata del tutto fortuita.²² Il che mostra, come si è detto più su, quanto pratiche interpretative ed efficacia testuale dipendano da complessi processi interattivi, socialmente e storicamente determinati – potendo talvolta orientare gli sforzi futuri di un autore.²³

²⁰ *Dawn of the Dead* (1978); *Day of the Dead* (1985). Seguiranno *Land of the Dead* (2005); *Diary of the Dead* (2007); *Survival of the Dead* (2009), i quali tuttavia rientrano già nel *renaissance peak* (più di 30 film nel solo 2006; Bishop 2010: 14) che segue un’ulteriore logica traduttiva, come si dirà in breve in conclusione. Tali film cadono dunque al di là della portata del presente contributo, centrato sui processi di trasformazione dalla tradizione haitiana allo zombi “classico”.

²¹ Raccolte in seguito da Williams (2011).

²² Protagonista che viene ucciso non dall’orda dei *ghoul* che assediano la casa-rifugio, ma da un poliziotto zelante a emergenza ormai rientrata.

²³ Il riferimento è di nuovo Eco (1978).

Dalla notte (1968), passando per l'alba (1978) per giungere infine alla gloria della luce diurna (1985), il percorso dei morti viventi romeriani *insegue* dunque l'evoluzione della società americana, e con essa quella delle società occidentali. Il primo film (*Night*) viene letto come una grossolana epitome dello sfruttamento biocapitalistico, il quale tenta di piegare finanche la morte ai suoi fini (Shaviro 2017); delle implicazioni a lungo termine della guerra in Vietnam e delle divisioni che l'accompagnano (Dillard 1987; Higashi 1990; cfr. Williams 2015; Boluk & Lenz 2011); nonché del razzismo più che strisciante nelle pieghe della società americana²⁴ (Paffenroth 2006: 19). Grossolana, ma non parca di stimoli: il capitalismo sconta i suoi peccati davanti alla maggior forza della natura, il razzismo finisce sempre per mostrarsi senza veli, i vietnamiti assenti e invisibili saranno dappertutto. Punter (1980) nota, e la si può considerare un'efficace silloge, quanto sia difficile tracciare una linea netta tra umani e zombi nel film: ferocia e inconsapevolezza abbondano da entrambi i lati.

Del secondo film (*Dawn*) è soprattutto l'ambientazione in un ampio centro commerciale ad attirare l'attenzione: questa volta l'orda dei morti viventi ha la sola bussola della coazione a ripetere, che li porta *in massa* nell'unico luogo che li definiva in vita appunto collettivamente (Horne 1992; Harper 2002). È significativo che la sceneggiatura tracci un paragone tra la struttura valoriale e spaziale del *mall* con quella di una cattedrale:

Stores of every type offer gaudy displays of consumer items... At either end of the concourse, like the main altars at each end of a cathedral, stand the mammoth two-story department stores, great symbols of a consumer society. The images are all too familiar, but in their present state they appear as an archaeological discovery revealing the gods and customs of a civilization now gone. (Romero 1977; cfr. Horne 1992)

Gli zombi continuano dunque a onorare gli dei che hanno guidato le loro vite, replicando istintivamente i rituali ai quali si sottoponevano – denunciandone così la vuotezza: non morti perché zombi già in origine (Bishop 2010: 148). Tema che viene senza dubbio ripreso nel terzo film (*Day*), nel quale tuttavia si esplora la possibilità di un'evoluzione degli zombi. Eppure, lo zombi intelligente che capeggia la schiera dei *dead* parrebbe segnare un punto di non ritorno che tuttavia dipende maggiormente dall'incapacità delle strutture tecnocratiche di gestire una conflittualità tutta umana: «*Day* proves once and for all that the real horror in this world isn't the returning dead, but the inhumanity of the living and the inherent rotteness of contemporary society» (Russell 2014: 144-145). Inumanità senza timone (appunto: inerente) se anche il denaro, che ancora era in grado di muovere gli interessi in *Dawn*, è qui totalmente ignorato (cfr. Paffenroth 2006: 79).

Questa rapida ricognizione non può rendere conto di tutte le trasformazioni tematiche che Romero imprime ai suoi film;²⁵ ma è forse sufficiente per lasciare emergere il meccanismo che porta stabilmente la figura dello zombi

²⁴ Di nuovo, si ricordano le circostanze della morte del protagonista, già viste alla nota 22.

²⁵ A titolo d'esempio, il peso dei ruoli femminili aumenta con costanza dal primo al terzo film, mettendo in scena gli effetti del maschilismo rampante della società statunitense, per diventare significativo nei due film degli anni Duemila. Su questo cfr. Aiossa 2018.

da traduzione dell'alterità a specchio endoculturale – ossia autodescrizione, automodello (Lotman & Uspenskij 1971).

Come si è visto alla fine del par.3, il processo si era avviato già nel corso degli anni Cinquanta e Sessanta; Romero, per via di *bricolage*, conferisce ai non morti un assetto espressivo stabile che ha l'effetto di selezionare, tra le diverse possibilità esplorate in precedenza, alcuni tratti sul piano del contenuto. In tal modo, il progressivo distanziamento, da traduzione a traduzione, dallo zombi haitiano²⁶ si consuma per via di reiterate risemantizzazioni, attraverso instaurazioni locali di rapporti (*rationes*) tra una prima segmentazione del piano dell'espressione e un contenuto mirato (*ratio difficilis*; Eco 1975). Tale commensurabilità tra i due piani è «sempre tentativa e va innanzitutto costruita localmente di volta in volta a partire da rapporti irrazionali» (Paolucci 2010: 249); ossia, e certamente nel caso in oggetto, mai istituiti prima. La pressione discorsiva ha indirizzato alcune grandezze enciclopediche “importate” da una cultura altra *verso* altre grandezze già disponibili e dotate di grande forza attrattiva (i “nervi scoperti” di un dato periodo, per dir così). Se nel caso di *Night* l'espressione era già piuttosto definita, ma il contenuto ancora generalissimo, in *Dawn e Day* esso si è precisato a causa della retroazione di altre unità di contenuto su quell'espressione originaria. Romero ha insomma scoperto che quegli esseri che vagano senza guida; consumando in abbondanza, ma inutilmente; spaventati dalla visione troppo diretta della luce; già morti costretti da un ritmo imposto da una biologia artificiale, non rappresentavano nulla di alieno a cui trovare uno spazio (così ad Haiti e in un primo tempo in Occidente). Piuttosto, si presentavano come naturali *alter ego* di una società capitalistica che si stava autofagocitando, persa nelle sue credenze cieche e incapace di stare troppo tempo esposta al chiarore della ragione. Ha così giocato a istituire nuove relazioni, tenendo fermi alcuni tratti espressivi, ma proiettandoli in modi sempre diversi sul piano del contenuto.

6. Attraverso lo specchio. Per (non) concludere

A questo punto, lo zombi è ormai diventato un'icona culturale; per diventarlo, ha dovuto perdere qualcosa, guadagnando così maggiore generalità (cfr. Ventura Bordenca 2020). Il processo si è anzi accentuato, se è vero che negli anni Duemila anche il nucleo espressivo romeriano si è incrinato, conoscendo una intensa fase di sperimentazione. Ciò che si è chiamata “pressione discorsiva” ha finanche sollecitato la manifestazione di zombi con cui si può e si deve convivere (*iZombie*, *Z Nation*), capaci di comunicare e con diritti pari agli “umani” – e forse ancora zombi solo per radicali posture ideologiche nei confronti della diversità. Il *nostro* nervo scoperto, si direbbe; ancora e sempre più automodello efficace, lo zombi non ha esaurito la sua traiettoria traduttiva e continua a istituire nuove forme testuali. Da immagine dell'alterità endoculturale a terra di mezzo tra razionalità epistemiche; da figura dei rapporti interculturali fino ad automodello, lo zombi ha percorso un lungo cammino e

²⁶ A cominciare dal nome: nei film di Romero, il termine *zombie* non è mai usato da nessun personaggio; eppure ne creano l'archetipo.

continua a spostare la frontiera, offrendo nuove prensioni sul nostro mondo e sollecitando interpretazioni. Se un punto fermo resta, è ancora la capacità dello zombi di illuminare l'inautenticità delle nostre forme di vita, additando sotto la varietà la persistenza di esistenze irrimediabilmente mancate.

Bibliografia

- Ackerman, Hans-Wolfgang; Gauthier, Jeanine
1991 «The Ways and Nature of the Zombi», *The Journal of American Folklore*, 104(414), 466-494.
- Aiossa, Elizabeth
2018 *The Subversive Zombie: Social Protest and Gender in Undead Cinema and Television*, Jefferson (NC), McFarland & Company.
- Austin, Henry (Judge)
1912 «The Worship of the Snake», *The New England Magazine*, 47, 170-181.
- Bertrand, Denis
2000 *Précis de sémiotique littéraire*, Paris, Nathan; tr.it. *Basi di semiotica letteraria*, Roma, Meltemi, 2002).
- Bishop, Kyle W.
2010 *American Zombie Gothic. The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, Jefferson (NC), McFarland & Company.
- Boluk, Stephanie; Lenz, Wylie (eds.)
2011 *Generation Z: Essays on the Living Dead in Modern Culture*, Jefferson (NC), McFarland & Company.
- Bourguignon, Erika
1959 «The Persistence of Folk Belief: Some Notes on Cannibalism and Zombis in Haiti», *Journal of American Folklore*, 72, 36-46.
- Davis, Wade E.
1985 *The Serpent and the Rainbow. A Harvard Scientist's Astonishing Journey into the Secret Societies of Haitian Voodoo, Zombies and Magic*, New York (NY), Simon & Schuster.
1988 *Passage of Darkness: The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, Chapel Hill (NC), University of North Carolina Press.
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix
1980 *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*, Paris, Minuit; tr.it. *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Roma, Castelvechi, 2003.
- Dendle, Peter
2011-2012 *The Zombie Movie Encyclopedia*, Jefferson (NC), McFarland, 2 voll.
- Dillard, Richard H.W.
1987 «Night of the Living Dead: It's Not Like Just a Wind That's Passing Through», in Waller, Gregory A. (ed.), *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, Urbana (IL), University of Illinois Press, 1987, 14-29.

de Laforcade, Geoffroy; Stein, Daniel; Waegner, Cathy C. (eds.)
2022 *The Aliens Within: Danger, Disease, and Displacement in Representations of the Racialized Poor*, Berlin/Boston (MA), De Gruyter.

Eco, Umberto

1978 «Eugène Sue: il socialismo e la consolazione», in Id., *Il Superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, Milano, Bompiani, 27-68.

1990 *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani.

Fabbri, Paolo

2013 «“Yes, we (Zombies) can”: attualità mordace del Non Morto», *aut aut*, 359, 163-175 (ora in Id., *Biglietti d'invito per una semiotica marcata*, Milano, Bompiani, a cura di Gianfranco Marrone, 2021, 69-82).

2017 «“Yes, we (Zombies) can”, intervento presso il seminario internazionale “Mitologías de la cultura zombie en la sociedad contemporánea”, Università di Lima con la collaborazione dell'Istituto di Cultura italiana di Lima, 13-14 novembre. Registrazione audiovisiva parziale disponibile agli URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=jMRg5S3aJVI>> (parte 1); <<https://www.youtube.com/watch?v=nTRjOt8OeuI>> (parte 2).

Fanon, Franz

1963 *The Wretched of the Earth*, New York (NY), Grove Press.

Farmer, Paul

1996 «On suffering and structural violence», *Daedalus*, 125(1), 261-283.

Gagliani Caputo, Marcello

2014 *Zombie al cinema. Dall'Isola degli zombie a Warm Bodies*, Roma, Fazi.

Garroni, Emilio

1978 «Creatività», in Enciclopedia Einaudi, 4, 25-99; poi in volume, *Creatività*, Macerata, Quodlibet, 2010, a cura di Paolo Virno.

Greimas, Algirdas Julien

1966 *Sémantique structurale: recherche de méthode*, Paris, Larousse.

1970 *Du sens. Essais sémiotiques*, Paris, Seuil.

1976 *Sémiotique et sciences sociales*, Paris, Seuil.

1983 *Du Sens 2*, Paris, Seuil.

Greimas, Algirdas Julien; Courtés, Joseph

1979 *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, t.1, Paris, Hachette.

1986 *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, t.2, Paris, Hachette.

Hale, Dorothy J.

1998 *Social Formalism. The Novel in Theory from Henry James to the Present*, Redwood City (CA), Stanford University Press.

Hall, Michael R.

2012 *Historical Dictionary of Haiti*, Lanham (MD), Scarecrow Press.

Harper, Stephen

2002 «Zombies, Malls, and the Consumerism Debate: George Romero's Dawn of the Dead», *Americana: The Journal of American Popular Culture (1900-present)*, 1(2), URL: <https://www.americanpopularculture.com/journal/articles/fall_2002/harper.htm>.

Higashi, Sumiko

1990 «A Horror Film about the Vietnam Era», in Dittmar, Linda; Michaud, Gene (eds.), *From Hanoi to Hollywood: The Vietnam War in American Film*, New Brunswick (CA), London, Rutgers University Press, 175-188.

Horne, Philip

1992 «I shopped with a zombie», *Critical Quarterly*, 34(4), 97-110.

Hubner, Laura; Leaning, Marcus; Manning, Paul (eds.)

2014 *The Zombie Renaissance in Popular Culture*, London, Palgrave Macmillan.

Hurbon, Laënnec

1972 *Dieu dans le vaudou haïtien*, Paris, Payot.

1988 *Le barbare imaginaire*, Paris, Editions du Cerf.

Hurston, Zora N.

1939 *Voodoo Gods: An Inquiry into Native Myths and Magic in Jamaica and Haiti*, London, J. M. Dent.

Huxley, Francis

1966 *The Invisibles*, London, Rupert Hart-Davis.

Kay, Glenn

2008 *Zombie Movies: The Ultimate Guide*, Chicago (IL), Chicago Review Press.

Kee, Chera

2017 *Not Your Average Zombie: Rehumanizing the Undead from Voodoo to Zombie Walks*, Austin (TX), Texas University Press.

Laguerre, Michel S.

1980 «Bizango: A Voodoo Secret Society in Haiti», in Tefft, Stanton K. (ed.), *Secrecy: A Cross-Cultural Perspective*, New York (NY), Human Sciences Press, 147-160.

Lancioni, Tarcisio

2020 *E inseguiremo ancora unicorni. Alterità immaginate e dinamiche culturali*, Milano-Udine, Mimesis.

Lauro, Sarah J. (ed.)

2007 *Zombie Theory. A Reader*, Minneapolis (MN), Minnesota University Press.

Littlewood, Roland; Douyon, Chavannes

1997 «Clinical findings in three cases of zombification», *Lancet*, 350, 1094-1096.

Lotman Jurij M. ; Uspenskij Boris A.

1971 «O semiotičeskom mehanizme kul'tury», *Trudy po znakovym sistemam*, 5, 144-176 (trad. it. «Sul meccanismo semiotica della cultura», in *Iid., Tipologia della cultura*, Milano, Bompiani, 1973, 39-68).

Lukács, Georg B.

1920 *Die Theorie des Romans. Ein geschichtsphilosophischer Versuch über die Formen der großen Epik*. Berlin, Verlag Paul Cassirer.

Luckhurst, Roger

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

Martin, Emily

2007 *Bipolar Expeditions: Mania and Depression in American Culture*, Princeton (NJ), Princeton University Press.

Métraux, Alfred

1958 *Le vaudou haïtien*, Paris, Gallimard.

Moretti, Franco

1986 *Il romanzo di formazione*, Milano, Garzanti.

Murtaugh, Monica

2009 «Constructing the Haitian Zombie: An Anthropological Study Beyond Madness», Thesis in Anthropology of Madness, University of Irvine (CA), 1-13, URL: <https://www.anthropology.uci.edu/files/docs/2009_benedict_murtaugh.pdf>.

Niehaus, Isak

2005 «Witches and zombies of the South African Lowveld: discourse, accusations and subjective reality», *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 11, 191-210.

Paffenroth, Kim

2006 *Gospel of the Living Dead. George Romero's Vision of Hell on Earth*, Waco (TX), Baylor University Press.

Paolucci, Claudio

2010 *Strutturalismo e interpretazione*, Milano, Bompiani.

Pezzini, Isabella; Sabucco, Veruska

2007 «Praticare il testo. Oltre l'interpretazione, gli usi», in Pezzini, Isabella, *Il testo galeotto. La lettura come pratica efficace*, Roma, Meltemi, 141-158.

Punter, David

1980 *The Literature of Terror*, London, Longman.

Rhodes, Gary D.

2001 *White Zombie: Anatomy of a Horror Film*. Jefferson (NC), McFarland & Company.

Romero, George A.

1977 *Dawn of the Dead. Final shooting script*, New York (NY), Dawn Associates, Laurel Group.

Ronchi, Rocco

2015 *Zombie outbreak. La filosofia e i morti viventi*, L'Aquila, Textus.

Russell, James

2014 *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema. Updated and Fully Revisited*, London, Titan Editions.

Seabrook, William B.

1929 *The Magic Island*, New York (NY), Harcourt, Brace & Company.

Sedda, Franciscu

2018 «Traduzioni invisibili. Concatenamenti, correlazioni e ontologie Semiotiche», *Versus*, 126(1), 125-152.

Shaviro, Steven

2017 «Contagious Allegories: George Romero», in Lauro, Sarah J. 2017, 7-19.

Ventura Bordenca, Ilaria

2020 «Il packaging come icona culturale? Processi di significazione e meccanismi intertestuali», *Ocula. Occhio semiotico sui media*, n. monogr. *Be cool. Come nasce un'icona culturale*, a cura di Bernardelli Andrea, Grillo Eduardo., 21(22), 287-312.

Wetmore, Kevin J.

2011 *Back from the Dead. Remakes of Romero's Movie as Markers of their Times*, Jefferson (NC), McFarland.

Williams, Tony (ed.)

2011 *George A. Romero Interviews*, Jackson (MS), University of Mississippi Press.

2015 *The Cinema of George A. Romero, the Knight of the Living Dead*, New York (NY), Columbia University Press.

Wood, Robin

2003 *Hollywood from Vietnam to Reagan...and Beyond*, Expanded and Revised Edition, New York (NY), Columbia University Press.

Young, Gwenda

1998 «The Cinema of Difference: Jacques Tourneur, Race and I Walked with a Zombie (1943)», *Irish Journal of American Studies*, 7, 101-119.

Zambrano, María

1934 «Hacia un saber sobre el alma», *Revista de Occidente*, 138, 261-276.

Eduardo Grillo insegna Semiotica per la comunicazione aziendale presso la Lumsa, Palermo. Si occupa di fenomeni mediali in prospettiva semiotico-culturale. Ha firmato, tra l'altro, *Semiotica. Storia, contesti, metodi*, Roma, Carocci, 2014 con Andrea Bernardelli; *Semiotica dell'investigazione*, Roma, Carocci, 2014; *La lingua argomentativa. Introduzione a Oswald Ducrot*, Perugia, Morlacchi, 2023.

Ritorno dalla morte e gestione della colpa

Inconscio, preconscious e conscio tra living dead e revenants

Andrea Bellavita

Dipartimento di Scienze Teoriche e Applicate (DISTA), Università degli Studi dell'Insubria, IT

andrea.bellavita@uninsubria.it

<<https://archivio.uninsubria.it/hpp/andrea.bellavita>>

Abstract

The interpretation of the zombie as the return of the repressed is one of the great topos of psychoanalytic analysis, particularly starting with the form elaborated by Romero's *Night of the Living Dead*, which crystallises its intrinsic perturbing nature: monsters with post-human features, ravenous, who want to contaminate and destroy collective life. Robin Campillo's film *Les Revenants* overturns the theme of structural antagonism, but explodes that of acceptance: its returnees are no longer monstrous and do not bite, but force family and society to come to terms with the excruciating drama of living with their dead. The short-circuit is potentially even more deconstructing: how can one accept that one no longer wants the dead family member, who no longer undermines survival but erodes the relational balance? The essay sets out to explore the connection between the decrease in monstrosity and danger and the increase in unsustainability of the revenant, and to see how different declinations of this narrative formula produce different circumstantial values with respect to the socio-semiotic, cultural and industrial systems in which the different texts are realised.

Keywords

Living dead; Revenants; Horror; Cinema; Serial Fiction.

Sommario

Introduzione

1. Il rimo(r)s(s)o morde: i *living dead* di George A. Romero

2. Dall'inconscio al preconscious: *Les revenants* di Robin Campillo

3. Gestire la colpa: i *revenants* seriali

Conclusioni

Bibliografia

1. Introduzione

All'interno del presente saggio verranno presentati tre diverse forme testuali audiovisive che, gravitando intorno al macro-genere del soprannaturale,¹ problematizzano la rappresentazione del *ritorno dalla morte*, quali declinazioni particolari del tema narrativo dello *zombie*.

La prima è quella del *living dead*, caratterizzante l'intera produzione di cinematografica di George A. Romero, come anti-soggetto deumanizzato che aggredisce la figura del *vivente*, provocandone la morte e diffondendo in modo virale la degenerazione fisica e psichica, fino all'annullamento.

La seconda è quella del *revenant*, presentata nell'omonimo film di Robin Campillo e definita in modo quasi diametralmente opposto: in questo caso i soggetti che ritornano dalla morte alla vita sociale e relazionale non mostrano alcun tratto di aggressività o di decadimento somatico, ma piuttosto cercano di riconquistare un *posto* all'interno dei nuclei di condivisione dai quali sono stati estromessi con il trapasso.

La terza è quella dell'adattamento in fiction dello stesso tema, in particolare nella prima stagione della serie *Les Revenants*, sottolineando come la necessità di ampliare gli archi narrativi e la generale complessità del racconto abbia influito in modo rilevante sul potenziale critico del testo cinematografico originale.

Seguendo la teoria interpretativa che vede nello *zombie*, o in tutte le possibili variazioni sul tema del *non morto*, una figura sintomale di negoziazione tra inconscio collettivo e forme di trattamento cosce, si proporrà una tripartizione delle categorie psicoanalitiche come strumenti indiziari di comprensione del testo e tematizzazione della gestione del senso di colpa.

Se nel caso del *living dead* romeriano, come ampiamente dimostrato dalla bibliografia di riferimento, è possibile individuare un parallelismo con il *ritorno del rimosso* e l'emersione destrutturante dell'inconscio sul conscio, la figura del *revenant* di Campillo potrebbe essere meglio assimilabile al *preconscio*, ovvero un "inconscio non patologico", che riguarda una parte della coscienza temporaneamente annichilita (letteralmente: messa in stato di "morte temporanea") e poi riportata alla memoria e alla trattazione razionale.

Da ultimo, tutte le operazioni di ri-articolazione narrativa operata nella serie, pur arricchendo la macro-struttura discorsiva, verrebbero inesorabilmente normalizzate nella forma di una gestione conscia del senso di colpa.

2. 1. Il rimo(r)s(o) morde: i *living dead* di George A. Romero

Nel suo brillante saggio *Tredici modi per vedere uno zombie* Bill Krohn (2001) predispone un portolano teorico lungo le interpretazioni dell'immaginario creato da George A. Romero nella sua prima trilogia dedicata ai *living dead*.

L'operazione è complessa perché il *living dead* è un "mostro nuovo", diverso dallo *zombie* della tradizione voodoo rappresentato al cinema,² e che

¹ Si veda a questo proposito: Kristeva (1980), Eco (1994), Ferraro & Brugo (2008).

² Qualche titolo: *White Zombie* (V. Halperin, 1932, *Zombi bianco*), *The walking dead* (M. Curtiz,

semmai trova ispirazione, per esplicita ammissione del regista, nei *ghouls* dei fumetti *EC Comics* e nei racconti di Richard Matheson (D'Agnolo Vallan, 2001).

L'invenzione di Romero evolve subito in *worldbuilding* autoriale e poi collettivo, nella forma della serializzazione, con titoli riuniti in trilogie (*Night of the living dead*, 1968, *La notte dei morti viventi*; *Dawn of the dead*, 1978, *Zombie*; *Day of the dead*, 1985, *Il giorno degli zombie*) e in tetralogie (con *Land of the dead*, 2005, *La terra dei morti viventi*). Al modello del sequel si associa quello della variazione sul tema (*Diary of the dead*, 2007, *Le cronache dei morti viventi*; *Survival of the dead*, 2009, *L'isola dei sopravvissuti*), fino alla proliferazione di *spin-off* aprocrifi, remake, reboot, o semplicemente aggiornamenti e ripensamenti, fino alle ibridazioni comiche, romantiche o parodiche. *Night of the living dead* non si limita a definire un genere, ma costruisce un mondo alternativo e durativo, con il quale continuare a confrontarsi, che si differenzia ulteriormente dalle altre saghe “generative” del *new horror*. Queste sono caratterizzate da una trasformazione di tipo individuale/singolare con un “frame narrativo” extra-ordinario e ripetibile, che coinvolge esclusivamente i protagonisti e le vittime³, pur mantenendo un potenziale indiziario rispetto al momento storico. Nella prospettiva romeriana invece assistiamo a una trasformazione di tipo sociale/collettivo, con la costruzione di un “mondo nuovo” autonomo, nel quale ambientare una pluralità di racconti. A questo si aggiunga che, per le sue peculiari caratteristiche storico-produttive:

Night of the Living Dead ha tutte le caratteristiche di un film inconscio. Girato a basso costo, con le decisioni più importanti prese sulla spinta della necessità e con il regista e lo sceneggiatore che si alternavano a scrivere le scene, talvolta addirittura mentre si recavano sul set [...] Romero e i suoi collaboratori, trovandosi di fronte a un film il cui significato sfuggiva persino a loro, furono obbligati a [...] interpretare la loro enigmatica realizzazione nei sequel che essa ha generato. Questo mi permette di giustificare quella che Joe Dante, a proposito dei capitoli successivi (della trilogia), definisce “autoconsapevolezza”, e che può essere interpretata come il tentativo di riscoprire i significati del primo film – il Big Bang da cui poi è scaturito l’universo cinematografico di Romero – o, forse, di nascondersi. (Krohn 2001: 109)

Non solo *Night of the living dead*, ma l’intero ecosistema generato da esso, ramificato nel tempo, nelle forme e nelle istanze autoriali, si configura dunque come un testo quanto mai aperto ed enciclopedico, per il quale le interpretazioni sono tutte suscettibili di uguale attenzione e insieme di reciproca confutazione, sempre indiziarie del sistema socio-culturale all’interno del quale vengono attivate. Tra queste però è possibile identificare una “interpretazione

1932, *L'ombra che cammina*), *I Walked With a Zombie* (J. Tourneur, 1943, *Ho camminato con uno zombie*), *Revenge of the Zombies* (S. Sekely, 1943, *La vendetta degli zombie*), *The plague of the zombies* (J. Gilling, 1965, *La lunga notte dell'orrore*).

³ Si pensi soltanto al caso di Wes Craven, e ai due filoni inaugurati: quello realistico degli psychokillers di *The Last House on the Left* (1972, *L'ultima casa a sinistra*) e *The Hills Have Eyes* (1977, *Le colline hanno gli occhi*), e quello soprannaturale di *A Nightmare on Elm Street* (1984, *Nightmare*).

matrice”, secondo la quale il ritorno dei *living dead* rappresenta un *return of the repressed* (Wood 1986: 63-119).

L'impiego dei termini *repression* e *repressed* per definire il cinema horror (in particolare il *new horror* statunitense in tutte le sue declinazioni “mostruose”) è ampiamente diffuso e storicizzato, oltre che problematizzato,⁴ ma preferiamo qui utilizzare il concetto di *ritorno del rimosso*, per una ragione essenziale: nella teoria freudiana la *repressione* è un processo conscio, un'attività di difesa psichica che consente di escludere dalla coscienza (dalla memoria) un contenuto difficilmente accettabile, di norma connesso a una pulsione il cui soddisfacimento sarebbe in contrasto con il funzionamento quotidiano, mentre la *rimozione* è un processo inconscio, ovvero un'attività di difesa molto più forte ed efficace, che mantiene fuori dalla coscienza desideri, fantasie e contenuti mentali inaccettabili.

Sempre con la precauzione di non caricare di eccessiva consapevolezza il potenziale metaforico di *Night of the living dead*, un indizio di supporto a tale interpretazione è già nella scena di apertura, ambientata in un cimitero, di cui vale la pena esplicitare alcuni elementi di radicale importanza: come anticipato, costituisce l'*epifania* di un immaginario narrativo inedito, che fissa il punto di partenza, l'origine diegetica di un mondo destinato a esondare dal film, e insieme è unica, per certi versi irripetibile, una sorta di “scena primaria”, poiché il “movimento di ritorno” dei *living dead* dalla tomba alla superficie⁵ non verrà mai più rappresentato.⁶ Una scena, dunque, *mai vista prima e mai più vista dopo*.

In questa scena, i due sciagurati fratelli Barbra e Johnny arrivano in auto al cimitero nel quale è sepolto il padre, sulla cui tomba devono portare una croce ornata di fiori. La messa in scena dell'avvicinamento rispetta gli stilemi di genere: le curve in salita per arrivare, il cartello crivellato di colpi con la scritta *Cemetery Entrance*, le fronde che frustano la macchina, le pieghe e le cicatrici sull'asfalto descrivono l'entrata in un mondo “altro”,⁷ ma insieme non c'è nulla di “fantastico”, in questo luogo della Pennsylvania rurale, talmente orrido da apparire normale, in cui semmai l'elemento perturbante è proprio affidato al dispositivo sepolcrale, luogo della sistematizzazione della memoria e di ciò

⁴ Si vedano, a questo proposito: Greenberg (1975), Wood (1979), Wood, Lippe (1979), Grant (2018), Waller (1987), Witchell (1988), Clover (1989, 1992), Badley (1995, 1996), Schneider (1997, 2000, 2004).

⁵ In *Dawn of the dead* uno degli assediati, Peter, per rispondere alla domanda sul *perché* i *living dead* siano ritornati, cita le parole di suo nonno, una “specie di stregone” di Trinidad che praticava il voodoo e la macumba: «quando non ci sarà più posto all'inferno, i morti cammineranno sulla terra».

⁶ Si potrebbe tentare una mappatura dei titoli derivati dall'immaginario romeriano, secondo tre categorie: film in cui l'origine dell'apocalisse zombie è data “per scontata”, e che iniziano *in medias res* e in sostanziale continuità con *Dawn of the dead* (*Fido*, A. Currie, 2006; *Zombieland*, R. Fleischer, 2009, *Benvenuti a Zombieland*; *Warm Bodies*, J. Levine, 2012); film del *ricominciamento* (*Shaun of the Dead*, E. Wright, 2004, *L'alba dei morti dementi*; *Colin*, M. Price, 2008; *Juan of the Dead*, A. Brugués, 2011; *World War Z*, M. Forster, 2013); film che scelgono un'origine diversa (esemplare, fra i tanti, lo spostamento sulla contaminazione a causa del virus della rabbia modificato di *28 Days Later*, Danny Boyle, 2002; *28 Weeks Later*, J.C. Fresnadillo, 2007; *28 Years Later*, Danny Boyle, attualmente in post-produzione).

⁷ Si veda a questo proposito Gervasini (1998: 22-23).

che è stato e che non è più, ordinato, con una fila di tombe a destra e a sinistra della strada e le bandierine americane che sventolano. Lo scarto fondamentale è rappresentato dall'atteggiamento di Johnny, che si lamenta della fatica del viaggio: «Guarda qui, leggi [sulla croce ornamentale]: “Ti ricordiamo sempre”. Io no. Io per me non ricordo nemmeno com'era fatto. [...] Mamma ricorda sempre e così noi galoppiamo per più di duecento miglia mentre lei se ne sta a casa!». Il loro incontro con la morte (prossima a *ritornare*) è caratterizzato dall'erranza (vagano per i vialetti alla ricerca della tomba) e della perdita: «Chissà dov'è finita la croce dell'anno scorso? Ne compriamo una ogni anno e poi, quando torniamo, non esiste più traccia di quella precedente». Johnny irride la paura che il cimitero ha sempre suscitato nella sorella, e ripete uno scherzo infantile: «I morti ti prenderanno, Barbra! Ti prenderanno, Barbra! Attenta, ti prenderanno! [...] Guarda, eccone uno che arriva! Eccolo! Eccolo! Io me la batto!». Non onora la morte del padre, così come non onora il riposo e il sonno degli altri morti, e se ne prende gioco: semplicemente Johnny “non ricorda”. Non ricorda com'era fatto il padre, non vuole ricordare la sua morte, e non vuole ricordare che anche gli altri muoiono. E improvvisamente il *living dead* appare da lontano, veste un abito scuro, sporco, lacerato, e attacca Johnny, che soccombe, e Barbra, che riesce a fuggire e si rifugia nella casa che sarà il teatro dell'assedio e della resistenza di *Night of the Living Dead*.

Prima che nel registro della repressione, o della rimozione, sociale, come ampiamente illustrato da Wood, la comparsa originaria del primo *living dead* è inscritta nella cancellazione, personale ed esemplare, della memoria.

Intorno a questo nucleo comune di oblitterazione, emerge dunque ancora più netta la distinzione tra *repressione* e *rimozione*: il ricordo represso, come contenuto allontanato dal conscio, può essere richiamato alla coscienza, con effetti indubbiamente problematici, e dolorosi, mentre l'emersione del rimosso, sepolto nel territorio nell'inconscio, ha carattere distruttivo, deflagrante, destrutturante e, in ultima analisi, mortifero.

In questo elemento essenziale risiede la dimensione, e la funzione, di *ritorno del rimosso* del *living dead*. Sul piano della forma, l'irruzione del ritornante stringe in modo quasi indissolubile l'analogia tra *film* e *sogno*, o *incubo*: quella onirica è l'unica forma testuale (e narrativa) psichica che consente l'emersione tollerabile dell'inconscio, perché l'incubo, esattamente come il film, “finisce”, consentendo un ritorno alla vita psichica ordinata e quotidiana, e si configura come un tappo protettivo al rischio di una riemersione incontrollata, attivando il registro del fantastico, e del mostruoso, come forma di contenimento. In estrema sintesi: il *film horror* romeriano (e per estensione il *new horror* degli anni '70 e '80) funziona come un *incubo* sociale e collettivo.

Sul piano della diegesi, la natura dei *living dead* implica un doppio livello di disgregazione annichilente, dell'identità individuale e di quella sociale e collettiva.

Il corpo stesso del *living dead* è disgregato, variamente decomposto, disarticolato e “scorticato” (Le Maître 2015), privato della propria umanità, è il suo carattere mostruoso a renderlo tollerabile come incarnazione del ritorno del rimosso, e diventa causa attiva di destrutturazione estrema del corpo del vivente (assunto a indice della sua vita psichica), che viene attaccato, morsicato,

smembrato, mutilato, mangiato e insieme infettato, trasformato, assimilato dall'alterità assoluta.

Conseguentemente, la corruzione dell'integrità fisica conduce a una dissoluzione della tenuta del legame sociale: i viventi sono costretti prima a fuggire, disappropriati della possibilità di abitare lo spazio organizzato, e quindi a "rinchiudersi", sotto perpetuo assedio.

Di qui la linea interpretativa secondo la quale ogni nuovo capitolo della saga descriverebbe uno stato di auto-reclusione *in*, e quindi di annullamento *di*, le possibili forme di struttura sociale protettiva: dalla casa borghese di *Night of the living dead*, al *mall* di *Dawn of the dead* e alla base militare di *Day of the dead*, fino all'iperbole autartica della cittadella fortificata Fiddler's Green nel cuore di Pittsburgh di *Land of living dead* e dell'isola di *Survival of the dead* o, fuori dalla linea romeriana, il set di registrazione del reality show *Big Brother* nella fiction televisiva *Dead Set* (Brooker 2008).

Ugualmente il *living dead* rimane escluso dalla convivenza e non trova un posto nello spazio comune, se non come minaccia esterna: non casualmente ogni tentativo di "addomesticamento" o ipotesi di ricostruzione relazionale abita gli sconfinamenti nel *comedy* (Ronchi 2015: 65-67), o in altre forme di ibridazione di genere (*Zombieland*, *Fido*, *Juan of the dead*, *Warm Bodies*), con l'eccezione della serie britannica *In the Flesh* (Mitchell 2013-2014), che mette a tema proprio l'impossibilità di una riaccettazione del *living dead* come "malato guarito".

Alla luce di queste considerazioni appare ancora più solida l'interpretazione del ritorno dei *living dead* come ritorno del rimosso: da una parte lo spettatore può farne esperienza soltanto nella forma chiusa (e catartica) del testo-film, esattamente come del testo-sogno, e dall'altra la sua immersione esperienziale nella forma dei viventi-resistenti diegetici descrive perfettamente lo stato di totale destrutturazione e de-soggettivizzazione a cui il soggetto psichico è sottoposto nell'evenienza di un'emersione dell'inconscio. In rapporto alla quale è possibile soltanto sperare di sopravvivere, e di non esserne annientato, ma mai di convivere.

Negli ultimi anni tuttavia, alcune forme testuali audiovisive, cinematografica e soprattutto seriale, sembrano aver prospettato un modello nuovo, dialettico e alternativo, caratterizzato da due elementi di scarto essenziali: per un verso coloro che tornano dalla morte, i *revenants*, non più *living dead*, non mettono in atto alcuna (apparente) funzione disgregativa dell'integrità fisica, e per l'altro i *vivants*, che reagiscono al loro ritorno, tentano di attivare delle strategie di accoglienza, convivenza e assimilazione.

3. Dall'inconscio al preconscious: *Les revenants* di Robin Campillo

Il film *Les revenants*, presentato nella sezione *Orizzonti* della Mostra del cinema di Venezia del 2004, è l'esordio dietro la macchina da presa di Robin Campillo, regista di pochi titoli (*Eastern Boys*, 2013; *120 battements par minute*, 2017) sempre caratterizzati dall'urgenza di coniugare l'emarginazione della diversità (e dell'estraneità) con un vitalismo "di ritorno", un *élan vital* incongruo che può farsi anche mortifero. La sua attività artistica è legata alla

sceneggiatura per le pellicole di Laurent Cantet, tra i più complessi e acuti autori del cinema civile francese contemporaneo, a partire da *L'Emploi du temps* (2001), uno “stranissimo” caso di Dr Jekyll e Mr Hyde immersi nella logica del tardo capitalismo, sdoppiamento psicotico ma realistico per l'impossibilità di trovare un posto nel luogo del lavoro e in quello della casa.

Seguono *Vers le Sud* (2005), sul turismo sessuale femminile nell'isola di Haiti (patria di *zombie* senza volontà, ma anche di prestanti fantasmi di un passato, relazionale, irrecuperabile), il più famoso *Entre les murs* (2008), tratto dal romanzo auto-biografico dell'insegnante François Bégaudeau, di impianto realistico fino al documentarismo, e il suo “doppio onirico” *L'atelier* (2017), seminario di auto-coscienza narrativa, alla ricerca di un romanzo collettivo (e sociale) che sopravviva alla disgregazione sociale ed economica e alla violenza.

Di *fantasmi*, di ritorni *da* (meglio: *di*) un passato prossimo che condiziona e intacca il presente, di azioni solo momentaneamente accantonate e sopite perché insostenibili, e che chiedono di essere riconvocate all'accettazione (individuale, relazionale, collettiva), è dunque costituita l'intera traiettoria artistica, e l'idea di cinema, di Campillo.

La scena iniziale di *Les revenants* è una rivelazione, una doppia epifania: di una forma del realismo critico ibridata con il fantastico, che unisce tratti di critica sociale con una cornice narrativa esplicitamente soprannaturale, e di un modo totalmente inedito di rappresentare il “ritorno alla vita dei morti”.

Come *Night of the Living Dead*, anche *Les revenants* (e vale la pena di ricordare: “solo” *Les revenants*) apre il suo racconto in un cimitero. Ma se in Romero è possibile diffidare della sistematicità progettuale, nel caso di Campillo ogni singola scelta di messa in scena e racconto può essere considerata come una risposta trasformativa e critica all'immaginario di genere, quasi un contrappunto meta-teorico.

La prima scena (la scena primaria) del film registra l'uscita dei *revenants* dai cancelli del *Cimetière Saint-Louis*, ubicato in una cittadina di media grandezza (tutto, nel film è “medio” e insieme “mediano”) della provincia francese. Prima una camera fissa in campo lungo e poi un carrello laterale inquadrano uomini e donne, in massima parte anziani che, semplicemente, camminano.

È necessario mantenere il confronto tra questa seconda epifania del ritorno cinematografico dalla morte nel cimitero, ri-fondativo come una *sortie de l'usine de la morte*, e il dispositivo romeriano: i *revenants* camminano eretti, non caracollano, sono ordinati nell'occupazione dello spazio, *flâneurs* equidistanti, nel corpo, che è pulito, integro, florido, senza segni di disgregazione, e negli abiti. Vestiti estivi, consoni alla stagione, abitini leggeri, gonne e camicette per le donne, pantaloni e camicie a maniche corte (i famigerati “camicciotti”, questi sì orridi alla vista, ma così indissolubili dall'abbigliamento della classe media francese), pochissimi abiti e cravatte.

Una marca di anti-realismo opposta e speculare al *dress code* dei *living dead*: i morti non indossano gli abiti con cui sono stati seppelliti, ma la veste sociale di chi si appresta a uscire di casa per recarsi al lavoro o attendere alle faccende di una vita da pensionato, ma sempre nel desiderio e nella consapevolezza di avere un posto nel mondo, da occupare.

A differenza dei *living dead*, i *revenants* non sono massa informe di corpi de-soggettivati, ma appaiono (ovvero si palesano e insieme *paiono a...* chi li osserva) collettivo,⁸ corteo, e ciò che li differenzia dai *vivants* è il “ritmo”: sono lenti, nel gesto, nella comprensione, nella parola. Vengono guardati, dai marciapiedi dell’arteria cittadina che percorrono, e dall’alto, dalle finestre, in un ulteriore capovolgimento di quello *sguardo dall’alto* che caratterizza la reclusione degli assediati sul tetto del commerciale in *Dawn of the living dead*, e la percezione può soltanto registrare la loro “non pericolosità”, la loro avvicinabilità, oltre che prossimità, ovvero l’assenza di qualunque istanza di disgregazione fisica.

Per questo devono essere trattati come un nuovo caso di estraneità da pertinentizzare, non solo da parte dello spettatore, ma anche, e soprattutto, della sua proiezione diegetica. Dopo la comparsa dei *revenants*, il loro porsi come “scandalo” alla quotidianità, Campillo sostituisce allo spazio chiuso dell’edificio sociale come protezione quello permeabile della rappresentanza pubblica come negoziazione: nella sala del consiglio comunale, aperta attraverso le finestre su ciò che accade nelle strade, si discute di come gestire l’evenienza, e la conseguente emergenza.

A partire da una serie di “dati”, *extimations*, che agiscono come risposta razionale all’isteria del genere horror: più di settanta milioni di uomini e donne nel mondo, non meno di tredicimila nel comune di pertinenza. Il cambiamento è sistematico: dal singolo (Barbra) e dalla neo-comunità in ostaggio (in continua espansione dalla casa di *Night of living dead* alla cittadella di *Land of the dead*, fino ai neo-pionieri di *The Walking Dead*) si passa alla comunità socialmente ordinata, dal terrore alla gestione burocratica, dal rischio di implosione centrifuga alla *riunione*, da un’escalation su scala globale (che dal cimitero della Pennsylvania contamina il mondo intero) all’immediato ritorno al particolare (l’analisi dei dati globali che lasciano il posto alla conta comunale) e infine da una temporalità potenzialmente infinita (i morti continuano uscire dalle tombe, dal 1968 a oggi, *di film in film*) a un fenomeno circoscritto (poco più di due ore).

Altri dati, e altre misure di ottimizzazione: apparentemente i *revenants* sono uomini e donne deceduti negli ultimi dieci anni, rispecchiano la statistica della mortalità (il 65% supera i 60 anni, il 25% si colloca tra i 40 e i 60, solo il 10% hanno meno di 40 anni), sono illesi e in buona salute, vengono requisiti spazi pubblici e i depositi di una società industriale per allestire strutture di accoglienza, si stabiliscono procedure per radunarli, identificarli, seguendo le indicazioni dell’ONU, e si predispongono centri di accoglienza, opposti a quelli che la tradizione horror ha vagheggiato o realmente organizzato (a partire da *28 Days Later*) per i viventi sopravvissuti, con l’aiuto di Croce Rossa, Esercito e forze di Polizia. «La situazione» si dice esplicitamente «assomiglia a quella di un campo profughi», fondata su un’inedita e opposta tripartizione dello spazio, tra casa, centri di accoglienza e spazio pubblico: se nell’universo dei *living dead* i sopravvissuti non hanno più una casa, e non possono più ap-

⁸ Per una riflessione sul concetto di *collettivo* a proposito della presenza plurale dei *ritornanti*, si veda ancora Ronchi (2015: 58-61).

propriarsi dello spazio pubblico, reclusi in luoghi eccezionali assediati dai non morti che tentano di entrare, in quello dei *revenants* sono i viventi ad assieparsi intorno ai centri di accoglienza, nei quali i *nuovi cittadini* sono tradotti sotto scorta.

Questa linea narrativa conduce facilmente a un'interpretazione socio-politica del fenomeno ed è possibile leggere i *revenants* come una metafora di tutte le identità collettive per le quali l'ordinamento sociale non è in grado di "trovare un posto": immigrati, profughi, *stranieri* in tutte le accezioni, ma anche semplicemente anziani, malati, laddove in particolare il ritardo cognitivo manifestato innesca una riflessione profonda sulla gestione contemporanea delle patologie neurodegenerative.

Su questa situazione inedita, ma in apparenza gestibile con maggiore semplicità rispetto all'invasione di mostri affamati di carne umana, aleggia però una condizione in potenza ancora più destabilizzante, poiché alla predisposizione di tutte le norme di organizzazione operativa, viene opposta un'obiezione lancinante, da parte di un'istanza "psicologica": «Non si tratta soltanto di una questione di efficacia. Penso che sia importante non precipitare le cose. Queste persone sono morte di recente, si tratta di persone il cui ricordo è ancora vivo. Non abbiamo alcuna idea dell'effetto prodotto dal ritorno di un familiare di cui si è appena "fatto il lutto" [in originale *on n'a aucune idée de l'effet produit par le retour d'un proche dont on vient de faire le deuil*]».

In questa breve battuta di dialogo è inscritto l'autentico giro di vite che si compie tra il dispositivo romeriano dei *living dead* e quello dei *revenants* di Campillo: il problema non è la "perdita di memoria", la difesa da qualcosa che non si vuole, o non si può più, accettare nella vita psichica operata attraverso i meccanismi della repressione o della rimozione, ma al contrario è la persistenza della memoria. Il ricordo è ancora vivo.

L'incandescenza del paradigma proposto da *Les revenants* che, se possibile, lo ascrive a un livello di angoscia ancora più elevato di quello del genere horror, si radica nel fatto che non si tratta più di riflettere su qualcosa che si è voluto dimenticare, da cui ci si è voluti proteggere, e che ritorna nella forma pacificante dell'*incubo* (per tornare al catalogo di Krohn 2001: ritorno del represso sessuale, peso morto del capitalismo patriarcale di consumo, razzismo sistemico...), ma di qualcosa che non si è dimenticato, che è ancora disponibile alla memoria, soltanto appena spostato, lievemente ricoperto, di cui si è appena terminato di elaborare il lutto e che si palesa nella forma, realistica e *perturbante*, della riconoscibilità dell'altro.

Rimanendo in una prospettiva psicoanalitica, i *revenants*, con l'imposizione della loro presenza somaticamente innocua, non rimandano al rimosso come materiale psichico circoscritto alla sede dell'inconscio, ma piuttosto al preconscious, ovvero quella parte della coscienza che il soggetto ha temporaneamente obnubilato dalla memoria, ma che può tornare presente a essa dopo un evento che ne stimoli il recupero. Il preconscious, nella formulazione freudiana, manterrebbe i caratteri di un "inconscio non patologico" o latente, da cui il soggetto non si è cautamente protetto attraverso la rimozione, ma che può tornare, qualora ne venga identificata la necessità o a causa di un evento scatenante.

I cancelli aperti del *Cimetière Saint-Louis* rovesciano nel vissuto sociale e personale della cittadina francese ciò che si era cercato di tenere ai confini della memoria, nel terreno simbolico della sepoltura, e che torna a chiedere il riscatto dall'oblio perché il ricordo, sotto la superficie della nuova consuetudine conquistata, è ancora vivo.

La comparsa del *living dead* detta dirigisticamente allo spettatore l'unica risposta possibile alla domanda che pone: "cosa fare quando i morti tornano sulla terra dall'Inferno e provano ad azzannarti?". Niente, semplicemente provare a sopravvivere, aspettando che il film (l'incubo) finisca. Al contrario, la crisi identitaria innescata dal *revenant* apre una porta sull'inaccettabilità della soluzione, a un doppio livello.

Quello collettivo e sociale: cosa fare quando i morti ritornano a casa per stare con noi, per convivere, senza minare la nostra integrità?

Quello individuale, di gran lunga più doloroso: siamo davvero felici che il nostro morto, *proche*, di cui abbiamo appena finito di trattare il dolore, *faire le deuil*, sia ritornato?

Sul piano dell'indiziarità socio-culturale e del valore metaforico della figura del ritornante, la differenza tra i due sistemi è sostanziale: nel mondo romeriano la ricostruzione di un nuovo ordine è condizionata dalla reazione a una minaccia, l'essere del vivente è del tutto subordinato al non essere del *living dead*, terrorizzato, frustrato e disilluso come di fronte a una malattia mortale (e al suo contagio) da cui non si può guarire, ma soltanto fuggire, mentre al contrario in quello inaugurato da Campillo la prospettiva dominante è fondata sull'*hybris* antropocentrica (o *vivento-centrica*) di poter risolvere la situazione extra-ordinaria con un ritorno alla normalità e, in particolar modo, alla sanità, alla salute, in virtù di una inevitabile attenzione e premura civile, dal momento che «queste persone hanno dei diritti, come noi, il diritto di ritornare alle loro famiglie, ritrovare il loro lavoro, in breve di riprendere la loro vita».

Si elaborano piani d'intervento stabiliti sulle priorità ritenute salienti dai *vivants* (aiutare i *revenants* a dormire, mangiare, comunicare), anche se queste non rispondono in alcun modo alle esigenze dei destinatari: non hanno né bisogno, né desiderio, di dormire e semmai fingono, tenendo gli occhi chiusi, ma a differenza dei loro alter ego inconsci, che appaiono come incubo nel sonno della coscienza e semmai provocano il risveglio improvviso e il ritorno alla quiete, questi non si concedono oblio e non lo concedono ai *vivants*, rimanendo in uno stato di "presenza continua", veglia psichica costante. Per loro si immagina che le imprese e le aziende debbano aprire nuovi posti di lavoro, per non dover licenziare quelli che sono stati assunti dopo la loro morte, o per rispondere alle loro effettive capacità, perché sono lenti, poco efficaci e funzionali, comunicano male. Si identifica anche un farmaco, l'*axadrolina*, che funziona come una «camicia di forza psichica», da commercializzare in fiale per poter essere somministrato di nascosto, con l'obiettivo di farli dormire di notte e renderli meno attivi durante il giorno, come per i malati affetti da patologie neurodegenerative. Vengono ipotizzati anche percorsi educativi ad hoc per i *revenants* in età scolare, che dimostrano problemi cognitivi e di apprendimento e «fanno paura» ai compagni.

È fin troppo semplice riconoscere in tutte queste soluzioni la cifra comune della discriminazione e dell'incapacità di accettare la diversità.

Alla base di queste reazioni a un'alterità inimmaginabile (la *più* inimmaginabile), ma anche delle tensioni sociali di cui il film si fa proiezione metaforica, è l'incomprensione: è difficile stabilire un dialogo con i *revenants*, poiché i *vivants* non riescono a comprenderne la *struttura* del linguaggio, e paradossalmente questa frattura del discorso è ancora più radicale di quella con i *living dead* che non possiedono un linguaggio e si limitano a emettere suoni disarticolati. I ritornati mostrano una mancanza di sincronia con la realtà, in particolare nell'espressione orale che assume i contorni di un'afasia post-traumatica, e impiegano l'eco e la memoria al posto della concatenazione logica del ragionamento: sono esseri fatti di "pura memoria", esseri-memoria, senza linguaggio.

Per paradosso, non offrono nemmeno la "sponda" dell'inconscio strutturato come un linguaggio, secondo la formulazione lacaniana (Recalcati 2012: 100-110), la loro afasia ripetitiva assomiglia piuttosto a una coazione a ripetere, a un eterno ritorno del passato prossimo conscio, rendendoli di fatto "inalizzabili", e quindi ancora più destrutturanti: al contrario dell'inconscio rimosso, che può essere "tappato" all'interno della dimensione circoscritta del sogno, la loro dimensione indissolubilmente conscia costringe i viventi all'irrisolvibilità della relazione.

È il passaggio da livello sociale e collettivo a quello individuale a chiarire la natura del contenuto psichico di cui sono portatori: la colpa. La loro funzione è di far emergere il senso di colpa nei confronti dei soggetti umani con i quali si ricongiungono: vagano alla ricerca di un "posto", sempre più centrale e centrato nella relazione (dal lavoro alla casa, e quindi la camera, e il letto), che hanno definitivamente perso. I plot narrativi che mettono a tema questa dinamica, intrecciati con quelli collettivi, sono tre: il sindaco, che non riesce a ristabilire la relazione con l'anziana moglie («Non sopporto più i suoi dolci sorrisi, mi fa paura»); *ladonna* (tutto attaccato, nella grafia lacaniana, come sintomo del femminile relazionale) Rachel, l'unica a tentare un "assorbimento" del marito Mathieu, per la cui morte però si colpevolizza perché ne ha inconsapevolmente (o inconsciamente?) provocato l'incidente stradale dopo un litigio, e su cui aleggia la possibilità di una nuova attrazione e di nuovo rapporto, sostitutivo, con il militare Gardet; e *igenitori* (ancora in grafia emblematica, come sintomo del femminile materno), Véronique e Isham, che devono gestire il ritorno del figlio-bambino Sylvain.

Il plot di Véronique illustra nel modo più lampante, e lancinante, la triade scandalosa innescata dai *revenants*: colpa, rifiuto e sollievo. Nel corpo fisicamente incorrotto del figlio la madre vede riattivata la fatica e il fastidio per la sua presenza e per la consunzione del proprio tempo dedicato alla cura, ma insieme lo percepisce come *fallato* (al pari di tutti gli altri ritornanti), *non funzionante*: se la disgregazione fisica del *living dead* autorizza e giustifica il rifiuto da parte del vivente (anche nel caso, episodico ed esemplare, di un mostro-*proche*), quella psichica alimenta il senso di colpa, e anzi lo raddoppia, perché il ricordo di ciò che accadeva nel passato viene reificato nel presente.

Véronique non vuole più Sylvain, come forse già non lo voleva *prima*, al contrario del marito vorrebbe lasciarlo andare, come forse già sperava che se ne andasse *prima*, e rimane immobile e impassibile mentre si lancia giù dal balcone, accettandone con sollievo la (seconda) morte.

A differenza dei *living dead* i *revenants* non vogliono restare, e non sono mossi da una tensione di riappropriazione dei viventi, né nella forma dell'assorbimento e della sostituzione (cibarsene), né in quello del ristabilirsi del legame (rimetterli al centro di una relazione): il loro tentativo di ritrovare un posto nel mondo non è finalizzato alla permanenza fisica, ma solo all'iscrizione del loro ricordo nel luogo, mentale, di chi ha superato la loro morte.

Usando le parole di un romanzo di Maylis de Kerangal,⁹ a sua volta adatto al cinema da Katell Quillévéré e che mette al centro il tema della gestione della morte e della vita come riequilibrio del lutto, sembrano piuttosto intenzionati a *réparer les vivants*.

Per questo, dopo la loro fuga, la repressione militare e la ri-tumulazione dei corpi catturati, il film si chiude ponendo in modo ancora più disturbante lo scandalo del sollievo dopo la morte.

Se ogni possibile finale di un racconto di *living dead* può essere euforico (qualcuno si salva, o spera di salvarsi) o disforico (qualcuno, o tutti, non si salva), quello di *Les revenants* può soltanto sancire l'inaccettabilità di ogni possibile risposta alla domanda di partenza: *non so cosa fare, non posso essere contento se ritornano, non posso essere contento se scompaiono di nuovo, per fortuna se ne sono andati...*

Laddove il *living dead* è pericoloso, spaventoso e ripugnante, il *revenant* è dunque ancora più disturbante e inquietante, perché destruttura la vita psichica conscia dei personaggi: non consente la traslazione metaforica nella forma del mostro, la sua apparizione entro i confini dell'incubo, ma continua a esercitare la pressione del ricordo attraverso la colpa.

4. Gestite la colpa: i *revenants* seriali

Il film di Robin Campillo ha ottenuto un buon successo di critica e una discreta accoglienza da parte del pubblico, limitata a una distribuzione da pellicola indipendente, ma ha generato un sorprendente numero di adattamenti seriali, in patria e fuori dai confini francesi.

La prima versione televisiva, ancora realizzata dalla casa di produzione Haut et Court, creata e diretta da Fabrice Gobert, è stata trasmessa su Canal+ in due stagioni da 8 episodi, tra il 2014 e il 2015.¹⁰

In questa sede non analizzeremo in modo esaustivo il confronto tra le differenti versioni in un'ottica di teoria dell'adattamento, ma ci limiteremo a considerare in che modo sia stato rielaborato il tema narrativo del *revenant* come elemento preconscious di riattivazione della colpa nella versione francese, e ci

⁹ M. de Kerangal, *Réparer les vivants*, Paris, Éditions Verticales, 2014; tr. it. *Riparare i viventi*, Milano, Feltrinelli, 2015.

¹⁰ La serie francese è stata adattata negli Stati Uniti come *The Returned* (C. Cuse, 2015) per il canale A&E, e in Australia come *Glitch* (T. Ayres, L. Fox, 2015) per ABC1. Per una ricostruzione del processo produttivo si veda Carini (2015), Barra, Scaglioni (2013).

concentreremo sulla prima stagione, complice anche un significativo cambiamento nel gruppo di sceneggiatori che vede lo scrittore Emmanuel Carrère abbandonare la serie già prima della conclusione del primo blocco di episodi a causa di incomprensioni con la produzione (Carrère 2014).

Il passaggio tra testo filmico e testo seriale è caratterizzato da tre movimenti trasformativi: espansione, ibridazione e semplificazione.

L'espansione si sviluppa su due livelli: uno, quasi obbligato dalla necessità di ampliare gli archi narrativi per supportare un maggior numero di episodi e di "tempo narrato", riguarda la moltiplicazione dei plot relativi ai *revenants* e al loro rapporto con i sistemi relazionali con in quali si trovano a interagire;¹¹ l'altro, più interessante ai fini della nostra analisi, riguarda il raddoppiamento, o l'elevazione a potenza, della colpa: non soltanto i *vivants* sperimentano il senso di colpa nel *presente*, per la loro "fatica" ad accettare il ritorno dei morti, a cui spesso sono collegate azioni commesse nel *passato* che hanno causato la morte dei loro *proches* o che rendono più difficile rapportarsi ad essi, ma gli stessi *revenants* sono "colpevoli", segnati da uno stigma che ha a che fare con la loro morte e cui costringono i *vivants* a fare i conti.

Il versante della riflessione sociale si riduce sensibilmente rispetto al film di Campillo, perché la comunità nella quale si verifica il ritorno dei morti è totalmente chiusa all'esterno, esemplare ma non indiziaria, riconducibile al modello "aureo" della fiction seriale noir ibridata con il fantastico di *Twin Peaks*, cui rimanda, oltre al registro generale della narrazione e della messa in scena, una pluralità di riferimenti espliciti: l'autarchia della cittadina, letteralmente confinata dalla presenza della diga che incombe sull'abitato, una proliferazione di segreti incrociati che trovano un minimo comune denominatore in una tragedia del passato, la frequenza di atti violenti che caratterizzano l'agire collettivo, fino a citazioni letterali, riservate a un pubblico in grado di condividere una specifica enciclopedia, ma che funzionano come marche di dichiarazione del progetto editoriale.¹² La serie *Les revenants* si configura dunque come un *Twin Peaks* in cui Laura Palmer torni fisicamente, e non solo idealmente, dalla morte per espiare le proprie colpe e costringere famigliari e concittadini a fare i conti con le loro.

All'universo semantico della discriminazione si sostituisce quello del *nascondimento*, perché la comparsa dei *revenants* è inizialmente celata al di fuori dei micro-gruppi famigliari e relazionali, e d'altra parte ciascuno dei nuclei sociali di condivisione o di gestione della realtà quotidiana funziona come un semplice raddoppiamento radiale, sempre ambiguo e fallace: la polizia, la chiesa, il pub, fino alla comunità de *La mano tesa*, la cui attività principale sembrerebbe essere quella di gestire il *lutto* dei genitori che hanno perso i figli

¹¹ Questo il censimento dei *revenants*: Camille, morta in un incidente durante un viaggio sul bus scolastico cui la sorella gemella Lena si era sottratta; il piccolo Victor; Simon, suicida il giorno del proprio matrimonio; Serge, serial killer ucciso dal fratello Toni; l'enigmatica moglie di un anziano dottore; altri due personaggi femminili sulla cui "origine" aleggia un'irrisolta ambiguità, Lucy e Julie.

¹² Il *Lake Pub*, negli arredi, come luogo di ritrovo di diverse generazioni di abitanti della cittadina e di emersione dei legami e dei segreti incrociati, fino alla presenza di un gruppo musicale che si esibisce *live*, è modellato come omaggio esplicito al *Roadhouse* di *Twin Peaks*.

in un incidente stradale, sono semplici propaggini, allargamenti concentrici, esterni alle dinamiche domestiche.

Mentre i famigliari scontano una memoria vivissima di quanto accaduto ai loro cari, della loro morte e delle cause di essa, intrappolati in case piene di tracce del passato (fotografie, disegni, scritti...) e la collettività sembra *non accorgersi* della presenza dei corpi che ritornano dal passato e che si muovono per la città, quasi sospesa in un incantesimo più che protetta dall'indifferenza, i *revenants* non ricordano nulla del loro passato. Loro sì, lo hanno *rimosso*, si sono protetti dal trauma che ha causato la loro morte.

Anche altri tratti dell'immaginario romeriano vengono convocati: la parziale disgregazione fisica, nella forma di ferite purulente, desquamazione della pelle, corruzione somatica, che può anche diventare virale e infettiva, e la presenza di un altro gruppo di *revenants*, la *horde*, de-umanizzato, totalmente afasico, caracollante, ed esplicitamente pericoloso e antagonista.

L'analisi di tutti questi elementi, insieme alla scelta di convogliare i plot relazionali dei *revenants* in un registro *mystery-noir* che traduce la colpa in *causa* di un mistero da risolvere, modifica in modo sensibile il modello predisposto da Campillo ma, per paradosso, la stratificazione dei racconti e soprattutto dei nessi di causa effetto produce una maggiore complessità narrativa e insieme una de-complessificazione della funzione del ritorno del defunto.

La conseguenza immediata è che, ridotti alla dinamica della relazione individuale, uniformati da un "grande mistero" collocato nel passato, schiacciati dalla sovrapposizione di colpe incrociate, implicati nella soluzione di misteri caratterizzati dallo svelamento progressivo dei nessi casuali, *le revenants* di Gobert perdono il carattere originale di emersione destabilizzante del preconcio, e si riducono a ingranaggi totalmente razionali della gestione conscia del senso di colpa.

Alle domande perturbanti del film se ne sovrappongono altre, certamente più coinvolgenti dal punto di vista dell'intreccio narrativo, ma meno interessanti per un'interpretazione della figura del morto che ritorna: *cosa è successo prima? come posso risolvere il problema?* Così, dei tredici modi per vedere uno zombie, passando per l'impossibilità di trovarne almeno uno che ci permetta di essere guardati da un *revenant*, si arriva agli *enne* (o *ennesimi*, di adattamento in adattamento) modi per risolvere un mistero.

Dal rimosso, al precoscio, al conscio.

5. Conclusioni

L'analisi dei tre casi può condurre a una doppia riflessione conclusiva. Utilizzando strumenti interpretativi desunti dalla psicoanalisi implicata all'audiovisivo, è possibile ribadire la tripartizione proposta in apertura: i *living dead* romeriani vanno ascritti alla categoria dell'inconscio, attraverso una discorvizzazione testuale del ritorno del rimosso, i *revenant* cinematografici evocano piuttosto la categoria del precoscio, e quelli seriali estinguono la propria natura indiziaria alla gestione conscia del senso di colpa.

L'aspetto più rilevante tuttavia, riguarda l'evoluzione del potenziale destrutturante e critico della figura del *non morto* al mutamento delle regole

semantiche, sintattiche e pragmatiche delle diverse narrazioni: nel film di Robin Campillo, pur in assenza di caratteri esplicitamente riconducibili al genere *horror* (degradazione somatica, smembramenti, morti violente, tratti di mostruosità), il regime perturbante è, paradossalmente, ancora più forte di quello della tradizione romeriana. E per converso, all'interno dell'adattamento seriale, la necessità di complessificare i plot narrativi in un'ottica di *mystery drama*, rende il racconto più articolato, ma specularmente meno disturbante.

Bibliografia

- Badley, Linda
1995 *Film, horror, and the body fantastic*, Wesport, Greenwood Press.
1996 *Writing Horror and the Body*, Wesport, Greenwood Press.
- Barra, Luca; Scaglioni, Massimo (a cura di)
2013 *Tutta un'altra fiction. La serialità pay in Italia e nel mondo. Il modello Sky*, Roma, Carocci.
- Carini, Stefania
2015 *I misteri de Les Revenants*, Milano, Sperling & Kupfer.
- Carrère, Emmanuel
2014 *Le Royaume*, Paris, Éditions P.O.L.; tr. it. *Il regno*, Milano, Adelphi, 2014.
- Clover, Carol
1989 «Her Body, Himself. Gender in the Slasher Film», in Donald J. (a cura di), *Fantasy and the cinema*, London, BFI, 91-134.
1992 *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton, Princeton University Press.
- De Kerangal, Maylis
2014 *Réparer les vivants*, Paris, Éditions Verticales, 2014; tr. it. *Riparare i viventi*, 2015.
- D'Agnolo Vallan, Giulia
2001 «Conversazione con George Romero», in D'Agnolo Vallan, G. (a cura di), *George A. Romero*, Torino, Torino Film Festival, 19-66.
- Eco, Umberto
1994 *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, Bompiani.
- Ferraro, Guido; Brugo, Isabella
2008 *Comunque umani. Storie di mostri, alieni, orchi e vampiri: un'analisi semioantropologica*, Roma, Meltemi.
- Gervasini, Mauro
1998 *Morte in diretta. Il cinema di George A. Romero*, Alessandria, Falsopiano.
- Grant, Barry Keith (a cura di)
2018 *Robin Wood on the Horror Film. Collected Essays and Reviews*, Detroit, Wayne State University Press.
- Greenberg, Harvey
1975 *The Movies on Your Mind*, New York, Saturday Review Press.

Le Maître, Barbara

- 2015 *Zombie. Une fable anthropologique*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest; tr. it. *Zombie. Una favola antropologica*, Roma, Armando, 2016.

Kristeva, Julia

- 1980 *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Paris, Seuil; tr. it. *Poteri dell'orrore. Saggi sull'abiezione*, Milano, Spirali, 2006.

Krohn, Bill

- 2001 «Tredici modi di guardare uno zombi», in D'Agnolo Vallan, G. (a cura di), *George A. Romero*, Torino, Torino Film Festival, 109-125.

Recalcati, Massimo

- 2012 *Jacques Lacan. Desiderio, godimento e soggettivazione*, Milano, Raffaello Cortina.

Ronchi, Rocco

- 2015 *Zombie outbreak: la filosofia e i morti viventi*, L'Aquila, Textus.

Schneider, Steven

- 1997 «Uncanny Realism and the Decline of the Modern Horror Film», *Paradoxa*, 3-4, 417-428.
2000 «Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror», in Silver, A. & Ursini, J. (a cura di), *The horror film reader*, New York Limelight, 167-191.
2004 *The Horror Films and Psychoanalysis: Freud's Worst Nightmares*, New York, Cambridge University Press.

Waller, Gregory (a cura di)

- 1987 *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, Urbana, University of Illinois Press.

Witchell, James B.

- 1988 *Dreadful pleasures. An anatomy of modern horror*, Oxford, Oxford University Press.

Wood, Robin

- 1986 *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*, New York, Columbia University Press.

Wood, Robin; Lippe, Richard (a cura di)

- 1979 *American Nightmare: Essays on the Horror Film*, Toronto, Festivals of Festivals.

Andrea Bellavita è professore associato di *Storytelling e fiction tv*, presidente del corso di laurea di *Storia e storie del mondo contemporaneo* presso l'Università dell'Insubria di Varese. È autore di vari libri e saggi sul rapporto tra cinema e psicoanalisi. La sua attività di ricerca oggi è focalizzata sul period drama.

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, indeterminatezza, 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, *Fantasmì 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 (basti 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 irreflesse, 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 delinearsi 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 incombente).

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'incombenza 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).

Zombies as Threshold Figures Liminality and Narrative Investment in Serial Productions

Mirko Degli Esposti

Dipartimento di Fisica e Astronomia "Augusto Righi", Università di Bologna, IT
mirko.degliesti@unibo.it

Guglielmo Pescatore

Dipartimento delle Arti, Università di Bologna, IT
guglielmo.pescatore@unibo.it

Abstract

This essay examines zombie representations in contemporary serial narratives through a semiotic perspective. In contrast to traditional models in which deep oppositions such as life/death and nature/culture drive narratives, in serial productions, narrative choices shape and activate these underlying categories. Using Victor Turner's concept of liminality, zombies are seen as "threshold people," and their multiple representations are accommodated. By viewing zombies as discursive configurations, the study shows how storytellers adapt the zombie figure to reflect current societal concerns. A quantitative analysis of IMDb data supports these findings, illustrating the enduring appeal and adaptability of the zombie.

Keywords

Zombies; Serial Narratives; Semiotics; Liminality; TV Series.

Contents

1. Introduction
 2. Deep Oppositions in Zombie Narratives
 3. Empirical Examples in Serial Storytelling
 4. In-Between States: Turner's Liminality
 5. Narrative Investment and Discursive Configurations
 6. Quantitative Analysis of Zombies in Serial Production
 7. Conclusions
- Bibliography

1. Introduction

Zombies have become a ubiquitous element in contemporary media culture, permeating films, television series, literature, and video games. Their representations are strikingly diverse, ranging from mindless, flesh-eating hordes to socially integrated individuals retaining human traits. This diversity poses a challenge to any attempt at a singular definition, as zombies often transcend traditional categorizations and embody a fluidity that resists fixed interpretation.

One way to approach the zombie figure is by considering fundamental oppositions such as life versus death, nature versus culture, matter versus form, and individual versus collective. Zombies can be conceptualized as occupying a neutral position within these oppositions or as entities that neutralize the distinctions altogether. For example, in the life/death opposition, zombies exist in a liminal state—they are neither fully alive nor entirely dead. This blurring of boundaries disrupts clear dichotomies and introduces a state of ambiguity. However, while this structural approach acknowledges the ambiguity inherent in zombies, it may not fully capture the richness and specificity of their varied representations, especially in television serial narratives. Given the complexities and variations in zombie narratives on television, it may be more fruitful to consider Victor Turner's concept of "threshold people" or liminal beings. Turner's framework focuses on entities in transitional states that exist between established categories, emphasizing concrete phenomena and narratives with their own unique themes and figures. Zombies, as anomalies that traverse and blur numerous cultural boundaries, align with this idea. They embody liminality, not confined to fixed positions within oppositions but existing along a continuum. This perspective accommodates the zombie's inherent instability and evolving nature, capturing a wide array of thematic and discursive¹ elements without relying on predetermined semantic oppositions.

Viewing zombies as discursive configurations—a narrative pattern—allows us to understand how different television series invest the zombie figure with varied meanings and functions. It is the narrative investment—the specific themes, metaphors, and social references—that selects which underlying categories are activated. This contrasts with the traditional model, where underlying categories dictate narrative possibilities. In serial narratives, the narrative choices and developments drive the activation and reinterpretation of deeper semantic elements, which can shift over time. The adaptability of the zombie figure explains its success in contemporary television serial productions. Rather than referencing fixed archetypes or deep structures, storytellers appropriate the zombie theme to address current societal concerns, shaping it according to prevailing trends and discourses.

In the following sections, we will explore these ideas in greater depth and examine how the zombie's flexible narrative role is reflected in television me-

¹ The term "discursive" is used here in place of the more commonly encountered "discursive" to maintain coherence with the English translation of Greimas and Courtés' *Semiotics and Language: An Analytical Dictionary* (1979).

dia trends. By conducting a quantitative analysis of zombie representations in serial productions using IMDb data, we aim to illustrate how the theoretical perspectives discussed manifest in actual media practices, offering insight into the enduring appeal and adaptability of the zombie figure.

2. Deep Oppositions in Zombie Narratives

Traditional narrative analysis often relies on deep oppositions—such as life versus death, nature versus culture, matter versus form, and individual versus collective—to explore the underlying meaning-making processes in stories.² In zombie narratives, these oppositions are particularly salient, as zombies inhabit paradoxical states that challenge clear-cut distinctions within these categories (Lauro & Embry 2008). This complexity resonates with broader anthropological and philosophical discussions on the permeability of categories. For instance, Latour’s exploration of modernity’s hybrid entities (Latour 1991) and Descola’s insights into the variability of ontological classifications across cultures (Descola 2005) both highlight the limitations of rigid conceptual dichotomies.

At the core of the zombie trope lies the paradoxical state of being both dead and alive. Zombies inhabit a liminal space where the clear-cut distinction between life and death is blurred. They are animated corpses, exhibiting movement and, in some cases, purpose, yet lacking the essential qualities attributed to life, such as consciousness and autonomy. This ambivalence positions the zombie as a neutral term within the life/death opposition, effectively neutralizing the dichotomy. The undead challenge the finality of death and the exclusivity of life, embodying a state of suspended resolution that destabilizes traditional narratives around mortality.³

Zombies also complicate the opposition between nature and culture. Traditionally, culture represents the realm of human constructs, social norms, and learned behaviors, while nature encompasses instinctual actions and biological imperatives. Zombies, while retaining vestiges of human form and sometimes behavior, often regress to primal instincts—most notably, an insatiable hunger for human flesh. This regression signifies a collapse of cultural conditioning, reducing the human to a purely biological entity driven by nat-

² In this context, we draw upon Greimasian semiotics, which posits that fundamental, deep-seated oppositional category—known as contextual semes or *classemes*—serve as the foundation for the development of narrative structures (cf. Greimas 1966; *Classeme* in Greimas and Courtés 1979). The applications of a narrative model based on deep oppositions are numerous. A notable example is Greimas’s (1976) analysis of a short story by Maupassant, where he effectively highlights the fundamental life/death opposition from the opening lines. In the following sections, we will refer to the Greimasian model as a valuable framework for our analysis, though we will adapt its concepts to suit the specificities of our study without strictly adhering to all of its graphical and conceptual conventions.

³ The term “zombie” is often used to describe beings that are considered to be undead or non-living. This classification is based on the idea that zombies represent a combination of living and dead entities, or a neutralization of the traditional dichotomy between the two states. Fabbri (2021) favors the undead, although his approach tends to transcend the boundaries of a mere categorical opposition. The complex or neutral form is often referred to indifferently (Lauro 2017; Luckhurst 2015), underscoring the limitations of binarism (Cohen 1996).

ural impulses. In this sense, zombies neutralize the nature/culture opposition by existing simultaneously within both realms, or perhaps outside them entirely, as beings that defy categorization within this binary framework.

The degradation of the human body in zombie narratives brings the matter/form opposition to the forefront. Classical notions of form pertain to the organized, purposeful arrangement of matter, imbuing it with identity and meaning. Zombies, in their decaying and disfigured states, represent a disintegration of form. The meticulous organization of the human body deteriorates into a chaotic assemblage of flesh and bone. This erosion of form into mere matter evokes a visceral horror, as the integrity of the body—a symbol of individual identity and humanity—is compromised. The zombie thus serves as a neutral or destabilizing element within the matter/form opposition, challenging the perception of form as a stable and defining characteristic.

The transformation of individuals into a homogeneous mass is a recurring theme in zombie narratives, engaging the individual/collective opposition. Zombies are often depicted as part of a horde, their personal identities subsumed into a collective driven by a singular purpose. This loss of individuality raises questions about autonomy, selfhood, and the nature of society. The individual/collective opposition is neutralized as zombies embody both the remnants of individual existence and the overwhelming force of the collective. They serve as a metaphor for the erasure of personal identity in the face of mass movements or societal pressures, highlighting tensions between self-determination and conformity.

While these oppositions provide a useful starting point for analysis, the empirical diversity of zombie representations complicates their applicability. Certain narratives subvert these binary frameworks, presenting zombies that do not neatly fit within or neutralize the oppositions. For instance, in the series *iZombie* (CW 2015-2019), the protagonist Liv Moore maintains her cognitive faculties, emotional depth, and social relationships despite being a zombie. She navigates human society effectively, leveraging her condition to solve crimes by experiencing the memories of the deceased. This portrayal disrupts the life/death opposition by imbuing the undead with qualities of life that extend beyond mere animation. Liv embodies cultural norms and personal agency, challenging the nature/culture opposition by refusing the regression to pure instinct. Her physical form remains largely intact, subverting the matter/form degradation typically associated with zombies. Furthermore, she retains her individuality, distinguishing herself from the collective horde and maintaining personal identity within a broader social context (Schweitzer 2019).

Similarly, in other narratives, zombies may exhibit the ability to communicate, form emotional connections, or organize socially, further complicating the binary oppositions. These variations indicate that the zombie figure cannot be fully encompassed by a strict structuralist approach relying solely on deep oppositions. The fluidity and adaptability of the zombie trope suggest the need for a more complex and detailed analysis that accounts for its dynamic representations across different narratives. Rather than serving as fixed points of reference, the oppositions become variables that can be activated, deactivated, or reconfigured depending on the narrative context. The zombie

figure acts as a catalyst for exploring these tensions, allowing storytellers to manipulate the underlying structures to address various themes and societal concerns (Webb & Byrnand 2008).

By destabilizing fundamental oppositions, zombies create a space for examining ambiguities and contradictions in human society (Dendle 2007). They serve as metaphors for various contemporary issues, allowing narratives to engage with real-world anxieties in a speculative context.⁴ The portrayal of zombie outbreaks often parallels the fear of epidemics, reflecting societal concerns about uncontrollable disease spread and the fragility of public health systems—a theme that has gained even more resonance in light of recent global pandemics (Der Derian & Gara 2021; Lino 2021). Similarly, the depiction of relentless zombie hordes can symbolize the overwhelming challenges associated with mass migration (Fehrle 2016) or the expansion of homelessness (Lauro 2012), tapping into fears about resource scarcity, cultural integration, and the breakdown of social order (Drezner 2014). The loss of individuality and the transformation into a homogeneous mass echo apprehension about dehumanization and the erosion of personal identity in an increasingly globalized and technologically driven world.

3. Empirical Examples in Serial Storytelling⁵

While structural oppositions provide a basic framework for analyzing the zombie figure, contemporary television narratives often reinterpret or extend these binaries through differentiated representations (Scott 2020). These narratives highlight the necessity of considering the complex ways in which zombies are represented (García 2017).

In series such as *iZombie*, the protagonist embodies a sophisticated interplay of the aforementioned oppositions. As previously stated, Liv Moore maintains her consciousness, personality, and social agency despite her undead condition. Her existence blurs the life/death dichotomy, as she fully participates in society while being technically deceased. This state suggests a dynamic existence that transcends simple categorization and defies traditional notions of the undead.

Furthermore, Liv's ability to suppress her instinctual urges and adhere to societal norms challenges the nature versus culture opposition. While she experiences natural impulses associated with her condition, she consciously manages them in culturally acceptable ways, highlighting the complexity of her identity. Her maintained physical form, with minimal signs of decay, subverts the matter versus form opposition by preserving the integrity of the human body.

⁴ See the essays collected in Lauro (2017) for an overview of the various meanings and metaphors attributed to zombie narratives.

⁵ The following empirical examples, drawn primarily from television productions released in the last decade (roughly from the early 2010s to the early 2020s), illustrate how narrative choices shape the activation of semantic elements. This temporal focus aligns with the period of the genre's heightened popularity documented in our quantitative research, allowing for a more coherent comparison of trends and narrative strategies.

The individual versus collective opposition is likewise redefined. Liv retains her individuality and personal relationships, distinguishing herself from traditional portrayals of zombies as part of an indistinct horde. Her actions are driven by personal motives and ethical considerations, reinforcing the significance of individual agency within the undead condition.

Other contemporary series further illustrate the fluidity of zombie representations. In *In the Flesh* (BBC 2013-2014), individuals who were once rabid undead are rehabilitated and reintroduced into society as sufferers of “Partially Deceased Syndrome” (Auld 2016). These characters regain consciousness and memories, directly engaging with the life/death opposition by existing as formerly deceased individuals who now function within the living world. Their struggle to reintegrate involves navigating societal prejudices (Villa 2017) and suppressing residual natural urges, touching upon the nature versus culture opposition. The preservation of their physical form through medical treatments challenges the expected matter/form degradation, while their personal narratives emphasize individual identity over collective anonymity.

Similarly, *Santa Clarita Diet* (Netflix 2017-2019) presents a protagonist who becomes undead yet continues to fulfill her roles as a mother and professional. The series uses dark comedy to explore how she manages her new dietary needs—namely, a craving for human flesh—while maintaining familial and societal relationships (Garrett 2018). This portrayal complicates the nature versus culture opposition, as she grapples with instinctual desires within the context of cultural expectations. Her intact physical appearance challenges the matter versus form dichotomy, and her personal journey underscores the importance of individuality amidst her condition.

Furthermore, the South Korean series *Happiness* (tvN, 2021) provides an alternative perspective on the zombie narrative. Set in a high-rise apartment complex under lockdown due to a contagious disease outbreak, the series features infected individuals who oscillate between their human selves and rabid, zombie-like states (Ancuta 2024). This fluctuation directly engages with the life/death and nature/culture oppositions. The infected retain consciousness and emotions during remission, highlighting the liminal space between humanity and monstrosity. In *Happiness*, the matter versus form opposition is nuanced. The infected show minimal physical degradation, appearing outwardly normal until symptoms manifest. This blurs the line between form and matter, as the distinction between the healthy and the infected becomes ambiguous. The series also explores individual versus collective dynamics, as residents must decide between self-preservation and communal responsibility, reflecting on themes of social cohesion and ethical dilemmas.

In light of these examples, it becomes evident that analyzing zombie narratives requires a flexible approach that considers specific narrative contexts and the ways in which zombies are employed to explore diverse themes. This perspective acknowledges the complexity of the zombie figure and sets the stage for understanding zombies as entities existing within liminal spaces, a concept we will explore further in the next section.

4. In-Between States: Turner's Liminality

To fully capture the complexity and diversity of zombie representations in contemporary narratives, Victor Turner's concept of "threshold people" or liminality offers a flexible and dynamic analytical framework (Luckhurst 2015). Turner's anthropological insights provide a perspective through which we can understand entities that exist between established categories, accommodating the varied and evolving nature of the zombie figure.

Victor Turner introduced the concept of liminality in his studies of rites of passage and social rituals (Turner 1969). Liminality refers to the ambiguous and transitional state individuals experience during rituals when they are no longer in their pre-ritual status but have not yet achieved the status they will hold upon completion. These individuals, whom Turner termed "threshold people," exist in a space that is "betwixt and between" the customary categories of social structure. Turner's theory emphasizes that liminality is tied to processes and transformations rather than fixed categories. It focuses on the phenomena of change, highlighting how individuals or entities in liminal states can embody contradictions and possess the potential for new configurations of meaning. Liminality allows for the suspension of norms and the exploration of alternative possibilities, making it particularly relevant for analyzing cultural phenomena that resist conventional classification.⁶

Zombies can be seen as quintessential modern "threshold people." They inhabit a liminal space between life and death, nature and culture, individuality and collectivism, form and formlessness. This in-between existence aligns with Turner's notion of liminality, as zombies disrupt conventional boundaries and challenge established norms. By looking at zombies from the perspective of liminality, we can better accommodate the multiple representations found in contemporary narratives. Zombies are not confined to a single definition or role; instead, they are dynamic figures whose meanings and functions are shaped by the contexts in which they appear. This perspective allows us to understand zombies as entities in a constant state of becoming, reflecting the fluidity of cultural and social identities.

Adopting Turner's concept of liminality offers a deeper understanding of zombies as entities that can simultaneously embody multiple states or traverse different positions within oppositions. This perspective accommodates the empirical diversity of zombie portrayals, acknowledging that their meanings are not fixed but are shaped by narrative choices and cultural contexts. By focusing on processes and transitions, liminality provides a framework for exploring how zombies reflect and engage with contemporary societal concerns. Zombies as threshold figures can symbolize various anxieties and tensions, such as fears of pandemics, technological alienation, or social fragmentation. This approach enables an analysis that considers both the symbolic functions of zombies and their relevance to current discourses. Moreover, liminality recognizes that meaning emerges from the interplay of narratives, contexts, and audience interpretations. This aligns with the idea that narrative investment

⁶ The bibliography relating to the concept of liminality is extensive, and the topic has been taken up several times by Turner himself. For an essential introduction see Wels et al. 2011.

selects which aspects to activate, allowing for diverse and context-dependent representations of zombies.⁷

5. Narrative Investment and Discursive Configurations

Building upon Turner's concept of threshold people, we can further understand zombies as discursive configurations⁸—a perspective that emphasizes the thematic and figurative dimensions of narratives shaped by narrative choices rather than predetermined deep structures. A discursive configuration refers to a set of narrative elements that coalesce into a recognizable pattern or motif within a discourse. It encompasses thematic and figurative aspects that give shape to the narrative content, influenced by storytelling strategies and choices. Rather than being determined by fixed underlying categories, discursive configurations acknowledge that narratives themselves can influence and reshape the activation of deeper meanings.⁹ By viewing zombies as discursive configurations, we recognize them as narrative constructs whose meanings are negotiated and redefined through storytelling practices.

In the serial context, narrative investment¹⁰—the specific choices storytellers make in developing their stories—plays a crucial role in determining which semantic elements are emphasized or downplayed. The basic zombie schema serves as a flexible template that can be adapted in various ways, depending on

⁷ An interesting parallel to Turner's concept of liminality is found in physics through phase transitions. Just as zombies exist in a threshold state between life and death, a physical system during a phase transition (e.g., from solid to liquid) occupies an intermediate state exhibiting properties of both phases. This critical state embodies the breakdown of prior distinctions and the emergence of new forms, mirroring the liminal position of zombies in cultural narratives.

⁸ Discursive configuration is "a kind of micro-narratives with an autonomous syntactic-semantic structure" (*Configuration* in Greimas and Courtés 1979). Although a comprehensive analysis could distinguish between zombie as a configuration—a relatively structured narrative pattern, occasionally referred to as a genre—and zombie as a figure, an element within that configuration, we have determined that such a distinction is unnecessary for the present purposes.

⁹ This way of understanding discursive configuration is not very far from Greimas and Courtés' definition: «The integration of a configuration into a discourse under production can be formulated, in its simplest procedure, as the investment, during enunciation, of the narrative trajectory of the receiving discourse (or of one of its constituent narrative programs) by one of the potential trajectories of the configuration. In this way, a thematic or figurative role, chosen from within the configuration, is identified with an actantial role of the narrative discourse» (*Configuration* in Greimas and Courtés 1979). However, here we propose to reverse the logical and hierarchical relationships between actantial and thematic or figurative levels, in the sense that in serial production it would be the discursive choices that would activate the narrative elements, both deep and surface, on which they are grafted. This is a relevant aspect, because it accounts for the paratactic organization of much serial long form. The lack of deep coherence makes it difficult to reduce these products to mere textual objects (Pescatore and Rocchi 2019; Rocchi and Pescatore 2022).

¹⁰ From a semiotic perspective, narrative investment involves the selection of themes and the organization of discursive isotopies. This process selects social and cultural themes relevant to audience interests, which are reflected in zombie narratives. These discursive isotopies actualize specific figurative trajectories and, consequently, select the narrative and deep elements of the zombie figure. This approach inverts the hierarchy expressed by Greimas (1970: 119), who stated: «From the point of view of production of the text, we are still obliged to reverse the procedures and grant logical priority to the thematic roles [...] It is when actantial roles bring thematic roles under their control that we have the mediating instance that allows for the movement from narrative structures to discursive structures».

the narrative needs and the themes the creators wish to explore. For example, in *iZombie*, the narrative invests in themes of personal identity, morality, and social integration. The series portrays zombies who retain their consciousness and social roles, thus emphasizing aspects of life, culture, form, and individuality. Here, the narrative choices drive the selection and emphasis of certain semantic elements, adapting the zombie figure to fit the story's goals. Conversely, in more traditional zombie narratives like *The Walking Dead* (AMC 2010-2022), the focus is on survival, the breakdown of society, and the loss of individual identity within the collective horde. The narrative emphasizes semantic elements related to death, nature, decay, and collectivism. Again, it is the narrative's thematic focus that determines which aspects of the zombie figure are highlighted. This demonstrates that in serial narratives, the narrative investment selects and shapes which semantic elements are activated. The underlying categories are not fixed determinants of the narrative but are themselves subject to the needs and choices of the story being told. This inversion reflects the adaptive and responsive nature of serial storytelling.

Traditionally, it is often assumed that underlying cultural categories or deep structures determine the narratives we produce—that stories are expressions of these foundational elements. However, in the case of serial narratives, particularly those involving zombies, this process appears to be inverted. The narrative choices and developments drive the activation and reinterpretation of deeper thematic elements, which can shift over time. Serial narratives prioritize story construction and audience engagement over conveying fixed, culturally stable meanings. They are influenced by current trends, societal concerns, and audience preferences, and as such, the narratives themselves become active agents in selecting and shaping the underlying themes. This inversion suggests that narratives are not merely manifestations of fixed structures but are dynamic entities influencing which deep categories are brought to the forefront.

The zombie figure becomes a versatile tool that storytellers can mold to address current issues, metaphors, and anxieties. By selecting which thematic elements to activate or emphasize, narratives can remain relevant and resonate with evolving cultural discourses. This perspective underscores the role of narrative choices in shaping the meanings attributed to zombies. It acknowledges that serial narratives function as mechanisms for constructing stories, with the flexibility to adjust themes, characterizations, and activate deep categories in response to changing contexts. The underlying structures are not the primary determinants but are part of a dynamic interplay influenced by narrative needs.

By conceptualizing zombies as discursive configurations shaped by narrative choices, we recognize an inversion of the traditional model in the context of serial narratives. The underlying semantic elements do not drive the narratives unilaterally; rather, the narratives themselves influence which themes are activated or reinterpreted. This approach accommodates the diversity and fluidity of zombie representations and emphasizes the active role of narrative investment in the construction of meaning. It offers a more complete understanding of how zombies function within serial narratives and why they continue to captivate audiences in an ever-changing cultural landscape.

6. Quantitative Analysis of Zombies in Serial Production

In this section, we conduct a quantitative analysis to explore how the concept of zombies has spread across television series and mini-series over time. This analysis involves examining both the geographical spread and the diversity of genres, providing insights into the evolving global interest and cross-genre integration of the zombie theme. By visualizing this spread, we aim to understand how different countries and cultures have contributed to the proliferation of zombie narratives, as well as how the genre itself has merged with others to create rich, multifaceted storytelling. This approach helps us better appreciate the dynamics of zombie-themed media, identifying trends in production and shifts in genre boundaries that reflect broader cultural and creative influences.

The dataset used in this analysis was obtained through an IMDb data extraction using the keyword “zombie,” filtered to include only television series and mini-series. The final dataset contains 287 records (240 series, 47 mini-series), spanning productions from 1987 to 2024.

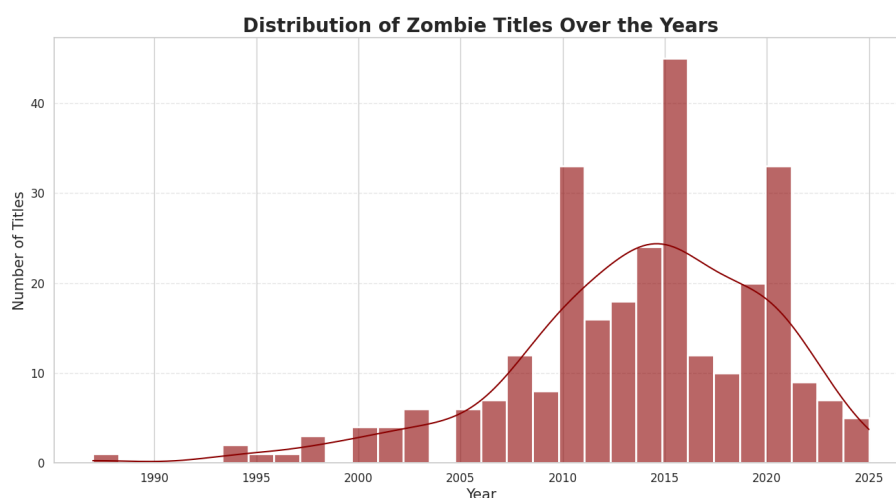


Figure 1. Distribution of titles along the years.

The plot of the number of zombie-themed titles produced over time (fig. 1) reveals an interesting pattern. We observe a steady increase in production from the 1990s until approximately 2020, followed by a noticeable decline in the most recent years. This trend suggests a possible cyclical nature in the popularity of zombie narratives, which may correspond to broader cultural dynamics in entertainment. This pattern appears to align with what we often see in other popular themes and “stereotypes” in media, such as vampires or witches. Themes like these tend to experience periods of heightened popularity, driven by audience fascination and cultural shifts, followed by phases of decline as interest wanes or shifts to different supernatural themes. These cycles may reflect the way audiences seek fresh narratives after saturation in a particular motif, before eventually returning to it when it feels nostalgic or novel again.

The recent decrease in zombie-themed productions might indicate that we are at the end of a peak cycle, entering a phase of reduced interest. This decrease is likely part of a natural ebb and flow that marks the life cycle of many popular genres. As we've seen with vampires (e.g., during the late 2000s with *Twilight* and *True Blood*) and witches (e.g., with waves of popularity in the 1990s and again in recent years), there are recurring cycles where the audience's fascination resurges with variations and modern retellings.

These cycles are influenced by several factors—cultural context, current events, and the creative industry's ability to innovate within a genre. The rise of zombie-themed content coincided with cultural anxieties and societal shifts, such as the turn of the millennium and later the financial crises, which offered fertile ground for the metaphorical representation of chaos, fear of contagion, and societal collapse. As these fears evolve or lessen, the interest in specific representations like zombies naturally fluctuates, giving way to other figures. It is possible that, like other supernatural figures, the zombie genre will experience a resurgence in the coming years, potentially sparked by new cultural contexts or fresh creative takes that breathe new life into this well-known trope.

The line plot depicting the number of distinct genres associated with zombie-themed titles over the years (fig. 2) shows a generally increasing trend in genre diversity, particularly from the late 1990s to around 2020. This suggests a broadening scope in how zombie narratives are integrated with other genres, reflecting a growing interest in pushing the boundaries of traditional storytelling and introducing fresh elements to the zombie theme.

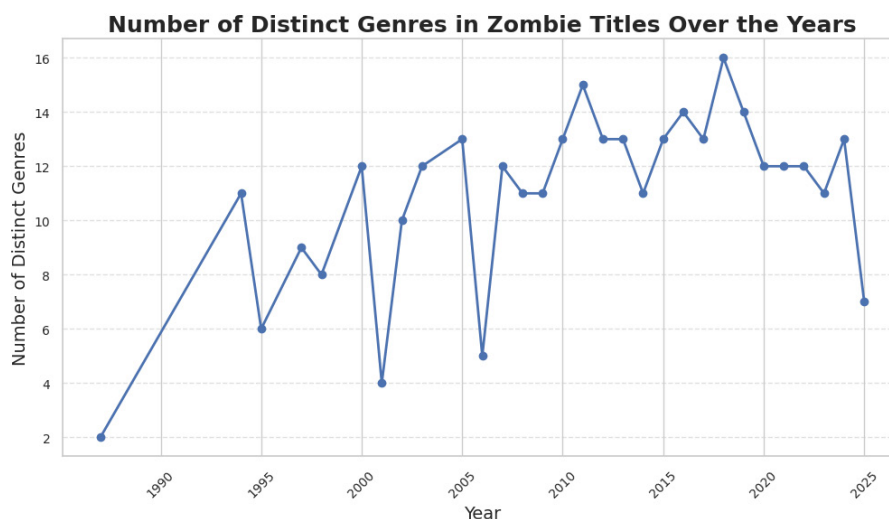


Figure 2. Number of genres over the years.

However, there is a noticeable dip in the diversity of genres in the last few years, likely reflecting the cyclical nature of genre popularity, as discussed previously. This recent decline could indicate a temporary period of reduced innovation within the zombie genre or a shift in audience interest towards

other themes. Such patterns are not uncommon, as the entertainment industry often sees periods of saturation followed by renewal and reinvention. Nevertheless, the overall trend illustrates that zombie narratives have evolved into more diverse and complex forms, intersecting with various other genres to cater to different tastes and cultural shifts.

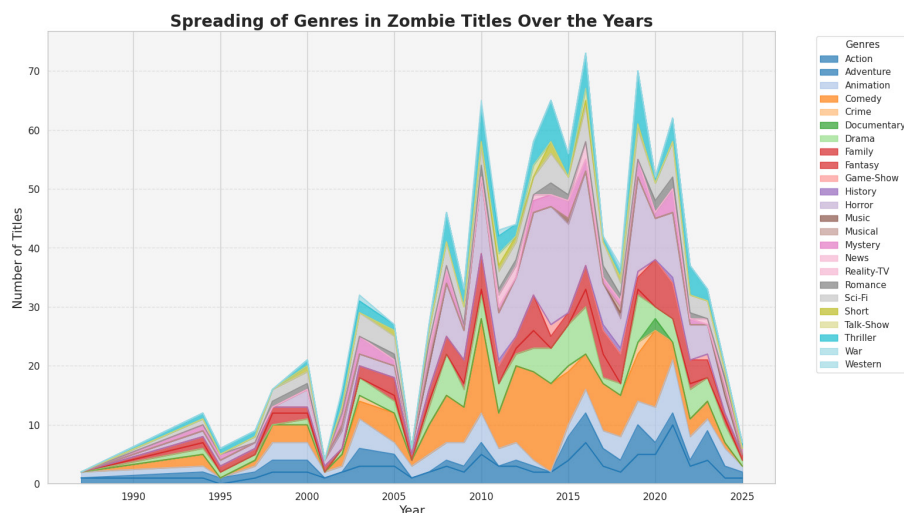


Figure 3. Range of genres over the years.

The stacked area plot (fig. 3) provides a more qualitative visualization of how zombie-themed titles have spread across a wide range of genres over time. The visualization shows an overall increase in the complexity and richness of genre diversity, especially from the early 2000s onwards. Each area in the plot represents a specific genre, and the growing number of overlapping areas over time illustrates how the zombie theme has become increasingly interwoven with genres such as comedy, drama, romance, and more. This expanding spread across genres reflects the flexibility of the zombie concept—it is no longer confined to horror alone but has grown to incorporate elements from other popular genres, offering varied storytelling experiences. This diversification likely speaks to a desire to keep the theme fresh and engaging, as well as to reach broader audiences. For instance, blending zombies with comedy or drama provides new narrative possibilities that resonate with different demographic groups. The spikes in the plot, particularly in the late 2000s and 2010s, coincide with significant cultural moments when zombie-themed content reached mainstream popularity, thanks to landmark productions that crossed genre boundaries. This increased complexity suggests that content creators have been experimenting with new ways to make zombie narratives more appealing, leading to richer and more genre-diverse storytelling. However, the recent dip observed towards 2025 might indicate that this innovation is slowing down, aligning with the cyclical trends often observed in entertainment themes.

Now we turn to geographical spreading of zombie titles. It is important to note that all records, except for 14, have a country codes field. We used this

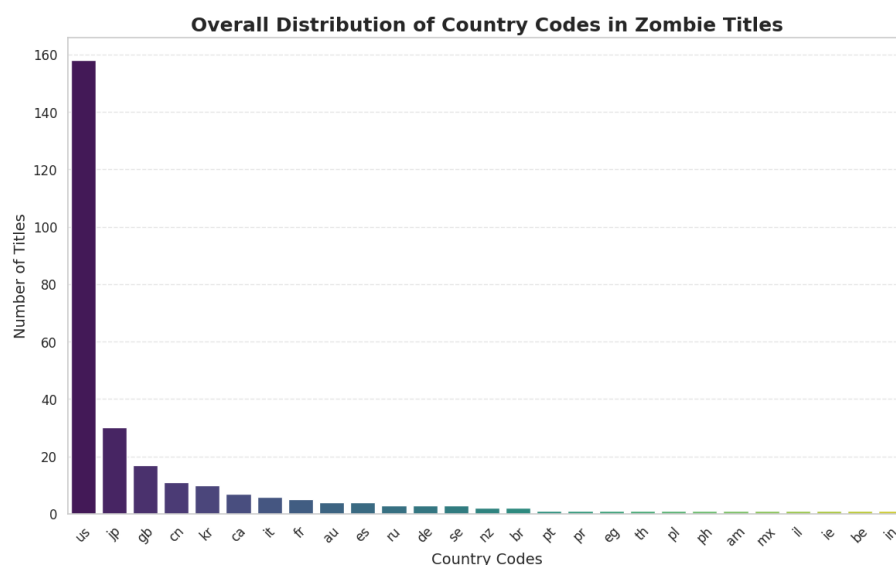


Figure 4. Geographical distribution.

data to analyze and visualize the geographical distribution of zombie-themed titles.

The plot (fig. 4) shows the overall distribution of zombie titles across different countries. It is immediately evident that the United States has a dominant presence, contributing the majority of titles. This is likely reflective of the scale and influence of the US entertainment industry, particularly in the genres of horror and supernatural storytelling. However, beyond the dominance of the US, we can see smaller but notable contributions from various other regions. Countries like Japan, the UK, China, and South Korea also have a significant number of titles, demonstrating the global appeal of the zombie theme. The presence of titles from regions like Italy, France, Canada, and Australia, as well as a few contributions from Brazil, Russia, and Egypt, suggests that the zombie theme has indeed found interest in different cultural contexts worldwide. This geographical diversity, even though on a smaller scale, highlights that the zombie motif transcends borders and appeals to audiences with different cultural backgrounds.

The next plot (fig. 5) focuses on the number of distinct countries producing zombie-themed content over the years. We can see a pattern similar to what we observed in the general trend for genre diversity: a gradual increase from the early 2000s until the mid-2010s, followed by some fluctuations and a slight decrease in the most recent years. This suggests that the geographical spread of zombie-themed content has grown steadily over time, likely driven by both increasing globalization in the media industry and the growing popularity of the zombie theme. The peaks in distinct country contributions indicate that zombie narratives resonated with global cultural moments, leading to a broader base of production. The recent dip in the number of contributing countries may reflect a saturation of the theme or a shift in focus to other trending motifs, similar to what we saw for genre diversity.

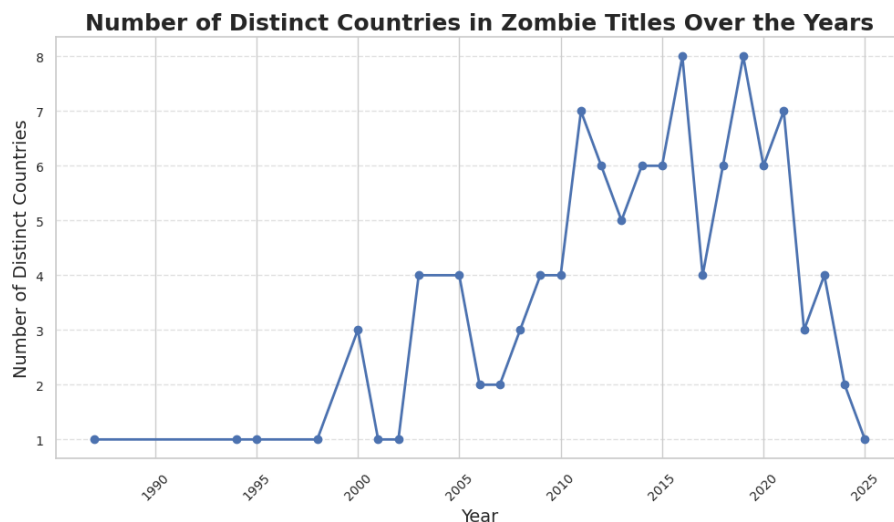


Figure 5. Number of countries over the years.

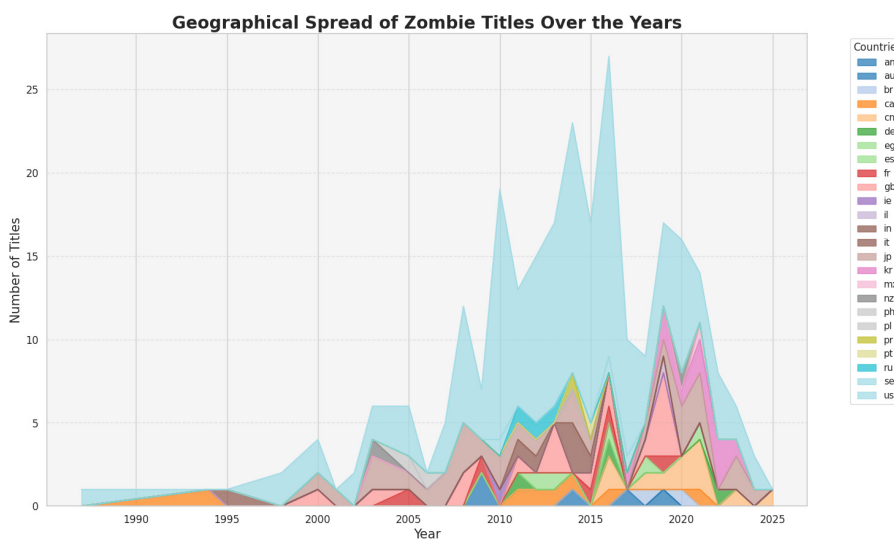


Figure 6. Contribution from every country.

The figure 6, a stacked area plot, provides a more detailed view of the contribution from each country over the years. The overwhelming presence of the US is clear, particularly during the peaks in the 2010s. This period aligns with the surge in popularity of zombie narratives, influenced by major productions like *The Walking Dead*, which became cultural phenomena with global audiences. The stacked plot also highlights the consistent contributions from Japan, the UK, South Korea, and other countries over time, showing that these regions have also maintained an ongoing interest in the genre. Importantly, beyond the dominance of the US, there is also, again, an observable increase in the number of titles produced by countries already mentioned like Japan,

South Korea, and the UK, especially in the last couple of decades. This reflects not only the spread of the zombie theme but also the different cultural interpretations and narratives that emerged from these regions. For example, Japanese zombie narratives often integrate elements of their unique supernatural traditions, while Korean zombie productions, such as *Train to Busan* (Next Entertainment World 2016), have focused on fast-paced action combined with intense social commentary. Overall, these visualizations provide valuable insights into the geographical evolution of zombie-themed content. While the US remains the central hub for producing zombie titles, the contribution from other countries has been steadily increasing, leading to a global dissemination of the genre.

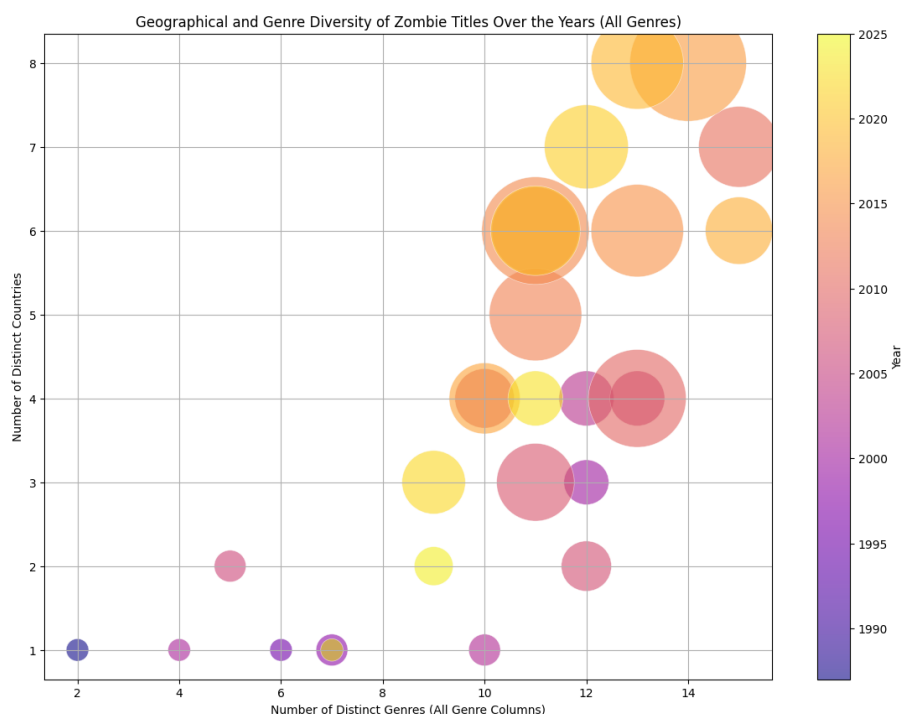


Figure 7. Genre diversity and geographical spread.

Finally, the last 2D scatter plot (fig. 7) illustrates the complexity of the evolution of zombie-themed titles over time, focusing on their genre diversity and geographical spread. The X-axis represents the number of distinct genres for each year, while the Y-axis shows the number of distinct countries contributing to zombie productions. Each circle represents a specific year, with its radius proportional to the number of titles produced, and the color corresponding to the year. The plot highlights that over time, zombie-themed content has become increasingly diverse in terms of genres, while also spreading geographically. Larger circles indicate peak production years, and the spread along both axes demonstrates the growing complexity and reach of the zombie theme across different regions and thematic elements.

7. Conclusions

Our exploration of zombie narratives in contemporary serial productions reveals the remarkable adaptability and enduring appeal of the zombie figure. The theoretical perspectives discussed—such as the inversion of traditional narrative models and Victor Turner’s concept of liminality—are reflected in the trends observed within the media landscape.

The increasing diversity in genres and the geographical spread of zombie-themed television series underscore how narrative investment shapes the activation of various semantic elements. This allows zombies to transcend fixed categories and resonate with global audiences. The empirical cases demonstrate how zombies are reimagined to explore complex themes, reflecting societal concerns and cultural shifts. This narrative flexibility is mirrored in the quantitative data, which shows a rise in genre diversity and international contributions over time. Furthermore, the cyclical patterns in the popularity of zombie narratives, indicated by fluctuations in production numbers, support the idea that zombies are continually reinvented to maintain relevance. As creators respond to changing audience interests and cultural contexts, the zombie figure evolves, embodying new meanings and serving as a versatile metaphor for contemporary issues. This dynamic aligns with the concept of zombies as liminal beings occupying “in-between” spaces, capable of reflecting a wide array of thematic concerns.

The quantitative trends corroborate our qualitative analysis, illustrating that the zombie’s flexible narrative role is both a product of and a contributor to its widespread presence in serial media. This underscores the importance of narrative investment and cultural context in shaping zombie representations, reaffirming the view that storytelling choices actively influence which semantic elements are activated.

Bibliography

Ancuta, Katarzyna

2024 «J is for jombi: The social concerns of Korean zombies» in Simon Bacon (ed.), *Zombie Futures in Literature, Media and Culture: Pandemics, Society and the Evolution of the Undead in the 21st Century*, London, Bloomsbury, 19-28.

Auld, Frances

2016 «In the Flesh. The Politics of Apocalyptic Memory», in Leisa A. Clark; Amanda Firestone; Mary F. Pharr (ed.), *The Last Midnight: Essays on Apocalyptic Narratives in Millennial Media*, Jefferson McFarland, 144-153.

Cohen, Jeffrey Jerome (ed.)

1996 *Monster Theory: Reading Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Dendle, Peter

2007 «The zombie as barometer of cultural anxiety», in Niall Scott (ed.) *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*, Amsterdam, Rodopi, 45-60. <https://doi.org/10.1163/9789401204811_005>.

Der Derian, James; Gara, Phillip

2021 «Life, Death, and the Living Dead in the Time of COVID-19», *Cultural Politics*, 17(1), 102-113. <<https://doi.org/10.1215/17432197-8797585>>.

Descola, Philippe

2005 *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard; tr. eng. *Beyond Nature and Culture*, Chicago, Chicago University Press, 2013.

Drezner, Daniel W.

2014 «Metaphor of the Living Dead: Or, the Effect of the Zombie Apocalypse on Public Policy Discourse» *Social Research*, 81(4), 825-849.

Fabbri, Paolo

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

Fehrle, Johannes

2016 «Zombies Don't Recognize Borders': Capitalism, Ecology, and Mobility in the Zombie Outbreak Narrative» *Amerikastudien / American Studies*, 61(4), 527-544.

García, Alberto N.

2017 «Zombie Blues. The Depressing Rise of the Living Dead in Contemporary Television», in Cristina Artenie and Ashley Szanter (eds.), *Monsters and Monstrosity in 21st-Century Film and Television*, Montreal, Universitas Press, 178-198.

Garrett, Katie

2018 «The Evolution of Modern Zombie Comedies», *Digital Literature Review*, 5, 99-107. <<https://doi.org/10.33043/DLR.5.0.99-107>>.

Greimas, Algirdas Julien

1966 *Sémantique structurale : recherche de méthode*, Paris, Larousse; tr. eng. *Structural Semantics: An Attempt at a Method*, Lincoln, University of Nebraska Press, 1983.

1970 *Du sens, essais sémiotiques*, Paris, Éditions du Seuil; tr. eng. *On Meaning: Selected Writings in Semiotic Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1987.

1976 *Maupassant: la sémiotique du texte, exercices pratiques*, Éditions du Seuil; tr. eng. *Maupassant: The Semiotics of Text*. Amsterdam, J. Benjamins, 1988.

Greimas, Algirdas Julien; Courtés, Joseph

1979 *Sémiotique : dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette; tr. eng. *Semiotics and Language: An Analytical Dictionary*, Bloomington, Indiana University Press, 1982.

Latour, Bruno

1991 *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Paris, La Découverte; tr. eng. *We Have Never Been Modern*, Cambridge, Harvard University Press, 1993. Lauro, Sarah Juliet

2012 «For the Ethical Treatment of Zombies» *Incognitum Hactenus: Journal on Art*, 3, 6-14.

Lauro, Sarah Juliet (ed.)

2017 *Zombie theory: a reader*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Lauro, Sarah Juliet; Embry, Karen

2008 «A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism», *boundary 2*, 35 (1), 85-108. <<https://doi.org/10.1215/01903659-2007-027>>.

Lino, Mirko

- 2021 «Post-Apocalypse Now. Cinema and Zombie Series as a Pre-mediation of Contagion: Spaces, Media and Lockdowns». *Between*, 11(22), 114-138. <<https://doi.org/10.13125/2039-6597/4911>>.

Pescatore, Guglielmo; Rocchi, Marta

- 2019 «Narration in Medical Dramas I. Interpretative Hypotheses and Research Perspectives», *La Valle dell'Eden*, 34, 107-115.

Rocchi, Marta; Pescatore Guglielmo

- 2022 «Modeling Narrative Features in TV Series: Coding and Clustering Analysis» *Humanities and Social Sciences Communications* 9(1), 1-11. <<https://doi.org/10.1057/s41599-022-01352-9>>.

Schweitzer, Dahlia

- 2019 «How iZombie Rethinks the Zombie Paradigm», in Gerrard, S., Holland, S. and Shail, R. (ed.) *Gender and Contemporary Horror in Television*, Leeds, Emerald Publishing Limited, 163-174. <<https://doi.org/10.1108/978-1-78769-103-220191014>>.

Scott, Paul

- 2020 «From Contagion to Cogitation: The Evolving Television Zombie», *Science Fiction Studies* 47(1), 93-110. <<https://doi.org/10.5621/sciefictstud.47.1.0093>>.

Turner, Victor,

- 1969 *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*, Chicago, Aldine Publishing.

Villa, Ilaria

- 2017 «Zombie discriminati. Pregiudizi razziali e politiche di esclusione nella serie televisiva In the Flesh», *Mondi migranti*, 2, 185-203. <<https://doi.org/10.3280/MM2017-002010>>.

Webb, Jen; Byrnand, Sam

- 2008 «Some Kind of Virus: The Zombie as Body and as Trope», *Body & Society*, 14(2), 83-98. <<https://doi.org/10.1177/1357034X08090699>>.

Wels, Harry; van der Waal, Kees; Spiegel, Andrew; Kamsteeg, Frans

- 2011 «Victor Turner and liminality: An introduction», *Anthropology Southern Africa*, 34(1-2), 1-4. <<https://doi.org/10.1080/23323256.2011.11500002>>.

Mirko Degli Esposti is full professor in Mathematical Physics at the University of Bologna. Degree in Physics (Bologna, Italy) and PhD in Mathematics (Caltech and PennState, USA). Postdoctoral fellow at the Mathematical Science Research Institute (M.S.R.I), Berkeley. Visiting Professor at the Georgia Institute of Technology. He has been Head of the Math Department of the University of Bologna, and he served as the deputy Rector of the University of Bologna. Recently he has been visiting Professor at the McGill University (Montreal, Canada). He loves mathematical models of information. In his spare time he bikes.

Guglielmo Pescatore is full professor of Film and Media Studies at the University of Bologna, where he teaches Entertainment Cultures and Media Economics. His studies

on television series gave rise to a strand of research dedicated to narrative ecosystems and vast narratives. Characterized by an interdisciplinary approach, these investigations use qualitative and quantitative analytical tools, some of which are biologically derived. On these topics he published “Narrative Ecosystems. A Multidisciplinary Approach to Media Worlds” (with V. Innocenti, 2017), “The Evolution of Characters in TV Series: Morphology, Selection, and Remarkable Cases in Narrative Ecosystem” (2018 with V. Innocenti), *Ecosistemi narrativi* (2018), “Narration in Medical Dramas I: Interpretative Hypotheses and Research Perspectives” (2019 with M. Rocchi), “Modeling Narrative Features in TV Series: Coding and Clustering Analysis” (2022 with M. Rocchi).

The Revenant

Un redivivo, tra sopravvivenza e natura

Lucio Spaziante

Dipartimento delle Arti, Università di Bologna, IT

lucio.spaziante@unibo.it

Abstract

The essay on Alejandro Iñárritu's *The Revenant* provides an opportunity to reflect on the theme of life after death, and on the meaning of the relationship between human life and the environment, both with regard to the relationship with other individuals of different ethnicities and identities, but also, according to an environmental ethic. The analysis of the film revealed different paths contained in a western genre film, reinterpreted in a 'post-revisionist' key, through a perspective that, at least in part, assumed the indigenous point of view. In the narrative, the value of survival is connected to the strength derived from a widespread spirituality, which can be brought back to our contemporary times, as a set of values based on respect and harmony with the environment, as well as towards different ethnic identities. All this, embedded in an animist mystical vision, linked to an existential and spiritual reflection between life and death, connects this film to the broader genre of tales about revenants and zombies.

Keywords

The Revenant; Survival; Nature; Death; Film.

Contents

1. Respiro, tra vita e morte
 2. Natura e animalità
 3. Alterità: natura e cultura
 4. Glass, Robinson e Derrida: sopravvivenza
 5. Spiritualità, religione, Dio
 6. Conclusioni
- Bibliografia

1. Introduzione

L'argomento del saggio si sviluppa attorno al film di Alejandro G. Iñárritu, *The Revenant* (USA 2015). La ragione del titolo "il redivivo", ovvero l'individuo ritornato in vita dopo la morte, deriva da una serie di eventi realmente accaduti in America, nei primi dell'Ottocento, ricostruiti in modo finzionale nel romanzo di Michael Punke, *Revenant - La storia vera di Hugh Glass e della sua vendetta* (Einaudi 2014), dal quale il film è parzialmente tratto.

The Revenant costituisce un'occasione per riflettere sul tema della vita dopo la morte, e sul senso della relazione tra la vita umana e l'ambiente, sia in merito alla relazione con altri individui di diverse etnie e identità, ma anche, secondo un'etica ambientale, con altri esseri viventi, animali, piante, e natura in genere. (Brereton 2021: 221)

Il film da un lato può essere accostato a precedenti che negli ultimi tempi hanno affrontato in una chiave diversa, più o meno diretta, il tema ecologico: *I Am Legend* (USA 2007), *Wall-E* (USA 2008), *Gravity* (USA-UK 2013) (cfr. Brereton 2016). Dall'altra parte, rientra a tutti gli effetti nel genere western, che, successivamente alla sua epoca d'oro, è stato ripreso in una chiave "revisionista", rileggendo nella prospettiva indigena l'epopea della Frontiera (tra i casi più celebri *Balla coi lupi*, USA 1990) (Jones, Wills, 2009). *The Revenant* di fondo assume questa posizione, sebbene il racconto sia comunque costruito nella prospettiva dei colonizzatori bianchi. La narrazione mostra, infatti, una contrapposizione marcata tra le tribù indigene, sottoposte a violenza e sfruttamento, e le popolazioni britanniche e francesi che portavano avanti l'occupazione dell'America del Nord.

In questo contesto, la figura del redivivo assume i caratteri di un personaggio dotato della capacità di fondersi sia con l'ambiente sia con altre etnie, e proprio per questo condannato alla solitudine e alla fuga, attraverso un percorso che ne proverà le capacità di adattamento e la resistenza, e assieme le virtù da lui acquisite nel servirsi degli elementi naturali. (Marubbio 2022)

La *sopravvivenza* viene inquadrata nel film come condizione esistenziale, connessa alla necessità di superare le prove e le avversità, anche attraverso una sorta di panteismo animista, che annulla la discontinuità tra vita e morte.

In questo senso, il redivivo non è distante da uno zombie o da un morto vivente, essendo egli un individuo dotato di poteri superiori rispetto viventi, ma al contempo emarginato e collocato in uno status di diversità.

Survival is not simply allegorised, as in so many zombie movies, but brought to more primal and visceral real-life attention. These ethical struggles around survival (of the fit-test) in an inhospitable country, framed through the generic conventions of the western, remains most potent and memorable. (Brereton 2021: 236)

The visualisation of survival in nature probably remains in the memory for most audiences, more than many other tales, including dare I say it more reflexive zombie

fare. All forms of physical survival techniques are called attention to and cinematically foregrounded in these (erstwhile) primitive survival narratives. (*ivi*: 236)

Il film rappresenta anche un'occasione per una riflessione sull'idea di trasmissione esistenziale, affrontata qui attraverso la riflessione di Jacques Derrida (2005), che individuava nella sopravvivenza (*sur-vivre*), in quanto traccia, lascito e testimonianza, una condizione umana strutturale, in uno stato di continuo rinvio rispetto alla logica della *presenza*.

2. Respiro, tra vita e morte

La trama del film, in estrema sintesi, vede Hugh Glass, una guida che lavorava sul fiume Missouri nella prima metà dell'Ottocento, venire brutalmente aggredito da un orso, e riuscire miracolosamente a salvarsi. Rimasto gravemente ferito, viene poi abbandonato dai suoi compagni, i quali, dopo averne ucciso il figlio in quanto testimone, cercano anche di seppellirlo vivo. Grazie alle proprie abilità, competenze e capacità di resistenza, Glass riesce a sopravvivere e a organizzare la sua vendetta. Quello che è in apparenza un *revenge film*, si rivelerà essere, almeno in parte, qualcosa d'altro.

Prima di entrare nella narrazione degli eventi fattuali, il film presenta un prologo che è una sorta di falsa partenza: una breve sequenza che potrebbe essere catalogata come un sogno, sebbene non vi siano situazioni legate a un risveglio che lo attestino. Più plausibile è vederlo come l'ingresso in un percorso *onirico*, mentale e spirituale: una pre-condizione che si sviluppa in parallelo rispetto al percorso pragmatico degli eventi.

Entriamo, così, nel mondo soggettivo del protagonista Hugh Glass, ancorato nel passato e popolato di defunti per lui ancora presenti, dunque un universo di redivivi. La sua mente è costantemente abitata dalla figura della moglie uccisa, e da un continuo ritorno su questo evento traumatico, legato anche alla distruzione dell'accampamento nel quale loro due vivevano.

Tra sogni, visioni e incubi, questo universo soggettivo appare e riappare costantemente. Ci comunica la prospettiva interna di Glass, nella quale di fatto non esiste una discontinuità tra la morte e la vita. La moglie è non-vivente, ma è altrettanto non-morta, essendo per lui – e dunque per noi osservatori della vicenda – una presenza ricorrente. Anch'ella è già, prima d'ogni altro evento, la figura di una rediviva, collocata in una prospettiva fantasmatica, fuori dal tempo e dallo spazio fisico. Un luogo ideale e protetto, abitato dal nucleo familiare (madre, padre e figlio), in una sorta di fusione intersoggettiva di amore condiviso, mai più raggiungibile come tale, ma al contempo presente come un legame spirituale indissolubile.

Questa sequenza-prologo è attraversata da un rumore "aereo" che ripete quattro suoni in serie, assimilabili al fischio del vento, associabili anche al verso di un uccello notturno. Un suono che diventa un segno di riconoscimento in tutte le altre sequenze oniriche che seguiranno, e che in questo modo realizza un filo conduttore sensoriale, interno alla dimensione soggettiva – e assieme immanente – dell'universo di Glass.

La strategia testuale del film assegna, infatti, un ruolo rilevante all'uso si-

multaneo della colonna sonora musicale e del sound design (effetti sonori). Spesso è indecidibile se la fonte sonora che si ascolta sia intra o extra-diegetica, e, più in generale, se siano effetti sonori o musiche. Una strategia che, coerentemente con le narrazioni descritte, conduce a una commistione irrisolta tra una logica realista e una logica fantastica, per la quale si potrebbe evocare la categoria di “realismo magico”.¹

Attraverso le ripetute visioni di Glass, possiamo ricavare alcune informazioni sul suo passato: egli ha vissuto in un villaggio Pawnee e ha sposato una donna indigena, dalla quale ha avuto Hawk, un figlio meticcio. Nella distruzione del villaggio compiuta da un esercito di bianchi, la moglie è stata uccisa mentre lui e il figlio sono sopravvissuti. La storia diparte sin dall’inizio sotto il segno del trauma irreversibile, e dunque della *sopravvivenza*. In un mondo dominato dalla predazione, dal conflitto e dalla morte, è l’intero universo dei personaggi a essere popolato da sopravvissuti.

Tra i pochi momenti densi di sentimento positivo, troviamo le parole di conforto che Glass, nel prologo onirico, sussurra al figlio in lingua pawnee:

Va tutto bene, figliolo...
So che vuoi che tutto questo finisca.
Io sono qui.
Sarò qui...
Ma non ti arrendere.
Mi hai sentito?
Finché riesci a respirare, combatti.
Respira... continua a respirare.

In queste frasi è contenuta una dichiarazione d’intenti: il mondo è un incubo senza fine, dove è necessario assecondare biologicamente la vita come lotta, senza uno scopo preciso, mirando alla pura sopravvivenza, e nel quale la vita stessa, per esistere, necessita di presenza e assicurazione. Il valore dell’amore (a sua volta articolabile come legame, cura o condivisione) diviene strumento di resistenza, e dunque anch’esso fonte di sopravvivenza, rispetto a un contesto disseminato di insidie, umane e naturali.

Il *respiro*, menzionato nelle parole iniziali, diventa base per l’esistenza, e quindi per il combattimento: figura vitale per eccellenza, resterà come un’isotopia figurativa costante, assumendo anche la funzione di figura di transizione tra i due diversi percorsi narrativi (soggettivo e fattuale) già individuati. Se la *dimensione onirica* è lo spazio contrattuale nel quale il personaggio di Glass enuncia la propria filosofia (respirare e combattere), è poi nella *dimensione evenemenziale*, nella competenza e nell’azione, che il patto diventa concreto. Il respiro assume rilevanza nella dimensione onirica in quanto astrazione spirituale, ma nella dimensione evenemenziale diviene vero e proprio meccanismo corporeo, e dunque elemento figurale.

¹ Nella critica letteraria e cinematografica si è parlato di “realismo magico” in riferimento a determinati autori, specie latinoamericani (J.L. Borges, G. Garcia Marquez), ma anche scandinavi e neerlandesi, a proposito di descrizioni di eventi reali, inframmezzate da visioni oniriche e arricchite da elementi simbolici e trascendenti (Jameson 1986).

Ne abbiamo una riprova nella sequenza (circa minuto 56.00) nella quale Glass si sdraia accanto al figlio oramai esanime: rassicurandolo e ribadendogli – invano – la sua presenza, gli respira addosso, quasi per ridargli vita (figg. 1-4).

Il suo alito diventa vapore e si condensa sull’obiettivo della macchina da presa, a suggellare – con un effetto meta-cinematografico – la gravidanza di questa figura, che innesca nella sequenza successiva un’evidente *isotopia dell’aria*. Le immagini inquadrano nuvole alte nel cielo, ma con ancora il suono del suo respiro a rimarcare la connessione semantica. Dal suono del respiro si passa poi al suono del fiume che scorre, e assieme alla nuvola prodotta dal fumo di Fitzgerald. Soggetto e Anti-Soggetto collegati da un unico respiro: la contrapposizione (e la connessione) tra i due personaggi viene figurativizzata anche nel respiro.



Figura 1. Alito di Glass.

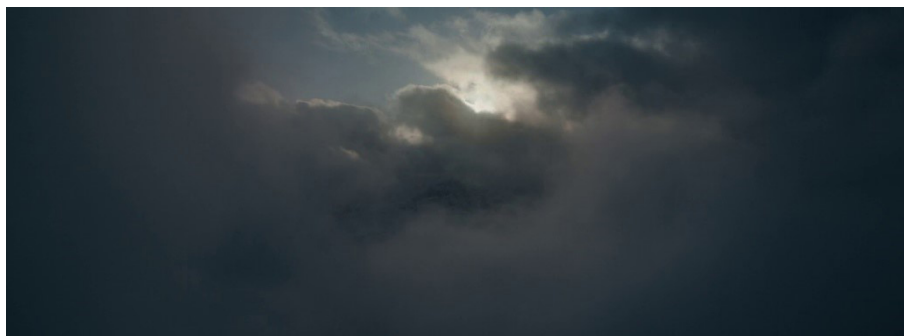


Figura 2. Nuvole.

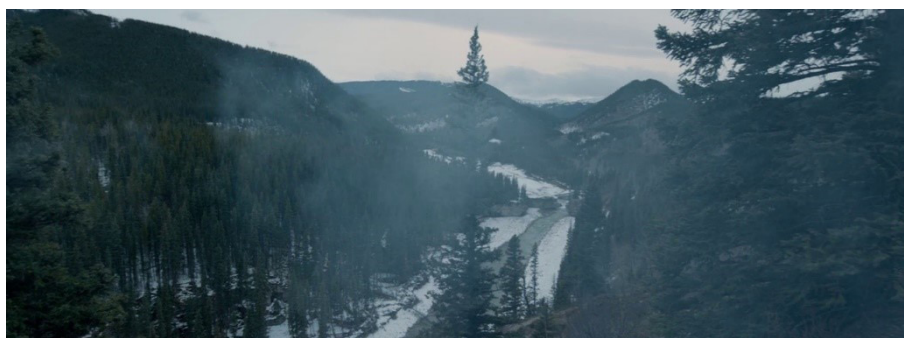


Figura 3. Paesaggio e fumo di Fitzgerald.



Figura 4. Fumo di Fitzgerald.

3. Natura e animalità

Il mondo in cui si muovono i personaggi è quello di un gruppo di esploratori che cacciano le pelli di castoro per guadagnarsi da vivere, nello spazio aperto e invernale delle foreste americane, descritte come luoghi incontaminati e desertici. È chiaro sin da subito come questa natura affascinante e maestosa non faccia solo da sfondo alle vicende umane, ma possieda un ruolo primario, su vari piani. In questi luoghi, la vita degli individui, ovvero la loro sopravvivenza in un confronto continuo con la morte, è dovuta in gran parte alla natura e alle sue risorse, qui rappresentate come inesauribili.²

L'incipit della vicenda filmica presenta uno sguardo enunciativo non marcato, che si sofferma sullo scorrere in mezzo agli alberi di un'acqua che possiede tinte cromatiche riflettenti ma scure (fig. 5).



Figura 5. Caccia all'alce, nell'acqua.

Lo sfondo sonoro che ascoltiamo è stratificato e denso di indizi: mentre il rumore aereo della sequenza onirica precedente si dissolve, un compatto ma sospeso tappeto sonoro di archi conduce lentamente a questa scena. Stiamo letteralmente camminando dentro un ruscello, mentre il sound design satura progressivamente il nostro spazio acustico: suoni di acqua corrente e di ani-

² Uno dei contenuti impliciti, fra le righe dell'intera storia, è che di fronte all'attuale sfruttamento naturale, la sopravvivenza del genere umano può essere a rischio (Brereton 2021: 223)

mali anticipano i passi accorti di Glass e figlio, che ci sopravanzano a sinistra e destra, mentre noi siamo posti idealmente al centro (fig. 5), come un ennesimo componente di questa battuta di caccia all'alce.³

Sin dalle prime scene la natura nella quale veniamo introdotti possiede tratti macabri. Mentre Glass e figlio sono intenti a tagliare i resti dell'alce appena abbattuto, una scena di sapore pittorico cinquecentesco presenta la distesa dei corpi scuoiati dei castori e le loro membra sanguinolente: un macello a cielo aperto, con i cani che mangiano i resti (fig. 6).



Figura 6. Corpi scuoiati dei castori.

La relazione degli umani con gli animali è quantomai primitiva: ne condividono i corpi, li cacciano, li mangiano (crudi e cotti), e ne vengono mangiati. Nel corso della vicenda Glass si troverà a dover superare numerose prove di resistenza: dovrà la propria sopravvivenza al pesce crudo pescato nel fiume, agli uccelli cacciati, e al fegato crudo di un bisonte gettatogli da un indigeno Sioux; e quando poi, andando a cavallo, precipiterà nel vuoto di un burrone, l'unica via d'uscita per evitare di congelarsi sarà quella di svuotare le interiora del cavallo morto, per inserirsi nudo all'interno del suo corpo ancora caldo (fig. 7).



Figura 7. Glass, nel corpo del cavallo.

³ Una logica fortemente immersiva contraddistinguerà l'intera strategia testuale, anche sul piano sonoro. Il sound design (rumori) è molto accurato e articolato, e oscilla tra interventi realistici e sonorità evocative. Ma sovente è così amalgamato con la musica da rendere indistinguibile l'effettiva attribuzione della fonte sonora.

Il mattino dopo ne fuoriuscirà, coperto di sangue, presentando i tratti visivi di un parto verso una nuova vita.

Gli esseri umani in questa storia condividono una sorta di reversibilità di sapore biblico con gli animali, non rifuggendo la commistione del proprio corpo con i loro fluidi. Nella sequenza onirica (circa 1h37”) in cui a Glass appaiono le rovine di una chiesa (fig. 9), egli si imbatte in una capra nera – che evoca la figura rituale del capro espiatorio – sostituita analogicamente dall’apparizione fantasmatica della figura di Hawk, il figlio morto, coperto da un mantello anch’esso nero, che gli va incontro per abbracciarlo.

Ma non c’è solo il regno animale con il quale fondersi, ma anche quello vegetale. Nella stessa scena, l’abbraccio con il figlio si rivela essere l’abbraccio con un albero: una sorta di meta-sogno in cui la visione si sdoppia in due livelli di realtà. La parabola dell’albero, con il «tronco che rimane stabile nella tempesta anche se i suoi rami si piegano», viene più volte evocata nelle apparizioni oniriche attraverso le parole della moglie.

E la rilevanza degli elementi naturali si estende anche al fuoco, che diventa più volte elemento di salvezza, ma soprattutto all’acqua, che risulta essere ciò da cui tutto parte e alla quale tutto ritorna: fonte di vita (bere, trasporto, rifugio) ma anche luogo di sepoltura, dove vengono abbandonati i morti. Viene così a delinearsi l’adozione da parte di Glass – e in *The Revenant* in generale – di una visione animista (Marrone 2024: 41), letta attraverso la prospettiva delle culture indigene del Nord America. Non esiste una discontinuità, cioè, tra ciò che noi definiamo natura e cultura, bensì un continuum che è sia fisico sia spirituale. All’animismo indigeno si contrappone, invece, la totale incuranza del valore della natura, ostentata da parte dei colonizzatori, che sfruttano le risorse naturali unicamente come fonte di profitto.

4. Alterità: natura e cultura

Anche nella compagnia dei cacciatori prevale una concezione di *sopravvivenza*. Quando il capitano Henry chiede al *villain* (Bernardelli 2016) Fitzgerald se egli tenga di più alle pelli o alla vita, questi risponderà:

Di quale vita parli? Io non ho una vita. Devo semplicemente sopravvivere (*living*) e l’unico modo che ho è grazie a queste pelli.

Se Fitzgerald è un sopravvissuto alle torture subite da parte di indigeni che gli avevano fatto lo scalpo, anche gli stessi indigeni sono intenti a sopravvivere: sia alla pressione per la conquista della terra da parte dei bianchi (che essi cercano di attaccare e derubare appena possibile), sia agli scontri interni con altre tribù. Mentre in questo scenario lo scopo generale è quello dell’accumulo e dell’altrui sopraffazione, Glass se ne discosta, preoccupandosi solo di svolgere il proprio compito di guida, e di genitore.

Grazie ai suoi stretti rapporti con gli indigeni, Glass risulta una figura in transizione tra due culture. Se ciò da un lato ne valorizza il ruolo nel commercio di pelli, altrettanto ne caratterizza l’alterità dal punto di vista dei bianchi, che lo considerano un “contaminato”. Egli non solo ha vissuto con i “selvaggi”,

ma per proteggerli ha ucciso un tenente, dunque è visto come un traditore. Tra le due culture, Glass ha scelto quella indigena: ne conosce la lingua, ne adotta le credenze e i modi di dire, come del resto emerge anche dalle sue visioni oniriche, che sono “parlate” in lingua Pawnee.

Quando, al termine di innumerevoli prove letali, egli riapparirà sorprendentemente redivivo, non riceverà alcun riconoscimento o gratificazione da parte dei bianchi, bensì la sua riapparizione creerà nel gruppo turbamento e sensi di colpa, in quanto prova vivente della loro malvagità. Solitario e incompreso, Glass riveste il ruolo di un delegato divino: una figura cristologica di *martire* condannato al sacrificio. La diversità di Glass rispetto agli altri componenti della spedizione si manifesta, del resto, anche attraverso un diverso status modale. Egli è un essere superiore, dotato di maggiori poteri e saperi: sa cacciare, mangia piante e animali (cotti e crudi), sa andare a cavallo, sa nuotare, sa usare il fuoco; parla lingue indigene ed è un esperto del territorio, del quale gli altri in più occasioni mostrano una totale ignoranza. L'unico dominio nel quale risulta un outsider – un estraneo – è proprio quello dei suoi consimili, cioè degli uomini bianchi.

A partire dalle proprie competenze, Glass vive l'ambiente come dimensione nella quale *fondersi*, accettando una relazione in continuità con la natura, nei suoi lati positivi e negativi. Una fusione che viene figurativizzata sin dall'inizio, nella sequenza del cammino nell'acqua (fig. 5): elemento che resterà collante figurativo dell'intero film.

Gli ambienti naturali sono prevalentemente caratterizzati dall'uniformità e dalla copertura integrale: funzionano da sfondo compatto sul quale si stagliano le figure singole. Il paesaggio è quasi sempre innevato, e quando non c'è la neve c'è l'acqua, oppure uno sfondo di alberi e foreste, oppure di montagne, oppure di tutte queste cose assieme. C'è sempre la presenza costante e incombente di un elemento naturale che manifesta la propria esistenza, rispetto al quale gli umani appaiono entità ridotte, sovrastate dal contesto. Lo stesso Glass, tranne brevi sequenze nel forte militare, non è mai rinchiuso tra mura architettoniche, ma è costantemente all'aperto.

5. 4. Glass, Robinson e Derrida: sopravvivenza

Osservando il personaggio di Glass, si notano motivi ed elementi comuni ad altre celebri figure letterarie e cinematografiche di sopravvissuti, naufraghi, o in generale di individui dispersi e abbandonati, lasciati a combattere con le asperità naturali. Nel suo caso, in realtà, molte delle peripezie che egli attraversa si possono ascrivere alla responsabilità umana.

“Sopravvissuti” popolano celebri capolavori della letteratura mondiale, a partire dall'*Odissea*, per arrivare al *Robinson Crusoe* di Daniel Defoe (1719). Ma anche romanzi contemporanei come *The Road* di Cormac McCarthy (2006), rivelano preziose intuizioni sulle condizioni, i processi, le questioni etiche e le conseguenze della sopravvivenza. La volontà umana di sopravvivere è così forte che trascende la vita terrena e conduce a concepire un'esistenza immaginaria nell'“oltretomba”, derivante dal desiderio di risorgere dopo la morte. La spiegazione della sopravvivenza come meccanismo biologico, però,

non presta sufficiente attenzione alla multidimensionalità della sopravvivenza come questione relativa alla “vita cosciente” degli esseri umani.

Finché viviamo – in un certo senso – siamo tutti sopravvissuti; singoli sopravvissuti a una giornata o a una notte estremamente difficili, a una malattia o a un incidente ma [...] anche e soprattutto come gruppi o società, siamo sopravvissuti a cataclismi naturali come pandemie (Covid-19), terremoti, tsunami o catastrofi provocate dall’uomo, come guerre o genocidi. (Freiburg, Bayer 2021: 2)

Il personaggio di Robinson Crusoe diviene spunto, da parte di Jacques Derrida, per un’ampia trattazione attorno ai temi della sopravvivenza, dell’animalità, ed altre questioni collegate alla narrazione di *The Revenant*.

Tutto il resto dell’equipaggio morì annegato e io stesso giunsi qui mezzo morto. [...] Senza cibo, né casa né vesti, né armi né rifugio, e disperando di qualsiasi soccorso; non vedevo innanzi a me che la morte, sia che finissi divorato dalle bestie feroci, o assassinato dai selvaggi, sia che morissi di fame. Al calar della notte, andai a dormire su un albero, per paura delle bestie feroci, e dormii profondamente, malgrado piovesse tutta la notte. (*Robinson Crusoe*, tr. it. Milano, Mondadori, 2003: 94; trovato in Derrida 2010: 26).

Robinson è anche un racconto di convivenza con gli animali, e della paura di essere sepolto vivo.

Come afferma Derrida,

tutti i nostri pensieri di morte, sulla nostra morte, ancor prima che tutti i conforti che l’immaginario religioso può fornirci, i pensieri della nostra morte sono sempre, strutturalmente, pensieri di sopravvivenza. Vedersi, pensarsi morti significa vedersi sopravvivere assistendo alla propria morte, presenti o rappresentati *in absentia* alla propria morte [...].

[...] La logica di questa banalità della sopravvivenza che inizia ancor prima della nostra morte è quella di una sopravvivenza del resto, dei resti, che non aspetta nemmeno la morte per rendere indissociabili morte e vita, e quindi l’esperienza *unheimlich* e fantasmatica della spettralità del morto vivente. Vita e morte come tali non sono separabili come tali. Da ciò il grande fantasma organizzatore (terrore e desiderio) di Robinson: essere sotterrato vivo o ingoiato vivo, morire vivo. (Derrida 2010: 167)

Hugh Glass è un individuo privato dei suoi affetti profondi, che nel quotidiano sopravvive in un ambiente di lavoro ostile, caratterizzato da conflitti e contrapposizioni basate su divisioni culturali (bianchi contro indigeni, francesi contro inglesi, Arikara contro Sioux, ecc.). Il suo comportamento, e la sua visione interiore alla quale abbiamo la possibilità di accedere, propongono, invece, una dimensione esistenziale nella quale le divisioni vengono superate, come già detto, in favore di un *continuum* esteso a tutti gli elementi, non solo ai viventi. Egli non solo ha adottato la cultura indigena, ma si muove nell’ambiente naturale al pari di un animale, e come un animale fa parte di una catena alimentare: mangia e viene mangiato.

Proprio quando il capitano Henry chiede conto a Glass di quando nel passato ha ucciso un tenente per salvare suo figlio, ecco che, subito dopo, Glass subisce un attacco da parte di una mamma orsa, anch'essa intervenuta a difesa dei cuccioli. La difesa della prole diventa un elemento biologico che attraversa le specie e ribalta le parti: Glass da protettore diventa potenziale aggressore e per questo affronta un legittimo attacco da parte della madre orsa.

Gravemente ferito, viene accudito dal figlio Hawk che gli ripete le parole che lui stesso pronunciava nel prologo onirico: «Sono qui. Sono accanto a te. Continua a respirare».

La dimensione sonora presenta ancora una volta una sovrapposizione di vari livelli: ritorna il rumore del vento, nella colonna sonora un violino esegue una scarna melodia, appaiono rumori diegetici (scoppiettii del fuoco, versi di un corvo), mentre Hawk sussurra parole in lingua Pawnee. Questa iper-sovrapposizione sonora è connessa a una logica narrativa che, come già detto, mescola situazioni realistiche a visioni introspettive.

Glass è impossibile da trasportare per la spedizione, dunque inizialmente si decide di sopprimerlo, coprendogli gli occhi, come – ancora una volta – si farebbe con un *animale* ferito. Abbandonata questa idea, gli uomini cui egli viene affidato temono il sopraggiungere degli indigeni e quindi fremono per liberarsi di lui. Fitzgerald chiede la sua stessa approvazione a eliminarlo, sofferocandolo, chiedendogli: «A cosa ti stai attaccando? [...] Sarebbe meglio per tutti se tu esalassi adesso l'ultimo respiro».

La risposta sta nell'istinto vitale di sopravvivenza cui si aggrappa Glass, ovvero, la sopravvivenza come condizione esistenziale, per riprendere la riflessione di Derrida.

[Il significato di sopravvivenza] *non si aggiunge* al vivere e al morire. È originario: la vita è sopravvivenza. Sopravvivenza in senso ordinario significa continuare a vivere, ma anche vivere dopo la morte. (Derrida 2005: 26, traduzione mia)

[...] La traccia che lascio significa sia la mia morte, prossima o già avvenuta, sia speranza che essa sopravviva a me. Non è un'ambizione di immortalità, è strutturale. Lascio un pezzo di qui, me ne vado, muoio: è impossibile uscire da questa struttura, è la forma costante della mia vita. (Derrida 2005: 32, traduzione mia)

La sopravvivenza è un concetto originario, che costituisce la struttura stessa di ciò che chiamiamo esistenza [...] Siamo strutturalmente dei sopravvissuti, segnati da questa struttura della traccia, del testamento. (Derrida 2005: 51, traduzione mia)

[La sopravvivenza come] [...] complicazione dell'opposizione tra vita e morte nasce per me da un'affermazione incondizionata della vita. La sopravvivenza è la vita oltre la vita, la vita più della vita. [...] La sopravvivenza non è semplicemente ciò che resta, è la vita più intensa possibile. (Derrida 2005: 51-52, traduzione mia)

Il concetto di sopravvivenza, dal punto di vista semantico-lessicale, richiede che vi sia un *oggetto* (o *evento*) di cui liberarsi o da lasciarsi alle spalle. Oggetti quali la malattia, la ferita, il trauma, la guerra o la catastrofe, sono definiti da un alto potenziale di danno esplicito o implicito che può essere inflitto agli esseri umani. (Freiburg, Bayer 2021: 7)

Il termine *suffering agency*, utilizzato nelle riflessioni contemporanee sulla sopravvivenza, illustra bene un paradosso: il sofferente “passivo”, per sopravvivere deve rimanere estremamente “attivo” (*ibidem*).

Come vedremo, ciò che muoverà le azioni di Glass non è un semplice impulso biologico. Fitzgerald e il suo compare, dopo avere ucciso Hawk per non lasciare testimoni scomodi, abbandoneranno Glass semi-sepolto vivo. E qui ritorna la suggestione legata alla lettura di Robinson Crusoe da parte di Derri-da (2010), nella quale egli ricorda come una delle più grandi paure di Robinson fosse l’essere sepolto vivo.

Facendo appello alle ultime forze rimastegli, Glass riesce lentamente a rimettersi in piedi. Quella stessa “natura” che lo aveva ridotto in fin di vita con l’attacco dell’orso, gli fornisce gli strumenti per la sopravvivenza. Si reidraterà con l’acqua del fiume, curerà le ferite con le erbe; col fuoco si scaldierà, cuocerà carne animale e infine col fuoco si cauterizzerà le ferite. Il territorio è popolato da indigeni di tribù diverse, tutte potenzialmente pericolose per lui, che infatti sarà costretto a scappare di continuo. Nonostante questo, deve la sua salvezza proprio all’intervento di un indigeno Sioux, Hikuc, che, lontano dalla sua tribù, è anch’egli intento a sopravvivere, e costretto a cibarsi di un bisonte crudo. Mosso a pietà, Hikuc gli getta un fegato sanguinolento che Glass mangerà crudo.

La sopravvivenza descritta in *The Revenant* non è un progetto umano, ma un disegno naturale, potremmo dire internaturale (Marrone 2024: 70), ma che, letto attraverso le culture indigene, può intendersi anche in senso divino.

Il percorso di Glass è segnato da continui abbattimenti di barriere: tra umano e animale, tra colonizzatore e indigeno, tra morte e vita. Gli indigeni esibiscono tutti, al di là delle diverse tribù, una fusione animista con la natura, che lo stesso Glass ha già fatto sua. Preoccupato della sua sopravvivenza, Hikuc costruirà apposta per lui una capanna riscaldata, con legna, fuoco ed erbe che lo aiuteranno a far guarire le sue ferite infette.

Ma la fuga di Glass da pericoli di ogni genere non ha mai fine. E quando – come già detto – si infilerà nel corpo di un cavallo morto per sopravvivere al gelo, il mattino dopo ne uscirà, ringraziando con un gesto umano quell’animale, per avergli donato la vita.

6. Spiritualità, religione, Dio

Dopo la morte della moglie, dopo l’attacco dell’orso, e dopo il “parto” dal corpo del cavallo, Glass è redivivo ancora una volta, e con le sue sole forze. I soldati del capitano Henry lo recuperano, oramai quasi assiderato, dopo avere saputo che era ancora in vita.

Riprese parte delle sue energie, egli si lancia a cercare Fitzgerald, l’assassino di suo figlio. A motivarlo è il desiderio di vendetta, ma l’evoluzione della vicenda mostrerà come il suo percorso di senso, nel profondo, non sia, in realtà, mosso dalla vendetta personale. . Quando, dopo avere ritrovato Fitzgerald, è finalmente sul punto di ucciderlo, questi lo provoca dicendogli: «Hai fatto tutto questo per la tua vendetta. Allora goditela, perché nessuno ti ridarà tuo figlio».

La provocazione di Fitzgerald, come propria consolazione, punta a sottrarre valore alla vendetta. Ciò innescherà in Glass una reazione che trasformerà la vendetta personale – questa sì senza valore – in una giustizia collettiva. Sull'altro versante del fiume, Glass vede apparire un gruppo di indigeni Arikara. Allora, citando le parole pronunciate dal Sioux Hikuc, che aveva sentenziato: «la vendetta è nelle mani del Creatore», si rivolge a Fitzgerald parlando in lingua pawnee: «La vendetta è nelle mani di Dio, non nelle mie».

Trascina quindi Fitzgerald fino a farlo scivolare nel fiume, dove il suo corpo ferito verrà subito recuperato dal capo indigeno Elk Dog, che lo ucciderà all'istante. L'idea di una vendetta che si realizzi attraverso “le mani di Dio”, qui incarnato nel capo indigeno, dà sostanza a un ulteriore percorso interpretativo che si aggiunge ai precedenti, ed è quello mistico-religioso, coerente con la prospettiva animista. Glass verrà risparmiato dagli Arikara perché, avendo liberato e sottratto ad uno stupro Powaga, la figlia che Elk Dog cercava disperatamente da tempo, dopo che era stata rapita dai trafficanti di pelli francesi, egli ha mostrato di condividere il rispetto della cultura indigena.

La figura di Dio ricorre più volte nella narrazione. Nella parte iniziale del film, uno dei cacciatori muore sulla barca a causa delle ferite riportate nell'attacco degli Arikara, e dopo uno sbrigativo rituale viene buttato in acqua, accompagnato da poche parole: «... la polvere diventerà farina e, quando il mattino sarà limpido, questo figlio di Dio incontrerà Gesù Cristo in persona. Amen».

A sottolineare l'importanza e la drammaticità della scena, la sequenza coincide con il primo ingresso nel film del tema principale della colonna sonora musicale⁴ (composizione di Ryuichi Sakamoto).

Paradossalmente sarà Fitzgerald – la figura più riprovevole – a fare più frequentemente riferimenti religiosi, quasi a voler contrapporre concezioni spirituali antitetiche. Il Dio di Fitzgerald – e ciò non sorprende – è punitivo. Nel minacciare Bridger, egli gli dice: «Ti ho salvato la vita due volte. Io dovrei essere Dio per te. Dio dà, Dio prende».

E in un successivo momento di condivisione, davanti al fuoco, rivolgendosi sempre a Bridger, Fitzgerald dirà: «Il buon Dio ci ha messo su questo cammino, che ci piaccia o meno». E a questo proposito gli racconta di un'esperienza religiosa vissuta da suo padre, che pure «non era un uomo di fede». Nella notte, racconta, aveva perso i suoi compagni e i Comanche avevano rubato i cavalli. Stava morendo di fame, delirava, ma tra gli alberi e in mezzo al nulla egli scoprì la fede. Disse di avere trovato Dio sotto le sembianze di uno scoiattolo, ma poi, gli disse, «gli ho sparato e mi sono mangiato quel figlio di puttana.»

In netta contrapposizione a questa visione dissacrante, mentre sta ricevendo le cure caritatevoli dell'indigeno Hikuc, sotto la coltre protettiva di legno ed erbe, Glass ha un'altra delle sue visioni oniriche, anch'essa a tema religioso. Vede sé stesso di notte, con in mano una torcia che illumina pitture religiose di crocifissione, dipinte su una parete (fig. 8).

⁴ La colonna sonora nel suo complesso è realizzata da vari autori: Ryuichi Sakamoto, Alva Noto, e Bruce Dessner. La versione ufficiale pubblicata non contiene vari altri brani presenti nel film, in particolare brani di John Luther Adams, molto rilevanti nell'economia semiotica del film, cui sarebbe necessario dedicare una trattazione a parte.

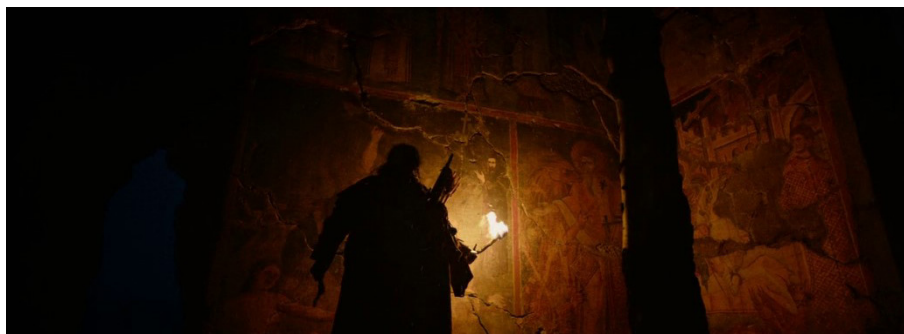


Figura 8. Visione onirica di Glass.

Poi si avvicinerà, sotto una luce livida, ad una chiesa diroccata senza il tetto (fig. 9), con solo alcune mura, mentre appaiono nuovamente immagini di Cristo in croce (Williams 2018).



Figura 9. Visione onirica di Glass, con il figlio Hawk.

7. Conclusioni

L'analisi di *The Revenant* ha consentito di far emergere differenti linee interpretative, raccolte in un film di genere western, basato su una visione che assume il punto di vista indigeno, sebbene con alcuni limiti (Kinnally 2023): «una prospettiva revisionista, ridefinita secondo la sensibilità contemporanea (Jones, Wills, 2009)».

Il sistema di valori emerso dall'analisi contiene elementi di una spiritualità antropologica, fortemente valorizzata, che, separata dal contesto storico nel quale la narrazione si muove, può essere agevolmente riportata al contesto contemporaneo.

Il film ci propone sin dalle prime sequenze una realtà duplice: soggettiva (il mondo onirico di Glass) e assieme oggettiva (la sequenza degli eventi), dove la prima diventa la chiave di lettura della seconda. In questo modo gli eventi reali vanno compresi attraverso una visione che li rende parti di una più ampia *parabola* complessiva: la morte viene prima della vita, ed entrambe sono entità che non hanno inizio né fine. È la Natura in quanto divenire, fatta di segni, di testimonianze, di continui passaggi, i quali a loro volta lasciano tracce.

Il mondo di Glass risolve le differenze: esse esistono - e tra queste ci sono anche il Male, la predazione, la violenza per il profitto - ma possono essere vissute e superate. Per quanto l'essere umano si presenti con le sue diverse etnie, esso appartiene ad un'unica dimensione collettiva, che comprende in un unico continuum il Regno animale - di cui è lui stesso parte - le piante, e tutti gli elementi naturali in genere.

In un universo dove il valore dominante è la sopravvivenza, l'individuo con maggiori probabilità di sopravvivere è quello che meglio si adatta all'ambiente. Dunque, l'"essere redivivi" comprende sia una condizione di connessione tra la vita e la morte, sia, come dice Derrida, «la vita più intensa possibile». Da questa visione, non potrà che scaturire una religiosità animista, al punto tale che persino un *villain* senza speranza come Fitzgerald, ci dirà che Dio si presenta con le sembianze di uno scoiattolo.

Se il redivivo è un non-morto, è perché *non c'è* opposizione tra vita e morte. La proposta di un simile universo, tra soggettività e oggettività, in una chiave contemporanea, non può che essere letta come un'ode alla Natura: una realtà senza discontinuità, calata nella maestosità degli ambienti naturali proposti dal film, e preservata nel suo equilibrio.

Bibliografia

Bernardelli, Andrea

2016 «L'antieroe dai mille volti. La migrazione di un dispositivo narrativo dalla letteratura alla serialità televisiva», *Between*, VI, 12, 1-21.

Brereton, Pat

2016 *Environmental ethics and film*. Abingdon, Oxon - New York, Routledge.

Brereton, Pat

2021 «Environmental Ethics of Survival: Case Study Analysis of *I am Legend* and *The Revenant*», in Freiburg, R. e Bayer, G. (eds) *The Ethics of Survival in Contemporary Literature and Culture*, Cham, Palgrave Macmillan, 221-243. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-83422-7_10>.

Defoe, Daniel

1719 *Robinson Crusoe*, London, W. Taylor.

Derrida, Jacques

2005 *Apprendre a vivre enfin: entretien avec Jean Birnbaum*, Paris, Galilée/Le Monde; eng. tr. Houndmills, Basingstoke, Hampshire, Palgrave Macmillan, 2007.

2010 *Séminaire. La bête et le souverain. Volume II (2002-2003)*, Paris, Galilée; tr. it. *La bestia e il sovrano*, Milano, Jaca Book, 2010.

Freiburg, Rudolf; Bayer, Gerd (eds.)

2021 *The Ethics of Survival in Contemporary Literature and Culture*, Cham, Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-83422-7_10>

Jameson, Fredric

1986 «On Magic Realism in Film», *Critical Inquiry*, 12, 2, 301-325.

Jones, Karen R.; Wills, John

2009 *The American West. Competing Visions*, Edinburgh, Edinburgh University Press.

Kinnally, Cara Anne

2023 «Cruelty and Violence in the Borderlands: Alejandro González Iñárritu's *The Revenant*», *American Studies*, 62(1), 29-56.

Marrone, Gianfranco

2024 *Nel Semiocene. Enciclopedia incompleta delle vite terrestri*, Roma, Luiss University Press.

Marubbio, M. Elise

2022 «Native American Women as Palimpsestic Apparitions in Alejandro Gonzales Iñárritu's *The Revenant*», *European journal of American studies* [Online], 17, 2, Online since 04 July 2022, connection on 19 July 2025. URL: <<http://journals.openedition.org/ejas/18235>>; <<https://doi.org/10.4000/ejas.18235>>.

McCarthy, Cormac

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

Williams, Jesse

2018 «I Will Be Right Here. The Revenant's (Native) American Vision of Survival and Permanence », *Literature/Film Quarterly*, 46(2).

Lucio Spaziante è professore associato di Semiotica presso il Dipartimento delle Arti dell'Università di Bologna, dove è Coordinatore del Corso di laurea in Scienze della Comunicazione. Svolge attività di ricerca e didattica nel campo dei media, del linguaggio audiovisivo, della musica, delle culture giovanili. Ha insegnato in diverse università italiane (Ferrara, Modena e Reggio Emilia, IULM) e ha condotto ricerche in Belgio, Francia, Gran Bretagna e Stati Uniti. Dal 2009 al 2013 è stato Vice Presidente dell'AISS (Associazione italiana per gli studi semiotici).

Zombies We Live By

A Greimasian Analysis of *Train to Busan*

Federico Marcon

Departments of East Asian Studies and History, Princeton University, USA

fmarcon@princeton.edu

<https://eas.princeton.edu/people/federico-marcon>

Abstract

Zombies are cultural tropes that, as semiotic devices, convey denotative and connotative meanings revealing ethical, political, and sociological aspects of the society that engendered them. Zombies, which entered the teratological imaginary only in the Twentieth century, are the monsters of choice in today's predicament whereby, as Mark Fisher put it, it seems to be easier to imagine the end of the world than the end of capitalism. *Train to Busan* is a perfect example of the signifying power of the zombie and of its worldwide adoption. Set in a train escaping a zombie invasion, the struggle of humans against zombies symbolically stands as an invitation of embracing the value of solidarity and cooperation against the effects of capitalist exploitation and environmental degradation.

Keywords

Zombie; *Train to Busan*; Neoliberalism; South Korean society; Environmental pollution.

Contents

1. Introduction
 2. Monsters as semiotic devices
 3. The birth of the zombie
 4. Global zombie: The case of *Train to Busan*
 5. Conclusions: Zombies as agents of doom
- Bibliografia

1. Introduction

Sometimes dead is better.

Stephen King, *Pet Sematary* (1983)

Zombies are *the* monster for our age (Luckhurst 2015, 167 and Bishop 2015). This claim is advanced so often in the scholarship of the monstrous and the fantastic that it has acquired the veneer of self-evidence (Lauro 2017: viii; and Pool 2018a: 205-230). The articles in this special issue of *Ocula* are further confirmation that the living dead are the creatures that best represent our times. There is a purely quantitative argument supporting this view, as Peter Dendle has shown by surveying all the zombie films produced since the 1930s: with the turn of the twenty-first century, the number of films, novels, and video games has skyrocketed.¹ Zombies have conquered not simply the horror imagination of the various semiospheres of the world—of which fact the analysis of the South Korean *Train to Busan* that follows is confirmation. It has become the metaphor of choice to polemically analyze the predicament of financial capitalism, diplomacy, and democratic liberalism.² If indeed Guillermo del Toro, echoing Stephen King (King 1981), is correct in assessing that horror is «a very political genre», as he put it in an interview with *Time magazine* of September 5, 2011, the zombie is charged with a signifying potential similar to that of the vampire: in the nineteenth century, for instance, the vampire served as metaphor of capital's drive for profit in Karl Marx's *Capital* and of monopoly capital in Bram Stoker's *Dracula*; in the twentieth it stood as symbol of sexual allure and social power in Anne Rice's *Interview with a Vampire*; and in the twenty-first of the sexually abstinent white *Übermensch* in Stephanie Meyer's *Twilight* franchise.³

The zombie, too, was subjected to different metaphorical genealogies: it stood for slavery, as in the folkloric tales of W.B. Seabrook and Manly Wade Wellman (Seabrook 1929; Wellman 1940); of workers' enslavement, as in Victor Halperin's 1932 film *The White Zombie*; of consumerism, as in George A. Romero's 1978 *Dawn of the Living Dead*; of the murderous insanity of I.R.A. terrorists, as in the hit song of the Irish band The Cranberries; or of Islamic terrorism, as in Marc Foster's filmic transposition of Max Brooks' *World War Z* (Brooks 2006). Just like in the case of other monsters, it appears to be difficult to fix a set of ideological meanings associated to the zombie, which begs the following questions: Through what sort of historical development did the zombie acquire such semiotic exuberance? What sort of historical transformations gave the brainless rotting bodies of the living dead the capacity of conveying such a variety of meanings? Why only in the twenty-first century

¹ Peter Dendle, in Dendle 2011, lists about 200 zombie films produced between the 1930s and the year 2000. In Dendle 2012, he counts almost 300 produced only in the decade 2000-2010.

² As in Harman 2010, Drezner 2022, Giroux 2010, Roth 2021, and the essays in Lauro 2017: 103-182.

³ On the changing meaning of vampires, see Beresford 2008, Day 2006, and Groom 2018. On Karl Marx's use of it to explain capital's drive, see Neocleous 2003. See also Rice 1977 and Meyer 2005. On Meyer's conservative views of sexuality, see Ernst 2013.

did the zombie assume such a preponderance within the pantheon of the monstrous imagination? And, more generally, why are monsters endowed with such an affordance of meanings?

2. Monsters as semiotic devices

That monsters convey allegorical and metaphorical meanings is not a discovery of twentieth-century theorists of culture. It was already conceptualized by Aristotle in his *De generatione animalium* and by the author(s) of the *Shanhaijing* (*The Classic of Mountains and Seas*, between the 4th and 3rd century BCE) (Strassberg 2002); by Augustine of Hippo as well as the compilers of the *Konjaku monogatarishū* (12th century CE). As Isidore of Seville put it, «Prodigies (*prodigium*) are so called, because they ‘speak hereafter’ (*porro dicere*), that is, they predict the future. But omens (*monstrum*) derive their name from admonition (*monitus*), because in giving a sign they indicate (*demonstrare*) something, or else because they instantly show (*monstrare*) what may appear; and this is its proper meaning, even though it has frequently been corrupted by the improper use of writers» (Seville 2006: 244).

The semiotic affordances of monsters are inscribed in their name. The modern English “monster” derives, via the Middle French *monstre*, from the Latin *mōnstrum*, the past participle form of the verb *monēre*, which means to “warn,” “to advise,” “to foretell”. Etymologically, a monster is therefore an entity that gives a warning, usually against something dangerous, scary, something to be avoided, such as a taboo or prohibition, often of transcendental origins. The Latin *mōnstrum*, as Isidore himself noted, has also a strong assonance with another Latin verb, *monstrāre*, which means “to show” to “reveal” (*ibidem*). The noun *mōnstrum* and the verb *mōnstrāre*, “to show”, “to indicate”, have a history of semantic affinity.

If the monster is something that *warns* of an imminent danger, an impurity, or a prohibition, it performs that warning by *showing* something that is not normally seen, by making visible a threat, a danger that is, in normal circumstances, invisible. The monster is then a “manifest warning”, of the same sort of omens and premonitions. This is what all monstrous creatures of mythology, religion, folk beliefs, and imagination have in common: they revealed something that was normally hidden, veiled, disguised, invisible, and by doing so they warned people of some impending danger.⁴

The monster reveals a danger indirectly, via its symbolic mediation. What kind of danger the monster, as *prodigium*, indicates needs to be interpreted from its appearance: the warning that the monster signifies is conveyed through its horrible body, its abject behavior, or the circumstances of its frightful appearance. The monster demands to be seen in order for its signifying potential to function, no matter how indeterminate its shape. The moment it becomes visible, its “warning” becomes effective by triggering a reaction of fear, abjection, and horror. The monster is not the main cause of that dis-

⁴ The understanding of the heuristic category of the monster in terms of a regulative metaphor is implied in the title of this essay, which plays on the title of Lakoff and Johnson’s famous book (Lakoff & Johnson 1980).

order, but its *visible* effect: as an *aliquid quod stat pro aliquo*, the monster operates, in fact, like a sign, insofar as it stands, indexically and symbolically, for the perturbation it warns against. To kill the monster, or simply to survive its wrath, one needs to interpret and properly understand what it stands for: Van Helsing discovers how to kill Dracula by reconstructing his genesis; by targeting promiscuous teenagers, the serial-killer monster of franchises like *Halloween* and *Friday 13th* signals its puritanical warnings; the zombie, produced by a variation of a rabies-like virus (as in *World War Z*), a mutated cordyceps fungus (as in the computer game and TV series *The Last of Us*), or more vaguely industrial pollution (as in *Train to Busan*), can be stopped (hypothetically, since most *zombie* films foresee an apocalyptic end of humanity) only by understanding the causes of its genesis.

Conceiving of the monster in terms of a semiotic device, a meaning-making machine operating within a variety of texts (folktales, novels, films, graphic novels, video games, etc.), rather than in terms of a universal or an archetype, helps explaining the contradiction ostensibly posed by its universality *and* contextual specificity. On the one hand, monsters are ubiquitous. There is no culture that in its history had not imagined monsters, whatever their form, nature, and meanings. Monsters, like family structures, death, the idea of an afterlife, taboos, sexual desires, etc., seem to be one of the anthropological fundamentals of human culture everywhere. And yet, ubiquitous and universal as monsters appear to be, when confronted in ancient texts like the *Gilgamesh* and the *Bible* as well as contemporary ones like *Alien* and *It*, their meaning becomes resolutely specific to those texts and the historical circumstances that produced them. The meanings connoted by their appearance, their actions, or the drive of their impulses can be reconstructed only within the cultural context that created them *or* the socio-cultural circumstances of their consumption—since the meanings of monsters are also, inevitably, historical, as the semantic shifts of the blood sucking vampires from Karl Marx to Stephanie Meyers in the examples above suggested.

The methodological point of thinking of monsters in terms of semiotic devices is quite simple, but it avoids the traps of either universalizing socio-historically specific monsters (usually deriving from a Eurocentric milieu) into ahistorical archetypes or misrecognizing and belittling the important role that monsters play in structuring the ethical, political, and cognitive world of historical societies. As cultural constructs operating like semiotic devices, the logic of the monster is universal; but the semantic and axiological values they embody are irredeemably specific.

3. The Birth of the Zombie

As a particular kind of monster, the zombie participates in the cultural logic of the monstrous and the fantastic since its “invention” in the early twentieth century (Luckhurst 2015: 7). It is in virtue of this codified effect within the cultural encyclopedia that the zombie can be attributed meaningfully to heterogenous fields like political economics, social theory, and finance with hyperbolic effects. And it is on the basis of its integration in the logic of cultur-

al production that historians now use the analysis of monsters (and zombies in particular) as a negative mirror to investigate the organization of common sense, moral tendencies, shared taboos, anxieties, and contradictions within a historical society, as, for instance, in the works of W. Scott Poole.⁵ To properly reconstruct the specific connotations and effects of meaning that the zombie has been designed to convey in different texts, it is fundamental to retrace its genealogy.

The term “zombie” first entered the English language in 1819, when poet Robert Southey in a history of Brazil used *zombi* to refer to the name of a rebel leader, Zumbi, who in turn had taken it from the generic term for “deity” (*nzambi*) in Angolan tongue (Whiteley 2017: 164). In the Bantu languages of Kongo and Kikongo, the terms *nzambi* and *zumbi* refer respectively to “deity” and “fetish”. The use of the term to refer to animated corpses, normally associated to vodou witchcraft, developed within Haitian folklore, where the *zonbi* or *zombi* was a sort of ghoul created by a *bokor* or a *caplata*, respectively a male or female vodou witch, practicing black magic.⁶ The *zombi* were created by these *bokor* or *caplata* as a form of slave labor.⁷

The Haitian zombie, the prototype of the dead being controlled through witchcraft as a form of slave labor, began to infect the American imagination during the U.S. military occupation of Haiti, between 1915-1934. William Seabrook’s 1929 Haiti travelogue, *The Magic Island*, was the first milestone in the zombie’s permeation of American popular culture (Luckhurst 2015, 17-43). Victor Halperin’s *White Zombie*, the first known feature-length zombie film, was released in 1932, on the heels of both Seabrook’s book and a Kenneth Webb’s play produced on Broadway earlier that year, which had likewise been influenced by *The Magic Island*. *White Zombie* starred Bela Lugosi as Murder Legendre, a white Haitian voodoo priest and industrial entrepreneur with an army of zombified corpses under his control, whom he exploits in his sugarcane factory. Fear in *White Zombie* is not fear of zombies and their possible murderous hunger, as in today’s movies, but rather a fear of becoming a zombie. This is a distinguishing feature of films like *White Zombie* or Jacques Tourneur’s 1943 classic *I Walked with a Zombie*, where the fear to be turned into a slave after death is accompanied by racial overtones (Luckhurst 2015: 58-96).

Since its debut within the Western imaginary, the zombie, originating in central African religious cults and beliefs, was connected to slavery and slave-labor. Its presence in the Haitian lore was a remainder of the plantation past of its inhabitants (Davis 1985). As monster, its meanings were multilayered: it stood for Haitian blacks’ fear of returning to a condition of slavery after death; it was the white man’s fear of his past as slave-holders returning to haunt him—a repentance sublimated in the form of a nightmare; but it was also the white man’s fear of being himself (or his wife and lover) turned by vengeful blacks into a zombie slave.

⁵ In particular Pool (2009, 2018a, 2018b, and 2022).

⁶ Carrol F. Coates, “Vodou in Haitian Literature,” in Michel and Bellegarde-Smith 2006: 181-198, and Edmonds and Gonzales 2010: 109-116.

⁷ “Zombie”, n. *Oxford English Dictionary*, September 2023, at <<https://doi.org/10.1093/OED/5732769444>>. Online on November 3, 2024. See Luckhurst (2015, 1-57).

The Western gothic tradition had already explored the possibility of reanimating the dead. Mary Shelley's *Frankenstein* was the progenitor of a number of early imaginations of resurrection, as, for instance, Ambrose Bierce's short story "The Death of Halpin Frayser" (Bierce 1891) and Edgar Allan Poe's "The Facts in the Case of M. Valdemar" (Poe 1845). The more developed invention of pre-zombie living dead is probably the 1922 serialized novella *Herbert West—Reanimator*, by H.P. Lovecraft (Lovecraft 1922), which told the story of a mad scientist who attempts to revive human corpses with mixed results, and Richard Matheson's 1954 *I Am Legend* (Matheson 1954).

George A. Romero, who acknowledged his debt to Matheson's novella on vampires taking over the world, invented and gave the "living dead" (as he preferred to call them) the shape and characters as we know them today (Luckhurst 2015, 137-166). His 1968 *Night of the Living Dead* set up the template of what would become the modern zombie. Unlike their Haitian predecessors, Romero's zombies are not under the control of some necromancer. They are not, in fact, under anyone's control. The resurrection of this mindless horde has nothing to do with vodou or witchcraft; instead, it is often implied that it is caused by science, specifically, in *Night of the Living Dead*, the radiation from a space probe. The causes of the zombie apocalypse, not always disclosed and thus not a necessary diegetic element of later narratives, followed a variety of permutations: a mutant rhabdovirus, a new infectious disease, a fungus, spores, chemical pollution, etc. Romero's zombies are hungry, and they feast on human flesh, something that was never part of the vodou myth and rather confirms the influence of Matheson's vampiric hordes.

The multiplication of zombie films, novels, graphic novels, and video games from the late twentieth century to the present not only led to the formation of a dedicated subgenre of horror fictions but consolidated the recognizable essential characteristics of the living dead, as well as its acceptable variations. Zombies are brainless and have therefore no volition. Their drive is purely instinctual, mechanic, not the product of decision and agency. Their movements—slow in Romero's tradition or fast as in new instantiations like *World War Z* and *Train to Busan*—and actions have one single objective: eating the flesh of the living (sometimes limited to the healthy ones, as in *World War Z*). Being bitten by a zombie is what reproduces them. The physical appearance of the zombie varies in different texts, but the constant feature that identifies it is a body in a varied stage of decomposition: zombies are nothing more than (slow- or fast-) moving cadavers incessantly compelled to eat living bodies, to the point that the impulse to bite is not motivated by any need or desire to reproduce—contrary to the vampire, an undead monster who sucks the blood of the living but, having full command of its intellectual capacities and memories, can decide when to bite for nourishment or reproduction.

The consolidation and conventionalization of the zombie into a type of monster, denotatively defined by a set of essential and contingent physical and behavioral characteristics, is the condition for the generation of connotative meanings deriving from their diegetic actualizations in different narrative contexts. Being connotation parasitically dependent on denotation

(Barthes 1967: 89-94), the axiological, political, or ideological mobilization of the zombie in today's texts is made possible by its denotational standardization (typification). These connotations range from the most generic criticism of consumerism (as in Romero's 1978 *Dawn of the Living Dead*), where the brainless drive of the zombie is explicitly associated to the enslavement to commodification, to the fate of Israel surrounded (and eventually defeated) by Muslim hordes in the conservative rendition of *World War Z*. The generation of connotative meanings in zombie representations is not necessarily generated by the intention of the author, but rests solely in the semiotic possibility of their functioning within a text (as *intentio operis*, in virtue of the conventionalization of their possible associations within the encyclopedia). Some texts may resist an immediate reduction of the zombie into moral or political values (as in the case of Danny Boyle's 2002 *28 Days Later*, where much of the axiological labor of the text developed upon the actions of the surviving humans towards each other); others may withstand aporetic readings; others still present the zombie merely standing as the end of humanity resulting from global warming, as in *The Rest of Us*;⁸ or zombie can simply stand for their suicidal drive to eat other human, the extinction of whom inevitably signifies the extinction of the zombies themselves, as polemical metaphor for the excesses of neoliberal capitalism (Harman 2010).

The interpretive possibilities of the zombie are numerous once they are put at work in texts reproducing or reflecting different sociohistorical circumstances. They remain nonetheless limited to the core characteristics of zombies: lack of consciousness, and hence agency, and their relentless drive to bite. Also, and no less importantly, zombies are members of those categories of monsters that are generated within the human species: they are not aliens nor distinct species but are rather produced by the degeneration or pathogenic collapse of human beings themselves.

4. Global Zombie: The Case of *Train to Busan*

Originating predominantly within an Anglophone multimediac semi-sphere, zombies became a global phenomenon in the twenty-first century (Luckhurst 2015: 167-198). Transplanted in the contexts of Japan, South Korea, or China, the zombie maintained the denotative characteristics it acquired in novels and films since Romero's reinvention, acquiring, however, connotative content (moral, political, or ideological) specific to the societies it now invaded. If not properly the first South Korean zombie film, the blockbuster *Busanhaeng* (*Train to Busan*), directed by Yeon Sang-ho from an original screenplay of Park Joo-suk, became the forerunner of a successful series of Korean films, animated movies, graphic novels, video games, and novels on the living dead that have multiplied since its world premiere at the 2016 Cannes Film Festival.

The plot follows in sequential order the descent of South Korean society into anarchy after a zombie outbreak. The main story unfolds within the

⁸ On themes of climatic catastrophe in horror fiction, see Giuliani (2021: 29-82).

controlled environment of a high-speed train bound to Busan, in the south of the peninsula, while broadcasts reporting the nation-wide extent of the catastrophe are given in *débrayages* of news flashes from TV screens within the train. The film centers on the struggles of a small group of characters that fight to escape from zombies wreaking havoc within the cars of the KXT 101 express train. The enclosed setting of the train, doubling in a smaller scale events occurring everywhere in Korea, is itself a sort of *débrayage* that turns it into a microcosm of the larger society. There we find the main characters of the story, who rather than three-dimensional individuals are portrayed as stereotypical representations of members of different social classes within the larger Korean society. Seok-woo, fund manager of a financial company that is later discovered responsible of the chemical outbreak behind the zombie plague, is accompanying his daughter Su-an to her mother, whom he has divorced and who lives in Busan. A muscular and uncouth blue-collar worker named Sang-hwa travels with his pregnant wife Seong-kyeong. Yong-guk and his girlfriend cheerleader Jin-hee are the sole survivors of a high school baseball team soon turned into monsters by a zombified girl. There is also a ruthlessly self-centered business executive, Yon-suk, and a homeless man who takes refuge in the train: they represent the two extremes of the Korean class system. Finally, we follow the fate of two elderly sisters, Jong-gil and In-gil, of a train attendant, and of the train conductor—these latter ones symbolically representing state institutions—this association would be immediate for the Korean viewer, who knows that the Korean National Railway is a state company under the Transport Ministry. Through a succession of narrow escapes and nerve-wrenching fights to the final denouement of the sole two survivors, Su-an and Seong-kyeong, walking exhausted towards the safe haven of Busan, the plot unfolds by setting up a series of oppositions, the homology of which affords an interpretive framework that supports the connotative axiological values given to the zombie.

The fundamental opposition upon which the entire plot is structured places “humans” and “zombies” as contraries within a Greimasian square, confronting each other as representing, respectively, victims and offenders, hunted and hunter, eaten and eater, etc., through an imaginative variety of narrative isotopies typical of the horror genre. As contraries, the confrontations of “humans” and “zombies” put into motion a series of correlated oppositions, each depending, as hyponyms, on the fundamental one. For instance, there is the contrary relation of the rationality of the surviving humans against the instinctual frenzy of the living dead: the human protagonists succeed in their withstanding the mindless and disordered attacks of the zombies by relying on strategy, planning, and cunning. Even during the most brutal confrontations between humans and zombies, the violence of the former is always organized, planned, communal, often relying on improvised weapons and defensive measures, while the zombies behave erratically like chaotic hordes.

The contrary relation of agency (of humans) vs. drive (the non-agency of zombies) subsumes, in turns, other sets of conflicting correlations. One opposes cooperation and chaos: the cooperative actions of the humans, centered especially on the actions and ingenuity of Sang-hwa and Seok-woo, confront

the inchoate activities of the masses of zombies, incapable of working together, each moved by its own individual drive to gnaw. Within the group of human survivors, the film builds other two sets of corollary oppositions: one between citizens of lower and upper classes, the other between women and men.

The social microcosm of the train is composed of types rather than complex individuals. Their behavior is stereotyped to facilitate easy recognition: the self-centered fund manager (Seok-woo), the ruthless corporate executive (Yon-suk) and the group of first-class passengers he leads, representing South Korean upper classes, confront the uncouth but courageous Sang-hwa, the disoriented but generous sisters (Jong-gil and In-gil), the self-abnegating train staff, and the meek homeless man, all members of the lower working-classes. Class distinction is emphasized not only topographically by the position the characters occupy within the train (first and second classes), but also in the different dressing codes: the formal and expensive suits of Seok-woo and Yon-suk contrast the flamboyantly colored and unsophisticated clothes of Sang-hwa, the unfashionable and worn-out garments of the two old sisters, the simple, cheap dress of Seong-kyeong, etc. Language further marks the opposition of upper and lower classes: the formal speech and polished diction of Seok-woo opposed the vulgarity of Sang-hwa and the simple, dialectal intonation of the two sisters—Korean, a language with a complex stratification of plain, formal, and honorific forms, mediates and precisely maps the class positionality of all characters in the film. Also subsumed within this class system is the oppositional relation of women and men: the former weak and defenseless, the latter heroically resisting the advance of the zombie hordes, this opposition seems initially to reproduce the man-centered, patrilinear organization of Korean society, further confirming the established social order. Yet, only the two female protagonists of the story survive, the young Su-an and the pregnant Seong-kyeong, both of whom had distinguished themselves throughout the story by repeatedly defending the duty of solidarity and cooperation to the instinct of self-preservation.

The interlocking of these sets of oppositions, homologically reproducing the fundamental contrary relation of humans vs. zombie, constitutes the basic structure of signification upon which the axiological message of the film is built. In the semiotic squares that the story of *Train to Busan* sets up, it is the intermediate role of the two managers, Seok-woo and Yon-suk, that plays the most important role in pushing forth the narrative. In fact, within the structurally homologous oppositions of “zombie vs. humans”, “instinctual drive vs. rational strategy”, and “individual interest vs. solidary cooperation” highlighted above, the disposition of both Seok-woo and Yon-suk is that of attending only to themselves—that is, caring only for their individual salvation (in line with the logic of their professions as managerial elites). The cardinal point where their intermediate role (and hence their implication with both spheres of zombies and humans) is disclosed occurs in a dialogue between Seok-woo and his daughter Su-an at the beginning of the outbreak: Seok-woo, criticizing Su-an’s disposition to help other people (she had given up her seat to help one of the two elderly sisters), tells her that «you didn’t have to do that, to be so good. At a time like this, only watch out for yourself» (34:42). The ideal

of self-centeredness and self-advantage, the principle that guided Seok-woo's entire career, is also the instinctual drive behind all actions of the executive Yon-suk, who not only refuses to succor other people in distress but is ready to sacrifice anybody to assure his own survival. Metonymically, the self-interest of these two character-types is taken to be the value system of their profession, which, within the axiological system of the film, is implied to be structurally homologous to the blind drive of the zombie.

As the story unfolds, Seok-woo and Yon-suk, who at the beginning occupied the contrary positions of upper class vs. lower class, joins forces against the zombie hoard. Seok-woo's redemption turns him into one of the leaders of a group of survivors and the symbol of interclass solidarity through his collaboration with Sang-hwa. His transformation from self-serving individualist to self-abnegating defender of cooperation and group solidarity, leading to the final salvation of Su-an and Seong-kyeong, reinforces the axiological homology of humans: zombies = solidarity: self-interest. In contrast, Yon-suk pursues only his own salvation, his deeds placing him in contrast with other humans. His self-interest is so intense, so ruthless, and so armful to other humans that it appears to be an irrational drive, as irrational as the gnawing drive of the zombies, thus positioning him, within the fundamental semiotic square of "humans vs. zombies," in the intermediate position of implication with both: he is human, but he behaves like a zombie.

It is in virtue of this series of an interlocked system of contrary relations subsumed under the paradigmatic "humans vs. zombies"—that is, "rational vs. instinctual", "solidary cooperation vs. self-interest", "upper class vs. lower class" (more precisely, financial capital vs. productive labor), "male vs. female", etc.)—that the semiotic labor of the zombie acquires its axiological value.

5. Conclusions: Zombies as Agents of Doom

In this apocalyptic tale of end times, the zombies play again the role of main agent of mayhem. Like in other films of this subgenre, they threaten from within the very survival of the human species. The anthropogenic cause of the zombie outbreak, in turn, suggests that the moral of the film is that humans are the main threat of their own extinction. Nothing is really new, then: *Train to Busan* follows the template established by George A. Romero in twentieth-century hits like *Night of the Living Dead* and *Dawn of the Living Dead*. The political and ethical implications of Yeon Sang-ho's film are reinforced by the systems of allegorical oppositions. Zombies, as monsters, stand denotatively in contrast to humanity and to the set of values—rationality, cooperation, solidarity, equality, etc.—that the film assumes to be characteristic of human nature via a system of homologous oppositions. At a connotative level, zombies stand therefore for the ruthless, instinctual, rabid drive to individual self-satisfaction and self-interest—values that the film associates to the characters of the financial elites via the opposition between Seok-woo and Yon-suk, who confronts each other in a deadly final duel at the end of the story.

The historical context of *Train to Busan*'s release in 2016 gives further legitimacy to its political message. The first half of the 2010s were in fact marked by

a series of corruption scandals that had eroded the confidence of Korean citizens in state institutions and their imbrication with the financial sector: from a series of illegal surveillance incidents in 2010 and the attempt to manipulate public opinion by the National Intelligence Service leading to the electoral victory of Park Geun-hye (the daughter of the Cold War dictator Park Chung-hee) as president of the Republic of Korea in 2012; from the sinking in 2014 of the MV Sewol resulting in 304 casualties, caused by poor maintenance and expense cuts; to the mounting accusations of corruption and collusion with the business world of President Park in 2015 and 2016; without mentioning the numerous incidents of pollution and environmental degradation that accompanied the rapid economic growth of South Korea after the financial crisis of 1997. In *Train to Busan*, the causal link of the zombie outbreak with the Korean state and the leading financial leaders is evident since the first scenes of the film, alluding to a “new” pollution incident. And it is constantly reinforced in the many instances when the train assistants always submit to the desires of Yon-suk, suggesting the subjugation of state institutions (metonymically represented by the train staff) to the needs of the financial elites (embodied by Yon-suk and the passengers in the first-class car refusing to assist the other group of survivors). It is also explicitly confirmed when Seok-woo learns from one of his collaborators that the company he oversees is probably responsible for the zombie outbreak.

Train to Busan mobilizes the zombie monster to convey political meanings that seem to align with Romero’s progressive ideology: the individualist logic of neoliberalism—the zombies appear to contend—has turned humans into brainless machines driven only by the logic of the system; self-interest is not only dehumanizing, but actually preventing people from having real agency; the exasperated individualism of today’s society creates only divisions, and prevents what is essential to human society, i.e., solidarity, cooperation, mutual aid (see, for instance, Wilson 2020: 54-65; Newitz 2006; Clark’s and Murray’s essays in Greene and Mohammad 2010: 197-220; and Lutz 2010). These were the accusations voiced against the neoliberal state of Park Geun-hye, who compromised the common goods for the prosperity of corporate South Korea (Catsoulis 2016).

And yet, like in the case of all tropes, the meaning-making machine of the zombie in *Train to Busan* is subjected to other possible readings, not necessarily contradictory to its ostensibly liberal agenda. For instance, the fact that the last bastion against the zombies is a small enclave in Busan: it cannot be by chance that during the Korean War Busan was also the enclave where the South Korean army and their US allied retreated during the North Korean invasion (operation Pokpung) in June 1950: in the historical imaginary of postwar South Korea, Busan stands as the name of last resistance against the invasion; it stands also as the encirclement of the south by the “invading hordes” of North Korean communists.⁹ This last connotation, generated by the historical memory of the war associated with the place name Busan, is evident enough in the mind of any Korean viewer of the film, and it can pos-

⁹ On the Korean war, see Cumings (2010: 1-35).

sibly generate a series of associated meanings potentially contradictory to the overarching progressive tone of the film.

Fuzzy, or, better, multilayered as its connotative meanings may be in *Train to Busan*, the brainless zombie relentlessly and without hesitation craves for more bites. The lack of real agency behind its perpetual movements is what continues to frighten twenty-first century viewers. Busan stands as the last hope for human society: but whether the train gets there, or whether there is still something there worth getting at, it is not yet sure. Maybe that is why the zombie is the real monster for this era. If Mark Fisher was right, echoing Fredric Jameson, in suggesting that today «it's easier to imagine the end of the world than the end of capitalism» (Fisher 2009: ch.1), then maybe the zombie, the perfect metaphor of capital's drive to self-reproduction, indeed tests the limits of our imagination of a different future.

Bibliography

Barney, Stephen A.; Lewis, WilliamJ.; Beach, Andrew; Berghof, Oliver
2006 *The Etymologies of Isidore of Seville*, Cambridge, Cambridge University Press.

Barthes, Roland
1967 *Elements of Semiology*, trans. by Annette Lavers and Colin Smith, New York, Hill and Wang.

Beresford, Matthew
2008 *From Demons to Dracula: The Creation of the Modern Vampire Myth*, London, Reaktion Books.

Bierce, Ambrose
1891 «The Death of Halpin Frayser», *The Wave*, December 19.

Bishop, Kyle William
2015 *How Zombies Conquered Popular Culture: The Multifarious Walking Dead in the 21st Century*, Jefferson (NC), McFarland & Co.

Brooks, Max
2006 *World War Z: An Oral History of the Zombie War*, New York, Crown.

Catsoulis, Jeannette
2016 «All Aboard 'Train to Busan' for Zombie and Class Warfare», *The New York Times*, July 21, 2016, at <https://www.nytimes.com/2016/07/22/movies/train-to-busan-review.html?_r=0>. Online on November 4, 2024).

Cumings, Bruce
2010 *The Korean War: A History*, New York, Modern Library.

Davis, Wade
1985 *The Serpent and the Rainbow*, New York, Simon & Schuster.

Day, Peter
2006 *Vampires: Myths and Metaphors of Enduring Evil*, Amsterdam, Rodopi.

Dendle, Peter

2011 *The Zombie Movie Encyclopedia*, Jefferson (NC), McFarland & Company.

2012 *The Zombie Movie Encyclopedia, vol. 2: 2000-2010*, Jefferson (NC), McFarland & Company.

Drezner, Daniel W.

2022 *Theories of International Politics and Zombies. Apocalypse Edition*, Princeton (NJ), Princeton University Press.

Edmonds, Ennis B.; Gonzales, Michelle A.

2010 *Caribbean Religious History: An Introduction*, New York, New York University Press.

Ernst, Astrid

2013 *In the Twilight of Patriarchal Culture: The Struggle for Female Identity in Stephanie Meyer's Twilight Saga*, Hamburg, Anchor Academic Pub.

Fisher, Mark

2009 *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Ropley, Zero Books.

Giroux, Henry A.

2010 *Zombie Politics and Culture in the Age of Casino Capitalism*, New York, Peter Lang.

Giuliani, Gaia

2021 *Monsters, Catastrophes and the Anthropocene: A Postcolonial Critique*, London, Routledge.

Greene, Richard; Mohammad, Kasey S.

2010 *Zombies, Vampires, and Philosophy: New Life for the Undead*, Chicago, Open Court.

Harman, Chris

2010 *Zombie Capitalism: Global Crisis and the Relevance of Marx*, Chicago, Haymarket Books.

King, Stephen

1981 *Danse Macabre*, New York, Everest House.

1983 *Pet Sematary*, New York, Doubleday.

Lakoff, George; Johnson, Mark

1980 *Metaphors We Live By*, Chicago, The University of Chicago Press.

Lauro, Sarah J.

2017 *Zombie Theory: A Reader*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Lovecraft, Howard P.

1922 «Herbert West—Reanimator», *Home Brew*, February-July, 19-25.

Luckhurst, Roger

2015 *Zombies: A Cultural History*, London, Reaktion Books.

Luuts, John

2010 «Zombies of the World, Unite: Class Struggle and Alienation in Land of the Dead», in Thomas Fahy (ed.), *The Philosophy of Horror*, Lexington (KY), The University Press of Kentucky, 83-108.

Matheson, Richard

1954 *I Am Legend*, New York, Gold Medal Books.

Meyer, Stephanie

2005 *Twilight*, Boston, Little Brown, and Co.

Michel, Claudine; Bellegarde-Smith, Patrick

2006 *Vodou in Haitian Life and Culture*, New York, Palgrave MacMillan.

Neocleous, Mark

2003 «The Political Economy of the Dead: Marx's Vampire», *History of Political Thought*, 24(4), 668-684.

Newitz, Annalee

2006 *Pretend We're Dead: Capitalist Monsters in American Pop Culture*, Durham (NC), Duke University Press.

Poe, Edgar Allan

1845 «The Facts in the Case of M. Valdemar», *The American Review*, December, 561-565.

Pool, W. Scott

2009 *Satan in America: The Devil We Know*, Lanham (MD), Rowman & Littlefield Publishers.

2018a *Monsters in America: Our Historical Obsession with the Hideous and the Haunting*, 2nd ed., Waco (TX), Baylor University Press.

2018b *Wasteland: The Great War and the Origins of Modern Horror*. Berkeley (CA), Counterpoint.

2022 *Dark Carnivals: Modern Horror and the Origins of American Empire*, Berkeley (CA), Counterpoint.

Rice, Anne

1977 *Interview with the Vampire*, New York, Ballantine.

Roth, Kenneth

2021 «The Age of Zombie Democracies: Why Autocrats Are Abandoning Even the Pretense of Democratic Rituals », *Foreign Affairs*, July 28, at <<https://www.foreignaffairs.com/americas/age-zombie-democracies>>. Online on November 3, 2024.

Seabrook, William B.

1929 *The Magic Island*, New York, Hachette, Brace & Co.

Seville, Isidore of

2006 *Etymologiae*, Book XI, chapter 3, English trans. in Barney et al. (2006).

Strassberg, Richard E.

2002 *A Chinese Bestiary: Strange Creatures from the Guideways Through Mountains and Seas*, ed. and trans. by R.E. Strassberg, Berkeley, University of California Press.

Wellman, Manly Wade

1940 «The Song of the Slaves», *Weird Tales*, March 1940.

Whiteley, Giles

2017 «Robert Southey, Thomas Lindley, and the Zombi», *The Wordsworth Circle*, vol. 48 no. 3 (Summer 2017), 164-168.

Wilson, Natalie

2020 *Willful Monstrosity: Gender and Race in 21st Century Horror*, Jefferson (NC),
McFarland & Company, Inc.

Federico Marcon is Professor of East Asian Studies and History, a historian of ideas broadly interested in the interaction of social, intellectual, institutional, and politico-economic dynamics in knowledge production in the early-modern and modern periods, with a particular concern for semiotics and historiography. His major publications include: *The Knowledge of Nature and the Nature of Knowledge in Early Modern Japan* (Chicago, 2015); *Fascism: The History of a Word* (Chicago, 2025).

More Zombies than Zombies Catherine Malabou's "New Wounded" and their Ethico-Political Implications, According to Victor Erice's *Cerrar los ojos*

Marco Grosoli

Istituto de Filosofia (IFILNOVA), Universidade NOVA, Lisbon, PT
mgrosoli@fcsh.unl.pt

Abstract

Ethical and political implications of zombie-related fantasies have often been studied in relation to Freud's "death drive". Catherine Malabou argued that subjects whose personality and memory have been cancelled by neurological traumas (i.e. those whom she calls *The New Wounded*, after her eponymous book) embody Freud's death drive beyond Freud and beyond psychoanalysis. The "new wounded" subject, whose personality is reduced to an emotionless, indifferent blank slate, are like zombies, but they are no fantasy: they are real and clinically diagnosable. Because they "become the form of their own death", claims Malabou, the new wounded embody what is most essential in human subjectivity (its fragility and contingency), while retaining the ethico-political potential traditionally associated with zombies. My paper uses Malabou's philosophical/neurological framework to analyze *Cerrar los ojos* (Victor Erice, 2023), a non-zombie film sharing a number of key traits with zombie genre.

Keywords

Erice; Wounded; Gaze; Death; Drive.

Contents

1. Introduction
 2. Theoretical premise
 3. Beyond psychoanalysis
 4. Working dead
 5. Toward Utopia, but not too fast
 6. Enunciation
 7. Conclusion
- Bibliography

Acknowledgments

This project has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (FILM AND DEATH grant agreement n° 101088956).

1. Introduction

That an entire section of an oft-quoted edited collection (Lauro 2017) of zombie scholarship is devoted to sociological interpretations reading zombies as allegories of capitalism is no surprise, given the popularity of this hermeneutical key. Tellingly, however, another essay in the same collection (Sigurdson 2017) sees in them Sigmund Freud's "death drive".

The New Wounded of the eponymous book by French philosopher Catherine Malabou are those subjects which trauma-induced brain lesions turn into different persons, utterly emotionally indifferent, with no recollection of what they used to be, and materializing the death drive way beyond Freud's version. Like zombies, «they have brains but not minds» (Shaviro 1993: 85): an analogy validated by zombie scholarship itself (Peoples 2014).

In this paper, I analyse *Cerrar los ojos* (Close your Eyes, Victor Erice, 2023; henceforth CLO), a fiction film on one of these zombie-like but by no means unreal "new wounded", addressing socio-economical concerns in dialogue with those in zombie films, series etc. CLO, I argue, follows Malabou in regarding the "new wounded" less as borderline cases than as the very epitome of human subjectivity per se qua existentially grounded on withdrawal, and in sketching an ideal modelization of intersubjective/social space pivoting around them accordingly.

2. Theoretical premise

In Freud's *Beyond the Pleasure Principle*, the death drive informs those behaviours not aiming at pleasure or wish-fulfilment, not finalized towards anything (the death drive is in fact the negation of any telos), but characterized by a sterile, sometimes self-destructive compulsion to repeat, implicitly summoning the memory of a past trauma to keep it at bay. Behind it, lurks a longing to return to an inorganic state, more deeply ingrained in humans than any desire.

Later Freudian psychoanalysis (e.g. Jacques Lacan and Slavoj Žižek) has equated the subject of death drive with subjectivity as such (cf. Žižek 2010: 304-307): the subject is by definition that which survives the loss of itself undergone in symbolic castration and which gets back again and again to that loss. Subjectivity, that is, can only emerge from the cut whereby the subject constitutes itself and self-preserved by separating itself from the bundle of causes whereby it is determined. By becoming the pure form of itself apart from its own content, the subject identifies with an undead excess of life surviving its own destruction: this life in excess is, for Žižek (and Lacan), what animates death drive's meaningless, repetitive activity. This life substance is undead insofar as it is impervious to the opposition between life and death, emerging only through symbolic castration, i.e. through the entrance in the symbolic order ruled by language, law, organized society etc.

Following neurosciences' claim that the ground of human subjectivity is exclusively neurological, Malabou identifies the quintessence of human subjectivity with so-called "new wounded" subjects, i.e. «victims of various cerebral

lesions or attacks, head trauma, tumors, encephalitis, or meningoencephalitis. Patients with degenerative brain diseases such as Parkinson's or Alzheimer's[,] schizophrenics, autistics, epileptics, victims of Tourette's syndrome» (Malabou 2012: 10), all variously displaying «permanent or temporary behaviors of indifference or disaffection» (10). A “new wounded” is «a subject who has become someone else. All lesions that impact the cerebral mechanisms for producing and regulating emotions [...] can alter the personality to such a degree that it becomes unrecognizable without necessarily diminishing the higher cognitive functions (language, memory, attention, and so on)» (15).

Neurosciences, so Malabou claims, tell us that subjectivity is nothing but the form taken by a certain set of neural connections; its “creative plasticity” consists in their constant taking form and giving form: the internal self-mapping carried out all the time by our neural systems for self-preservation is incessantly disrupted by external inputs which cause always new adjustments of the internal self-mapping again and again. When excessive pressure causes neural systems to break down as the only way to self-preserve, the organism «becomes the very form of its own death» (15), i.e. one of the “new wounded”, openly coinciding with the erasure otherwise grounding imperceptibly all our lives. This is Malabou's “destructive plasticity”: the «destruction of form» (17) qua creative plasticity's non-transcendental condition of possibility. Nobody manifests that «a man can die before being dead» (202) as radically as the “new wounded”, which are subjectivity at its purest: they are, in other words, a living testament to the fact that the essence of subjectivity is its fragility, its contingency, its being subject to be wiped away at any moment, even by sheer accident and for no reason.

The “new wounded's” lives are in excess of their own cancellation as subjects on a purely neurological ground, beyond the pleasure principle in that their way of standing for the coincidence between the death drive and subjectivity per se owes nothing any longer to the Oedipal interpretive frameworks and the supposed predominance of libido which, according to Malabou, stunted Freud's groundbreaking work on the death drive.

3. Beyond psychoanalysis

The “new wounded” in CLO is Julio Arenas, a former actor gone missing since 1990 after abandoning the shooting of his last film (*La mirada del adios*; henceforth LMDA), directed by his friend Miguel Garay and left incomplete ever since. In 2012, shortly after being interviewed by a TV show digging into Julio's long-term missing case, Miguel (the protagonist) receives a phone call: Julio has finally been located, in a nursing home run by Christian nuns. Years before, he showed up with no memory of the past, and the management decided to give him food and shelter in exchange for his daily services, as a rather skilled jack-of-all-trades. A neurologist diagnosed him with trauma-induced retroactive amnesia; trauma's causes remain undetermined although drinking might have contributed. Even upon meeting his daughter Ana and Miguel, Julio does not regain his memory. Miguel thus decides to show his incomplete 1990 film in a movie theatre, in the hope that Julio recognizes his former self:

to no avail. As one of the “new wounded”, his former personality cannot be restored.

LMDA literally frames CLO: the former’s first and last scenes are also the latter’s. In LMDA, Julio plays a detective, whom a man called Lévy sends to China in search of his daughter, who ran away with his former wife. Before he dies, he wants to see her daughter perform a gesture of feminine seduction her mother taught her, called “Shanghai gesture”. At the opposite end of both LMDA and CLO, when the former is showed in a movie theatre to the latter’s characters, the detective delivers the daughter to Lévy, she performs the “Shanghai gesture”, he dies on the spot and she closes his eyes.

Shanghai Gesture is a 1941 film by Josef von Sternberg, one of Laura Mulvey’s key examples of fetishistic scopophilia. To escape castration anxiety, the male subject replaces the female figure’s «lack of penis, implying a threat of castration» (Mulvey 1975: 13) with a fetish, i.e. an eroticized object satisfying in itself. “Fetishistic scopophilia” fetishizes female beauty on the screen to exorcize that void and perpetually reconfirm the overcoming of «the castration complex essential for the organisation of entrance to the symbolic order and the law of the father» (13).



Figure 1. The “Shanghai gesture”: female beauty fetishized.



Figure 2. The “Shanghai gesture”: fetishized female beauty returning the gaze.

The daughter's "Shanghai gesture" (her first covering, fig. 1, and then uncovering, fig. 2, her face through a fan) has an obstacle to sight (a fan, turned into a fetish) imply the presence of something dreadful and excessive supposedly beyond it: the empty, castrating abyss of femininity. An accomplished, wealthy member of society, before his death Lévy goes back to the threatening feminine void he had to repress to become a well-established patriarch. His mansion is called "triste-le-roy" ("sad king") because Lévy is, despite his full-fledged male power, attracted by what is supposed to undermine that power. Death drive is precisely this compulsive return to this terrible substance beyond life and death presupposed by symbolic castration, and on whose exclusion the symbolic order's effectiveness is grounded.

In many films by Sternberg (e.g. *Der blaue Engel*, *The Blue Angel*, 1930), the downfall of male patriarchs is staged only to covertly enhance the male gaze by way of the very gap between the spectator's identification with the camera, and a protagonist with whom the spectator identifies narratively but not optically. Because «there is little or no mediation of the look through the eyes of the main male protagonist» (Mulvey 1975: 14), the latter's look and the spectator's diverge. But even though Lévy does collapse and die, and a gap persists between the spectator's point of view and Lévy's since the daughter performing her gesture looks at her father beyond the right side of the screen but never into the camera very close to her face (fig. 2), LMDA is not a Sternberg-ian parable in Mulvey's terms.

Contra Mulvey, apparatus theory, Screen theory and other allegedly Lacan-influenced film theories, Todd McGowan objected that the pivot of any genuinely Lacanian film theory is not the spectator's identification with the camera as the vehicle of an ideology (e.g. the "male gaze") that must be demystified, but the screen. The latter, while providing us «something to look at simultaneously screens off a portion of what we can see, which is precisely the act of representation itself» (McGowan 2015: 71). For whatever is screened off, however, stands a placeholder in the visual field, namely a blank spot, an anamorphic stain disturbing the subject's vision while being «the condition of visibility for the field that the subject sees» (71), in that the visual field acquires optical consistency precisely through that blank spot. A bit like the vanishing point in perspectival painting but without it being necessarily central nor singular, that spot structures the visual field all around while engaging as well the desire of the subject: «We desire to see because we can't see everything, and the barrier to our seeing functions as the object-cause of our desire or objet a in the visual field» (72). For Lacan, a subject can only exist through the recognition of an Other: the desire for the objet a is the desire to be recognized by the Other through objet a. The viewing subject enters the visual field through the blank spot that, by hindering and enabling the visual field's consistency, embodies the subject's desire for recognition by the Other lying beyond objet a.

Behind the fetish-fan lies Lévy's daughter's gaze as his objet a. As her gaze is glimpsed through the fan, Lévy takes up a wet handkerchief and rushes to take off her makeup (fig. 3), wanting to see what lies beyond – finding nothing but her daughter's plain face. Lévy collapses and dies when faced with the

hard truth that beyond objet a there is no Other. There is nothing beyond the screen because objet a is nothing but a lack: the Other «embodied in this object remains out of reach for the subject because the object exists only insofar as it is out of reach» (McGowan 2003: 32). Without an Other, the subject has no ground to rely upon, and because the intelligibility of the visual field is only possible through the substanceless optical distortion called objet a, originating the no-less-substanceless illusion called Other, sight and blindness are inseparable. Thus, after Lévy's death, his daughter closes his eyes (fig. 4).

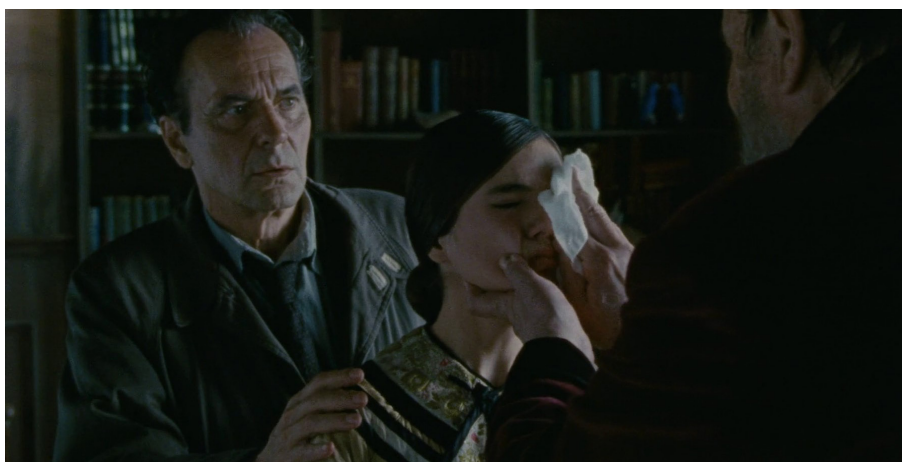


Figure 3. What lies beyond “objet a”?



Figure 4. Closing the patriarch's eyes.

Sternberg was fond of fetish-ornaments (pieces of clothes, furniture etc.) hindering sight to enhance eroticism. Here, the fan soon falls and makes way for an unerotic, lovingly compassionate, empathetic scene with a daughter bidding farewell to a father dying precisely for having banged against the nothingness beyond the screen. Such a tableau, with man and woman sharing the same physical and emotional space (fig. 5), is unconceivable in Sternberg's and Mulvey's tendentially sex-segregative terms, but is reminiscent of

El Sur's (The South, 1982, Victor Erice, incomplete like LMDA) similar, yet upside-down, father-daughter situation: a daughter mythicizing a faraway father, living in the remote south of Spain, and infusing his image with the charms of exoticism, only to realize that there is no "beyond" when they actually meet, when all his fragility is warmheartedly disclosed (cf. Castrillón and Jiménez 2000: 275). Exoticism, in El Sur and LMDA, is the illusion of an Other that is eventually revealed as insubstantial.



Figure 5. Contra Sternberg, man and woman share the same physical and emotional space.

Whilst Mulvey and other likewise theorists conflate desire and power, regarding desire always necessarily as desire for mastery (thereby proving closer to Louis Althusser and Michel Foucault than to Lacan), a truly Lacanian film theory would, according to McGowan, stress the powerlessness at the heart of cinema-going: a drive to go back again and again to the hard truth that if we try to pin down the object-cause of our desire we cannot but lose it. «The gaze is not the vehicle through which the subject masters the object but [...] a blank spot in the subject's look that threatens the subject's sense of mastery» (McGowan 2003: 33), as it hints at an Other which however is «to remain completely unapproachable, never reducing it to a verifiable presence» (36). Cinema-going is then truly beyond the pleasure principle: like the death drive, it lets us go back again and again to the lack of mastery because of which no desire-centred libidinal economy can attain complete fulfilment, i.e. to the fact that what we mistakenly take for looking (or: desiring) is in fact a being-looked-at by a gaze that we cannot look back. Not that that gaze actually belongs to somebody: it is just a curvature of our gaze which grounds our gaze but which we cannot pin down as a "something". Cinema reveals to us the powerlessness at the core of our being: we do not own our gaze because it owns us, pushing us to postulate an Other which, however, can only be deceptive. Yet without that non-substantial distortion which the gaze is, we would not be able to see nor desire.

At any rate, CLO remains distinct from LMDA. Its ending intercuts between LMDA's and close-ups of the characters of CLO in front of a screen showing it, culminating in a last shot in which Julio closes his own eyes (fig. 6).



Figure 6. Identifying with the patriarch's demise, Julio closes his eyes.

While not recognizing himself on the screen, he does identify himself with Lévy's demise, i.e. with the death drive. Yet the intercutting implies both a connection and a separation between CLO and LMDA: while Lévy's and his daughter's story blatantly calls for an interpretive framework of an Oedipal/psychoanalytical kind, nothing of the sort applies to Julio's withdrawal, of which we know nothing except for the gesture symbolizing it (the closing of his eyes). On one side, death drive at its most Freudian, i.e. endowed with a meaning, and amenable to etiological interpretation never very far from a sexualized framework; on the other side, death drive as nothing but neurological: non-Oedipal, utterly contingent, strictly meaningless, with nothing to interpret. LMDA clearly illustrates the Freudian/Lacan framework against which Malabou (2012: 77-110) could outline her all-neurological perspective recalled by CLO.

According to her, a misled etiological approach, such as the one she charges Freud with (i.e. one trying too hard to interpret the dysfunctions of the "new wounded" by reconstructing an overarching and excessively sexualized – that is, libido-centred – individual narrative), would lead to an overlooking of the supra-individual socio-economic character and implications of the "new wounded" condition.

4. Working dead

Although post-trauma Julio is a different person altogether, one single aspect of his former personality is kept in the new one. In his TV interview, Miguel reveals that in his youth Julio was incarcerated, but because of the handyman skills as a mechanic he demonstrated in prison, his sentence was reduced and he got out after a year. In the nursing home, he also works as a jack-of-all trades: his mental abilities are the only thing shared by both old and new Julio.

Mies vailla menneisyyttä (The Man Without a Past, Aki Kaurismäki, 2012) is on a man passing out after a brutal beating, not remembering anything of his past life upon waking except for his work skills. Thomas Elsaesser (2019: 197)

acknowledges that his condition is zombie-like: devoid of subjectivity proper (McFarland 2015: 29), zombies have notoriously no recollection of their past lives (30). What is more, he defines the film's «agency at cross-purpose» (Elsaesser 2019: 193) as follows: «initially antagonistic parties are obliged to cooperate because both are responding to outside forces over which they have little control» (193). Granted, he refers to characters from very different social classes collaborating together: Europe's new, relentlessly hypercompetitive socio-economic landscape has turned against everybody indiscriminately, exploiters and exploited, victims and perpetrators alike. However, the exact same words cannot but recall a well-known zombie fiction cliché: human antagonisms left aside to face a bigger, shared threat.

It is not irrelevant that the two protagonists of Kaurismäki's *Kuolleet lehdet* (Fallen Leaves, 2023) go watch a zombie-movie (Jim Jarmusch's 2019 *The Dead Don't Die*), after which one of them comments both that humans would stand no chance against such an outbreak, and that she never laughed so much. The transformation of abjection into a positive value is at the core of the contemporary European cinematic trend which Elsaesser finds «fittingly exemplified by *Mies vailla menneisyyttä*, variously featuring socially marginalized, vacated heroes and heroines» (Elsaesser 2019: 202) whose selfhood has been hollowed out under the pressures of «a market economy which needs cycles of “creative destruction” to foster competitiveness and “innovation”» (198). Precisely because of that, though, those people also offer «a counter-image of what it means to be human» (202). Kaurismäki's film envisages «the possibility of a liberating or utopian potential in abjection» (203) by having his amnesiac protagonist (“M”) eventually join a community of outcasts overseen by the Salvation Army, where everybody cooperates to grant everyone's fulfilment of basic food-and-shelter needs. Thanks to this solidarity network, M's life successfully gets back on track. Trauma made him become the *ne plus ultra* of abjection, i.e. a living corpse; as a living corpse, however, he is now endowed with a posthumous agency which may harbour a potential for socially beneficial ethical, human and social connectedness, away from neo-liberal homo economicus's imperatives of brutal competitiveness.

With its quasi-zombie protagonist (though of an eccentric European realist/arthouse variety), *Mies vailla menneisyyttä* easily lends itself to the kind of socio-economic interpretations frequently given of zombie films. In this regard, those regarding the creatures as allegories for workers/producers (particularly before George Romero's 1968 *Night of the Living Dead*) or consumers (particularly after it) (cf. Vint 2017: 172; Bishop 2010: 139) are less fruitful than those more conversant with Marxian subtleties and engaging more specifically with the death drive. Sami Khatib draws a parallel between Freud's death drive and the paradoxical structure of labour power; much like M's welding skills (i.e. the only thing he remembers from his previous life, as Elsaesser strangely failed to notice), labour power has a «zombie-like temporality» (Khatib 2021: 110) because it survives its own death, in that its value is only determined by an exchange-based surplus value by which it is negated and which is, however, its product as well. «The drive of capital produces its own results as its very precondition» (110).

Three years down the line, George Romero's *Land of the Dead* (2005) showcased many elements in Mies vailla menneisyyttä: zombies bear trace of their previous lives' jobs and can organize into some kind of community. But whilst zombies' community-like organizations are, if at all, by definition precarious and under unceasing attack (not only in *Land of the Dead*, but also more generally, as can be glimpsed between the lines of Daniel Drezner's *Theories of International Politics and Zombies*), Kaurismäki's is no less than a realized utopia, with labour power at its most undead being put at the service not of the production of surplus value, but directly of that community's own welfare.

5. Towards utopia, but not too fast

Erice is a personal friend of Kaurismäki's. Both took part (along with Pedro Costa and Manoel de Oliveira) in the 2012 omnibus film *Centro Histórico*, on the city of Guimarães. Like the Finnish man without a past, Julio is stripped bare death-drive-like to the pure form of his self (i.e. a shared human essence) without content: in a Marxian vein, man's sheer availability to work. Both characters echo Malabou's insistence that today's socio-economic pressures tend to increasingly cancel the difference between socio-economical and biological traumas, making the "new wounded" the embodiment of everybody's socio-economic vulnerability. The "new wounded", in other words, are the zombies that potentially we all could be or become, as well as an image of resistance; the emblem of «an afflicting economic, political, and mediatic culture that celebrates only the triumph of flexibility, blessing obedient individuals who have no greater merit than that of knowing how to bow their heads with a smile» (Malabou 2008: 79) and at the same time «the possibility of saying no» (79) to it.

Still, a lot less «social romanticism» (Elsaesser 2019: 197) can be found in *CLO. M* eventually reconnects with his past life (his old work, wife, house, gambling habits). Julio never does so. What is more, the film's protagonist is not him, but Miguel – who interestingly belongs to a community of marginals from the start. Once a director and a writer, Miguel now lives in an adapted van in a small sea village, where he makes a meagre living fishing in the mornings and translating books in the afternoons. During one of the evenings he spends drinking and singing with his coworkers/neighbours, one of them mentions that the moment is approaching when they have to vacate their dwellings, as the owner wants to sell their land.

Albeit less radically, Miguel's life is also, like Julio's, one of withdrawal. As he looks for his friend, a network of people (the anchorwoman of the TV show on Julio, the latter's daughter, the nursing home's nuns and personnel, his and Julio's ex fiancée) crystallizes around his search that comes across as the formalization of Miguel's original community of marginals, that is, a second community more explicitly revolving around the principle (in the person of Julio) that the first too revolved around implicitly: human vulnerability plus availability to work for a community. Like M's, Julio's "otherness and status as a stranger in his own country is the very basis of a new kind of community" (Elsaesser 2019: 206).



Figure 7. Community self-formalizes around a movie screen.

Crucially, this formalization peaks around a movie screen (fig. 7). Cinema is dying, as Miguel's friend and film archivist Max tirelessly repeats, but it can still disclose human limits and powerlessness qua pivots around which a community can form. Through its film-within-the-film, and in ways recalling Patricia Pisters's «schizoresistance» (Pisters 2012: 5), CLO's depicts cinema as capable of reinstating a point of opacity from within contemporary audio-visual culture supposedly permeated only by positive fluxes and networks: because it revolves around a black hole called Julio, the group gathering around the screen stands opposed to the conspiracy-like tangle of causes and effects provided by the TV show on Julio's disappearance, putting together a narrative (Julio was in love with the wife of a powerful man, so he had him vanish etc.) where everything holds.

As Ben Tyrer (2016: 31) noticed apropos another "new wounded" film (*Amour*, Michael Haneke, 2012), this kind of traumas is fundamentally intersubjective: "new wounded" can only become unrecognizable for others, for if they could even just in principle recognize themselves, they would not be "new wounded" in the first place. However, the way intersubjectivity is handled by Erice is different from Kaurismäki's. M first loses his memory unintentionally, and then, after regaining contact with his previous life, he intentionally and consciously chooses to stick to his new post-trauma life. By contrast, we never know whether Julio was traumatized before or after his decision to withdraw from the world. Similarly, when he closes his eyes in the last shot, we do not really know how conscious his mimetic embracing of that on-screen death drive is. All we know is from a reconstruction of his original withdrawal imagined by Miguel, and certainly influenced by his own inclination to withdraw from the world. Whether Julio's withdrawal was intentional or unintentional does not matter: all that matters is the reverberation of his choice for others. His retreat matters insofar as it is the basis for other people to come together and identify themselves in his retreat, in a way that recalls Franz Rosenzweig's ethical opening for an Other qua "Neighbour-Thing", i.e. someone reduced, by way of a reduction which Eric Santner (2001: 66-85) fully identifies with

Freudian death drive, to a singularity that is universal no less than it is singular («that in the subject which is ‘more’ than the subject» (71): the universal is the inability, characterizing all subjects by definition, for a subject to coincide with itself qua particular) and thus cannot but come across as “me” as well as “he/she”.

Fragility is for Malabou the centre around which a community revolves as much as it is the essence of subjectivity itself. In *What Should We Do with Our Brain?* (Malabou 2008: 32-54), she remarks that today’s neoliberalism encourages the formation of professional networks whose surface emphasis on creative plasticity (receiving and giving form) and flexibility conceal a no smaller rigidity (e.g. in terms of de facto unchallengeable structural underlying economic dynamics), thereby excluding plasticity’s destructive flipside, typically impersonated by the “new wounded”. Thus, she advocates a properly plastic strategy of resistance, reinstating form’s destruction where only flexibility and rigidity reign. Echoing McGowan’s aforementioned stance: the place of the negative and lack of mastery should be acknowledged in a Foucauldian landscape only contemplating mastery and power qua absolute positivity with no counterpart.

Erice pursues this agenda more consistently than Kaurismäki, because the latter never takes enunciative mastery away from the spectator. His film starts out with neurological death drive, but ends with a utopian community made real and welcoming a protagonist the spectator fully identifies with, as underlined by a long subjective shot of M walking, at the beginning of his post-traumatic life. Utopian fantasy is intact and unproblematic, and so is the spectator’s encouraged identification with it. Conversely, because he stands for the negativity around which the community revolves, Julio is never the object of the spectator’s immediate identification, which only occurs through Miguel’s mediation. Characters (Miguel first and foremost) identify with Julio not despite, but because of Julio’s “new wounded” impenetrability: his never being the pivot of the spectator’s narrative and optical identifications which however fully apply to “non-new wounded” like Miguel who instead identifies with Julio only confirms this point.



Figure 8. The Chinese servant: the blind spot in the field of vision.

The paradoxes of an ethical opening toward an Other traumatized to the point of utter self-indifference, and the role of imagination in this opening, have been investigated by Malabou in her *La grande exclusion* (Emmanuelli and Malabou 2009). Along similar lines, Julio cannot identify with himself qua actor in *LMDA*, but only with Lévy with closed eyes, i.e. when Lévy has become as “eye-less” (that is, powerless) as his dark-spectacled, Chinese, silent, supremely withdrawn servant, the blank spot engulfing Julio in that picture as the only plausible placeholder of his (fig. 8).

CLO, in contrast to *Mies vailla menneisyttä*, ends with the death drive (Julio closing his eyes). Marginal community (Miguel’s) is there from the beginning but is never not precarious and threatened: instead of being realized as a utopian community, it gets redoubled by another community informally, no less precariously formed around Julio’s search, and ultimately stuck in the perpetual coming around of the death drive qua ground of those communities but never leading telos-like to a stable realization. In Lacan’s terms, community in CLO is, like the Other, a necessary illusion incited by the anamorphic rift in the social tissue that is the “new wounded”. In Malabou’s it is plastic: it is inherently unstable and therefore not rigid, but neither it is flexible because it does have a distinct and discrete essence, namely the limitations of human desire-centred mastery qua targeted by post-Freud death drive, the pure form of subjectivity apart from any content which in more Marxian terms is also a withdrawal into sheer availability to work.

For CLO the cinema screen is not something to project a utopian fantasy on (as for *Mies vailla menneisyttä*), but what can still remind spectators of subjectivity’s foundation in the death drive, i.e. of the subject’s inherent inability to coincide with anything else than its own withdrawal, not even with itself - hence the necessity for subjectivity to “bounce” toward others community-wise, in the name of a shared, essential fragility, regardless of which (inevitably precarious) community this opening should specifically give rise to. Erice’s film self-reflexively ascribes to cinema this potential function while conceding that it no longer occupies a central place in the audiovisual universe, and is at constant risk of residuality and obsolescence.

A missing person giving up any contact with the external world unless others come looking for him can hardly be farther from zombies, who go out and about infecting others. Nevertheless, this radical overturning inversion is too surgically precise to raise no suspicion that it might in fact be proximity in disguise. CLO might be closer to a zombie film than *Mies vailla menneisyttä*, for its communities always at a potential state and never in an actualized one; for the inherent impossibility of self-transparent self-consciousness typical of zombies (Webb and Byrnannd 2017: 115) and “new wounded” alike; for the spectators’ impossibility to identify with the “new wounded” as much as with zombies (Shaviro 1993: 95-96), notwithstanding the strange seductiveness (96) humans feel for them. A group gravitates and aggregates around Julio, because «the living dead are not radically Other so much as they serve to awaken a passion for otherness and for vertiginous disidentification that is already latent within our own selves» (98).

6. Enunciation

Hitherto merely sketched, CLO's intertextual tapestry is unusually rich. "Triste-le-roy" comes from Jorge Luis Borges's 1942 *La muerte y la brújula* (Death and the Compass), a tale of multiple detections mirroring one another like Miguel's in CLO and detective Julio's in LMDA. The Goodbye Look is a 1969 detective novel by Ross MacDonal, on a series of murders stringing together a network of people around a deeply traumatized young man shut in asylum: another intersubjective network gravitating around a central void as in Erice's film.



Figure 9. A nod to *El sol del membrillo* at the bottom of the screen.

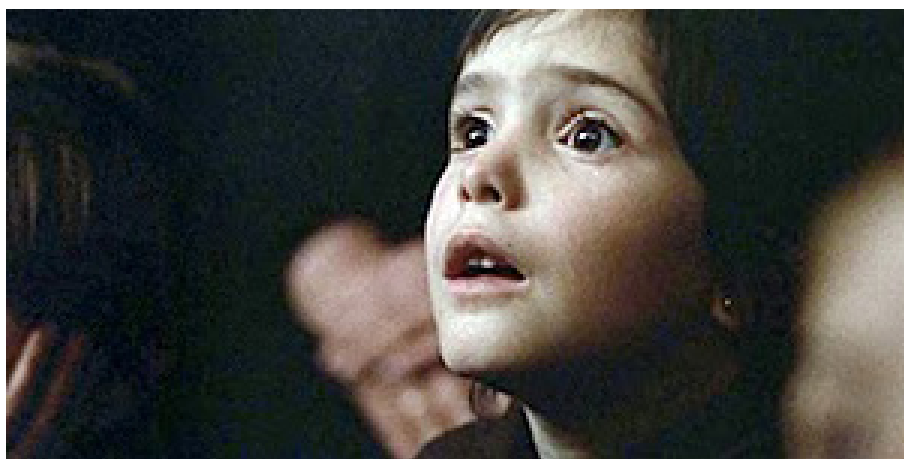


Figure 10. Ana (Torrent) in *El Espíritu de la colmena*.

Some references are autobiographical (e.g. *El sur*'s). In his «*Amère victoire*» (2001), Erice confessed that he first fell in love with cinema when, as a child, he watched Sternberg's *Shanghai Gesture*. In the same article, he described his unrealized project (bearing significant resemblance to LMDA) of

adapting for the screen *El embrujo de Shanghai* by Juan Marsé, the author of a book Miguel buys and reads in CLO.

In another scene, the sign “dulce de membrillo” (fig. 9) (“quince candies”) can be read on a box, hinting at Erice’s 1993 *El sol del membrillo* (Dream of Light), and held by actress Ana Torrent, who played the namesake protagonist in Erice’s 1973 debut *El Espiritu de la colmena* (The Spirit of the Beehive), and here plays Julio’s daughter, addressing him with the same “Soy Ana” (“I am Ana”) line that made her famous 50 years before. *El Espiritu de la colmena* was on a little girl’s personal growth through cinematic epiphany: Frankenstein, another undead negativity, was first watched in awe on a movie screen (fig. 10), and then recognized on multiple real-life subjects (e.g. an anti-fascist fugitive).



Figure 11. Julio and Ana in front of the screen.



Figure 12. Ana realizing his father does not recognize her.

The chiefly cinematic consolidation of Ana’s identity consisted in deceptive projections blurring the border between imaginary epiphany and reality. CLO, however, stages the opposite of an epiphany: facing the ending of LMDA, Ana looks at her father hoping he recognizes himself and/or her (fig. 11), only to look downward right thereafter, disappointed (fig. 12).

Film archivist Max exclaims that no miracles have occurred in cinema after C. T. Dreyer's 1955 *Ordet*: the only epiphany left for the movie screen is an epiphany of negativity which however gazes back at the viewing subject because it IS the subject itself. The only epiphany left is the death drive no longer as the key to the relation between self and world, but just as the key to the self – and by extension, to the community.

In 2006, Guillermo del Toro released *El laberinto del fauno* (Pan's Labyrinth), a film rather indisputably referencing *El espíritu de la colmena* (cf. Gavela Ramos 2011) and featuring actor Manolo Solo, who, in *CLO*, plays Miguel – a character whose voluntary seclusion and scarcity of outputs (a few publications, one feature film and another left incomplete) cannot but recall Erice's own (four features film in fifty years, some shorts, a few publications, several unmade projects, a lifetime almost entirely away from the public eye).

While thickening the film's reliance on intersubjectivity and human networks, *CLO*'s intertextual tangle extends to both ends of the enunciation level: the spectator and Erice himself. As much as allocating the spectator to a position of mastery would have, as we have seen, defeated the purpose of a community network revolving around human lack of mastery, the director's own accomplished and unaccomplished sides must be glued to one another so as to stress that subjectivity and withdrawal coincide. As we have also seen, the social potential of the death drive can only be put forward insofar as it replaces actualized social realizations with the death drive itself folding back on itself again and again. The utopian image of a marginal, resistant community, while unequivocally summoned as enunciated content, makes way for the involvement of the subject at the enunciation level, as simultaneously its condition and its telos.

This involvement is patent in the final intercutting. Until its last shot, *LMDA* is interrupted on and off by close-ups of the characters of *CLO* watching it in the dark, sometimes checking Julio's reactions. Then in its last shot the detective played by Julio and Lévy's daughter stare into the camera, followed by a montage across *LMDA* and *CLO*:

LMDA: detective and daughter stare into the camera. (fig. 13)

CLO: Julio looks at the diegetic screen, top-left. (fig. 14)

Same as 1). (fig. 15)

CLO: Miguel, filmed from behind, turns around to see Julio's reactions. (fig. 16)

Same as 2). (fig. 17)

CLO: Miguel, filmed from behind, turns his head back toward the screen. (fig. 18)

Same as 1). (fig. 19)

CLO: Miguel first looks at the diegetic screen, top-left, then stares into the camera. (figg. 20 and 21)

CLO: Julio first stares into the camera, then closes his eyes (figg. 22 and 23).



Figure 13. *LMDA*: detective and daughter stare into the camera.



Figure 14. *CLO*: Julio looks at the diegetic screen, top-left.



Figure 15. *LMDA*: detective and daughter stare into the camera.



Figure 16. Miguel, filmed from behind, turns around to see Julio's reactions.

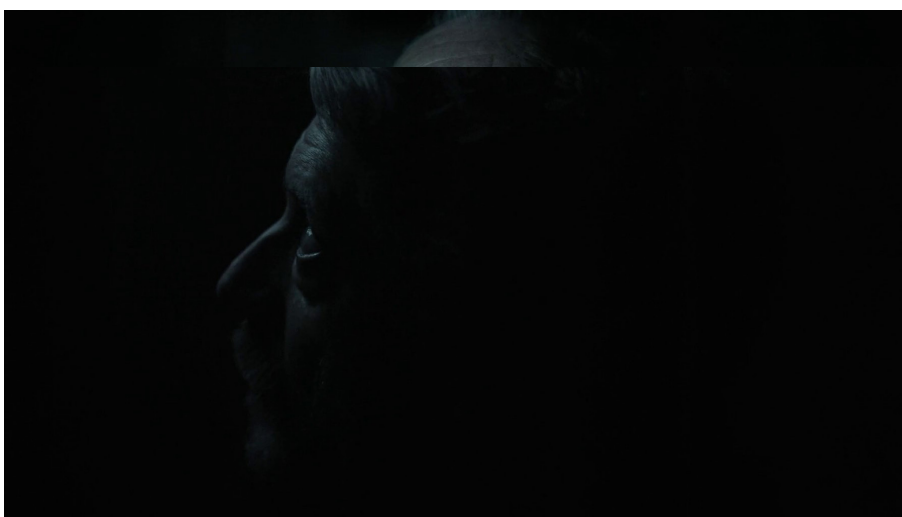


Figure 18. Filmed from behind, turns his head back toward the screen.



Figure 19. LMDA: detective and daughter stare into the camera.



Figure 20. Miguel first looks at the diegetic screen, top-left...

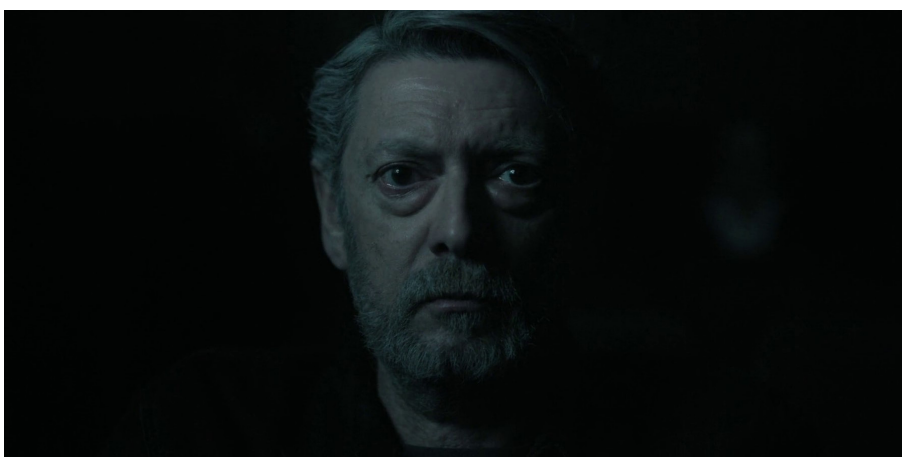


Figure 21. ... then stares into the camera.



Figure 22. Julio first stares into the camera...



Figure 23. ... then closes his eyes.

LMDA returns our non-diegetic gaze (1, 3, 7), but also Julio's and Miguel's diegetic ones in the theatre (2, 5, 6, 8). In 2, 4, 5, 6, 8, an invisible, disembodied camera draws the relationships between Miguel, Julio and the screen, complying with editing continuity except when it shifts from 4 to 5 then back to 6. The missing matching cut between Miguel and Julio, when (4) the former seeks the latter's gaze in vain, returns with a vengeance in 8 and 9, when the camera shifts from invisible to visible by being embodied through us (thanks to Miguel shifting his gaze from his screen to the camera in 8). Julio and Miguel never look at each other except through us (8, 9) when they both return our gaze in front of us (playing a similar role as the diegetic screen they had both been looking at in 1, 3, 7) in two shots matching editing-wise only insofar as both are identical close-ups of people staring into the camera.

Two conclusions should be drawn. Firstly, who or what is watching a given shot is never revealed by the subsequent shots in a univocal way. Secondly, when the camera's mobile and invisible gaze gets returned by Miguel and Julio in 8, 9, amending the inconsistency between 4, 5 by entrenching our gaze in it and rendering the camera visible, Julio (after not returning Miguel's gaze) subtracts his gaze from ours and makes it invisible. Thus, a transparent and straightforwardly symmetrical relation between gazer and gazed is systematically eschewed across all three levels (LMDA, the diegesis of CLO and the latter's enunciation level, i.e. ourselves this side of the screen) whilst being pursued in all three by having gazer and gazed switch places again and again through camera-gazing. The inversion between gazer and gazed is never perfectly and symmetrically accomplished (and much less so at a supposedly 1:1 scale, i.e. the way it would be if only one gazing position corresponded to only one gazed position and viceversa), as ultimately confirmed by Julio not recognizing himself. What is more, the place of the gaze turns out to lie precisely in the points of opacity: Julio recognizes himself in Lévy's blindness and offers his own blindness as the only way to actually return our gaze. Similarly, when Miguel looks at Julio in the hope that he recognizes himself on the screen, the fact that he only sees Julio's blindness also means

that he, owing to his misguided assumption, is faced with his own (Miguel's) blindness in return.



Figure 24. *Las Meninas* (Diego Velázquez, 1656).

Because it positions the viewer as structuring absence (i.e. the unseen gaze linking together Miguel, Julio and the screen) as well as in a multiplicity of inconsistent points of views, because one element (Julio) is encompassed in both picture and picture-within-the-picture, and because the rest of the film is generous with autobiographical cues, this scene cannot but recall *Las meninas* (fig. 24), by a painter (Diego Velázquez) Erice has referenced in every feature film he made (Cerrato 2009: 143-178). Foucauldian-Althusserian readings like Daniel Dayan's (1974), using *Las meninas* to describe how each attempt to self-reflexively represent the origin of representation (the unrepresentable totality of the production processes of which the film is a result) ends up concealing it and pushing it back to unrepresentability again and again, are probably less pertinent here than Lacanian readings focusing on how *Las meninas*, like CLO, «will have constructed us as an anamorphic object» (Jöttkandt

2013: 302; my emphasis), since the origin of representation is nothing but the spectator qua implied in the image through the anamorphic spot of objet a (the gaze).

Erice did plan to make a film about *Las meninas* in the 1990s. A key moment of its script (hinting at socio-economic implications similar to those hitherto discussed) featured a cleaning lady entering randomly the Prado room where the canvas is on display (Hasumi 2007: 122-123).

7. Conclusion

Interrogated as to why he made films, Erice answered «as Jean Renoir said, many years ago: “A film is made to create a bridge” [...] I have tried, with all my limitations, to make films, to place myself in relation to others» (Erice 2007: 53). In his *El sol del membrillo*, on a real-life painter striving over weeks and months to paint a quince tree, at some point the camera temporarily abandons the painter’s house and moves to a group of workers working in a street nearby.

Like painting, cinema can, for Erice, be a dynamic modelization of inter-subjective and social space, not limited to portraying subjects and their interconnections but capable to involve enuncially the creator and the spectator alike. Cinema’s and painting’s reliance on the visual field’s anamorphic blank spot to ensure the aforementioned involvement along with spatial consistency meets a conception of social fabric qua coming together around a fundamental negativity, i.e. subjectivity’s limitations, its being by definition in excess of itself and consisting in what resists its own negation.

This identification of subjectivity with negativity corresponds to what psychoanalysis has now long known as “death drive”: the reduction of subjectivity to the pure form of itself apart from any content, identity only as withdrawal from identity. Erice’s exploration of the death drive, bringing it increasingly into focus since as early as *El Espiritu de la colmena*, occasionally lent itself, as we have seen, to Lacanian frameworks, yet extended more and more its originally psychoanalytic scope film after film, and was ultimately taken to extremes in *CLO* by a character (Julio) literally becoming the death drive, as one of Malabouian “new wounded” becoming the form of their own death. In Lacanian terms, this would be tantamount to becoming the anamorphic spot of the social space; in socio-economic, quasi-Marxian ones, it would be the reduction to a minimal human essence qua social contingency, i.e. qua sheer availability to work for the community. The latter is taken as ideally pivoting on a shared acknowledgment of subjectivity qua self-relating negativity, where the only positive foundation for the subject is (in line with the death drive) its own structural failure at self-grasping, of which the ethical opening toward others is but a logical flipside. By compelling us to identify with the non-identifiable, and by making us face our powerlessness vis-à-vis our own gaze (which we do not possess but by which we are dispossessed), cinema is shown as particularly well suited, even in its contemporary near-death conditions, to foster collective awareness of these limits of human subjectivity, i.e. the latter’s impossibility to ground itself except on its own fundamental

impasse. Psychoanalyst Nathalie Zaltzman (2011) wrote at length on the potential of death drive to engender new intersubjective/social configurations; tellingly, Miguel in the film is translating a biography of Michał Waszyński, a director whose withdrawal from filmmaking coincided with an extraordinary activity of networking in various cinematic milieus, behind the curtain and not seldom assuming false identities.

As Elsaesser pointed out, some recent European films have engaged with the same concerns and implications underlying zombie films but with a more realist-arthouse European touch, i.e. abandoning any supernatural aspect and rendering explicit the genre's socio-economic subtexts, occasionally even subverting dystopia into (community) utopia. What has been hitherto said apropos *Erice* should indicate that, in contributing to this trend, he was well-equipped to sophisticatedly, aptly and insightfully handle the death drive, a very obviously important component of the zombie genre, thereby establishing a surprisingly genuine (if somewhat hidden between the lines) dialogue with that genre, avoiding falling into the traps that even a film that Elsaesser considered paradigmatic of this European trend like *Mies vailla menneisyyttä* ultimately fell into.

Particularly, CLO makes clear that, with regard to its aggregative, intersubjective, social potential, the death drive should be meant as a telos as much as a condition of possibility. Invading the film from the enunciation side as both author's and spectator's positions are spelled out as coinciding with the structurally non-occupiable position (in Lacanian terms) of the gaze, the compulsive return to the structural impasses of the self that is the death drive cannot but itself return over and over. More than anybody, the "new wounded" are there to warn us that there is no "outside" of this return. The community revolving around it should be meant not as the telos of a prospective, utopian realization, but as a potential byproduct that may always grow on the side of the perpetual return of and to the death drive.

References

- Bishop, Kyle William
2010 *American Zombie Gothic: the rise and fall (and rise) of the walking dead in popular culture*, Jefferson, McFarland.
- Castrillón, José Luis; Jiménez, Ignacio Martín
2000 *El cine de Víctor Erice*, Valladolid, Caja España.
- Cerrato, Rafael
2009 *Cine y pintura*, Madrid, JC Clementine.
- Dayan, Daniel
1974 «The Tutor-Code of Classical Cinema», *Film Quarterly*, 28(1) (Autumn), 22-31.
- Drezner, Daniel W.
2022 *Theories of International Politics and Zombies*, Princeton and Oxford, Princeton University Press.

Elsaesser, Thomas

2019 *European Cinema and Continental Philosophy: Film as Thought Experiment*, New York and London, Bloomsbury.

Emmanuelli, Xavier; Malabou, Catherine

2009 *La grande exclusion*, Montrouge, Bayard.

Erice, Victor

2001 «Amère Victoire», *Trafic*, 37 (Spring), 138-141.

2007 «Why Do You Make Films?», in Ehrlich L. C. (ed.), *The Cinema of Victor Erice: an Opened Window* (revised edition), Lanham, Scarecrow Press, 53.

Freud, Sigmund

1922 *Beyond the Pleasure Principle*, London and Vienna, The International Psycho-Analytical Press.

Gavela Ramos, Yvonne

2011 «El acto colectivo de recordar: historia y fantasía en *El espíritu de la colmena* y *El laberinto del fauno*», *Bulletin of Hispanic Studies*, 88(2), 179-196.

Hasumi, Shigehiko

2007 «From Velázquez's *Mirror* to *Dream of Light*: A Conversation about Film», in Ehrlich L. C. (ed.), *The Cinema of Victor Erice: an Opened Window* (revised edition), Lanham, Scarecrow Press, 121-131.

Jöttkandt, Sigi

2013 «The Cornered Object of Psychoanalysis: *Las Meninas*, Jacques Lacan and Henry James», *Continental Philosophy Review*, 46, 291-309.

Khatib, Sami

2021 «The Drive of Capital: Of Monsters, Vampires and Zombies», *Coils of the Serpent*, 8, 101-113.

Lauro, Sarah Juliet (ed.)

2017 *Zombie Theory: A Reader*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Malabou, Catherine

2008 *What Should We Do With Our Brain?*, New York, Fordham University Press.

2012 *The New Wounded: From Neurosis to Brain Damage*, New York, Fordham University Press.

McFarland, James

2015 «Philosophy of the Living Dead: At the Origin of the Zombie-Image», *Cultural Critique*, 90 (Spring), 22-63.

McGowan, Todd

2003 «Looking for the Gaze: Lacanian Film Theory and Its Vicissitudes», *Cinema Journal*, 42(3), 27-47.

2015 *Psychoanalytic Film Theory and 'The Rules of the Game'*, New York and London, Bloomsbury.

Mulvey, Laura

1975 «Visual Pleasure and Narrative Cinema», *Screen*, 16(3), 6-18.

Peoples, Jacob

2014 «Dementia», in Pulliam J. M. and Fonseca A. J. (editors), *Encyclopedia of the Zombie: The Walking Dead in Popular Culture and Myth*, Santa Barbara, ABC-CLIO LLC, 75.

Pisters, Patricia

2012 *The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Redwood City, Stanford University Press.

Santner, Eric L.

2001 *On the Psychotheology of Everyday Life: Reflections on Freud and Rosenzweig*, Chicago and London, University of Chicago Press.

Shaviro, Steven

1993 *The Cinematic Body*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Sigurdson, Ola

2017 «Slavoj Žižek, the Death Drive, and Zombies: A Theological Account», in Lauro S. J. (ed.), *Zombie Theory: A Reader*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 85-101.

Tyrer, Ben

2016 «Trauma Without a Subject: On Malabou, Psychoanalysis and *Amour*», in Piotrowska A. and Tyrer B. (eds), *Psychoanalysis and the Unrepresentable*, London, Routledge, 20-38.

Vint, Sherryl

2017 «Abject Posthumanism: Neoliberalism, Biopolitics, and Zombies», in Lauro S. J. (ed.), *Zombie Theory: A Reader*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 171-182.

Webb, Jen; Byrnam, Samuel

2017 «Some Kind of Virus: The Zombie as Body and as Trope», in Lauro S. J. (ed.), *Zombie Theory: A Reader*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 111-123.

Zaltzman, Nathalie

2011 «La Pulsion anarchiste», in Zaltzman N. (ed.), *Psyché anarchiste: débattre avec Nathalie Zaltzman*, Paris, PUF, 15-79.

Žižek, Slavoj

2010 *Living in the End Times*, London and New York, Verso.

Marco Grosoli is Appointed Research Fellow in Film Philosophy at Universidade Nova (Lisbon, Portugal). He was Assistant Professor at Habib University (Karachi, Pakistan, 2016-2021), British Academy Postdoctoral Fellow at the University of Kent (UK, 2012-2015), Alexander von Humboldt Foundation Experienced Research Fellow in Germany in 2022 (Potsdam Jan-Jun, Frankfurt am Main Jul-Dec), and Postdoctoral Fellow at the University of Bologna in 2023. He published, among others, a monograph on Béla Tarr (*Armonie contro il giorno*, 2014) and one on the first years of French politique des auteurs (*Eric Rohmer's Film Theory*, 2018). As a film critic, he collaborates with Film TV, *Gli Spietati* and *Filmidee*.

All of Us Are Dead

The Figure of the Zombie as a Metaphor for Social Vulnerability During Pandemics

Allegra Sonego

Dipartimento delle Arti, University of Bologna, IT

allegra.sonego2@unibo.it

Greta Iapalucci

Dipartimento delle Arti, University of Bologna, IT

greta.iapalucci@unibo.it

Abstract

In the media landscape, the figure of the zombie is widely pervasive, influencing films, television series, and various paratexts. Some epidemiological studies consider the zombie apocalypse as the quintessential epidemic, suggesting that this figure can offer important insights into contagion phenomena. During the Covid-19 pandemic, the zombie metaphor was used significantly, with research examining the correlation between zombie representations and the Coronavirus. This study employs textual analysis of the Korean TV series *All of Us Are Dead* (Netflix, 2022) to investigate the connection between the figure of the zombie and society's renewed vulnerability in the face of epidemics. The analysis shows how the series reflects social vulnerabilities during epidemics and how the zombie metaphor is used to comment on contemporary risks.

Keywords

Zombie Apocalypse; Cinematic Zombies; Covid-19 Pandemic; Pandemic Metaphors; Media and Crisis Response.

Contents

1. Fiction, Fear, and Risk Society: Media's Response to Crises
2. The Evolving Zombie Imagery: From Archetypal Themes to Modern Societal Fears
3. Cinematic Zombies: How Film Tropes Shape Covid-19 Narratives
4. Corpus and Methodology
5. When the Living Become Dead: Unveiling Pandemic Parallels in *All of Us Are Dead*
6. Conclusion

1. Fiction, Fear, and Risk Society: Media's Response to Crises

Modern media's main function is to entertain. However, as popular culture objects, they are not extricated from sociopolitical reality and emotions play a central role in how media reflects and shapes this reality. On this matter, Henry Jenkins claims that:

most popular culture is shaped by a logic of emotional intensification. It is less interested in making us think than it is in making us feel. Yet that distinction is too simple: popular culture, at its best, makes us think by making us feel. (Jenkins 2007: 3)

Besides emotions, the connection between expressions of popular culture – particularly television – and other psychosocial factors has been investigated, such as popular memory (Anderson 2001) and trauma and catastrophes (Doane 1990, Mellencamp 1990). Modern world host and produce many catastrophic events, which have led the German sociologist Ulrich Beck (1992) to call ours a “risk society”. These risks, however, could potentially be intangible, only made visible through knowledge, which is often disseminated via science and media representation. Media, in this sense, embodies a *reflexive modernization* function (Cottle 1998), as it becomes the quintessential site for «(i) the social construction, (ii) the social contestation and (iii) the social criticism of risks and “risk society”» (Cottle 1998: 7).

Although this media function is more evident for genres such as news, talk shows, advertisement and education, it also holds true for fiction. Through its narratives, characters, and themes, fiction provides a lens through which audiences can engage with and critically assess the world around them. When major societal events occur, certain recurring themes often emerge in the fictional representations that follow. For example, in the case of 9/11, themes of *fear*, *us-versus-them binary*, *the need to be saved* and *the role of the institutions* have influenced partially or entirely the following televised fictional narratives, such as *Alias* (ABC, 2001-2006), *24* (Fox, 2001-2014) and *Heroes* (NBC, 2006-2010) (Ames 2020, Redfield 2007). The vulnerability of the *us-versus-them binary* proves to be particularly prolific in post-9/11 fiction as a consequence of sociopolitical events, with monstrous creatures such as zombies, aliens and mutants embodying a post-colonial allegory in the era of the multiculturalism crisis (Giuliani 2016).

Beyond presenting the trauma, media can also offer a means to cope with it: *affect theory* – an interdisciplinary framework formulated by Tomkins (1962) that examines how emotions and feelings influence human behavior and social interactions – argues that societal negative emotions such as fear and anxiety can be repressed via narratives of salvation.

One recent event that has profoundly shaped global vulnerabilities is Covid-19. Covid-19 is distinct from other societal events due to its (i) global, (ii) transversal, (iii) identity-based and (iv) transitional nature – features that have made it a powerful semiotic source for conveying emotions (Venuleo 2020: 127). From a psycho-semiotic perspective, when a rupture of the state of things like Covid-19 shows up, it brings an affective semiotic view of the

world, which takes affects as a peculiar mode of sensemaking, characterized by the production of global, absolutizing and homogenizing interpretations of the reality (Venuleo 2020: 121). An example of this homologizing process takes place when we interpret the “other” as a threatening enemy: during the pandemic, this happened when everything that was associated to China was loathed (Dalla Vigna 2020: 20-21; Venuleo 2020: 121), exacerbating a social stigma against Chinese people and, by extension, against Orientals, that was already rooted in media discourse and, more in general, in society (Miyake 2021).

Fear-inducing events can be perceived – and accordingly – communicated through different fashions. Cap (2017) has identified three different proximization strategies, along with related metaphors, through which threats like diseases are reported in health media discourse: (i) spatial proximization (disease as an enemy or evil); (ii) temporal proximatization (disease as urgent or imminent threat); (iii) axiological proximization (the spread or extent of the disease). As part of what has been called the «mean world syndrome», media portrayals can significantly influence viewers’ perceptions of fear (Gerbner et al. 2002). Therefore, it becomes crucial to explore how communication around Covid-19 has been shaped, particularly by focusing on one powerful image that has come to symbolize the pandemic: the zombie apocalypse.

2. The Evolving Zombie Imagery: From Archetypal Themes to Modern Societal Fears

The figure of the zombie has been widely exploited in common imagery. One of the strengths of this figure is its adaptability across different times and cultures. Zombies are based on universal archetypal themes such as chaos, death and rebirth. However, as symbols of anxiety and fear, zombies reinterpret these archetypes to fit the historical context (Durand 1969: 63).

This adaptability invests the zombie symbolism with the ability to represent various societal conditions. According to Coulombe (2012), zombies are a deformed reflection of ourselves that makes emerge our deepest fears, namely, subjectivity dissolution, collapse of the civilization and the consequent return to state of nature. The pessimism associated with zombies is sometimes reinforced by their popularity in media (Coulombe 2012: 16). While Coulombe (2012) views zombies as metaphors for contemporary human beings, Paris (2013) argues that they represent modern society, that is a *risk society* (Beck 1992). However, it has become an attractive figure because, other than expressing negativity, it also conveys faith about finding solutions against societal threats, which explains its appeal in media products (Paris 2013: 131). Additionally, the zombie mythology serves to (i) frame the crisis in terms of a Manichean conflict between good and evil and (ii) provide moral justification for violence against the “other” in the name of survival (Birkle et al. 2022). Recalling the *us-versus-them binary* that emerged in post-9/11 fiction through monstrous figures mentioned before (Giuliani 2016), zombies indeed define both axes of the binary, which contributes to its dialectics (Lauro 2015). In addition to always carrying an allegorical meaning beyond their surface de-

piction and to being both living and dead, zombie dialectics lie in their dual nature of both disempowered and vacant individuals, as well as terrible and powerful creatures. This dynamic serves as a colonial and post-colonial allegory of both slavery and rebellion (Lauro 2015: 5). Zombie narratives combine and make visible Michel Foucault's theories on alterity and the dynamics of power relations: when something different is labeled as "monstrous", the subject of the enunciation assumes a position of power, establishing themselves as the norm while highlighting the differences in appearance and behavior with the rest, ascribing the "other" with traits of ugliness and disruptiveness (Foucault 1969; 1982). Anyone who does not follow the "norm" is considered a monster and, above all, an enemy, whose oppositional figure is necessary in hegemonic civilization processes (Eco 2020: 16-23). Hence, zombies represent the uncivilized ugly enemy, and, accordingly, embody our "most extreme cultural anxieties" (Dominguez Leiva 2013: 15), with pandemics serving as a prominent example.

Zombie apocalypse is considered the prototypical epidemic, based on the spread of a virus and the subsequent contagion among people. Epidemiological studies have extensively investigated the development, treatment and prevention of zombie infections¹. Considering the onset of the infection, Wonser and Boyns (2016) identified four key factors commonly depicted in zombie narratives, that are: (i) social density that spreads the contagion, (ii) social isolation to prevent contagion, (iii) social networks to support each other and (iv) resources to survive. These factors not only illustrate the dynamics of zombie infection but also reflect deeper societal metaphors. Among these metaphors, the accumulation of resources symbolizes our consumerist culture. Zombies, as entities that persist despite having lost their agency, represent the conditions of neoliberal capitalism, where survival often hinges on the relentless accumulation of resources (Gonzaga 2021: 447).

The accumulation phenomenon has been particularly manifest at the inception of the recent Covid-19 pandemic, when "panic shopping" resembled the preparations undertaken to survive an apocalypse (Charteris-Black 2021: 95-96). The zombie apocalypse has been used as a metaphor for Covid-19 pandemic largely and for factors that transcend resource collection (e.g., Drezner 2020; Moore 2020; Teo 2020). Charteris-Black (2021: 95) has analyzed UK newspaper reports on Covid-19 for one year starting from March 2020, finding that 1066 reports contained references to zombies. Through a blending linguistic analysis, he highlighted the familiarity the zombie trope gained during the pandemic, identifying shared features such as: (i) both originate in nature, (ii) both spread by infection, (iii) both cause a cognitive reduction, (iv) both require social response and (v) both cause empty streets (Charteris-Black 2021: 109).

Covid-19 has been featured as a narrative theme of many television and cinematic fiction narratives, both in pre-existing products, such as *Grey's Anatomy* (ABC, 2005-) and *This Is Us* (NBC, 2016-2022) and in new ones, such *Love in the Time of Corona* (Freeform, 2020). Considering the common-

¹ See Smith (2015) for a literature review.

alities between zombie apocalypse and Covid-19 pandemic mentioned above and the evolution of the zombie figure to symbolize the sociohistorical context, it is reasonable to maintain that recent zombie narratives have evolved to incorporate direct or indirect references to the pandemic. In the following paragraph, we outline the key elements of zombie cinema to analyze the initial correlations with Covid-19.

3. Cinematic Zombies: How Film Tropes Shape Covid-19 Narratives

Film production is both an artistic and a philosophic endeavor: it serves as «an instance of imaginary representation of the symbolic and political facts» (Lesson 2013: 186), bringing to life «mythical figures that embody ontological concerns» (Desmoulins 2013: 280). "Zombie cinema" perfectly fits this definition: originating from horror cinema, it has rapidly become a genre *per se*, relying on specific narrative tropes, such as: the unexplainable disease, the flesh-eating ghouls, the urgency to get shelter in quarantine conditions, the absence or denial of the authorities and the consequent sociopolitical disorder or government conspiracy, the buzz of mass media, the laboratory-made virus and the ruined spaces of the cities (Reis Filho 2020: 254).

While the earliest cinematic representations of zombies date back to 1930s, i.e., *White Zombie* (1932) and *Revolt of the Zombie* (1936) by Victor Halperin, it was George A. Romero's film franchise, inaugurated with *Night of the Living Dead* (1968), that propelled zombies into mainstream film production and established the tropes and the aesthetics of a narrative genre that stands independently. Romero's words describing his film production were cited in Umberto Eco's seminal work *Storia della Bruttezza* (2007), in which the semiologist recognizes that the director uses evil – and ugly – creatures not only because interesting and exciting, but especially because they represent sociopolitical chronicles of contemporary times (Eco 2007: 422), corroborating the allegoric power of zombie narratives mentioned above. The genre reached its full affirmation only at the turn of the millennium due to two main factors: (i) the success of the *Resident Evil* (1996) videogame, which laid the ground for the success of a whole franchise, and (ii) the terrorist attack of 9/11, which brought about fear and anxieties against the enemies that were transfused in fictional narratives.

Since then, countless audiovisual products centered on the living dead have been distributed, which marked the so-called *zombie renaissance* (Bishop 2009). One notable transmedia franchise is *The Walking Dead*. Originally a comic book series (2003-2019), the TV series of the same name (AMC, 2010-2022) became a highly watched and acclaimed TV product, which (i) was able to adapt to the new post-network TV context by generating a fully-fledged transmedia narrative universe that covers webisodes, backstories, spin-offs and videogames and (ii) whose universe becomes an accurate representation of our societal ills (Barra and Scaglioni 2017: 182-183). These two features of a zombie media narrative have been considered by Barra and Scaglioni (2017: 179-182) as constituting its «shapeable mythology»: on the one hand, zombies have created a «poetics of the living dead», which acquires its autonomy from

cinema after 2000s as part of *Complex* and *Convergent TV* (Mittell 2015); on the other hand, the zombie universe promotes allegories for sociopolitical vulnerabilities, on a «representation politics» level. The renewed attention to zombie frames has also made evolve the depiction of these characters, from brainless, stumbling creatures to mindful and emotionally aware characters².

When Coronavirus spread, many tropes from zombie cinema resurfaced. While the association between Covid-19 and zombie apocalypse, relying particularly on the stigma of the infected people, the quarantine as a sociocultural experience and the consequent segregation (Reis Filho 2020), has already been addressed in this contribution, zombie cinema offers visual motifs that Covid-19 communication can draw upon. Zombie visual tropes were highly employed in Covid-19 discourse, examples include the desolation of open spaces, the aesthetics of the “last man”, the allegory of external menaces (e.g., tourists, individuals disregarding lockdown measures, “no vax” people) and the “safe refuge” of the house (Lino 2021: 124-131). Zombie cinema has therefore provided a wealth of imagery from which Covid-19 mass media illustration has seized: this representation involuntarily played a predictive function, as fiction helped make sense of the real threats that had to be confronted (Lino 2021: 122). Fictional spaces become therefore *premediated spaces* of the real world, anticipating not only the images but also the collective feelings engendered (Grusin 2017), allowing apocalyptic events to serve as *prior conceptual knowledge* on which to count to face the pandemic (Marsh 2021). Based on the many similarities between Covid-19 pandemic and zombie apocalypses in cinema and television, zombie films have also been used for educational purposes concerning the social inequalities that emerged during lockdown (see Denardo 2022).

With these premises in mind, the aim of this paper is to further explore the metaphorical connection between the zombie figure in audiovisual media and society’s renewed vulnerability arising from the Covid-19 pandemic. To achieve this goal, the South Korean TV series *All of Us Are Dead* (Netflix, 2022) was selected as a case study and investigated through textual analysis.

4. Corpus and Methodology

The primary corpus for this study is the South Korean television series *All of Us Are Dead*, a Netflix original series that was released on January 28, 2022. The series is an adaptation of the Naver webtoon created by Joo Dong-geun, published between 2009 and 2011. This show revolves around a group of high school students in the fictional city of Hyosan, who struggle to survive amid a zombie apocalypse. Its release, almost two years into the Covid-19 pandemic, situates it as a significant cultural text for exploring contemporary anxieties around infection, social collapse, and survival. The series’ immense popularity—surpassing 474.26 million views—provides a fertile ground for a detailed textual analysis that examines how the narrative interacts with pandemic-era concerns.

² For a detailed analysis of the evolution of zombie characters in films and TV series, see Aiossa (2018).

5. Textual Analysis

To conduct this analysis, we will employ a close reading of key episodes from *All of Us Are Dead*, focusing on both narrative and visual elements. The primary method of analysis will be textual analysis, which is particularly useful for exploring the layers of meaning in audiovisual media. By examining specific narrative arcs, character development, and thematic content, the study will unpack how the series constructs metaphors surrounding infection, containment, and societal vulnerability.

A crucial component of our approach is the application of five interpretive categories, adapted from Charteris-Black's (2021) framework on metaphorical language:

1. **Natural World.** This category examines how the natural environment is depicted in the series, particularly in terms of its transformation during the outbreak. Are there shifts in landscapes, weather patterns, or ecological balance that mirror the characters' emotional and psychological states or societal shifts during the pandemic?
2. **Infection (and Spread).** The series provides a visual and metaphorical representation of infection, from the initial outbreak in a high school to the rapid spread through Hyosan city. This category focuses on how the mechanisms of infection are depicted, including who becomes infected and how the infection spreads. Here, we explore the symbolic parallels between the spread of zombies and real-world anxieties surrounding the transmission of Covid-19.
3. **Loss of Agency.** A major thematic element in both zombie narratives and pandemic stories is the loss of personal control. This category will assess how the characters, as well as the broader society, experience and respond to the erosion of agency, whether through physical transformation into zombies, societal breakdown, or loss of governance. We will look at the struggle for survival and the moral dilemmas presented.
4. **Reaction.** This category focuses on how characters and institutions react to the outbreak. In *All of Us Are Dead*, responses vary from individual acts of heroism to institutional failures. These reactions will be analyzed in terms of their correspondence to real-world responses to the Covid-19 pandemic, such as panic, denial, or the invocation of draconian measures to restore order.
5. **Appearance of the World.** The altered appearance of the world in the series provides a visual metaphor for societal decay and fear. From the desolation of urban spaces to the transformation of familiar environments into deadly zones, this category will look at how the *mise-en-scène* reflects broader anxieties about societal collapse and contagion.

Finally, the study will explore how *All of Us Are Dead* creates a "blended space" by merging the fictional zombie outbreak with the real-world experience of the Covid-19 pandemic. The series' portrayal of a viral infection turning people into mindless predators resonates with contemporary fears of contagious diseases. Through textual analysis, the metaphorical connection between the zombies and infected individuals during a global health crisis will

be critically examined. The blending of these two narrative spaces allows for a richer understanding of how the pandemic has reshaped cultural discourses on vulnerability, community, and survival.

6. When the Living Become Dead: Unveiling Pandemic Parallels in *All of Us Are Dead*

In *All of Us Are Dead*, the *natural world* undergoes a profound transformation that mirrors the chaos and disintegration of society during the outbreak. The series commences in the familiar environment of Hyosan High School, where a sense of normalcy is abruptly disrupted by unnatural events. A laboratory rat, infected with a man-made virus, bites a student in the school's science lab. This incident symbolizes the perversion of nature through human interference, turning a typically benign creature into a catalyst for disaster. The rat, as the initial vehicle of the virus, represents how easily the natural world can become hostile when manipulated. The virus itself evolves rapidly, attacking human consciousness and giving rise to a new species capable of intermittent coexistence with the infection. This evolution challenges the boundaries between humanity and monstrosity, suggesting a distorted form of natural selection driven by the virus. The changing climate within the narrative further emphasizes the disruption of the natural environment. As the crisis escalates, the onset of rain adds a melancholic and foreboding atmosphere, reflecting the characters' despair and the bleakness of their situation. The weather becomes a physical manifestation of the turmoil, hindering the characters' movements and compounding their difficulties. The physical destruction wrought upon Hyosan intensifies the theme of a corrupted natural world. The military's decision to bomb the city results in a massive conflagration that engulfs the school and surrounding buildings. This act not only obliterates the urban landscape but also scars the natural environment, leaving forests and previously untouched areas devastated. The students' journey through these ravaged settings underscores the alteration of the world they once knew. Familiar places are rendered unrecognizable, and the natural world becomes both a refuge and a reminder of their loss. The desolate and deserted cityscape serves as a visual metaphor for the collapse of societal structures and the unpredictability of nature when disrupted by human actions.

The theme of *infection and its relentless spread* is the driving force of the series' narrative. The outbreak originates with patient zero, who displays the initial symptoms of the virus created by his father, a high school science teacher. The teacher engineered the virus in a misguided attempt to help his son overcome the fear of bullies, embodying the unintended consequences of playing with nature at a genetic level. The virus proves impossible to contain, defying the teacher's efforts and rapidly disseminating beyond his control. Transmission begins in the confined space of the school laboratory, where a contaminated rat bites a student, who then becomes the first human carrier within the school. Despite the teacher's attempts to quarantine her, she escapes, inadvertently spreading the virus to another student. The infection quickly reaches the hospital when the second student is admitted for treat-

ment, further propagating the virus among healthcare workers. An infected nurse starts attacking students, signifying the breakdown of critical societal institutions like healthcare.

As panic ensues, characters grapple with understanding the modes of transmission—debating whether bites, scratches, or even mere contact can spread the virus. Quarantine measures are hastily implemented, but the presence of asymptomatic carriers undermines these efforts. A significant complication arises when a student deliberately infects a peer with contaminated blood, highlighting the chaos and moral decay induced by the epidemic. The virus evolves unpredictably, continuously altering its RNA structure, which renders standard testing unreliable and hampers the development of an antidote. This evolution also leads to the emergence of “variants” that can intermittently suppress or coexist with human consciousness, complicating identification and containment. Social media exacerbates the spread, both of the virus and misinformation. Live streams and news reports fuel public hysteria, while fake news and denial among the infected hinder coordinated responses.

Military and governmental interventions focus on physical containment, isolating Hyosan and reinforcing barriers. However, the relentless spread overwhelms these defenses as zombies breach perimeters and attempt to escape the city. The military’s ultimate decision to abandon Hyosan signifies the failure of traditional containment strategies against an adaptive and pervasive threat. The spread of infection becomes a metaphor for the uncontrollable nature of pandemics, reflecting real-world anxieties about transmission, mutation, and the limitations of human intervention.

Loss of agency is a pervasive theme that affects both individuals and society as a whole within the series. The science teacher’s journey epitomizes this loss; despite his initial intent to empower his son, he inadvertently unleashes a catastrophe he cannot control. His desperate measures, including kidnapping and experimenting on the infected student, underscore his futile attempts to reclaim agency. His meticulous recordings of the virus’s behavior highlight his obsession with understanding and controlling the uncontrollable. For those infected, the transformation into zombies represents the ultimate loss of personal autonomy and humanity. The infected are stripped of their consciousness and will, acting on primal instincts devoid of moral or rational thought. The character of the class president presents a nuanced portrayal of this loss. Her slower transformation allows her moments of clarity, during which she grapples with the desire to protect others from herself. Her internal struggle to retain humanity while recognizing the inevitability of her condition exemplifies the tragic erosion of self. The bully, who appears immune to the full effects of the virus, abuses his condition to exert power over others, embodying a corrupted form of agency. His actions reflect how crises can exacerbate existing social hierarchies and personal vendettas. In contrast, other characters’ experience agency through self-sacrifice. Cheong-san, upon being bitten, chooses to confront the bully and protect his friends, accepting his fate to enable their survival. His actions illustrate a reclaiming of agency in the face of inevitable loss. On a societal level, institutions fail to maintain control, leading to a breakdown of order. Quarantine measures, martial law, and

military interventions prove ineffective or ethically questionable, highlighting the limitations of authoritative power in unprecedented crises. The father's decision to defy quarantine protocols to save his daughter, On-jo, underscores the tension between personal agency and institutional constraints. His eventual infection and death further emphasize the tragic consequences of individual actions in a collapsing system. The students' feelings of abandonment by the authorities deepen their sense of powerlessness. Their attempts to communicate with the outside world, such as recording video messages for their parents, signify efforts to assert agency despite overwhelming circumstances. The commander's suicide represents the ultimate surrender of agency by an individual charged with maintaining order, reflecting the profound impact of the crisis on leadership and governance.

Reactions to the outbreak in the series are diverse and often reflect the characters' roles and societal positions. The initial response involves attempts at reassurance and containment. School announcements aim to calm students, fostering a false sense of security that the emergency is temporary. The science teacher's insistence on quarantine for the infected student demonstrates a rational but ultimately insufficient approach to a rapidly escalating situation. As the severity of the outbreak becomes apparent, authorities declare a state of emergency and impose martial law. The government prioritizes containment over individual welfare, isolating Hyosan and rejecting refugees from the city, which exacerbates fear and stigmatization. The military's actions, including the bombing of Hyosan, are drastic measures that raise ethical concerns about sacrificing civilian lives for the perceived greater good. These actions reflect a utilitarian approach that neglects individual rights and the value of human life. Public reaction includes protests and civil unrest, indicating widespread dissatisfaction with governmental responses. The collapse of the economy and societal structures contributes to a sense of desperation and chaos. Communication breakdowns due to the interruption of telephone and internet services isolate communities further, hindering coordinated efforts and exacerbating panic. Individuals utilize technology creatively to survive, as seen when students deploy drones to scout for threats and locate missing friends. However, technology also becomes a vector for misinformation. Social media live streams and the spread of fake news complicate the situation by fueling hysteria and obscuring factual information. The characters' personal reactions highlight themes of solidarity and conflict. The students band together to develop survival strategies, such as creating makeshift bathrooms and constructing barricades. Their sense of community contrasts with instances of selfishness and betrayal, like the deliberate infection of a student by a peer. The father of On-jo defies quarantine to rescue his daughter, illustrating the powerful pull of familial bonds over societal rules. Political figures, such as the deputy of Hyosan, grapple with the moral complexities of the situation. Her request for an evacuation helicopter reflects a concern for the students, but bureaucratic obstacles and military priorities impede rescue efforts. The military's focus on retrieving the teacher's laptop, which contains crucial information about the virus, indicates a prioritization of data over human lives. The prolonged quarantine and lack of a cure even months after the initial outbreak

demonstrate the enduring impact of the crisis on societal norms and individual freedoms. The authorities' continued interrogation of survivors suggests a persistent mistrust and a failure to recognize the human cost of the epidemic.

The altered *appearance of the world* in the show serves as a visual representation of societal collapse and the pervasive impact of the epidemic. The high school, once a microcosm of normal adolescent life, becomes a battleground where spaces of learning transform into zones of survival. Classrooms are converted into fortresses as students use desks and chairs to barricade themselves, symbolizing the loss of safety in familiar environments. The city's infrastructure deteriorates rapidly. Public spaces like hospitals, typically associated with healing, become centers of infection and fear. Streets are abandoned, and the urban landscape is marred by destruction from both the zombies and military actions. The bombing of Hyosan leaves the city in ruins, with fires consuming buildings and smoke shrouding the skyline. This devastation reflects the irreversible damage inflicted on society and the environment. The natural elements also contribute to the world's changed appearance. The onset of rain coincides with key moments of despair, enhancing the somber mood and symbolizing the cleansing yet relentless force of nature. The forest, which might traditionally offer refuge, becomes another arena of uncertainty and danger for the survivors. Technological elements juxtapose with the ruined world. The students' use of drones provides a modern contrast to the primitive struggle for survival. Their attempts to communicate through visual signals, like arranging objects to spell SOS, highlight the breakdown of conventional communication methods. The presence of the bully, an infected individual who retains malicious intent, adds to the menacing atmosphere. His pursuit of the students through the decimated cityscape embodies the persistent threats that linger even after societal structures have collapsed. The transformed physical world mirrors the internal states of the characters—disoriented, fragmented, and clinging to remnants of hope. In the aftermath, the surviving students navigate a world that is both physically and socially unrecognizable. The interrogation by authorities in sterile environments contrasts sharply with the chaotic settings they escaped, emphasizing the disconnection between the individual experiences of trauma and institutional responses. The continuation of quarantine measures and the inability to find a cure perpetuate the altered state of the world, suggesting a permanent shift rather than a temporary crisis. The final scenes, where the class president—now in a liminal state between human and infected—organizes a bonfire, attempt to recapture a sense of community and normalcy. However, the act takes place against the backdrop of a world irrevocably changed, highlighting the tension between yearning for the past and confronting the new reality.

6.1. Blended Space: Merging Fictional Epidemic with Real-World Pandemic

All of Us Are Dead creates a *blended space* by interweaving its fictional zombie epidemic with the real-world experiences of the Covid-19 pandemic, effectively reflecting and amplifying contemporary societal anxieties about infectious diseases. The series parallels the pandemic through its depiction

of rapid virus transmission, the implementation of quarantine measures, the spread of misinformation, and the varied societal and governmental reactions to the crisis. For instance, the initial confusion among characters regarding the modes of infection—debating whether the virus spreads through bites, scratches, or mere contact—mirrors the early uncertainties about Covid-19 transmission, such as questions about airborne spread versus surface contamination. This uncertainty leads to heightened fear and paranoia, similar to how misinformation and lack of clear guidance exacerbated public anxiety during the early stages of the pandemic. The enforcement of quarantine within Hyosan High School and the broader city reflects global lockdowns implemented to contain Covid-19. Characters experience isolation and a sense of abandonment epitomized when the students feel left behind by authorities who are either overwhelmed or prioritize containment over rescue. This echoes the real-world feelings of isolation and the mental health challenges faced by individuals during prolonged lockdowns, where support systems were strained or inaccessible. Misinformation plays a critical role in both the series and the pandemic. In the show, the spread of fake news and the use of social media live streams contribute to panic and hinder effective responses. This parallels the “infodemic” associated with Covid-19, where conspiracy theories and false information about the virus’s origin, treatments, and preventive measures spread rapidly online, complicating public health efforts. Governmental and institutional reactions in the series, such as the declaration of martial law, the military’s drastic decision to bomb the city to halt the virus’s spread, and the refusal to accept refugees from Hyosan, reflect extreme measures taken or contemplated. While such actions are dramatized, they underscore debates about the balance between individual rights and collective safety that emerged during the pandemic, including discussions about border closures, mandatory quarantines, and the use of emergency powers. The series also explores themes of stigmatization and fear of the *other*, seen when characters outside Hyosan reject refugees, mirroring instances where individuals or groups were ostracized or blamed for the spread of Covid-19 based on nationality or perceived exposure risk. Additionally, the strain on healthcare systems is depicted through the hospital becoming an epicenter of infection, highlighting challenges similar to overwhelmed medical facilities during peak infection periods globally.

6.2. Reevaluating Agency and Institutional Fragility in Pandemic Narratives

The narrative of *All of Us Are Dead* deeply explores the dynamics of agency and the role of institutions in crisis management, offering a nuanced critique of societal structures. The erosion of agency is depicted not only in the characters’ transformations into zombies but also in the collapse of institutions that fail to provide survivors with guidance or protection. Leadership figures, such as the science teacher and military officials, illustrate this failure through decisions that often exacerbate the crisis rather than resolve it. In contrast, the series highlights the potential of grassroots initiatives—such as the students’ collaborative survival strategies—underscoring the efficacy of decentralized

efforts in fostering resilience. This juxtaposition invites viewers to critically reevaluate the balance between individual agency and institutional authority during pandemics, both real and fictional.

While the zombie metaphor effectively captures societal vulnerabilities during pandemics, it also risks oversimplifying the complexity of real-world crises. The narrative's focus on physical contagion and survival can obscure broader socio-economic and cultural disparities that pandemics often exacerbate. For instance, the emphasis on individual heroism and institutional collapse, as portrayed in *All of Us Are Dead*, may marginalize discussions about systemic inequalities or the resilience of underrepresented communities. Additionally, the pervasive use of zombie imagery in popular media risks desensitizing audiences, diminishing its ability to provoke critical engagement with pressing global challenges. By interrogating these limitations, the study underscores both the strengths and weaknesses of the zombie metaphor, advocating for nuanced interpretations that reflect the multifaceted nature of pandemics.

Through this critical lens, the analysis positions *All of Us Are Dead* as a cultural text that bridges fictional and real-world crises. Unlike conventional zombie narratives, the series deepens the psychological and social dimensions of pandemics, particularly through its portrayal of evolving human-monster hybrids and the nuanced reactions of its characters. By examining these elements, the series transcends the traditional zombie metaphor to offer profound commentary on institutional fragility, individual agency, and collective survival. This perspective not only deepens the understanding of the series but also underscores its relevance in reflecting and critiquing the vulnerabilities exposed by the Covid-19 pandemic.

7. Conclusion

In conclusion, *All of Us Are Dead* exemplifies how contemporary media and zombie narratives reflect and shape societal fears, extending the principles of emotional engagement and reflexive modernization discussed in the introduction. As Henry Jenkins (2007) posits, popular culture's power lies in making us think by making us feel, and this series shows this interplay by blending emotional intensification with critical reflections on vulnerability and resilience during crises. Drawing on Ulrich Beck's (1992) concept of the "risk society" and the psychosocial factors highlighted in fictional narratives, the series mirrors the global anxieties of the Covid-19 pandemic through the archetypal figure of the zombie. Through the application of the interpretive categories of Charteris-Black (2021), the analysis reveals that the series encapsulates themes of infection, societal collapse, loss of agency, and institutional failure, while intricately weaving them with present-day anxieties about the fragility of societal structures and the altered perception of the natural and built environment. The show's portrayal of a viral outbreak transforming individuals and dismantling societal structures creates a "blended space" that resonates with global experiences during the pandemic. This fusion underscores the dual role of media as both a coping mechanism and a tool for understanding complex realities, offering viewers a medium to navigate their

fears and uncertainties. By situating its narrative within both historical and contemporary contexts and aligning the fictional epidemic with actual events, *All of Us Are Dead* reinforces the role of media as both a mirror and a mold of collective consciousness in times of crisis.

Bibliography

Aiessa, Elizabeth

2018 *The subversive zombie: Social protest and gender in undead cinema and television*, Jefferson, McFarland.

Ames, Melissa

2020 *Screening Terror: How 9/11 Affected Twenty-First-Century Televisual Fiction*, Lexington, University Press of Kentucky.

Anderson, Steve

2001 «History TV and popular memory», in Edgerton, G. R.; Rollins, P.C. (eds.), *Television histories: Shaping collective memory in the media age*, Lexington, University Press of Kentucky, 19-36.

Barra, Luca; Scaglioni, Massimo

2017 «Zombie televisivi: politiche della rappresentazione e sistema dei media», *Rivista di Politica*, 2, 179-190.

Beck, Ulrich

1992 *Risk Society — Towards a New Modernity*, London, Sage.

Birkle, Carmen et al.

2022 «Pandemic Patterns: The Cultural Semiotics of Medical Crisis», *Amerikastudien/American Studies*, 67(4): 403-427.

Bishop, Kyle W.

2009 «Dead Man Still Walking. Explaining the Zombie Renaissance», *Journal of Popular Film and Television*, 1, 16-25.

Cap, Piotr

2017 *The language of fear: Communicating threat in public discourse*, London, Palgrave Macmillan.

Charteris-Black, Jonathan

2021 *Metaphors of Coronavirus: Invisible Enemy or Zombie Apocalypse?*, London, Springer Nature.

Cottle, Simon

1998 «Ulrich Beck, “Risk Society” and the Media: A Catastrophic View?», *European Journal of Communication*, 13(1), 5-32.

Coulombe, Maxime

2012 *Petite philosophie du zombie*, Paris, Éds. PUF.

Dalla Vigna, Pierre

2020 *I non-luoghi del Coronavirus: Il Covid-19, la filosofia e gli zombie*, Milano-Udine, Mimesis.

Denardo, Danielle

2022 «Is Covid-19 Like a Zombie Apocalypse? Using Horror Films to Examine the Pandemic and Social Inequalities», *Teaching Sociology*, 50(4), 322-330.

Desmoulins, Lucile

2013 «Les systèmes d'information comme objets et sujets symboliques dans les films de fiction : panoptique et dévirtualisation», in Bratosin, S. and Tudor, M.A. (edited by), *Actes 1er Colloque international ORC IARSIC-ESSACHESS*, Béziers, 270-280.

Doane, Mary Ann

1990 «Information, Crisis, Catastrophe», in Mellencamp, Patricia (ed.), *Logics of Television*, Bloomington, Indiana University Press, 222-239.

Dominguez Leiva, Antonio

2013 *Invasion Zombie*, Strasbourg, Éds. Le murmure.

Drezner, Daniel W.

2020 *What I learned about coronavirus world from watching zombie flicks*, <<https://foreignpolicy.com/2020/04/11/what-i-learned-about-coronavirus-world-from-zombie-movies>>. Online on April 11, 2020.

Durand, Gilbert

1969 *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Éds. Dunod.

Eco, Umberto

2007 *Storia della bruttezza*, Milano, Bompiani.

2020 *Costruire il nemico*, Milano, La Nave di Teseo.

Foucault, Michel

1969 *L'archéologie du savoir*, Paris, Éditions Gallimard.

1982 «The Subject and Power», in *Beyond Structuralism and Hermeneutics*, Brighton, Harvester Wheatsheaf.

Gerbner, George *et al.*

2002 «Growing up with television: The world the media created», in Bryant, J. and Zillmann, D. (eds.), *Media effects: Advances in theory and research*, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, 43-68.

Giuliani, Gaia

2016 *Zombi, alieni e mutanti. Le paure dall'11 settembre a oggi*, Firenze, Le Monnier.

Gonzaga, Elmo

2021 «Zombie Capitalism and Coronavirus Time», *Cultural Studies*, 35, 444-451.

Grusin, Richard

2017 *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Angela Maiello (ed.), Cosenza, Pellegrini.

Jenkins, Henry

2007 *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York, New York University Press.

Lauro, Sarah J.

2015 *The Transatlantic Zombie: Slavery, Rebellion, and Living Death*, New Brunswick, Rutgers University Press

Lesson, Benjamin

- 2013 «Banalité du m@l? Compréhensions et critiques des NTIC autour de l'œuvre de David Cronenberg», in Bratosin, S. and Tudor, M.A. (eds.), *Actes 1er Colloque international ORC IARSIC-ESSACHESS*, Béziers, 185-195.

Lino, Mirko

- 2021 «Post-Apocalypse Now. Cinema and Zombie Series as a Pre-mediation of Contagion: Spaces, Media and Lockdowns», *BETWEEN*, 11(22), 114-138.

Marsh, Jessecae K.; Ungson, Nick D.; Packer, Dominic J.

- 2021 «Of Pandemics and Zombies: The Influence of Prior Concepts on Covid-19 Pandemic-Related Behaviors», *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(10), 1-17.

Mellencamp, Patricia

- 1990 «TV Time and Catastrophe, or Beyond the Pleasure Principle of Television», in Mellencamp, P. (edited by), *Logics of Television*, Bloomington, Indiana University Press, 240-266.

Mittell, Jason

- 2015 *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press.

Miyake, Toshio

- 2021 «'Cin ciun cian' (ching chong): Yellowness and neo-orientalism in Italy at the time of Covid-19», *Philosophy & Social Criticism*, 47(4), 486-511.

Moore, Lorrie

- 2020 «Experiencing the coronavirus pandemic as a kind of zombie apocalypse», <<https://www.newyorker.com/magazine/2020/04/13/the-nurses-office>>. Online on April 6, 2020.

Paris, Vincent

- 2013 *Zombies. Sociologie des morts-vivants*, Paris, Éds. Lextenso.

Redfield, Marc

- 2008 «Virtual Trauma: The Idiom of 9/11», *Diacritics*, 37(1), 55-80.

Reis Filho, Lúcio

- 2020 «No Safe Space: Zombie Film Tropes during the Covid-19 Pandemic», *Space and Culture*, 23(3), 253-258.

Smith, Tara C.

- 2015 «Zombie infections: Epidemiology, treatment, and prevention», *BMJ*, 351.

Teo, You Y.

- 2020 «In this zombie apocalypse, your homework is due at 5pm», <www.academia.sg/academic-views/in-this-zombie-apocalypse-your-homework-is-due-at-5pm/>. Online on April 9, 2020.

Tomkins, Silvan

- 1962 *Affect, imagery, consciousness: Volume I: The positive affects*, New York, Springer Publishing Company.

Venuleo, Claudia; Gelo, Omar C. G.; Salvatore, Sergio

- 2020 «Fear, Affective Semiosis, and Management of the Pandemic Crisis: Covid-19 as Semiotic Vaccine?», *Clinical Neuropsychiatry*, 17(2), 117-130.

Wonser, Robert; Boyns, David

2016 «Between the Living and Undead: How Zombie Cinema Reflects the Social Construction of Risk, the Anxious Self, and Disease Pandemic», *The Sociological Quarterly*, 57(4), 628–653.

Audiovisual Products

24 (Fox, 2001-2014)

Alias (ABC, 2001-2006)

All of Us Are Dead (Netflix, 2022)

Grey's Anatomy (ABC, 2005-)

Heroes (NBC, 2006-2010)

Love in the Time of Corona (Freeform, 2020).

Night of the Living Dead (1968)

Resident Evil (1996)

Revolt of the Zombie (1936)

The Walking Dead (2003-2019)

The Walking Dead (AMC, 2010-2022)

This Is Us (NBC, 2016-2022)

White Zombie (1932)

Allegra Sonego is a PhD student at the Department of the Arts of the University of Bologna since November 2022. She is working on a dissertation on social themes in US medical drama within the PRIN 2020 project Narrative Ecosystem Analysis and Development Framework (NEAD Framework). A Systemic Approach to Contemporary Serial Product. The Medical Drama Case. Her latest publication is «Medical Drama TV Series: A semi-systematic literature review» (2024, with M. Rocchi). She is Section Editor in *SERIES. International Journal of Serial Narratives*.

Greta Iapalucci is PhD student at the Department of Arts at the University of Bologna. Her research interests include: television seriality, social discourses, and gender studies through data-driven approaches. Her latest publications are «Adopting NLP Techniques to Analyze Twitter Social Discourses around The Good Doctor» (2023) and «Climate Change as a Narrative Device to Resolve the Plot - The TV series The Affair as a Case Study» (2025).

I Nazi-zombie e la spettacolarizzazione dell'atto di uccidere

Analisi semiotica della modalità "Zombie" in *Call of Duty: Black Ops*

Nicolas Chiappucci

Dipartimento di Filosofia, Università di Bologna, IT
nicolas.chiappucci2@unibo.it

Abstract

The practice of slaughtering Nazi zombies in video games conceals uncommon interpretative processes to link the cultural model of the Nazi soldier to the somatic peculiarities of the zombie. What do Nazi-zombies represent and what is their place in video game culture? In which way the video game, as a medium, by rewriting the perception of the past, alters the relationship between victim and perpetrator, spectacularizing the act of killing? A semiotic analysis of the video game *Call of Duty: Black ops* will reveal the underlying polemical dimension of the text in its attempt to justify the player as a justified torturer within the encyclopedia, positioning itself as a powerful means of cultural renewal related to the perception of the past.

Keywords

Zombie; Zombesque; Nazi-zombie; Memory; Video game; Call of Duty.

Contents

1. C'era una volta lo zombie nazista
 2. Zombie su zombie su zombie
 3. Pratiche di mostrificazione del passato
 4. Noi uccidiamo loro che hanno ucciso noi
 5. Conclusione
- Bibliografia

1. C'era una volta lo zombie nazista

C'era una volta lo zombie, un marcescente camminatore della notte che si nutrive di cervelli: un'aberrazione, annoverata tra il palinsesto dei mostri, espediente narrativo ma anche barometro della società e del cambiamento, «riflesso di una vasta gamma di ansie culturali, politiche ed economiche» (Dendle 2007). Carne decadente che torna animata per abitare e infestare il mondo in cui viviamo, rappresentando la nostra paura di continuare a esistere senza significato: una semiotica dello zombie, dunque, permette di far emergere l'intreccio culturale tra il presente e il passato, canalizzando nella figura del non-morto errante una pluralità di processi significativi. Questi processi ci invitano a riflettere sulla nostra identità, sul rapporto tra ciò che siamo rispetto a ciò che non siamo e sul modo in cui la narrazione seleziona e pertinentizza il materiale mnestico così come la costruzione della rilevanza di esso (Demaria 2006: 31).

Lo zombie è più che un cadavere vagabondo: è un segno attorno a cui si attua una ridefinizione del significato più profondo della memoria che ci appartiene. Le narrazioni “zombesche” che prendono forma tra i molteplici dispositivi semiotici come il linguaggio cinematografico, letteratura e videogiochi, fungono da testi-mediatori della memoria sullo sfondo di una trama svuotata di vita e ripopolata da non-morti, eppure capaci di offrire rinnovata salienza al tema della morte, dell'essere e dell'esserci. Come nota Strickland, la persistente rappresentazione dello zombie nella cultura è riflesso della necessità umana di «decostruire ciò che percepiamo come reale e affrontare e analizzare la paura a livello individuale e sociale» (Strickland 2019: 49); ne sono un esempio i film di George Romero, i quali evidenziano il discorso attorno all'ossessione americana per il consumo e la degradazione delle relazioni umane. Similmente, cambiando il medium, titoli videoludici come *Dead Rising* portano all'estremo le conseguenze del consumismo sfrenato, situando il giocatore, nel bel mezzo di un'apocalisse zombie, in un centro commerciale, e incoraggiando l'acquisizione illimitata di oggetti materiali per trucidare i non-morti in modi particolari e bizzarri (Schott 2010).

Tuttavia, in questa sede mi permetto di pensare all'agentività offerta dal medium videoludico piuttosto che ad altre forme finzionali: il videogioco, attraverso le proprie qualità interattive caratteristiche, diventa un ingombrante catalizzatore del cambiamento culturale, permettendo al lettore-giocatore di provare l'ebbrezza del “what if”, gettandosi (a seconda delle modalità del dispositivo videoludico e del testo) in una realtà alternativa in cui il corso degli eventi ha preso una piega diversa rispetto alla linea prevista. Le ragioni della sua potenzialità stanno nell'intertestualità intrinseca del medium, dove il soggetto giocatore, perdendosi nell'alterità della protesi di cui prende il posto, si trova in uno spazio semiotico alternativo, in cui si realizza il complesso rapporto tra testi e sistemi di valori, riaffermandosi come soggetto “altro”, ricreando da zero le proprie credenze a partire dal testo (Meneghelli 2005). Poiché dobbiamo supporre che i nodi culturali si depotenzino nel tempo se non mantenuti attivi da vettori appropriati (Lorusso 2020), il videogioco si rivela, in questo senso, un potente mezzo di rinnovamento culturale, ed è lecito indagarlo come tale.

La seduzione del medium videoludico, del resto, si fonda su un modello di simulazione dell'universo, dove si intersecano rinnovati rapporti di forze e leggi, gettati alla ribalta a partire dalle possibilità soggiacenti alla produzione del testo videoludico. Diventa possibile ripercorrere la Prima Guerra Mondiale da soldato semplice schierato tra le trincee della linea Maginot oppure esplorare le galassie in un futuro lontano. Nel nostro caso, il medium videoludico permette di catapultarci in un altrove in cui rivivere, seppur in modo simulacrale, la "rinascita" del Terzo Reich da una prospettiva del tutto unica, in cui siamo noi a imbracciare il fucile e avere potere decisionale circa la vita o la "morte" del soldato nazista che, in questo caso, è un vagabondo non-morto.

L'articolo procederà all'analisi testuale del videogioco *Call of Duty: Black Ops*, in particolare la modalità zombie, aggiunta, per la prima volta, nel titolo precedente *World at war* e divenuta popolare nel corso degli anni. Attraverso una prospettiva semiotica, definiremo le dimensioni di senso soggiacenti alla creazione dei modelli di gioco dei nazi-zombie. Inoltre, mostreremo in che modo l'atto di gioco ("play"), in quanto «processo messo in atto da un soggetto (il giocatore) che usa quelle strutture astratte e le attualizza in strutture sintagmatiche che rispettano certe regole di costruzione» (Meneghelli 2005), comporti una modulazione del rapporto tra vittima e persecutore, portando il giocatore a divenire torturatore giustificato nei rapporti con l'enciclopedia globale. Infine, mostreremo in che modo la sottile strategia della memoria, adottata dai videogiochi a tema *Nazi-zombie*, comporti la virtualizzazione di elementi che sono taciuti e dimenticati, tra cui l'umanità, in vista della sensazionalizzazione dell'atto di uccidere.

2. Zombie su zombie su zombie

Call of Duty è un franchise rinomato e popolare, il più famoso se si considera la categoria dei *First Person Shooter* a cui appartiene: sin dal primo capitolo della saga, pubblicato nel 2003 da Activision, il marchio ha saputo combinare un gameplay frenetico a una regia cinematografica, puntando sul realismo contestuale degli spazi di guerra e l'immersività dell'impianto sonoro. Conteso tra Infinity Ward e Treyarch, i titoli della serie, pubblicati a cadenza annuale, hanno saputo rinnovarsi proponendo ai giocatori nuove modalità di gioco e costanti aggiornamenti al "gunplay". Tra le novità, il titolo *Call of Duty: World at War*, pubblicato nel 2008 propose la modalità, in giocatore singolo o cooperativa, *NAZI-ZOMBIES*.

Nella modalità zombie, il giocatore si ritrova catapultato in un ambiente angustante in cui l'obiettivo è sopravvivere il più a lungo possibile a orde di nazisti riesumati con il solo scopo di assaltare il giocatore, guadagnando e spendendo punti per acquisire armi migliori, munizioni e bibite (comunemente chiamati *perks*), raggiungendo il round più alto: se si viene uccisi, la partita termina. A farne le fortune fu il fatto che la modalità presentava un alto grado di difficoltà ed era necessario che il giocatore si specializzasse nei movimenti e nelle decisioni per poter raggiungere un round migliore, con la possibilità di stabilire un nuovo record nella classifica globale:

ben presto i giocatori raggiunsero round molto alti, superando persino le tre cifre.¹

Visto l'apprezzamento dei fan, la modalità venne riproposta nei titoli successivi e arricchita con una storia profonda e una serie di meccaniche di gioco volte ad arricchire il gameplay. Nel 2010, Activision pubblicò *Call of Duty: Black Ops*. Il titolo apportò diversi miglioramenti alla modalità, introducendo nuove meccaniche di gioco, come il teletrasporto o il "Pack-a-Punch", e mappe inedite. Seppur la modalità zombie verrà riproposta a cadenza biennale negli anni a venire, essa perderà il tratto ucronico che contraddistingueva i primi titoli: in tal senso, *Black Ops* fu capace di preservare e sviluppare l'idea originale, mantenendo l'onnipresente sensazione di terrore che il titolo precedente manifestava sin dall'avvio della modalità, laddove le successive iterazioni si allontaneranno dal contesto storico della Seconda Guerra Mondiale, esplorando scenari più futuristici e fantasiosi.

2.1. Zombie nazisti al cinema

Con l'introduzione della modalità zombie, il franchise diede ai propri utenti la possibilità di annientare i nazisti, ma in una nuova veste. Tuttavia, l'idea di riportare in vita i membri del Terzo Reich trova le proprie radici decenni prima, e in un medium diverso: nel 1966, nel film *The Frozen Dead* (in italiano, *I rediuvivi*), diretto da Herbert J. Leder, per la prima volta uno scienziato riporta in vita i corpi di alcuni gerarchi nazisti rimasti congelati per vent'anni. Le basse temperature hanno mantenuto i corpi ma i danni cerebrali costringono il dottor. Norberg a operarli, creando schiavi senza cervello; del modello contemporaneo dello zombie non vi è ancora traccia e *Night of the living dead* di Romero (1968), che sancirà definitivamente lo stereotipo della creatura, uscirà due anni dopo.

Nel 1977, per la regia di Ken Wiederhorn, esce *Shock Waves*: un gruppo di turisti si ritrova in un'isola, assalito da una squadra di soldati nazisti non-morti addestrati. Pur essendo uscito dieci anni dopo rispetto al film di Leder, gli zombie nazisti risultano consapevoli, ben organizzati, metodici e sempre un passo avanti rispetto ai protagonisti umani. Dei segni prototipici dello zombie occidentale non vi è ancora traccia.

È solo nel 1981, con *Night of the Zombies* diretto da Joel M. Reed, che i soldati nazisti ritornano in vita sotto forma di cadaveri ambulanti, seguendo il modello moderno che tutti conosciamo: trent'anni dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale, vengono ritrovati soldati non-morti nelle Alpi Bavaresi, trasformati dall'inalazione di un gas che li ha mantenuti in vita per decenni. Gli zombie di Reed, a differenza di quelli di *Shock Waves*, si muovono lentamente, sono incapaci di pensare in modo strategico e agiscono mossi da un impulso primordiale: attaccare gli esseri umani.

¹ Alcuni video in rete, visibili su Youtube, mostrano videogiocatori spendere centinaia di ore per raggiungere round pressoché inaccessibili: per esempio, nove mesi fa il videogiocatore e youtuber Cruppz raggiunse il round 8817 sulla mappa *Nacht Der Untoten* di *Call of Duty: World at War*, impegnando un tempo di 154 ore di gioco. Di seguito, l'URL del video: <<https://www.youtube.com/watch?v=ORvGHnHV9U8>>.

Altri film riprenderanno il tema della nazi-apocalisse zombie, che raggiungerà la massima espressione cinematografica, per quanto riguarda la rappresentazione del nazi-zombie, in *Outpost* (2008) e *Dead Snow* (2009). Tuttavia, nel nuovo millennio il tema dello zombie nazista sarà trasportato in forma ludica da numerose case di sviluppo, resesi conto delle sue potenzialità: franchise come *Call of Duty*, *Nazi Zombie Army* e *Wolfenstein* recupereranno l'eredità di *The Frozen Dead*, presentando la propria variante dello zombie nazista. Esso si mostrò da subito come anti-soggetto ideale attorno a cui costruire un mondo narrativo; inoltre, la sua lentezza e prevedibilità lo rendono un bersaglio facile da colpire, facilitando il gameplay e l'accesso al titolo. Infine, fu evidente che la rappresentazione di uno zombie con connotazioni storiche e culturali stimolasse il coinvolgimento emotivo e il senso di giustizia da parte del giocatore, offrendo un'esperienza di gioco potenzialmente innovativa.

3. Pratiche di mostrificazione del passato

Ogni testo videoludico presenta il proprio zombie secondo caratteristiche funzionali, strettamente legate alle proprietà e alle logiche del mondo virtuale costruito. In che modo *Call of Duty: Black Ops*² crea il proprio nazi-zombie?



Figura 1. Immagine di un Nazi-Zombie nella modalità "Zombie" di BOZ.

A un primo sguardo, ciò che colpisce lo spettatore è il vestiario. L'iconografia del non-morto fa riferimento all'uniforme e le insegne indossate dalle truppe della Schutzstaffel, l'organizzazione paramilitare nazista fondata nel 1925 e responsabile della protezione del Führer così come della sicurezza interna al Reich, nonché della tutela della purezza razziale. La presenza delle due rune SS su alcuni modelli di gioco, situata sul colletto della giacca, è determinante per definirne l'appartenenza: lo zombie porta il distintivo (fig. 1) della doppia Sig Rune che, oltre a veicolare il significato coerente di vittoria (sieg) in tedesco, riporta le iniziali del gruppo paramilitare. Inoltre, è possibile osservare il

² Da ora BOZ.

simbolo della croce di ferro (Eisernes Kreuz) in ghisa bordato d'argento; tuttavia, la presenza di una croce semplice non consente di distinguere il non-morto in base al grado occupato nella scala gerarchica del Reich: poiché i modelli di gioco risultano privi di onorificenze appese al busto, il non-morto nazista doveva essere un soldato di grado medio-basso: SS-Mann, SS-Rottenführer, oppure SS-Unterscharführer (Wittmann 2005: 282-283). La strategia di selezione utilizzata dal videogioco combacia con l'interpretazione enciclopedica tramandata dalla posterità, e giunta a noi, per cui la Schutzstaffel funge come identità collettiva e rappresentativa del Terzo Reich, attorno a cui si muovono, enciclopedicamente, i processi di rappresentazione di un intero stato: i nazisti sono le SS e le SS sono i nazisti. Come mostrato da autori come Kogon e Koehl, l'immaginario delle SS è stato influenzato sia dal giornalismo sensazionalistico, volto a evidenziare il fanatismo e la perversione dell'organizzazione, che da scritti antifascisti soggiacenti al periodo e alla letteratura di Norimberga. Ciò ha portato l'accento «sulla cruenta atrocità, gli intrighi storici, la devianza sessuale, l'idiosincrasia delle personalità e i fantastici progetti e sogni degli individui» (Koehl 1962: 276, trad. mia); ciononostante, l'interpretazione riconosciuta del carattere prototipico delle SS tiene conto dell'irrazionalità e del caos diffusi all'interno dell'organizzazione, riflessi in decisioni fallimentari prese dai molti leader nazisti. Queste scelte, spesso guidate da un'ostilità generalizzata verso gli altri, si manifestarono in modo particolarmente evidente nel periodo che precedette il collasso del regime. Parlo di considerazioni stereotipiche attorno ad assunzioni enciclopediche, di cui si è nutrita la memoria (Lorusso 2020), in quanto anche la Wehrmacht, l'insieme delle forze armate tedesche della Germania, seppur epurata dal bagaglio ideologico nazista compiacendone la posterità, formava, in quanto armata, una parte integrante del regime e partecipava all'ideologia e alle politiche sostenute dal regime (Bartov 1991: 60).

L'analisi iconografica ci permette di riflettere attorno all'aspetto sanzionatorio relegato all'uniforme dei gerarchi nazisti dagli stessi individui che si prestarono a indossarla. Ciò risulterà fondamentale nel passaggio dell'indossatore da vivo a morto: Violi e Panico (2021), riflettendo sulla retorica abitudinaria del persecutore, fanno riferimento al processo contro Otto Adolf Eichmann, alto ufficiale della Schutzstaffel, tenutosi nel 1961. È bene notare come, durante la propria difesa, Eichmann si individuasse, durante gli anni del Terzo Reich, come soggetto in "uniforme", distanziando la propria persona dalle azioni commesse: Eichmann parla dell'uniforme oggettivandola come esclusiva responsabile degli atti criminali, in quanto segno del sistema di regole a cui il tedesco era stato imposto. L'agire dell'uomo oltre il vestiario si basava su una "obbedienza cadaverica" (Violi & Panico 2021: 7), dove l'uniforme non era semplicemente il contrassegno di adesione a un'organizzazione quanto il vivido simbolo di appartenenza a un gruppo chiamato Germania. L'identità nazionale si era fusa con l'ideologia del partito nazista e su questo tendeva a basarsi la propaganda stessa, come scrive Fromm: «qualsiasi attacco alla Germania in quanto tale, qualsiasi propaganda diffamatoria riguardante "i tedeschi" [...], non fa altro che aumentare la lealtà di coloro che non si identificano completamente con il sistema nazista» (Fromm 1942: 181, traduzione mia).

La prospettiva dell'alienazione diventa un modo per salvare la faccia di fronte alla posterità: esibirsi come soggetto cognitivamente passivo consente al nazista "ancora in vita" di salvare la propria umanità mascherandosi, una volta indossata l'uniforme, come "soggetto di obbedienza" che non potrebbe mai contemplare l'impossibilità di fare (*non poter, non dover fare*). Secondo il discorso del gerarca nazista, non vi sarebbe alcun investimento cognitivo nelle azioni del soldato del Terzo Reich, né posizioni cognitive ottenute attraverso la congiunzione di un soggetto con un sapere. Così facendo, l'esistenza semiotica della volontà di ferire viene elusa: il male compiuto e perpetrato non è mai stato volontario. Il discorso diventa funzionale attorno alla rappresentazione del passato e i soggetti coinvolti (in questo caso, i soldati nazisti) non si autodefiniscono nella loro identità (che si è mantenuta pura e ineccepibile nel corso degli eventi) ma nella normatività del regime che li ha sopraffatti. Il processo di autorappresentazione, dunque, non è solo votato alla difesa processuale ma anche, riprendendo Demaria, all'adozione di precise «strategie di selezione di ciò che può divenire ricordo, vale a dire di prassi enunciative che diversamente formano le identità» (Demaria 2006: 43), muovendosi attorno ai fili che congiungono memoria e oblio, nel difficile processo di negoziare l'identità.

Adesso, rimuoviamo l'uniforme e passiamo allo zombie: la conformazione del non-morto, così come lo rappresenta il testo, risale al già citato modello romeriano di zombie, che si definisce in «una astuta miscela di elementi provenienti dal classico zombie haitiano (tornato dalla tomba, occhi vitrei e inquietantemente silenzioso), dal vampiro (il suo morso porta le vittime a diventare non-morti) e dal cannibale» (Horne 1992: 99). In *BOZ* lo zombie non risente delle ricostruzioni contemporanee del mostro, alcune delle quali tengono conto della sua moralità e intenzionalità, come si può notare in opere come *iZombie* e *WarmBodies*. Riprendendo quella che Vervaeke, Mastropietro e Misevic (2017) definiscono "semiosi" dello zombie, è possibile ritrovare nelle caratteristiche del modello di gioco gli elementi ricorrenti del non-morto della cultura occidentale: egli non parla, non ha linguaggio e nulla da dire (a parte qualche schiamazzo) e non mostra volontà di conversazione: trasmette al contempo la propria vacuità e incomunicabilità al giocatore. Poiché gli zombie si muovono a orde nel corso dei round, essi si muovono in branco ma non insieme, sono circondati dai propri simili ma non gli è dato di comunicare: può capitare, per esempio, che la velocità di spostamento dell'orda rallenti a causa di alcuni movimenti sconvenienti compiuti da un membro di essa. Dunque, l'attività dello zombie non è votata a un'agentività conscia ma a un agire irreflessivo, e il giocatore ne deve tenere conto per sopravvivere.

La riflessione ci porta a individuare numerosi elementi in comune tra i contorni tipicamente associati alle SS e allo zombie moderno: il carattere irrazionale, la spinta all'uniformità e la tendenza all'aggressività e alla distruzione partecipano alla formazione di un'identità surrogato. Lo zombie nazista, mentre rincorre il giocatore tra mappe di gioco, ambientate in una Germania apocalittica, come *Kino der Toten*, *Nacht der Untoten* e *Die Rise*, segnala la "mostrificazione" della cultura ariana: i loro movimenti e la somiglianza tra i modelli fanno riferimento a un comportamento normato, coerente con il si-

stema legislativo nazista in cui, presumibilmente, i nazisti operavano “non più vivi” in un sistema alienato. Lo zombie nazista è rappresentato come oggetto, non più libero di fare una scelta e, come in vita, modalizzato nella conformità a un ordine altro: non più il sistema nazista ma ciò che ne rimane. In questo modo, l'identità delle SS, che agiscono come «cadaveri, senza esplosioni emotive o posizioni» (Violi & Panico 2021), passa per una resa iperbolico-figurativa del proprio *dover essere* (cioè del sistema di costrizioni nazista), realizzandosi, figurativamente, come zombie. Devoto all'identità nazista, il membro del Reich pare risorto per portare in vita una dottrina finita, come sostituto di sé stesso ma che conserva in modo metonimico alcune caratteristiche di ciò che fu in vita: l'autorappresentazione devota a una generalizzazione che rende i non-morti molto simili tra loro sia nell'aspetto che nei valori.

Inoltre, nella propria resa figurativa, lo zombie nazista sembra incarnare i canoni comuni di rappresentazione e riconoscibilità delle vittime della Shoah: ridotti all'osso, camminano con difficoltà e sono macchiati di sangue. Del resto, i nemici del Reich non venivano solamente oppressi ma disumanizzati e spogliati della propria identità. In tal senso, i nazi-zombie incorporano la memoria del dolore inflitto, di cui sono monumentali portatori, che li fa sembrare perseguitati da una dannazione eterna, la maledizione di non poter riposare in pace (anche se un tale regime di visibilità non è assolutamente evidenziato dal titolo, che non incalza o forza mai il ricordo dell'orrore della Shoah e che resta sepolto e difficilmente attualizzabile da un osservatore esterno).

4. Noi uccidiamo loro che hanno ucciso noi

Dal punto di vista semiotico, *BOZ* è un testo e, in quanto tale, si elabora sulla base dell'enciclopedia, ossia la totalità delle interpretazioni (Eco 1984), e sottende alla risemantizzazione di essa, selezionando, riorganizzando e ridistribuendo porzioni di senso: il videogioco si pone come modello alternativo di “comprensione della realtà” (Alinovi 2011: IX-X), attraverso l'offerta della nuova modalità simulativa tipica del medium. Infatti, come testo videoludico si pone nella condizione di *fare* qualcosa a un soggetto percettivo che si trova al di fuori: come mostrato da Paolucci (2020: 53), il videogioco riorganizza le nostre potenzialità corporali, cognitive e percettive standard attraverso una serie di punti di prensione, definiti da Spaziant e come «sensori o sonde che il testo distribuisce al suo interno per restituirci sensazioni di presenza» (Spaziant 2013: 199). È dunque la natura protesica del medium a costringere il lettore-giocatore a rispondere seguendo vincoli e caratteristiche sistemiche del gioco. In *BOZ* sarò costretto a sparare per poter mantenere in vita la mia protesi videoludica; evidentemente non potrei risparmiarmi dallo sparare a un nazista non-morto se volessi continuare la partita. L'organizzazione discorsiva del titolo, unita alle potenzialità del linguaggio semiotico-videoludico, ci pone di fronte a nuove prospettive di indagine circa la costruzione del conflitto. Non si tratta di assistere a un cortometraggio dove una serie di personaggi, più o meno conosciuti, si ritrovano invischiati in un'apocalisse: a essere immerso nel conflitto è *esclusivamente* il giocatore. L'azione *in game* diventa un atto «capace di produrre una conoscenza del mondo rendendo le nostre cre-

denze giustificate» proprio per via della sua natura di luogo vivo produttore di emozioni e pensieri «secondo logiche irriducibili alla sola bellezza delle loro storie e immagini» (Giuliana 2024: 42-43).

Tuttavia, prima di osservarne le conseguenze, è opportuno offrire qualche strumento metodologico per carpire l'organizzazione di un testo videoludico.

L'interazione tra un lettore-giocatore e il medium videoludico passa necessariamente per quella che Frascini definisce *protesi digitale* (2003). Una protesi digitale è il mezzo attraverso cui il giocatore interagisce con il mondo virtuale. Senza approfondire il vasto panorama dell'enunciazione videoludica, per cui rimando ad altri³, è bene notare come *BOZ*, offrendo una visuale che costringe il giocatore a giocare in soggettiva, implichi la massima immedesimazione tra protesi e giocatore (fig. 2).



Figura 2. Visuale in soggettiva e interfaccia di gioco.

Così facendo, l'alterazione dell'identità del giocatore fisico diventa massima, trasformandosi letteralmente in un personaggio giocante all'interno del mondo: diventa impossibile scindere il soggetto dell'enunciazione dal soggetto dell'enunciato e viceversa. Ma è proprio la potenza del mezzo di comunicazione, in un mix di *débrayage* ed *embrayage* ordinato in una serie di spinte al disinnescamento (proiezione nel mondo finzionale del gioco) e di spinte all'innescamento (ritorno alle condizioni sovratuttuali che sanciscono l'interazione con il videogioco) a porsi come mezzo di reinvenzione culturale attorno ad ansie e cambiamenti sociali. Parlare di reinvenzione culturale significa intendere l'insieme di pratiche volte a rielaborare i significati originari di un'identità (quella nazista), adattandoli al contesto contemporaneo (Bellentani 2021). In che modo? Rifacendomi a uno schema proposto da Demaria (2006: 168), volto a ricostruire la rappresentazione della soggettività nel processo di attorializzazione dei colpevoli nel caso Abu Ghraib (fig. 3), è possibile cogliere la dimensione polemica, soggiacente al testo, che si stabilisce nella relazione tra gli

³ Frascini (2003); D'Armenio (2013); Meneghelli (2005).

utenti empirici (i quali, a causa della strategia enunciativa adottata, diventano essi stessi attori immersi nella diegesi) e gli anti-soggetti della narrazione, che tuttavia vengono rilevati in una dimensione culturale extra-testuale:

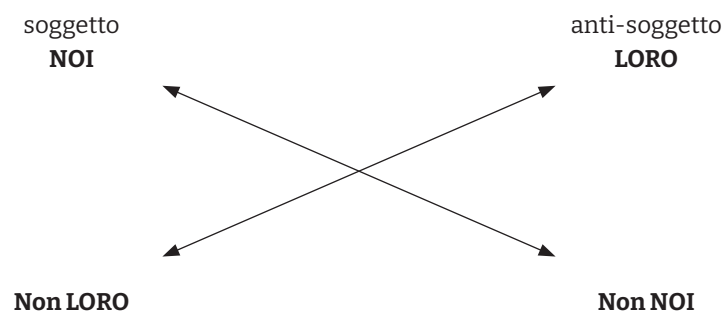


Figura 3. Schema della costruzione della soggettività (in Demaria 2006: 168).

Nella dimensione polemica entra in gioco il conflitto, definito come una forma di relazione e interazione tra soggetti, caratterizzata da una percepita divergenza o incompatibilità di scopi e basato su un problema di riconoscimento (Montanari 2008). L'autorappresentazione dei nazi-zombie suggerisce una mancanza di riconoscimento, non solo culturale, da parte dell'istanza enunciativa, che sceglie di attuare una selezione di elementi di un determinato periodo storico, creando un testo, ma anche da parte del soggetto in gioco (ossia, della protesi che incarniamo), in dialettica con il giocatore-lettore. Gli attori che abitano l'ambiente diegetico sono organizzati attorno a un conflitto dialogico in cui non è chiaro come associare il ruolo di vittima o carnefice: pur avendo sistemi di valori che muovono la narrazione, definiti nella relazione tra /bene/ e /male/ nell'assiologia canonica, il titolo pone comunque il lettore in una relazione problematica con le dinamiche valoriali soggiacenti al testo: infatti, il carnefice sembra tendere verso il lato del giocatore empirico con il *joypad* in mano. Del resto, è il giocatore a poter disporre di un arsenale vario e pressoché infinito. Coloro che sono stati vittime, nel videogioco diventano carnefici e torturatori auto-giustificati nel loro rapporto con l'enciclopedia globale, per la quale i nazisti, subendo un processo di essenzializzazione, vengono ridotti a caratteristiche immutabili, tra cui la pura malvagità.⁴

⁴ Nel seguente passaggio si mette in luce il rapporto tra videogioco e morale, con l'idea di privilegiare il concetto di enciclopedia invece che quello di morale comune. Nell'esplicazione delle funzioni di un tale testo, non si tratta di rendere conto di presenza o assenza di una morale, quanto di comprendere come esso si fondi su nozioni e conoscenze facilmente riconoscibili, spesso mutate da altri sistemi discorsivi. I videogiochi, infatti, possono strutturare il proprio gameplay attorno a scelte morali che il giocatore è chiamato a compiere, come dimostrano franchise come *Life is Strange* e *Bioshock*. Tuttavia, anche in questi casi, l'efficacia del sistema decisionale non risiede nella semplice rappresentazione di una morale quanto nella possibilità di scelta stessa, intesa come parte integrante dell'esperienza ludica. È proprio questa possibilità performativo-possibilista a conferire senso al testo videoludico, che si concentra sulla capacità di offrire scenari e alternative che il giocatore può esplorare attraverso l'interazione diretta. Da qui, l'esperienza virtuale può essere concepita piuttosto come strumento capace di arricchire la nostra enciclope-

Tuttavia, in quanto zombie, il nazista risulta sublimato in una relazione tensiva tra l'agire durativo (l'intento persistente, in vita, di ripristinare un'ideologia) e il suo compimento, che non può più essere realizzato: egli è l'ombra di una dottrina immobile, non può né potrà mai cambiare.

Perciò, il testo stabilisce una categorizzazione valoriale per cui *noi non siamo loro*, anche se ci comportassimo in modo non dissimile per cacciarli via perché, per quante malefatte potremmo compiere, non saremmo mai in grado di raggiungere il male che hanno perpetrato. Il gameplay di *BOZ* si definisce attraverso un processo di *disimpegno morale* (Hartmann & Vorderer 2010), per cui una serie di personaggi all'interno della diegesi, i nazi-zombie, vengono disumanizzati, sia figurativamente che moralmente. Non solo i non-morti mancano dei tratti di unicità umana (Haslam 2006) quali razionalità, logica e civiltà, ma in quanto nazisti viene a essi negata una possibilità di redenzione morale: sono ancora inclini a violare il codice morale oppure sono privi del tutto di esso. Così facendo, il testo evita di incorrere in una "dissonanza ludo-narrativa" (Hocking 2007), che porterebbe il giocatore a sentirsi tirato fuori dalla diegesi e riportato nell'esperienza reale a causa di una rottura tra il gioco stesso e la narrazione. Per esempio, se un giocatore non riuscisse a giustificare un'azione violenta o a disumanizzare un personaggio all'interno della diegesi, potrebbe verificarsi un conflitto tra le prospettive etiche del giocatore e il gioco, riducendo il coinvolgimento e favorendo l'emersione dalla diegesi. Nel caso di *BOZ*, il testo si allinea alle convinzioni valoriali del giocatore e l'atto di uccidere rientra perfettamente nel campo di giustizia.

Da qui a giustificare la spettacolarizzazione dell'atto di uccidere, il tratto è breve. Una volta risolta la questione del disimpegno morale, il gioco ci offre la piena libertà di agire come vogliamo: infatti, il gameplay offre strumenti di tortura liberamente utilizzabili (certamente utili nelle dinamiche di scontro con gli zombie) come trappole elettriche, mitragliatrici automatiche, valvole da cui fuoriesce fuoco; anche le armi stesse variano, spingendo il giocatore a cambiare frequentemente il proprio arsenale a seconda dell'arma più favorevole. Inoltre, gli stessi riferimenti proferiti dalle protesi *in game*⁵ rivelano spesso un divertimento sadico nell'uccidere la minaccia nazista come:

«Hai perso il braccio!» «Bahaha, guarda i pezzi di osso volare dal tuo collo!» «Uccidendo zombi dal 1945! Ooh-Ra!».

Dunque, il testo ci comunica che:

- Siamo giustificati, nei rapporti con l'enciclopedia globale, a uccidere e inveire contro i nazisti, simboli del male, e con i quali non è possibile attraversare una dimensione patemica.
- Non dobbiamo preoccuparci neppure della qualità umana (biologica) rimanente: i nazisti non sono neppure umani; coloro contro cui inveiamo

dia, offrendoci «un'esperienza metaforica» che «ci permette di fare esperienze di oggetti noti con proprietà alterate» (Giuliana 2024: 89-90).

⁵ Il gioco presenta quattro diversi personaggi da impersonificare: il soldato russo Nikolai Belinski, lo scienziato nazista Edward Richtofen, l'imperiale giapponese Takeo Masaki e il Marine americano Tank Dempsey.

sono non-morti, il che significa che il lettore coglie l'anti-soggetto in una dialettica tra "loro" (nazisti) e "non loro" (non-morti), la quale ci legittima nell'affermarci come "noi buoni", "noi liberatori", senza mai mettere in discussione l'atto di violenza, la cui giustificazione potrebbe vacillare se, quantomeno, i nazisti che ci assalissero fossero ancora umani.

5. Conclusione

BOZ, in quanto testo, è luogo di filtraggio culturale e tende a raccontare il modo in cui viviamo il rapporto con il passato. Si è cercato di mostrare in che modo lo zombie nazista, con i propri formanti figurativi, propenda a instaurare una relazione ben precisa con il giocatore in cui egli, come attore che diventa parte della diegesi, viene soddisfatto dalla dimensione morale vigente nel testo. Tuttavia, i processi di giustificazione dell'atto di uccidere, a seconda del testo di riferimento, che sviluppi la medesima tematica, può tendere a una spettacolarizzazione più o meno avvincente dell'atto di uccidere.

Per esempio, nella serie videoludica *Nazi zombie Army*, la pratica di uccidere i nazi-zombie si lega a una meccanica di gioco particolare per cui, al momento dello sparo di un colpo "perfetto" da parte del giocatore, la telecamera di gioco, inizialmente posizionata in una visuale semi-soggettiva dietro la protesi, si fissa sulla pallottola, mentre il movimento della camera rallenta, così come il piano sonoro, come per trasmettere un rallentamento del tempo (fig. 4 e fig. 5). All'arrivo del colpo nel corpo dello zombie, la visuale mostra la parte colpita, completa di organi e ossa perforati, e una successiva sincronizzazione sonora che enfatizza, attraverso un suono che rimanda a uno strappo, l'impatto con il corpo nemico. Per l'*intentio operis*, i non-morti sono trattati come semplici sacchi da tiro con cui fare pratica, generalmente collocati a una grande distanza dal lettore, che può così sperimentare le tecniche di assassinio più peculiari. Ancora una volta, il corpo del nazista è rappresentato come un oggetto, modalizzato al *dover essere* su cui è possibile esperire ogni tipo di forma di tortura, spettacolarizzata e giustificata dalla consapevolezza, da parte del giocatore, della propria soggettività, che consente nuovamente al soggetto di rendersi conto dell'abissale differenza con l'altro.



Figura 4. Sequenza di tracciamento del proiettile in *Nazi zombie Army* (2015).

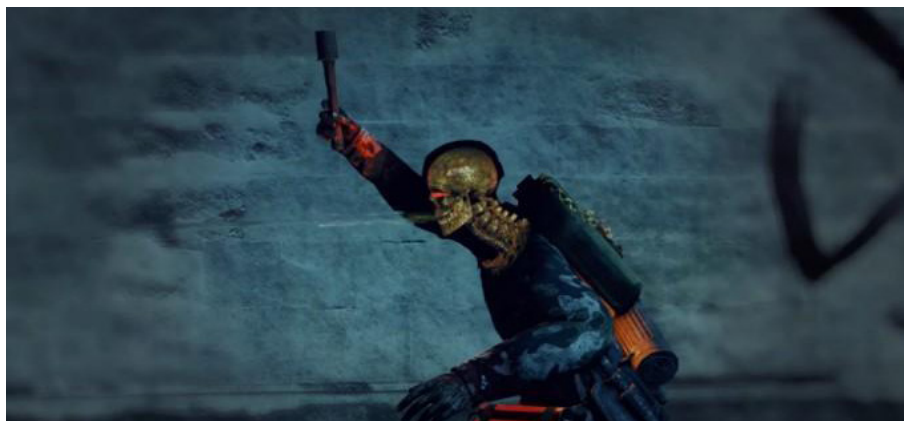


Figura 5. Sequenza di tracciamento nel proiettile a contratto con il Nazi-zombie.

Tornando al nostro testo, è difficile attribuire a *BOZ* uno statuto: si tratta di un prodotto videoludico che rappresenta un'ibridazione (Grignaffini 2012) tra elementi storici e *fiction*. Non è un documentario o un testo-testimoniaza, è un testo videoludico. Ciononostante, tra i ricercatori del medium, sono molti coloro che condividono come gli utenti dei media tendano a percepire attori ed elementi virtuali come “reali”, rispondendo in modo affettivo ai personaggi a schermo (Hartmann, Vorderer 2010), sino a «essere motivati a percepire i personaggi dei videogiochi come entità sociali reali piuttosto che come oggetti artificiali» (*ibidem*: 96). Così facendo, la modalità zombie si riallaccia all'esperienza storica, rielaborandola, e alimentando l'espressione del nostro istinto di annientamento, rafforzato dalle nostre convinzioni etiche più blasonate. Tuttavia, il testo non spingerà mai il giocatore a mettersi in dubbio: i nazi-zombie non si mostrano mai in quanto “altro” come «l'*altro* che l'*uno* contiene nella maniera in cui ogni termine di un rapporto dialettico contiene l'altro, ossia come la propria negazione necessaria per essere *uno*» (Prieto 1991: 237): non generano turbolenze né luoghi d'ombra attorno al cuore umano, non causano conflitti ma mettono d'accordo i più.

Eppure, il testo qualcosa ce lo dice: sino a che il giocatore avrà voglia, i round si susseguiranno e i nazi-zombie aumenteranno di numero, senza mai giungere al termine. Come monumenti di ciò che è stato, il passato e la sua memoria resteranno iscritte nel presente, come impronte, come zombie che camminano e cammineranno a fianco a noi nel corso del tempo.

Bibliografia

Bartov, Omer

1991 «Soldiers, Nazis, and War in the Third Reich», *The journal of modern History*, 63, 1, 44-60.

Bellentani, Federico

2021 «Pratiche istituzionali per la reinvenzione culturale dei monumenti condivisi», *Filosofi(e) semiotiche*, 8, 1, 8-21.

D'Armenio, Enzo

2013 «Analisi semiotica del testo videoludico: l'enunciazione cinetica», *E/C*, 1-24.

Dendle, Peter

2007 «The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety», in Niall S. (a cura di), *Monsters and the Monstrous Myths and Metaphors of Enduring Evil*, Amsterdam, Rodopi.

Demaria, Cristina

2006 *Semiotica e memoria. Analisi del post-conflitto*, Roma, Carocci.

Eco, Umberto

1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.

Fraschini, Bruno

2003 *Metal Gear Solid: l'evoluzione del serpente*, Milano, Unicopli.

Fromm, Erich

1942 *The fear of Freedom*, Londra, Routledge.

Grignaffini, Giorgio

2012 *I generi televisivi*, Roma, Carocci.

Giuliana, Gianmarco T.

2024 *Il videogioco come linguaggio della realtà. Introduzione a una nuova prospettiva semiotica. Vol. 1*, Roma, Aracne.

Hartmann, Tilo; Vorderer, Peter

2010 «It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games», *Journal of Communication*, 60(1), 94-119.

Haslam, Nick

2006 «Dehumanization: An integrative review», *Personality and Social Psychology Review*, 10(3), 252-264.

Hocking, Clint

2007 *Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what game is about*, <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>. Online il 7 ottobre 2007.

Koehl, Robert

1962 «The Character of the Nazi SS», *The journal of modern history*, 34, 3, 275-283.

Lorusso, Anna Maria

2020 «Pensando al futuro: memoria e posterità», *Versus*, 131, 2, 313-330.

Meneghelli, Agata

2005 «Pratiche di gioco e significazione in atto», *Ocula*, 6, <https://www.ocula.it/archivio/txt/am_pratiche/meneghelli_pratiche.htm>.

Montanari, Federico

2008 «Conflitto/conflitti», in Demaria C. and Nergaard S. (a cura di), *Studi culturali. Temi e prospettive a confronto*, Milano, McGraw Hill, 121-146.

Paolucci, Claudio

2020 «Una percezione macchinica. Realtà virtuale e realtà aumentata tra simulacri e protesi dell'enunciazione», in Biggio, F.; Dos Santos, V.; Giuliana, G. T. (a cura di), *Meaning-Making in Extended Reality Senso e Virtualità*, n. monogr. di *Lexia. Rivista di semiotica*, 40, 43-62.

Prieto, J. Luis

1991 *Saggi di semiotica II Sull'arte e il soggetto*, Parma, Pratiche Editrice.

Schott, Gareth

2010 «Dawn of the digital dead: the zombie as interactive social satire in American popular culture», *Australasian journal of American Studies*, 29, 1, 61-75.

Spaziante, Lucio

2013 «Immagini sonore: sound design, convenzioni audiovisive e costruzione della realtà», *Studi Culturali*, 1, 37-52.

Strickland, T. Hunter

2019 «Zombie literature: Analyzing the fear of the unknown through popular culture», *Dialogue: The Interdisciplinary Journal of Popular Culture and Pedagogy*, 6, 3.

Vervaeke, John; Mastropietro, Christopher; Miscevic, Filip

2017 *Zombies in Western Culture. A TwentyFirst Century Crisis*, Cambridge (UK), Open Book Publishers.

Violi, Patrizia; Panico, Mario

2021 «Difendere la violenza. Le retoriche dei perpetratori», *Actes Semiotiques*, 125, 1-12.

Wittmann, Rebecca

2005 *Beyond Justice: The Auschwitz Trial*, Cambridge (MA) – London, Harvard University Press.

Nicolas Chiappucci è dottorando in Philosophy, Science, Cognition, and Semiotics presso l'Università di Bologna. I suoi interessi di ricerca riguardano i processi di significazione e l'applicazione dei sistemi di intelligenza artificiale nel campo dell'industria culturale.

Lo zombie-merce e l'etica del capitalismo

La metafora zombie nella campagna pubblicitaria di Piaggio

Mirko Gentile

Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti", Università Statale di Milano/Università di Ferrara, IT
mirko.gentile@unimi.it

Abstract

Planned obsolescence of consumer goods is a cornerstone of capitalist industrial production. To encourage constant turnover, products are intentionally designed with short life cycles, fostering continuous renewal. This strategy not only accelerates the deterioration of goods but also profoundly shapes consumer perceptions, driving a desire for ever-updated versions of the same items, which become obsolete even before they cease to function. Semiotics provides a powerful lens to analyze these goods, employing the metaphor of the zombie. A notable example of this dynamic is the Piaggio advertising campaign from 1985 to 1987, which promoted the scrapping of bicycles to boost moped sales. By exploring the various uses of the zombie metaphor and the corresponding shifts from consumer-subject to commodity-object, this study aims to highlight the remarkable adaptability and versatility of this metaphor.

Keywords

Obsolescence; Objects; Advertising; Zombie; Piaggio.

Contents

Introduzione

1. Evoluzione e versatilità dell'icona zombie

2. La campagna pubblicitaria a tema zombie di Piaggio

3. Conclusioni

Bibliografia

1. Introduzione

Nel corso di questa breve analisi, prenderemo in esame la figura dello zombie nella cultura occidentale. A partire dalle principali e più rilevanti rappresentazioni, si osserverà il dispiegarsi di una parabola evolutiva del personaggio che lo ha reso via via più versatile, aumentandone il valore simbolico e rappresentativo. Le punte più estreme di tale versatilità saranno evidenziate nel suo rapporto con le logiche di consumo e da una apparente contraddizione che ne deriva. Da un lato, infatti, lo zombie incarna – come vedremo – la maggior parte delle istanze tipiche della critica al consumo e alla società capitalistica. Dall'altro, seppure immonda e repellente per definizione, la figura dello zombie si rivela adattiva anche nell'ambito della promozione pubblicitaria. In particolare, ci soffermeremo sull'analisi di una campagna pubblicitaria promossa da Piaggio tra il 1985 e il 1987, e sull'impiego della figura dello zombie come immagine promozionale del consumo sfrenato e dell'obsolescenza delle merci. Lungi dalle intenzioni del presente contributo è quella di criticare l'operato di Piaggio, soprattutto in merito alle implicazioni ecologiche che un modello produttivo come quello promosso nella campagna porta con sé. A dirla tutta, una campagna di rottamazione come quella presa in esame può essere anche considerata una operazione – consapevolmente o meno – apprezzabile sotto questo punto di vista. Tuttavia, è impossibile non notare come una certa etica del consumo, che promuove il nuovo a vantaggio del vecchio, e che si impone come un modello produttivo caratterizzante della nostra epoca, possa condurre verso catastrofiche conseguenze.

2. Evoluzione e versatilità dell'icona zombie

L'uscita nelle sale del primo film di George A. Romero a tema zombie (*The night of the living dead*, 1968) segna uno spartiacque fondamentale nel modo di concepire e rappresentare questo personaggio. Prima di allora, dalle sue origini rintracciabili nel folklore haitiano, alle prime vere produzioni cinematografiche come *White zombie* (1932) di David H. Halperin, *King of the Zombies* (1941) di Jean Yarbrough, ed il celebre *Zombies on Broadway* (1945) di Gordon Douglas, il non-morto è un personaggio mostruoso ma servile, solitamente vittima del sortilegio di uno stregone. Ma è con la rappresentazione di Romero, con quel suo primo film «fatto e recitato maldestramente e [...] perfettamente inefficace in fatto di paura» (Daney 1970: 65), che modifica il suo paradigma, passando dall'essere un vivente scambiato per un morto, a un morto che invece sembra vivere in quanto mosso da una volontà, sia pure essa cieca e relegata alla sfera istintuale: mangiare.

Lo zombie si nutre di carne umana e cervelli, insegue e uccide gli esseri umani trasformandoli a loro volta in altri zombie e così fino alla distruzione dell'umanità. Non esiste cura o soluzione se non quella di fuggire o trovare riparo. L'irreversibilità della sua condizione e la sua origine non definita sono due caratteristiche fondanti dello zombie romeriano, che lo distinguono tanto dai suoi predecessori quanto dalle successive riproposizioni. Questi elementi, come è noto, sono mutuati dal romanzo *I am Legend* di Richard Matheson

(1954), riferimento ampiamente riconosciuto dell'opera del regista, ambientato in uno scenario post-apocalittico nel quale un virus ha trasformato l'umanità in vampiri affamati di carne umana. Il protagonista Robert Neville lotta per la sopravvivenza, conducendo al contempo degli studi per comprendere l'origine del virus e salvare l'umanità.

Se da un lato il romanzo ispira il motivo della devastazione del mondo nella trilogia di Romero – devastazione molto contenuta nel primo film, che cresce nel secondo, fino a coprire l'intero pianeta in *Day of the Dead* (1985),¹ dall'altro Romero non attribuisce a un virus l'origine della pandemia, ma si limita a descriverci un mondo in cui i morti ritornano spontaneamente alla vita senza necessità d'intervento da parte di fattori esterni.

Questo elemento, fondamentale per ancorare lo zombie a una metafora di critica sociale, non avrà largo seguito nelle produzioni successive. Tra gli eredi di Romero, si svilupperà un modo di trasmissione più in sintonia con le paure degli anni '70 e soprattutto degli anni '80. La nascita dello zombie verrà con sempre maggiore frequenza associata al morso di un individuo infetto, o al diffondersi di un morbo. Lo zombie sarà impiegato come una efficace metafora per parlare di AIDS e HIV e percepito come un vivente condannato alla morte e al contagio dei propri simili, o l'incarnazione delle paure che animano le ricerche biotecnologiche (Coulombe 2014: 29-30).

In *Resident Evil*, ad esempio, l'epidemia zombie è la conseguenza della diffusione di armi biologiche prodotte da onnipotenti aziende del farmaco, similmente a quanto avviene nella serie Tv sudcoreana *Happiness* (2021) dove il virus zombie è conseguente al fallimentare rilascio di un farmaco da parte di una casa farmaceutica. Film come *21 Days After* e *21 Weeks After* conservano la maggior parte delle logiche del genere – apocalisse, dissoluzione della coscienza, violenza –, ma fanno dell'epidemia la diffusione di un tipo di rabbia eversiva e dilagante, descrivendo esperimenti condotti su scimmie e successivamente sfuggiti al controllo. Ma è durante il corso degli anni '80 che, attraverso il cinema, gli zombie invadono letteralmente l'immaginario pop occidentale, sconfinando oltre il buio delle sale di proiezione e riversandosi nelle città. La figura dello zombie, per quanto inquietante e respingente, si dimostra versatile e adattiva, capace di sconfinare dalla *fiction*, all'ambito musicale, al *branding*, prestandosi bene anche a forme di ibridazione televisiva con i generi della commedia e della parodia, espandendosi a macchia d'olio nell'orizzonte della cultura di massa. Per dirla con Fabbri (2013: 167):

[...] lo Zombi si trasgenera nelle “metacarni” (D. Cronenberg) e infetta ogni genere narrativo: il rosa, il thriller, il nazi e il porno. Iscritto nei diversi codici testuali, lo Zombi cambia di fisionomia e natura, si mimetizza e subisce mutazioni. Ricca è la vita testuale del post-cadavere che da salma non è ancora diventato misero resto.

Il compimento di tale trasformazione è forse databile al 30 novembre 1982, quando l'etichetta discografica statunitense Epic Records annuncia la pubbli-

¹ In questo, la trilogia, anche se non utilizza mai gli stessi personaggi, è il risultato di un'evoluzione visibile attraverso la progressione degli zombie sulla superficie del pianeta.

cazione di *Thriller*, il sesto album solista di Michael Jackson. Con le sue oltre sessanta milioni di copie vendute, l'album passerà alla storia come uno dei più grandi successi musicali di tutti i tempi. A solo un anno dalla sua uscita, non riconoscere alle prime note la melodia del singolo omonimo, equivaleva a dichiararsi fuori dal mondo e il video musicale, dove orde di zombie risorgono dalla tomba per unirsi in una coreografia di danza, è un evento musicale, spettacolare e di costume, che influenzerà i gusti e l'immaginario giovanile negli anni a venire.²

Insieme a questo, *Thriller* segna anche il trionfale ingresso dello zombie nella mitologia moderna, icona pop versatile, capace di prestarsi tanto alle istanze di critica sociale contro il capitalismo e il consumo, quanto al consumo stesso, come macchietta parodica e oggetto pubblicitario.

Sono molti gli aspetti che infatti sembrano legare l'immaginario zombie alla logica del capitale. Dalla sua fame inesauribile che sembra richiamare l'acquisto sfrenato e il feticismo consumistico della merce, a quel suo particolare modo di mangiare senza nutrirsi, *consumando* il cibo, senza un reale rapporto di causa effetto (*fame-nutrito-sazietà* o più genericamente *bisogno-soddisfazione*), che solleticano al ventre temi classici della critica al consumo come l'eccessiva crescita (Latouche 2007), l'eccesso (Augé 1992) e l'opulenza capitalista (Baudrillard 1970). Un altro aspetto comunemente associato alla iconografia zombie è, poi, quello che lega il non-morto alla perdita di individualità in favore dell'immagine dell'orda, che spesso si accalca, come nei film di Romero, tra gli scaffali dei supermercati e dei centri commerciali, quegli spazi che già Ritzer (2000) aveva ribattezzato come le moderne cattedrali del consumo. Non ultimo, il carattere di deterioramento del corpo, seppure ancora funzionante, permette di esplorare un altro aspetto della conformazione dello zombie consumistico, questa volta riposizionando la metafora dal soggetto – l'uomo consumista – all'oggetto, cioè la merce stessa.

3. La campagna pubblicitaria a tema zombie di Piaggio

Nel 1986 Piaggio utilizza lo zombie per pubblicizzare una campagna di rottamazione e valutazione di biciclette usate, per favorire l'acquisto di un nuovo ciclomotore (fig. 1). “Da quando in qua un ciclomotore da buttare vale addirittura 120.000 lire? E una bici vecchia e zombesca vale 50.000 lire?”, recita la locandina, sotto l'immagine di uno zombie sbigottito, facendo leva proprio sul deterioramento della vecchia merce. Lo zombie si presta infatti come una perfetta rappresentazione dell'obsolescenza capitalistica, sposando l'idea che un oggetto vecchio sia come un morto, anche se ancora “cammina”, e vada pertanto sostituito con uno nuovo.

Riprendendo i toni dello stesso *claim* pubblicitario, diremmo che la filosofia del consumo sia proprio questa: *Da quando in qua il prodotto è giudicato in base al suo effettivo funzionamento? E una merce deve smettere di essere utilizzabile affinché la si possa considerare obsoleta?*

² Michael Jackson, *Thriller* (2009, 15 settembre): <<https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>>.



DAL 10 APRILE AL 31 MAGGIO

ALL'ARREMBAGGIO DELL'APRILE-MAGGIO PIAGGIO.

UN CICLOMOTORE CON LE SCARPE?

Sì! Se acquisti un ciclomotore Piaggio dal 10 aprile al 31 maggio 1986, i Concessionari ti regalano le Reebok Freestyle HI TOP, il nuovo fenomeno-scarpe degli anni '80. Nate per fare sport e per fare moda, ne fanno di tutti i colori (da abbinare al Ciao, Sì, Bravo o Superbravo), per lui e per lei. Per te, insomma.

CERCASI DUE RUOTE DA SBARCO O BICI ZOMBI.

Da quando in qua un ciclomotore da buttare vale addirittura 120.000 lire? E una bici vecchia e zombesca vale 50.000 lire? Dal 10 aprile al 31 maggio 1986, se acquisti un ciclomotore Piaggio. E se il tuo due ruote è in condizioni buone o discrete, c'è una valutazione super interessante che ti aspetta.

Le due proposte non sono cumulabili tra di loro né con altre eventualmente in corso.

È UN'INIZIATIVA DEI CONCESSIONARI PIAGGIO.

Figura 1. Locandina pubblicitaria di Piaggio del 1986.

Di una *vita sociale delle cose*, in effetti, si è già parlato molto nell'ambito dello studio dei comportamenti di consumo – si pensi ad esempio all'uso che ne fa Kopytoff negli studi sul design (Mattozzi et al. 2009) – e questa dialettica, di vita e di morte, si ascrive perfettamente nella metafora dello zombie-merce.

Quella che Abraham Moles (1971) definiva come “perenzione dell'oggetto”, e che oggi è maggiormente nota come “obsolescenza programmata”, rappresenta uno dei pilastri – con la pubblicità e il debito – del sistema consumistico (Latouche 2012). Significa che le merci, come le persone, hanno un loro ciclo

di vita, e questo viene stabilito indicativamente già dalle fasi di produzione dell'oggetto. Scrive Latouche (2012):

Tempo fa il mio computer, di cui fino ad allora ero assolutamente soddisfatto, si blocca e non vuol sentire ragioni di ripartire. Allora vado dal venditore e riparatore che già mi aveva risolto dei problemi in precedenza. Lui lo esamina e diagnostica la morte dell'hard disk, aggiungendo che data l'età dell'aggeggio non c'è niente di strano, perché l'hard disk in questione è concepito per durare tre anni. (Latouche 2012: 13)

Ma diversamente da quanto concerne l'essere vivente, il decesso della merce non corrisponde solo con la sua "morte fisica", con l'arrestarsi del suo funzionamento o la sua rottura definitiva. Non solo cioè, come fa notare Latouche, il sistema capitalista produce oggetti destinati a una vita breve per favorirne il ricambio attraverso l'acquisto di nuove merci ma, come nella pubblicità di Piaggio, esso interviene sull'immaginario e sul modo del consumatore di conferire valore agli stessi, rendendoli obsoleti, facendoli *morire* mentre sono in vita in quanto non in linea con le nuove mode. Rendendoli, insomma, degli zombie.

Agire sull'immaginario del consumatore, significa infatti rinnovare l'esperienza edonistica delle merci, discorso che si ascrive non solo in una dialettica di vita-morte dell'oggetto, ma che nell'oggetto stesso proietta un senso di vita e di morte che riguarda direttamente il soggetto consumatore. Scrive Lipovetsky:

Avido di maggior benessere e di sensazioni rinnovate, il consumatore [...] è, anzitutto, terrorizzato "dall'invecchiamento" del percepito e non cerca tanto di allontanare l'idea della morte, ma, piuttosto, di lottare contro i tempi morti della vita. (Lipovetsky 2003: 46 trad.it.)

Il rinnovamento dell'esperienza edonistica e il legame tra obsolescenza delle merci e del consumatore, trova il suo paradigma esemplificativo più evidente nel modello produttivo di Apple e nella commercializzazione di un nuovo iPhone ogni anno. Il nuovo modello, seppur quasi interamente simile a quello precedente, fatte salve sottilissime modifiche – spesso addirittura esclusivamente riguardanti il design – è leggibile, più che come una innovazione tecnologica, come la produzione di un oggetto dotato di valorizzazione quasi esclusivamente simbolica, o come la «consacrazione di uno stile di vita» (Meloni 2018: 136).

Durante la stessa campagna promozionale, Piaggio aveva prodotto infatti uno spot televisivo³ nel quale il legame tra la merce e il soggetto consumatore, e soprattutto il concetto di rinnovamento dell'esperienza edonistica, era stato reso ancora più evidente.⁴ Nello spot vediamo una giovane coppia in un momento di intimità all'interno di una cascina ove è parcheggiato il ciclomotore Piaggio. Alle loro spalle, alcuni zombie si avvicinano fino a raggiungere

³ <<https://www.youtube.com/watch?v=29ykdwcm09E>>.

⁴ Lo spot televisivo è stato rilasciato nel 1985, precedendo di un anno la locandina di cui sopra.

il ragazzo in una sorta di agguato, anche se non troppo fulmineo. Nonostante lo spavento di lei, e la scena fortemente adattata agli schemi canonici dei film di Romero – del quale riprende anche il commento musicale – il ragazzo non si lascia spaventare dallo zombie, al contrario, lo invita a comprare anche lui un ciclomotore, facendo leva proprio sul suo aspetto estetico e proponendo l'acquisto come un antidoto possibile alla sua condizione: "Sei un po' spento, fratello. Fai come me, comprati un Piaggio!".

Seguendo il consiglio, il non-morto monta sul veicolo e lo si vede rapidamente riprendere colore, ritornando progressivamente alla vita e trasformandosi in un giovane sorridente. A bordo del Piaggio, lo zombie ritornato alla vita innesca addirittura una sorta di epidemia al contrario, andando a mostrare entusiasticamente il suo nuovo motorino e, con esso, la sua nuova natura, e illustrando i vantaggi della campagna di rottamazione agli altri zombie che lo seguono gettando via le vecchie biciclette.

Quello a cui assistiamo è un ulteriore slittamento della metafora, questa volta non associata più alla bicicletta, ma che ritorna allo zombie stesso. In termini di proprietà agentive degli attanti coinvolti, potremmo definire il programma narrativo dello zombie come caratterizzato dal *non poter-fare* e quello del prodotto commercializzato, il motorino Piaggio, dal *poter far-fare*, se poniamo come oggetto del desiderio quello della vita stessa.

In questo senso, sul piano esistenziale, è il giovane ragazzo a svolgere il ruolo di Soggetto nella narrazione, essendo già dotato del *poter-fare* necessario per attuare la sua *performance* vitale: essere bello, giovane e accompagnarsi con una ragazza, la quale, simbolicamente e in condizione complementare alla *performance* stessa, possiamo riconoscere come il vero Oggetto di valore, o perlomeno una sua simbolizzazione parziale. Oltre che del Soggetto, però, il ragazzo assolve anche alla funzione di Aiutante, consentendo allo zombie – ora Soggetto – grazie alla sua competenza e soprattutto all'ausilio dell'Oggetto modale (il motorino) il compimento del suo programma di azione. Analizzata dal punto di vista della valorizzazione del prodotto,⁵ inoltre, la scena conclusiva dello spot, quello che potremmo interpretare come un "ritorno del quasi-eroe", ci porta a prendere in considerazione come la valorizzazione utopica, che «riguarda, secondo le indicazioni della semiotica narrativa, il congiungimento finale del Soggetto-eroe con il suo agognato Oggetto di valore» (Marrone 2001: 190), sia prevalente in questo caso. Riprendiamo sempre da Marrone la posizione di Jean-Marie Floch in riferimento alle pubblicità sulle automobili, il quale sostiene che:

Quando l'automobile rappresenta l'identità del conducente, il suo statuto sociale, la sua virilità o femminilità, oppure quando l'automobile rappresenta figurativamente la vita o la bellezza, essa allora è investita di un valore di base. (Floch 1990: 173 trad.it.)

⁵ Sul tema della valorizzazione dell'oggetto nel contesto pubblicitario, la semiotica ha sviluppato diverse metodologie. Le principali che si segnalano sono quella di Jean-Marie Floch (1990), dalla quale discendono il modello di Semprini (1993, 1996a, 1996b) conosciuto come mapping delle marche, e quello sviluppato da Ferraro nel corso di diversi interventi (1994, 1998a, 1998b) che si concentra in misura maggiore sui processi cognitivi e le esperienze sensoriali che sottostanno alla ricezione da parte del consumatore (v. Marrone 2001: 177-190).

La valorizzazione utopica permette in questo caso l'identificazione (o fusione mitica) tra i due attanti. In questo modo, si può notare come la funzione di Soggetto passi dal ragazzo allo zombie, nel momento in cui quest'ultimo si trasforma egli stesso in ragazzo attraverso l'Oggetto modale, e come l'idea di *giovinezza* sia al contempo la condizione del farsi Soggetto, il compimento del programma narrativo e lo stesso Oggetto del desiderio. Non va trascurato, infatti, un ulteriore elemento che permette di operare un passaggio dalle facoltà agentive del *fare*, *far-fare* e *non poter-fare* che abbiamo individuato, a fenomeni estesici e programmi passionali che hanno a che vedere direttamente con l'essere del Soggetto. Questo passaggio è rintracciabile nella separazione che avviene tra il Soggetto e l'Oggetto modale, ovvero tra il ragazzo e il motorino, nel momento in cui viene ceduto allo zombie. Il Soggetto consumatore realizza il suo programma attraverso il possesso del motorino e diventa così:

[...] un Soggetto dell'essere, che non compie più alcuna particolare azione, ma si bea nell'esibire (o nel rivendicare) la sua avvenuta realizzazione, ossia un'identità complessiva di tipo cognitivo e passionale. (Marrone 1999: 140)

Va da sé che la metafora zombie nella campagna pubblicitaria di Piaggio, sia interamente incentrata sulle opposizioni di vecchio e nuovo, ma soprattutto di vita e morte, ulteriore conferma di quanto osservato fino a qui. A sorprendere, soprattutto, è la totale assenza di riferimenti alle qualità tecniche e meccaniche (valorizzazione pratica), a vantaggio del valore esistenziale dell'oggetto, che si lega fino a sovrapporsi e mescolarsi con la figura stessa del consumatore. Naturalmente va detto che ciò è in parte dovuto al fatto che l'obiettivo dello spot è quello di promuovere la campagna di rottamazione più che il prodotto, e che si tratta di un marchio talmente iconico da non necessitare di "presentazioni ulteriori". Ma al netto di ciò, la scelta di una strategia di marketing di tipo marcatamente emozionale è confermata dall'ultimo spot della serie (1987)⁶ dedicata alla campagna di rottamazione. Lo zombie lascia il posto questa volta a un più classico rospo che si trasforma in ragazzo (con una accentuazione, nella metamorfosi, della caratterizzazione oppositiva *bello/brutto*) mentre lo slogan si fa invece più breve, laconico e decisamente esplicito recitando così: "Cambia vita!".

4. Conclusioni

Quello che si è cercato di evidenziare attraverso l'analisi narrativa di uno spot pubblicitario, è sia quanto possa essere intrigante e variegato il numero di applicazioni possibili della simbologia zombie, sia quanto al contempo, però, la "zombizzazione" capitalistica delle merci rappresenti un problema reale che l'approccio analitico non può permettersi di affrontare con eccessivo distacco. Proprio in virtù della sua versatilità, infatti, la metafora dello zombie-merce può fungere da strumento di critica e mezzo di sensibilizzazione, passando dal domandarsi, in conclusione, dove termini il viaggio delle bici-

⁶ <<https://www.youtube.com/watch?v=3HUKv2iSNsU>>.

clette, gli elettrodomestici e dei vecchi smartphone che non utilizziamo più. La risposta è che essi continuano a vivere in un limbo tra la vita e la morte, affollando le discariche dei paesi in via di sviluppo. In Ghana, ad esempio, si può trovare oggi quella che è stata riconosciuta come la discarica di rifiuti elettronici più grande del mondo, mentre in Senegal, nella capitale Dakar, la discarica di Mbeubeuss, con i suoi 175 ettari di superficie, accoglie ogni anno oltre 475.000 tonnellate di rifiuti provenienti da tutto il mondo, dando vita a uno degli scenari più inquietanti prodotti dall'inquinamento terrestre (Ferro 2022). Come gli zombie non spaventano se considerati singolarmente, ma si fanno terrificanti quando si organizzano in orde, anche le merci-zombie possono così fare paura e rappresentare un serissimo pericolo quando formano una compagine distruttiva e inesorabile.

Di fronte alle proporzioni dell'impatto ambientale delle attività antropiche e produttive, si è spesso parlato di un «punto di non ritorno» (Deotto 2018) che sarebbe già stato valicato. Secondo l'ecologista e filosofo Roy Scranton (2015) e il filosofo statunitense Timothy Morton (2013), autore del saggio *Iperoggetti*, il modello consumistico, l'orda degli zombie-merce, avrebbe in realtà già condannato il nostro mondo, innescando un processo che l'uomo non sarebbe più in grado di arrestare.

La possibilità di un atteggiamento diverso di fronte a questa immane catastrofe annunciata, che comporta la morte della civiltà come l'abbiamo conosciuta, passa – secondo Scranton – attraverso la consapevolezza. Qualcosa che però sembra andare ben oltre una responsabilità civica o una maggiore sensibilità ambientale. Essa ha nuovamente a che vedere con la vita e con la morte, e con la condizione di non-morte della società occidentale. Si tratta di avere consapevolezza del nostro destino di morte, del fatto di essere anche noi a malapena sopravvissuti, «morti viventi» in un mondo già morente, «corpo-mondo da cui i nostri stessi corpi non sono separabili» (Deotto 2018).

Gunther Anders (1980), filosofo tedesco collocato non a caso da Eco (1964: 15) tra i filosofi *Apocalittici*,⁷ riflette sullo scarto esistente tra le possibilità tecniche e produttive dell'uomo contemporaneo e la sua capacità di immaginare. Tra quanto cioè l'uomo può *fare* e quanto in effetti riesce a comprendere della portata delle proprie azioni: una discrasia da cui deriva un «analfabetismo emotivo» (Mattucci 2018), una forma di anaffettività che ci rende incapaci di affrontare la disperazione di questo lutto. Di fronte a questo scenario «Restiamo manchevoli [...] non siamo all'altezza della enormità della 'Cosa' che vogliamo piangere» (Latini 2018: 10). L'uomo che, in nome del progresso, determina la propria autodistruzione in quanto specie, è incapace di prendere coscienza di questa perdita e di celebrarne il lutto. In questo senso, la condizione dell'uomo è irreversibile: siamo in un tempo senza fine e viviamo in una morte sospesa il cui esito può essere una vera apocalisse.

⁷ Sul pensiero di Umberto Eco in merito ad Anders, Andrea Rondini (2018: 139-152) dedica un paragrafo che tratta la questione in maniera molto approfondita in Mattucci (2018: 127-152).

Bibliografia

Anders, Günther

1980 *Die Antiquiertheit des Menschen*, München, C.H. Beck; tr. it. *I morti. Discorso sulle tre guerre mondiali*, Napoli, Medusa Edizioni, 2018.

Augé, Marc

1992 *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil; tr.it. *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Milano, Elèuthera, 2009.

Baudrillard, Jean

1970 *La société de consommation. Ses mythes, ses structures*, Paris, Gallimard; tr. it. *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, Bologna, Il Mulino, 2010.

Coulombe, Maxime

2014 *Petite philosophie du zombie*, Paris, PUF; tr. it. *Piccola filosofia dello zombie*, Milano, Mimesis, Il caffè dei filosofi, 2014.

Daney, Serge

1970 «Night of the Living Dead», *Cahiers du Cinéma*, 219, 65.

Deotto, Fabio

2018 «Per una civiltà ecosostenibile. Il catastrofismo produttivo», in «*La Lettura*», 351, supplemento al «Corriere della Sera».

Eco, Umberto

1964 *Apocalittici e Integrati*, Milano, Bompiani (ed. cons. 1994).

Fabbri, Paolo

2013 «Yes we (Zombies) can», in *Alfabetaz*, Saggi, 28, aprile. Url: <https://www.paolofabbri.it/saggi/yes-we-zombies-can/>.

Ferraro, Guido

1994 «Percorsi virtuali nella formazione d'immagine», in *Semiotica al marketing*, a cura di R. Grandi, Milano, FrancoAngeli, 155-172.

1998a «Senso e passione. L'universo alimentare e i suoi regimi discorsivi», in Brugo, I., Ferraro, G. et al., *Al sangue o ben cotto. Miti e riti intorno al cibo*, Roma, Meltemi, 26-51; ora in Marrone, G., Giannitrapani, A. (a cura), *La cucina del senso. Gusto, significazione, testualità*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.

1998b «Il mercato dei desideri», in *L'emporio dei segni*, a cura di Ferraro, G., Roma, Meltemi, 9-39.

Ferro, Andrea

2022 «Mbeubeuss. Incubo Ecologico», in *Inside Over*, 10 settembre. Url: <https://it.insideover.com/reportage/ambiente/mbeubeuss-living-among-flies.html>

Floch, Jean-Marie

1990 *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, PUF; tr. it. *Semiotica, marketing e comunicazione*, Milano, Angeli, 1992.

Latini, Micaela

2018 «Günther Anders: i limiti vanno assaltati», *Il manifesto*, 7 luglio.

Latouche, Serge

2007 *Petit traité de la décroissance sereine*, Paris, Mille et une nuits; tr. it. *Breve trattato sulla decrescita serena*, Torino, Bollati Boringhieri, 2008).

2012 *Bon pour la casse*, Paris, Les Liens qui Libèrent; tr. it. *Usa e getta*, Torino, Bollati Boringhieri, 2013.

Lipovetsky, Gilles

2003 *Le bonheur paradoxal. Essai sur la société d'hyperconsommation*, Paris, Gallimard; tr. it. *Una felicità paradossale. Sulla società dell'iperconsumo*, Milano, Raffaello Cortina, 2007.

Marrone, Gianfranco

1999 *C'era una volta il telefonino. Un'indagine socio-semiotica*, Roma, Meltemi.

2001 *Corpi sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo*, Torino, Einaudi.

Mattozzi, Alvise et al.

2009 *Biografie di oggetti. Storie di cose*, Milano, Mondadori.

Mattucci, Natascia

2018 *Tecnocrazia e analfabetismo emotivo. Sul pensiero di Günther Anders*, Milano-Udine, Mimesis.

Meloni, Pietro

2018 *Antropologia del consumo. Doni, merci, simboli*, Roma, Carocci.

Moles, Abraham

1971 *Le kitsch: l'art du bonheur*, Paris, Hermann; tr. it. *Il kitsch. L'arte della felicità*, Roma, Officina, 1979.

Morton, Timothy

2013 *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*, Minnesota, University of Minnesota Press; tr. it. *Iperoggetti. Filosofia ed ecologia dopo la fine del mondo*, Roma, Nero, 2018.

Ritzer, George

2000 *The Consumer Society: Myths and Structures*, Thousand Oaks, Sage; tr. it. *La religione dei consumi. Cattedrali, pellegrinaggi e riti dell'iperconsumismo*, Bologna, Il Mulino, 2012.

Rondini, Andrea

2018 «Anders e la bomba mediatica», in Mattucci, N., Recchia, Luciani, F., R. (a cura di), *Obsolescenza dell'umano. Gunther Anders e il contemporaneo*, Genova, il Melangolo, 2018, 127-152.

Scranton, Roy

2015 *Learning to Die in the Anthropocene: Reflections on the End of a Civilization*, San Francisco, City Lights Books.

Semprini, Andrea

1993 *Marche et mondes possibles*, Paris, PUF; tr. it. *Marche e mondi possibili*, Milano, FrancoAngeli, 1993.

1996a *La marque*, Paris, PUF; tr. it. *La marca*, Milano, Lupetti, 1996).

1996b «Le langage de la marque: stratégies énonciatives et mondes possibles», in Desideri, P. (a cura di), *Pubblicità tra lingua e icona, Quaderni della Mediateca delle Marche*, II, 7.

Mirko Gentile è Ph.D. student presso il Dottorato di Interesse Nazionale Immagine, Linguaggio e Figura dell'Università degli Studi di Milano – La Statale, in collaborazione con l'Università di Ferrara (XXXIX Ciclo). I suoi interessi di ricerca si concentrano sulla semiotica e lo spazio urbano, con particolare attenzione alla science fiction e alla costruzione di mondi narrativi futuri. Attualmente, il suo lavoro si focalizza sulla previsione del futuro da un punto di vista cognitivo. Tra le sue pubblicazioni più recenti: «Where are the flying cars?», pubblicato nel numero di Lexia *Il senso del futuro / The meaning of the future*, a cura di Massimo Leone e Antonio Santangelo (2024), e «Reciprocità e Conflitto: L'individuo e la metropoli distopica», incluso nel numero di *Filosofi(e) semiotiche* "Le immagini della città", a cura di Federico Montanari ed Emilio Cocco (2025).

Lo zombie, l'umano e l'AI **Semiotica della voce e del sintomo**

Nicolò Fazioni

IUSVE / IUAV, Venezia, IT

n.fazioni@iusve.it

Abstract

The figural apparatus of the Zombie (Eco 1964) highlights the semiotic interplay between voice, body, and symptom. While no zombie possesses a true voice, it nonetheless produces unsettling sounds. This “non-vocal sonority,” devoid of articulation, recalls Aristotle’s distinction between meaningful voice and non-symbolic (ἄγράμματοι) or symptomatic sound (Eco 2007). Through the zombie imaginary, we will examine the voice-sound relationship, its affective dimension, and the interplay between the human and the non-human (zoo-semiotics), as well as the tension between signification and symptom. These themes resurface in the semiotic analysis of the philosophical zombie experiment, represented through the construction of a square that underscores the relationship of contrariety. The zombie, a body devoid of vocal thought, contrasts with a vocal thought devoid of a body—pure artificial intelligence. AI, as the potential antithesis of the Zombie, compels us to reflect on the nature of humanity and the semiotic implications of embodiment. Zombie outbreaks or the reign of robots — symptoms, harrowing sounds, and decaying bodies, or disembodied words and sterile minds: what insights do these imaginaries offer us?

Keywords

Meaningful voice; Symptom; Body; Passions; AI.

Sommario

1. Introduzione
 2. La voce: da Aristotele agli zombie
 3. Mordere il senso
 4. Contagio. Sintomi singolari
 5. Essere tra la vita e la morte
 6. Conclusioni
- Bibliografia

1. Introduzione

L'obiettivo di questo lavoro è indagare, attraverso gli strumenti della semiotica interpretativa (Peirce CP; Eco 1975, 1984, 1997, 2007) e narrativa (Greimas 1983, 1984; Marrone 2011), la metafora dello zombie come luogo testuale e intreccio di significazioni utile a una comprensione, in chiave contemporanea, dei contorni dell'umano: un percorso, già aperto e tracciato da Fabbri (2013, 2018), che vede nella ricorrenza di questa figura e dei temi connessi (epidemia, sintomatologia, cannibalismo, anonimie, massa) l'emergenza significativa di un interrogativo che ci riguarda.

Come suggerisce Fabbri (2013: 73-74), l'immaginario letterario e cinematografico dello zombie, esprime una profonda forma di orrore: divenire qualcosa di differente da ciò che siamo o che ci immaginiamo di essere. La natura umana può essere persa, invasa, parassitata, metamorfizzata. Dalla grande letteratura di Kafka e di Poe fino ai b-movie post-romeriani, questa minaccia si insinua nella nostra rappresentazione di noi stessi. Questi testi ci raccontano di intelligenze linguistiche e culturali che perdono tali caratteristiche attraverso una progressiva scomparsa del senso – attribuire significato alle cose, cogliere le significazioni del mondo, degli altri, persino di se stessi. A tal proposito, lo zombie, ci mette di fronte a quella che definiremo *angoscia semiotica* e che ritroviamo anche in ambiti tematici vicini a questa mitologia: epidemie (Leone 2020) e malattie mentali, demenza e vecchiaia¹ (Fabbri 2013: 80-81).

Nel primo paragrafo, partendo da una constatazione che ricorre in tutto l'immaginario zombie (lo zombie non parla), ci interrogheremo intorno al ruolo della voce articolata nella definizione di che cosa, per il discorso filosofico Occidentale, sia umano e di che cosa non lo sia. Seguendo un'intuizione di Eco (2007), mostreremo come la fondazione dell'antropologia, da Aristotele in poi, si basi su un problema squisitamente semiotico: gli animali non parlano, producono suoni non articolati. In questo contesto non vogliamo costruire un'equiparazione tra l'animale e lo zombie, ma mostrare come l'antico polo differenziale della definizione dell'umano (l'animale) lasci il posto ad una forma di alterità più radicale, difficilmente addomesticabile, rappresentata dallo zombie come presunta negazione del senso e dell'articolazione linguistico-comunicativa.

Nel secondo paragrafo, affronteremo un tema specifico quale l'antropofagia dello zombie. Per farlo, seguendo un dialogo inaugurato da Fabbri (2014), uniremo gli strumenti semiotici a quelli provenienti dalla logica del senso di Deleuze (1962, 1968, 1969). La tematizzazione deleuziana della coppia "mangiare-parlare" si collega alle analisi sulla voce articolata, aiutandoci a spingere oltre il nostro tentativo di definire la significazione sociale ed antropologica della metafora zombie. Da qui vorremmo dimostrare come una delle maggiori angosce² che affiora dall'immaginario zombie, sia proprio la scissione del

¹ Nel classico *I Walked with a Zombie* (1943), Tourneur lavora sulle sovrapposizioni tra malattia mentale e mitologia zombie.

² Freud (1926); Lacan (2004).

legame (*concatenamento*) tra mangiare e parlare, corpi e segni. Lo zombie, il cannibale,³ il demente si riveleranno come altrettante figure significative e passionali che esprimono l'emergenza di questa angoscia rivolta al venir meno del senso.

Nella terza parte intendiamo affrontare altri temi e figure chiave di questo costruito narrativo: l'epidemia, il contagio, il sintomo.⁴ Proprio la definizione semiotica del sintomo – o la definizione della semiotica a partire dalla sua radice sintomatica – può aiutarci a rimodulare la relazione tra uomo-animale e uomo-zombie, al di là di ogni logica dualistica e antropocentrica.

Nell'ultima parte, cercheremo di evidenziare le strutture semiotiche che sorreggono la narrazione contemporanea dell'umano – quella che promana dalla medesima *popular culture* (Platts 2013), che ha accolto e sospinto le fortune dello zombie e che, spesso, si fonda su opposizioni stereotipate e semplificate tra vita e morte, mente e corpo. Lo zombie verrà ricompreso all'interno di un quadrato semiotico e valoriale che ne indica la posizione (non-morte), mettendolo in relazione ad altri termini (vita, morte, non-vita) e alle loro trasformazioni.

2. La voce: da Aristotele agli zombie

Il primo internodo sul quale ci soffermiamo è una evidenza che definisce lo zombie, almeno da Romero (1968) fino a *The Walking Dead* (2010-2022): nessuno di loro parla, sebbene ciascuno di essi emetta suoni inquietanti. Lo zombie non possiede linguaggio articolato, quanto piuttosto una sonorità non verbale: suoni inarticolati, rumore affannoso.

Il vampiro parla, il licanthropo ha una metà umana e verbale, i mostri alieni hanno una loro lingua. Persino nell'epopea omerica, gli esseri mitologici parlano ed è, proprio tramite il linguaggio, che Ulisse riesce a sfuggire loro come nel caso di Polifemo.⁵ Gli zombie producono suoni e nei loro confronti il linguaggio non ha potere. Sono fatti come noi "vivi", ma sono come svuotati del *Logos*.

Il genere *horror*, fin dai suoi primordi letterari, è percorso da questi suoni angoscianti: voci sinistre e confuse che sibilano in soffitta, versi che rimbalzano tra i rami della foresta. Rumori. Voci indistinguibili che non si sa né da chi né da dove provengano. Un problema a livello di *istanza di enunciazione* sul quale torneremo più oltre: le voci mettono in dubbio il soggetto coscienziale che dice "io" (Fabbri 1998: 21), così come l'identificazione di una fonte causale e intenzionale (*ivi*: 27).⁶

³ Lévi-Strauss (2013), Viveiros De Castro (2010).

⁴ «Nella finzione i Non morti si rappresentano come il rumore epidemico che infesta lo stato di salute dell'umanità, la manifestazione infettiva e virale della morte nel suo ritorno in vita» (Fabbri 2018). Per questo testo, come per Fabbri (2015), ci riferiremo all'edizione disponibile online segnalata in bibliografia, e non potremo quindi indicare il numero di pagina.

⁵ Il segno è «tutto ciò che può essere usato per mentire» (Eco 1975: 26). Su Odisseo cfr. Volli (2008: 171-195).

⁶ Fabbri parla di voci (leggende urbane, fake news, chiacchiere) che si diffondono attraverso un contatto immediato (*ivi*: 19) ed una forte viralità (Montanari 2020) ma che sembrano "venir dal nulla", da una "insituabile origine" (*ivi*: 27).

A ben vedere quello che ricorre nel genere zombie, è un tema che affiora anche al centro del discorso filosofico Occidentale, quando si tratta di definire l'umano. Eco si occupa di questo tema (2007: 160), invitandoci a tornare ad Aristotele (*De anima*, II, 429b) e alla sua distinzione tra voce significativa (*sēmantikos*) e suono non-simbolico (*agrammatoi*):

La voce (φωνή) non è il suono che i colpi dell'aria fanno contro la lingua, né di qualsivoglia parte del corpo; né è il suono (ἦχος) che fanno le bestie, come quello che producono quando respirano o emettono qualsiasi altro suono senza significato. La voce, propriamente parlando, è il suono emesso da una creatura dotata di anima, mediante un organo specifico, e che ha un significato (ἔχουσα σημασίαν). Pertanto, non tutte le emissioni vocali sono voce. (*De anima*, II, 8, 420b)⁷

Siamo di fronte alla famosa distinzione tra l'uomo e l'animale, destinata ad attraversare tutta la storia della filosofia. Il latrato del cane degli scolastici, l'animale-macchina di Descartes, la *Begierde* hegeliana, l'animale povero di mondo di Heidegger e dell'antropologia tedesca sono altrettante figure di un percorso che costruisce l'identità umana attraverso una relazione differenziale e polarizzata. L'animale gioca il ruolo di "altro", di polo negativo (Derrida 2006).

Tornando ad Aristotele, anche un essere non vivente o una pianta possono produrre un suono, come quando le fronde vengono urtate dal vento:

Voce e suono sono cose differenti, e una terza è voce articolata (φωνή συνθεμένη). La voce si produce esclusivamente per mezzo della laringe: e difatti chi non ha polmoni non fa udire voce; la voce articolata è articolazione della voce per mezzo della lingua. Voce e laringe emettono le vocali, lingua e labbra le non vocali: e di queste si compone la voce articolata. (*Hist. Anim.*, 4, 535a 27)

La voce articolata non è solo questione di "anima" ma anche, e in modo davvero minuzioso, di movimenti corporei e muscolari.⁸ Interessante al riguardo la distinzione che Aristotele sente la necessità di indicare tra l'uomo e gli uccelli, come i pappagalli, che dimostrano di saper articolare alcuni suoni:

Quanto agli uccelli il loro becco è osseo per l'assunzione del cibo e la difesa: esso sostituisce da solo i denti e le labbra, proprio come se ad un uomo si asportassero le labbra, si saldassero da una parte i denti superiori e dall'altra quelli inferiori e poi si prolungassero in avanti le due sezioni restringendole progressivamente. (*De part. anim.* 659a 21sqq)

L'immagine di un uomo seviziato, molto vicina all'immaginario zombie, è piuttosto insolita nelle pagine aristoteliche. Aristotele sembra suggerire che una modifica corporea profonda, un intervento esogeno, possa cambiare la natura umana, eliminando il divario tra l'uomo e la bestia, l'identità e l'alterità.

⁷ Cf. *ivi*, II,8, 420b 6-23.

⁸ *Hist. anim.* 536a 21sqq e *ivi*, 504b 13.

La questione sollevata nel passaggio precedente, quella del fisicalismo, costituisce uno dei fulcri patemici della narrazione zombie: quale fattore esterno ha trasformato gli uomini in Non-morti? Un virus? Le radiazioni?

Non tutto, però, dipende da elementi estrinseci. In Aristotele il linguaggio come tratto specie-specifico dell'uomo (*Etica Nic.* 1098 a 7-8) è tale in riferimento al senso e al *fine*. La questione del linguaggio è alla base della creazione di uno spazio comune, della politica come esito di una dinamica negoziale che potremmo definire, oggi, comunicazione:

L'uomo, solo tra gli animali, ha la parola (λόγος): la voce (φωνή) indica quel che è doloroso e gioioso e pertanto l'hanno anche gli altri animali (e, in effetti, fin qui giunge la loro natura, di avere la sensazione di quanto è doloroso e gioioso, e di indicarselo a vicenda), ma la parola è fatta per esprimere ciò che è giovevole e ciò che è nocivo e, di conseguenza, il giusto e l'ingiusto: questo è, infatti, proprio dell'uomo rispetto agli altri animali, di avere, egli solo, la percezione del bene e del male, del giusto e dell'ingiusto e degli altri valori: il possesso comune di questi costituisce la famiglia e lo stato. (*Politica*, 1252b 28- 1253a 29)

L'uomo può definire lo spazio sociale solo perché ha una voce articolata che emette parole e permette un pensiero simbolico (*Logos*). Questo lo distingue dall'animale che ha una voce indefinita, capace di esprimere sensazioni o, addirittura, segnalarle al proprio simile, senza però compiere ulteriori rielaborazioni cognitive, atte a creare autentiche basi sociali.⁹

In ultima analisi, il linguaggio è proprio dell'uomo in quanto essere finito, necessitato dalla propria natura mortale ad associarsi e creare forme di "comunità", cioè obbligato a comunicare. Il linguaggio – non la logica astratta ma la voce articolata – è la principale forza tramite cui posticipiamo la morte (Ulisse) o facciamo i conti con essa (Priamo e Antigone) (Agamben 1982).

Pensiamo, con un salto secolare, all'immaginario zombie: l'utilizzo del linguaggio distingue l'uomo dal "non morto" ma crea anche le basi per l'associazione dei superstiti. *The Walking Dead* è un susseguirsi di comunità, fondate su principi etici pre-capitalistici, che nascono per lasciare fuori gli zombie, riecheggiando una recondita ossessione per la costruzione di muri che trova la sua espressione iconica in *Games of Thrones* (2011-2019). Qui la Barriera che si erge nel Grande Nord non serve affatto, come viene lasciato intendere, per limitare i bruti, gli stranieri che hanno una lingua diversa, ma per bloccare il ritorno della Morte, i non-morti, i quali utilizzano suoni inarticolati che emulano la rottura del ghiaccio (lo Skroth).

Parlare di linguaggio, da Aristotele in poi, è sempre una questione politica, che riguarda la vita e la morte, la gestione dell'alterità. Per questo le voci inarticolate sono percepite come pericolose e stranianti, in particolare quando le ritroviamo dentro i contorni della società – pensiamo a come il discorso populista (Laclau 2005) tema le altre lingue e gli *slang* urbani – o nelle sue immediate vicinanze – il confine, il fuori (Foucault 1976): angoscia

⁹ La zoosemiotica ribalterà proprio questo assunto (Sebeok 1972; Martinelli-Letho 2009; Cimmatti 2013; Marrone 2022).

di una alterità pura che la tradizione filosofica e letteraria ha provato a rappresentare tramite l'animalità, senza riuscire fino in fondo a coglierne così la forza perturbante.

L'animale è anche e sempre ciò che viene addestrato, ammansito, incluso o espulso, umanizzato o catturato (Deleuze & Guattari 1980). Il latrato del cane, così insidioso per la scolastica (Eco & Marmo 1989), diviene risposta educata alle indicazioni del padrone. L'inconscio semantico di Google ce lo rammenta, quando alla digitazione "latrato del cane" il motore di ricerca ci restituisce una serie di voci tra cui spiccano «come far smettere al cane di abbaiare: consigli utili» e «svezzare il cane dall'abbaiare in cinque semplici passaggi».¹⁰

Gli zombie assumono il posto strutturale dell'altro, sostituendo l'animale,¹¹ e radicalizzandone la portata: non hanno voce, né alcuna forma di comunicazione, per cui il vero problema è interagire con loro.

Lo zombie non crea legami sociali. Al posto di una società o di un branco, abbiamo una massa amorfa (Baudrillard 1978) di corpi e di rumori: nei veri classici del genere zombie, il singolo non-morto è lento e involuto. Lo «sciame acefalo» (Fabbri 2018) non è mai temibile perché organizzato o particolarmente forte, ma in quanto genera una pressione fisica che fa cedere le barriere di volta in volta istituite dai protagonisti.

La massa zombie potrebbe rappresentare una metafora per descrivere l'insieme di quegli individui esclusi dalle società tardo-capitalistiche (Christie-Lauro 2011), improduttivi, senza identità né legami umani, spesso persi nella spirale di sostanze alteranti. La pressione di questa massa amorfa non dipenderebbe da una volontà d'insieme – non c'è rivoluzione, né contestazione – ma si configurerebbe come sottrazione, effrazione, sotterfugio ai nostri danni (nella metafora, "si cibano di noi").

Nella figura dello zombie, ritroviamo un elemento che ci trattiene e ci interessa, facendoci andare oltre i buchi delle trame e gli effetti *trash*, perché ci parla di quello che definisce l'umano. L'angoscia, non la paura, dell'Occidente filosofico, da Aristotele ad Heidegger, è il suono inarticolato, vero e proprio baratro della ragione.

Il linguaggio che si disarticola, decomponendosi un po' come il corpo dello zombie, è l'incubo recondito di un sistema che ha fatto della comunicazione la sua risposta alla limitatezza umana, il suo stratagemma per gestire la morte. L'angoscia della perdita del linguaggio come sistema simbolico che articola ed esprime il pensiero (*Logos*) e conferisce senso al mondo (Hjelmslev 1936).

Per questo non temiamo tanto e solo l'incomunicabilità ma, ancor di più, l'incapacità di dare senso alle cose: lo zombie, ci ritorneremo in seguito, ha molto in comune con il tema della demenza e della vecchiaia come depauper-

¹⁰ Consultato da browser Google Chrome il 9 agosto 2024.

¹¹ Lo spiega Fabbri: «Il paleo-mostro che s'aggirava e ci aggrediva nel nostro immaginario collettivo, era l'effetto d'un sentimento ambivalente di attrazione/ribrezzo, pietà e fascinazione per il mondo animale. Per quello prossimo, soggetto alla domesticazione (gli animali di compagnia, il bestiame) e quello lontano (la selvaggina e la belva)» (Fabbri 2015). Dopo l'animale ci sarebbe il mostro-mutante (Eco 1955), quindi lo zombie. Tutti interpretanti dell'alterità, su cui torneremo in chiusura.

ramento delle facoltà.¹² Ma anche con lo svuotamento del linguaggio, divorato dall'interno, con la voce che viene disarticolata da voci, rumori (*fake news*, maldicenze, chiacchiere) che non provengono da nessuno in particolare ma che si diffondono con la virulenza di una epidemia. La diffusione di un virus sembra legata strutturalmente a quella di una serie di dicerie come fossero due volti di un medesimo contagio, biologico e semiotico (Fabbri 1998): in molti film zombie fioriscono teorie complottiste sui modi del contagio e in *Contagion* (2011) si parla espressamente di un miracoloso rimedio, pubblicizzato da un noto blogger, per l'epidemia in corso.

Si tratta di un problema che riguarda l'istanza di enunciazione che tratteremo nel terzo e nel quarto paragrafo e che si connette al rapporto estremamente attuale tra la voce articolata e le voci che, in questa sede, dovremo limitarci a definire e lasciare a future ricerche.

3. Mordere il senso

Gli zombie non comunicano né comprendono. Hanno bocche come le nostre, ma non articolano più alcun suono verbale. Esse mangiano, ma non seguono più alcuna sintassi alimentare (Barthes 1961; Mangano & Marrone 2013), né alcuna codifica culturale (Lévi-Strauss 1964, 1968). Mangiano ciò che erano, e che in parte sembrano essere ancora, l'uomo.

L'antropologia strutturale e la socio-semiotica ci hanno insegnato a diffidare dell'opposizione tra linguaggio e alimentazione; e a riconoscere quest'ultima come un sistema articolato di usi, protocolli, prescrizioni del tutto analogo ad un linguaggio (Stano 2015; Marrone 2017). Qui, però, non siamo di fronte ad un sistema alimentare, ad un regime dietetico ma ad una sorta di coazione a mangiare, che sembra decostruire il piano culturale, fino ad eliminarlo: l'immaginario zombi, in alcuni casi, dà vita ad un dualismo ingenuo cultura-natura, che permette la narrazione di una regressione, di un salto qualitativo all'indietro.

La forza patemica di questo genere si produce proprio attraverso questo movimento plastico e topologico (Greimas 1984) regressivo (avanti → indietro). Nel compiere questo percorso, il mondo invaso dagli zombie si presenta come l'edizione post-moderna, volutamente spettacolarizzata, del mito dello stato di natura: il vecchio adagio *homo, homini, lupus* si trasforma nel nuovo *homo, homini, zombie* (Fabbri 2013: 73). Solo che quest'ultimo non è più precedente al mondo umano. Gli è contemporaneo, lo parassita e mira a sostituirlo.

Gli zombie non si alimentano, ma sbranano, divorano. Lo sbranamento appare qui come l'annullamento del linguaggio – tanto di quello parlato quanto di quello alimentare – inteso come attribuzione di senso e modellizzazione del reale: legame che attraversa ed unisce le parole e le cose, la cultura e la natura, i processi cognitivi e quelli corporei.

Già Aristotele nel *De Anima* (II,8, 420b 6-23) insisteva sull'ambivalenza dell'apparato boccale, origine tanto della voce quanto del gusto. Un unico or-

¹² Si pensi al film *Old People* (2022) nel quale gli anziani sembrano affetti da un morbo che li rende violenti, simil-zombie.

gano da cui dipendono due processi – uno dei quali è in comune con l'animale, mentre l'altro ci distingue da quest'ultimo.

Per la filosofia occidentale (fino ad Hegel e Heidegger), la divorazione animale – spogliata di ogni aspetto culturale (propriamente “alimentare”) – costituirebbe il “fuori” dell'umano, così l'estraneità rimarrebbe oggettivata e proiettata all'esterno.

La figura dello zombie ci costringe, invece, a fare i conti con questa alterità, all'interno dei confini dell'umano. La genesi del linguaggio e del pensiero, ci ricorda Deleuze in *Logique du sens* (1969), è strettamente legata a una azione di progressiva trasformazione – mai del tutto completa, mai completamente possibile – del rumore e dell'oralità primaria. Riferendosi ad una importante tradizione psicoanalitica (Abraham 1924; Klein 1928), Deleuze afferma:

una bocca che parla, ma il suono ha cessato di essere il rumore del corpo che mangia, pura oralità per divenire manifestazione di un soggetto che si esprime [...] Ciò che separa i suoni dai corpi fa dei suoni gli elementi per un linguaggio. Ciò che separa il parlare dal mangiare rende possibile la parola. (Deleuze 1969: 161; 165)

Affinché si produca il senso, i suoni devono separarsi dalle cose e costituire un proprio piano – il rumore deve tradursi in un'articolazione significativa (catena o serie) che, a sua volta, darà senso al rumore e alla masticazione trasformandoli in sistemi segnici. Il suono diviene designazione per convenzione, manifestazione per consuetudine, significazione per artificialità. Ciò non significa, però, che i due piani – parlare e mangiare, cultura e natura, significati e corpi – procedano in modo autonomo e distinto: solo le “macchine formali” (la logica analitica e, nei testi più tardi, anche la linguistica strutturale) producono una visione astratta del linguaggio, definitivamente staccato dal corpo.

Tutta l'opera di Deleuze, anche dopo l'incontro con Guattari, si fonda sull'idea hjemsleviano-spinoziana di espressività, legame inscindibile, anche se conflittuale, tra concatenamento macchinico dei corpi e concatenamento collettivo di enunciazione (Deleuze & Guattari 1980: 151) (Montanari 2016). In fondo, anche tra senso e non senso, processi cognitivi superiori e rumori di fondo: c'è sempre una tensione tra l'utilizzo di una lingua maggiore e l'emersione, ora violenta e ora neutra (da Artaud a Melville – Deleuze 1993), di una serie di rumori che disarticolano e de-sistematizzano una lingua.

L'angoscia che ci trattiene davanti allo zombie, così profondamente semiotica, è proprio legata al disimpasto delle due serie – il senso e i corpi, il parlare e il mangiare – e al venir meno del legame che li connetteva, assicurandoli gli uni agli altri.

Se pensiamo alle prime stagioni di *The Walking Dead*, particolare attenzione è dedicata alla trasformazione dei protagonisti infettati. Assistiamo ad un rapido annullamento del linguaggio e della comprensione simbolica cui segue un'irresistibile tendenza ad azzannare: alla bocca impegnata a parlare, a cercare un senso di fronte alla morte, per esempio nelle promesse intrecciate con i compagni rimasti incolumi, segue la bocca che divora, che mangia e cerca brutalmente di cibarsi di quei medesimi compagni cui prima si rivolgeva.

Un percorso retroattivo al quale non siamo preparati, come testimonia-

no molti personaggi di questa serie, che si lasciano letteralmente sbranare da quelli che erano i loro cari: continuano a parlare allo zombie, chiedendogli di comprendere, cioè di attribuire significato alle cose; li chiamano per nome. Ma, proprio l'incapacità di attribuire significato, porta i non-morti a rivolgersi alle persone una volta amate come puri corpi da sbranare. In *Survival of the Dead* (2009), Romero descrive l'apice di questo diniego, attraverso la storia di un villaggio che non vuole abbandonare i suoi defunti, a costo di farsi infettare dagli zombie.

Certamente il cinema estremizza una dinamica, quella del "cannibalismo", ma nel farlo riesce ad evidenziare con forza plastica l'abisso della perdita del linguaggio e del senso. Un vuoto che viene parassitato da una forza primordiale, insensata, quella di una fame incontrollabile. Una coazione a mangiare, al di là di ogni volontà alimentare.

La tematica del cannibalismo (Giannitrapani 2018; Marrone 2022) ritorna in modo ossessivo nelle riflessioni antropologiche occidentali: che sia per assecondare riti arcani o per scarsità di risorse alimentari, il "primitivo" è sospettato di mangiare carne umana (Volhard 1939; Sanday 1986). Grazie anche alle fake-news prodotte dallo sguardo degli esploratori, si afferma un'interpretazione densa di emotività: un crimine orrendo che sradica i legami sociali, interrompendo ogni forma di comunicazione, ma che segna la sua presenza, interstiziale e sotterranea, all'interno del mondo civilizzato. (Lévi-Struass 2013).¹³

Seguendo la narrativa zombie, mangiare un altro uomo equivale ad abbandonare il piano culturale, trasformandosi in qualcosa di diverso da ciò che si è. Solo che questa esteriorità non è più al di fuori di noi (l'animale) ma è dentro di noi, che ci trasformiamo progressivamente in zombie.

Pensiamo alla narrativa di Trump, durante il primo confronto televisivo con Harris: «In Springfield, they are eating the dogs. The people that came in, they are eating the cats. They're eating – they are eating the pets of the people that live there».¹⁴ Gli Haitiani, non a caso i primi "real zombie" della storia,¹⁵ non parlano l'inglese (la voce articolata) e i loro rumori creoli minacciano la comunità dei residenti. Al posto di comunicare, mangiano gli animali domestici intesi come nostri interpretanti. Non saremmo più sul piano di un'altra lingua, di un altro sistema alimentare, ma su quello dell'alterità pura, la violazione di ogni interdizione (Greimas-Courtes 1979: 162) sociale. Non saremmo più di fronte ad un altro senso con cui metterci in dialogo ma alla negazione totale del senso, l'assurdo.

Allo zombie non mancano tanto le parole, ma il senso come articolazione tra quest'ultime e le cose, i corpi: quando il senso si disintegra, e le parole abbandonano il corpo, tutto perde valore e diviene mera cosa. Come tale può essere mangiata.

In gioco c'è un processo trasformativo, il deperimento del linguaggio come sistema di comprensione e formazione del mondo. Non si tratta, infatti, di una

¹³ Cfr. Viveiros de Castro 2010 che si richiama alla corrente artistica brasiliana dell'antropofagia (Andrade, Tarsilia do Amaral).

¹⁴ <<https://www.bbc.com/>>. Online in 13.09.2024.

¹⁵ Zombie deriva dal creolo haitiano /zombi/: nella magia vudu, indica una pratica di stregoneria. Il primo film zombie, *White Zombies* (1932) con Bela Lugosi, è ambientato ad Haiti.

mancata acquisizione (oligofrenia) – lo zombie, esattamente come il demente non era tale prima di un certo evento – ma di un processo degenerativo e irreversibile (Gabbard 2014): fase dopo fase, dall'anomia all'afasia, all'impossibilità della comunicazione e della comprensione, all'assenza di coscienza del proprio stato (lo zombie sa di essere tale?).

4. Contagio. Sintomi singolari

Fin qui abbiamo compreso perché lo zombie ci attira e ci spaventa, e come mai l'antropofagia sia così decisiva. Ora, vorremmo affrontare un'altra questione che ricorre in tutti i principali testi sugli zombi, ovvero da che cosa dipenda la trasformazione.

Al di là delle cause empiriche, ciò che sappiamo all'inizio dei testi zombie,¹⁶ è che una epidemia sta contagiando la popolazione mondiale, diffondendosi con velocità e virulenza. Fabbri ricorda l'importanza del tema epidemico nella definizione dello zombie:

Nella finzione i Non morti si rappresentano come il rumore epidemico che infesta lo stato di salute dell'umanità, la manifestazione infettiva e virale della morte nel suo ritorno in vita. (Fabbri 2018)

Il tema del contagio ha una forte carica patemica: il morso, la ferita, il sangue infetto, il contatto virale sono forme di passaggio che segnano l'inversione del proprio percorso, da umano a non-umano (Landowski 2021). Per comprendere questo *divenire zombie*, processo di inversione antropologica, molti testi¹⁷ del genere zombie partono da una minuziosa descrizione dei sintomi che indicano l'inizio della metamorfosi e la sua realizzazione: putrefazione e purulenza, coazione a divorare, perdita del linguaggio.

In questa sede, però, più che compiere una disamina descrittiva dei sintomi, vale la pena ricostruire la nozione semiotica di sintomo per cogliere la sua portata nell'interpretazione dell'immaginario zombie.

Eco (2007) ci viene incontro quando, parlando del *latratus canis* nelle teorie medievali del linguaggio, ricorda come esso non fosse inteso quale simbolo, ma come sintomo fondato su un meccanismo inferenziale (se abbaia, allora ...). Perché, dunque, il sintomo fa capolino ogni volta che si parla del non-umano?

Il tema ritorna molte volte (Eco 1987; 1997: 352), ma ottiene la sua esplicitazione nella "Tipologia dei modi di produzione segnica" (1975):

¹⁶ In *Night of the Living Dead* (1968) si parla di una epidemia da detriti radioattivi; in *World War Z* (2013) di una infezione, nel videogame *Resident Evil* (1996) di armi biologiche, mutazioni genetiche e parassiti.

¹⁷ Romero fa scuola a partire da *Dawn of the Dead* (1978) per il make-up di Tom Savini che inaugura una figuratività iconica.

Rapporto tipo/ occorrenza	Lavoro fisico richiesto per produrre l'espressione	Riconoscimento		Ostensione		Replica		Invenzione		
	Ratio difficilis	Impronte				Vettori			Congruenze	
									Proiezioni	
				Esempi	Campioni	Campioni fittizi	Stilizzazio- ni		Stimoli program- mati	Grafi
	Ratio facilis		Sintomi	Indizi				Unità combi- natorie	Pseudo- unità combi- natorie	
	Continuum da formare	Eteromaterico motivato		Omomaterico		Eteromaterico arbitrario				
	Modo di articolazione	Unità grammaticalizzate prestabilite, codificate e ipercodificate con diverse modalità di pertinentizzazione						Testi proposti e ipocodificati		

Figura 1. Tipologia dei modi di produzione segnica (Eco 1975: 341).

Eco evidenzia come il sintomo, al pari dell'impronta e dell'indizio, sia prodotto dal lavoro del riconoscimento, quindi sia tale di fronte all'attività di un interprete («interpretare l'oggetto riconosciuto significa correlarlo a una possibile causa fisica che funzioni come suo contenuto – essendo stato convenzionalmente accettato che la causa fisica agisce come produttore inintenzionale del segno», *ivi*: 343). L'azione semiotica del riconoscimento «ricostituisce l'oggetto come IMPRONTA, SINTOMO o INDIZIO» (*ibidem*). Infatti:

Nel RICONOSCIMENTO DEI SINTOMI l'espressione è preformata. Il contenuto è la classe di tutte le possibili cause (alterazioni organiche o funzionali). La *ratio facilis* (le macchie rosse sul viso non trasformano marche semantiche del «morbillo»). (*ivi*: 345-346)

Noi riconosciamo un sintomo quando siamo in grado di interpretarlo sulla base di una esperienza precedente o, ancor meglio, di un codice più o meno istituzionalizzato e universalmente accettato. Dalla semeiotica di Ippocrate (Posner 1997) fino alle più attuali pratiche diagnostiche il sintomo viene letto attraverso una necessità inferenziale il cui obiettivo è approssimarsi alla certezza dell'equivalenza.

Il sintomo è tale di fronte al soggetto del riconoscimento, che si confronta con l'oggetto a partire da una serie di competenze culturali pregresse, tramite le quali sa individuare i tratti del tipo espressivo già convenzionalmente connessi ad un dato contenuto (Valle 2021: 317-346).

In assenza di un codice istituzionalizzato, come avviene in alcuni frangenti perfino all'interno del discorso medico, un sintomo genera un'inferenza vaga, l'inizio di un percorso di riconoscimento tutt'altro che immediato: «il sintomo rinvia solo a una classe molto vana di agenti» (Eco 1984: 46). Per il medico, un sintomo imprevisto (aspecifico) è un segnale anomalo che impone l'inizio di una ricerca: etimologicamente un sintomo è σύμπτωμα, “avvenimento fortuito, accidente”, derivato di συμπίπτω, “accadere, capitare”.

Per la semeiotica medica esiste un'ulteriore differenziazione tra sintomo, inteso come manifestazione soggettiva di una anomalia, e segno, inteso come misurazione oggettiva da parte di un soggetto esterno (il medico) attraverso una strumentazione adeguata.

Nel caso dell'epidemia zombie siamo di fronte ad una sintomatologia che non può essere prevista attraverso quadri culturali istituzionalizzati. Né è possibile passare dal sintomo alla sua oggettiva misurazione medica, ovvero al segno. Il riconoscimento diventa una competenza incredibilmente importante per salvarsi la vita, ma non è sostenuto da quadri clinici. Il primo riconoscimento, quello del primo infetto, è sempre difficile e paralizzante, tanto che spesso avviene quando ormai quest'ultimo ci ha già azzannati. Ma il sintomo ha una sua significazione o si limita allo spettro interpretativo del soggetto che lo riconosce?

Barthes (1972), ad esempio, ritiene che il sintomo sia interpretabile tramite il quadro della glossematica come "sostanza dell'espressione", quindi non sia un vero e proprio segno se non all'interno di una precisa cornice discorsiva, il discorso medico: un'ottica che ricorre anche in Foucault (1963).

Sebeok (1994) intende, invece, superare questa linea interpretativa, convinto che la differenza fra sintomo e segno sia del tipo categoria marcata (specie) e non marcata (genere). Il sintomo mette in connessione il tema della semiosi e quello della salute e della malattia, della vita e della morte (*ivi*: 89).

«È una peculiarità dei sintomi che i loro denotati siano generalmente differenti» (*ibidem*) tra emittente/paziente e destinatario/medico, tra prospettiva introspettiva/soggettiva e discorsiva/oggettiva, privata e pubblica. Soltanto il singolo può descrivere gli eventi sintomatici, mentre molti singoli possono semplicemente osservare questi come segni.

Come precisa Petrilli: «La concezione del sintomo della semiotica globale secondo cui esso è una specie del genere segno, cioè è un segno a tutti gli effetti anche se di una specie particolare, si oppone alla concezione glottocentrica secondo cui un sintomo di per sé non sarebbe un segno ma lo diverrebbe soltanto quando entra nel contesto del discorso clinico, cioè tramite la mediazione dei segni verbali del linguaggio medico» (Petrilli 2015: 115).

La prospettiva zoosemiotica di Sebeok è stata sicuramente rivista ed emendata da ogni presupposto naturalistico, ma la sua analisi del sintomo rimane estremamente attuale. Riferendosi a Peirce (CP 8.195), egli ci dice che i sintomi non hanno alcun «emittente intenzionale» (Sebeok 1994: 109). Ciò non toglie loro valore significativo (in quanto *sinsegni* o *token*) autonomo rispetto all'interpretazione di un tipo generale o *legisegno* che definisce il quadro clinico del sintomo, e che sia quindi replicabile ed estendibile a n-casi.

Questa *funzione segnica senza enunciatore intenzionale* va ripresa all'interno del quadro filosofico e della teoria della soggettività di Eco e di Deleuze. Oltre, cioè, ogni psicologismo e coscienzialismo, oltre ogni centralità dell'ego inteso come centro unico di enunciazione (Paolucci 2020).

Ci troviamo di fronte ad un'enunciazione a-soggettiva e a-coscienziale (Deleuze & Guattari 1980; Fabbri 2020; Paolucci 2020), non intenzionale ma che ha ancora una dimensione intrinsecamente semiotica. Una risposta all'enigma di una voce significativa ma non intenzionale (*soni ferarum, gemitus in-*

firforum) che si era imposto come problema capace di annodare filosofia del linguaggio e metafisica occidentale (Eco 2007).

Il gemito del malato di demenza (Grossi, Trojano 2015: 161-177), giunto ormai agli ultimi stadi – oltre l'effluvio di parole composte in modo erroneo, di lettere e sillabe – ha certamente un senso, il quale è diversissimo dal punto di vista del sintomo o da quello del caregiver (soggetto del riconoscimento). Lo zombie è sicuramente legato alla posizione del demente, come ci ricorda Fabbri quando ci dice che proprio dal mito hollywoodiano ci attendiamo rivelazioni

sullo statuto attuale della persona, le sue identità e appartenenze, reso fluido dalla medicina: i pazienti in coma profondo – PDV, stato vegetativo permanente – sono ancora vivi (quasi-soggetti) o non morti (quasi-)oggetti? (Fabbri 2018)

Il sintomo mostruoso (cannibalismo, azzeramento cognitivo e linguistico) non è solo un elemento diagnostico ma anche il motore di una disposizione affettiva (Deleuze 1962, Barthes 2002, Lacan 2004) che ci costringe ad interrogarci sulla natura umana.

5. Essere tra la vita e la morte

Il percorso interpretativo che abbiamo seguito ci ha condotti di fronte a diversi aspetti narrativi (Greimas 1983) della mitologia zombie (Bishop 2010).

Fin qui abbiamo ricostruito diversi aspetti narrativi della mitologia zombie, analizzandone alcuni temi (cannibalismo, trasformazione, minaccia, distacco), figure discorsive, componenti attoriali (l'orda, i sopravvissuti ...). Abbiamo incontrato una figuratività molto dettagliata, quasi iconica, in particolare nel passaggio da Romero a *Resident Evil* (2002-2012), *28 Weeks Later* (2007) e *Alive* (2020) – la purulenza, l'abbigliamento, gli arnesi conficcati nei corpi non-morti che forse finiscono per singolarizzare lo zombie togliendogli quell'assoluta neutralità che Fabbri (2013: 75) chiamava quarta persona plurale. La dimensione plastica è affiorata intorno all'asse topologico regressivo.

Retrocedendo al piano delle strutture semio-narrative superficiali, che qui non intendiamo ricostruire nella loro completezza, possiamo evidenziare come siano emerse diverse complicazioni attanziali: lo zombie è il perno di un genere in cui non è mai il protagonista (come invece avviene per i vampiri¹⁸) e non lo è, non tanto perché sia un'anti-eroe dal fascino "gotico", ma perché non è mai un uno; è sempre una massa, un collettivo acefalo. In fondo gli stessi eroi-protagonisti non sono zombie, ma uomini che *diventano* zombie seguendo una vertiginosa trasformazione antropologica e semiotica. Non l'essere ma il divenire, la trasformazione.

La genesi del senso – tema già affrontato nella genealogia semiotica deleuziana – della narrazione zombie si troverebbe proprio sul piano profondo delle operazioni sintattico-semantiche del quadrato semiotico. Qui tutto l'ap-

¹⁸ Dalle varie pellicole su Dracula a *Dal tramonto all'alba* (1996) fino a *Twilight* (2008). Eccezioni sono *Warm Bodies* (2013) e *iZombies* (2015) nei quali però il tema zombie è quasi pleonastico allo svolgimento della trama.

parato figurativo, la spettacolarizzazione, viene neutralizzata e fondata sulla relazione tra categorie astratte che ci aiutano a definire con precisione le significazioni in gioco.

Rifacendoci alle riflessioni di Fabbri e ad una ormai imponente tradizione di studi (Dendle 2010, Puliam, Fonseca 2014), lo zombie in quanto Non-morto riapre le nostre sicurezze intorno alla relazione tra il *bios* e la sua fine e, con essa, anche a quella che lega la mente al corpo ed entrambi al loro decadimento. La non-morte è la minaccia di una sospensione indefinibile, all'interno della quale regrediamo fino a perdere i connotati dell'umano: «lo Zombi è mutante anomalo – un errore innocente di copiatura nel brogliaccio genetico» (Fabbri 2013: 69), «un nuovo attante collettivo, l'apice attuale della mostruosità, il quale non ibrida la natura e la cultura, l'animato e l'inanimato, ma si colloca tra la vita e la morte» (Fabbri 2018).

Partendo da queste pagine e da una serie di testi prevalentemente cinematografici e video-ludici,¹⁹ proviamo a schematizzare il quadrato semiotico alla base della narrazione zombie:

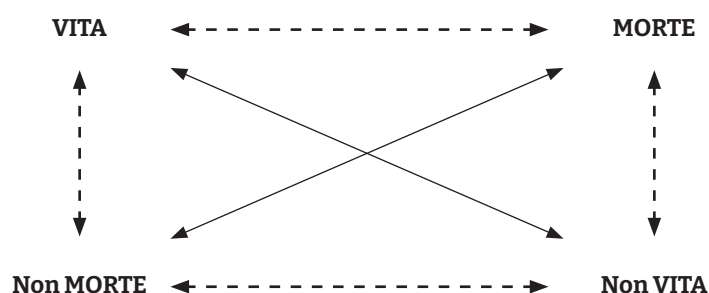


Figura 2. Quadrato semiotico della narrazione zombie.

Il morto (S2) è il contrario del vivo (S1). Il contraddittorio di S2 è il non-morto (-S2). Quello di S1, il non-vivo (-S1).

La complementarità tra S1 e -S2 indica che ogni volta che consideriamo una cosa viva essa è anche non-morta. Non-morto (il posto dello zombie o del demente) è una derivazione della vita, ma non combacia con essa; è una derivazione sottrattiva. Sappiamo cosa non è ma non sappiamo mai cosa sia; anzi, nel momento in cui proviamo a incasellarla (malato del tipo X) o ridurla alla sua definizione (lo zombie è X), finiamo per perderne il movimento significativo, cogliendo solo la nostra interpretazione del sintomo.

Noi *diveniamo zombie*, senza per forza *essere zombie*, e lo facciamo in modi plurimi: a livello consumistico, socio-politico, cognitivo, psichiatrico, ma sempre sulla base di un processo semiotico che concerne la significazione di questo divenire come auto-distruzione del linguaggio e della sua capacità simbolica, comunicativa e relazionale.

¹⁹ Ci riferiamo, in particolare, oltre a tutti i film di Romero e di altri già citati, alle serie *The Walking Dead*, *Fear the Walking Dead* (2015-2023) e ai videogames *Resident Evil*.

Una nuova declinazione della metamorfosi sempre a metà tra la clinica (il delirio patologico, l'epidemia) e la letteratura (la vita, il divenire): il confine tra il sintomo clinico che conduce alla morte e il sintomo come modalità singolare di non-morire.²⁰

Dall'altra parte del quadrato c'è il morto (S2): l'uomo che ha cessato di vivere ma anche la cosa senza vita. Un mondo senza parole né suoni, fatto di silenzio o di rumori non intenzionali, come quello prodotto da una goccia che cade sulla nuda roccia.

Risulta complesso comprendere che cosa corrisponda a -S1, il non-vivo. Fabbri (2015) connette lo zombie, per via differenziale, ad un'altra figura iper-moderna:

il Cyborg, di cui si è lungamente ipotizzato, discettato e sognato con i termini di post-umano o Terminator. E il "sex appeal dell'inorganico", per le commistioni con automatismi di ogni ordine e grado, meccanico ed informatico; una dissolvenza incrociata tra umano e inumano; un *morphing* comprensibile nel mondo digitale delle macchine cerebrali che pullula di "angeli", cioè di messaggeri catodici e digitali, gelati e disincarnati. (Fabbri 2015)

Il non-vivo sarebbe la macchina cerebrale, oggi evoluta in intelligenza artificiale: reti neurali, *deep learning* capaci di utilizzare lingue naturali, comprenderle ed accedere ad una enorme memoria semantica (Natale 2022). Si tratta di automatismi disincarnati, a differenza degli zombie con i loro corpi in decomposizione.

Le macchine cerebrali possono avere un corpo macchinico (robot antropomorfi) o essere software. Ciò che manca loro non è tanto il corpo, quanto il complesso legame tra quest'ultimo e il senso, la cognizione, la capacità di sentire questo corpo (passione-affetto). Precisa Fabbri:

la vita è l'incarnazione di linguaggi simbolici, gli esiti della dissociazione di virtualità incarnate possono essere mostruosi – in tutti i sensi orridi o eccelsi del termine. Mostri algoritmici, morfologie aberranti, effetti di una tecnologia ricombinante dei fondi neri nella banca genetica. (Fabbri 2015)

Nel saggio citato il riferimento primario è agli scienziati pazzi che creano nuovi aggregati genetici (da Frankenstein a Cronenberg – *Videodrome* 1983, *The Fly* 1986, *eXistenz* 1999), ma proprio la tendenza a dissociare linguaggi simbolici e corpi ci sembra realizzarsi perfettamente solo con l'AI, la macchina parlante: intesa qui come apice e rappresentante della fenomenologia degli automi.

Il linguaggio articolato sgorga e si propaga in un ambiente controllato, privo di limitazioni e di ostacoli, privo di corporeità. L'AI, infatti, non subisce passivamente alcuno stato (πάσχειν, subire e/o soffrire); le manca il *pathos* come affettività, capacità di lasciarsi appassionare (Barthes 2002). Può, al

²⁰ Lacan (2005) ridefinisce il sintomo "sinthomo", capacità singolare di esistere e lo riscontra in Joyce. Deleuze 1993 oppone clinica e critica, sintomo medicalizzato e sintomo letterario.

massimo, simulare una serie di passioni, data la sua approfondita conoscenza tassonomica e dizionariale.

Nel nostro presente, il quadrato semiotico ci mostra il suo valore trasformativo. L'oggetto silenzioso (S2), cui il senso comune non riconosce capacità enunciativa, si trasforma nel macchinario parlante (-S1): il soprammobile diviene Alexa, il vecchio telefonino custodisce oggi l'Assistente Google. La cosa inizia a produrre enunciazioni, realizzando una delle grandi tensioni che animano il cinema horror (*The Thing* 1982, *Megan* 2022, *Margaux* 2022).

La voce senza corpo spiazza l'essere umano, lasciando pensare alla sua replicabilità (*Blade Runner* 1982), e persino alla sua sostituibilità (Bernardelli 2024). Il linguaggio senza passioni delle macchine, la loro mente asettica, potente e inflessibile, incarnata perfettamente da Hal 9000 in *2001: Odissea nello spazio* (1968), ci attira e al contempo ci spaventa. Spesso diviene addirittura l'antidoto immaginario al morire e al decadimento cui siamo soggetti: digitalizzare la coscienza (*Altered Carbon* 2018-2020) per salvarla e donarle vita eterna, senza i limiti del corpo. La fantascienza di stampo transumanista, oggi, forza i limiti della biopolitica, attraverso concreti programmi neuro-politici.

L'istanza enunciativa – e con esso, l'antico problema della voce – è il cuore problematico (Deleuze 1968) di questo quadrato: tra voce e silenzio, soggetto e oggetto, si apre il mondo intermedio dei sub-contrari. I rumori privi di mittente individuale e coscienziale (non-morti) o i suoni articolati da nuove forme di attori post-umani (non-vivi). Una opzione che ci sfida a ripensare le nostre teorie della soggettività e dell'enunciazione oltre i limiti del dualismo dell'antropologia classica.²¹

6. Conclusioni

Nel corso di questo articolo abbiamo compreso come lo zombie prenda il posto dell'animale e del mostro. Egli non è l'altro in quanto *contrario*, ma in quanto *complementare*: la sua alterità è del tutto interna all'umano.

L'immaginario zombie, come parte di una narrazione bio-politica più ampia che si fonda sul quadrato appena descritto, incarna un'angoscia di natura semiotica, quella di una regressione improvvisa, esogena o endogena, ad uno stadio pre-umano legato alla dissoluzione del senso.

Il tema del morso infetto – del cannibalismo – è il sintomo centrale di questa angoscia come distruzione del legame tra parlare e mangiare, processi simbolico-cognitivi e corporei, cultura e natura. Proprio l'epidemia, il contagio e il sintomo ci hanno rivelato, però, come lo zombie – nelle sue similarità con la posizione del demente – non sia l'opposto del senso, l'assurdo, ma una diversa forma di significazione non intenzionale né coscienziale.

Il riferimento alle strutture narrative ci ha portato a definire una serie di relazioni tra l'uomo, la cosa, lo zombie e l'AI che descrivono un immaginario ipermoderno particolarmente presente sul piano cinematografico e media-

²¹ Latour (2005): la Actor-Network Theory costituisce la base di alcuni dei precedenti ragionamenti, rappresentando un base epistemologica per pensare l'unione di attori e oggetti/macchine.

le (horror, fantascienza, distopia), della *popular culture* ma anche su quello della diffusione appiattita e riduzionistica di teorie bio-mediche, neuroscientifiche, metafisiche sulla relazione vita-morte, salute-malattia, mente-corpo, parole-cose. Proprio a quest'altezza si collocano le angosce e i timori che i miti contemporanei descrivono: l'idea ricorrente della catastrofe, l'utopia di una sua regolazione-prevenzione socio-politica, la costante deriva complottista ad esse legata.

La voce, come tratto specifico dell'umano, non sembra più distinguersi dalle voci. Non più il rumore ferino, ma le voci virali che si propagano come fenomeno non individuale: anonimo, collettivo, sintomatico. Il rumore di fondo (Deleuze 1969) mira a riassorbire la voce articolata, compiendo una metamorfosi della funzione di enunciazione e facendo girare a vuoto la classica domanda filosofica "chi parla?", e quella epistemologica "qual è la causa/origine di questa voce?".

Ne deriva una diffusione incontrollabile di echi e voci, resistenti ad ogni forma controllo scientifico. La "quarta persona plurale" che Fabbri (1998, 2013) utilizza tanto per parlare degli zombi quanto delle voci, evidenzia la presenza di un nuovo tema connesso all'immaginario di cui ci siamo occupati: quello dei rumori e della dimensione epistemica della credenza, di cui ci limitiamo a sottolineare l'importanza, rimandandone altrove l'approfondimento.

Ad un linguaggio che non comunica più nulla e si dissolve nelle voci, si lega per sub-contrarietà un linguaggio che si trasforma in pura capacità informativa, espellendo ogni componente patologica, ogni residuo sintomatico. Lo zombie esponeva un sintomo e ci parlava di una infezione epidemica, mentre l'AI non ha sintomi né patologie, solo *bug* ed errori. Solo proposizioni, valori di verità, informatività, regole conversazionali.

La possibilità di ripensare la comunicazione umana, la voce articolata di Aristotele, oltre le sue forme classiche, si trova proprio nel punto di incontro, di scontro e di sintesi tra l'epidemia delle voci e l'asettica informatività delle macchine.

Bibliografia

Abraham, Karl

1924 *Versuch einer Entwicklungsgeschichte der Libido. Auf Grund der Psychoanalyse*, Leipzig-Wien-Zürich, Internationaler Psychoanalytischer Verlag; Bremen, Inktank Publishing 2019.

Agamben, Giorgio

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

Aristotele

1973 *Politica*. In *Opere* (Vol. IX), Bari, Laterza.

2001 *De anima*. In *Opere* (Vol. III), Roma-Bari, Laterza.

2004 *Historia animalium*. In *Opere* (Vol. VIII), Roma-Bari, Laterza.

2005 *De partibus animalium*. In *Opere* (Vol. X), Roma-Bari, Laterza.

2007 *De interpretatione*. In *Opere* (Vol. II), Roma-Bari, Laterza.

2011 *Etica Nicomachea*. In *Opere* (Vol. V), Roma-Bari, Laterza.

Barthes, Roland

1972 «Sémiologie et médecine», in R. Bastide (ed.), *Les sciences de la folie*, Berlin-Boston, De Gruyter Mouton, 37-46.

2002 *Le Neutre. Cours au Collège de France (1977-1978)*, Paris, Seuil.

Baudrillard, Jean

1978 *À l'ombre des majorités silencieuses, ou La fin du social*, Paris, Éditions Denoël.

Bishop, Kyle W.

2010 *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, Jefferson, McFarland.

Christie, Deborah; Lauro, Sarah J. (eds.)

2011 *Better Off Dead. The Evolution of the Zombie as Post-Human*, New York, Fordham University Press.

Cimatti, Felice

2013 *Filosofia dell'animalità*, Roma-Bari, Laterza.

Deleuze, Gilles

1962 *Nietzsche et la philosophie*, Paris, PUF.

1968 *Différence et répétition*, Paris, PUF.

1969 *Logique du sens*, Paris, Les Éditions de Minuit; tr. it. *Logica del senso*, Milano, Feltrinelli, 2014.

1993 *Critique et Clinique*, Paris, Les Éditions de Minuit.

Deleuze, Gilles; Guattari, Felix

1980 *Mille plateaux. Capitalisme et schizofrénie, tome II*, Paris, Les Éditions de Minuit; tr. it. *Mille piani. Capitalismo e Schizofrenia II*, Firenze, Castelvechi, 2003.

Dendle, Peter

2010 *The Zombie Movie Encyclopedia, Volume 2: 2000–2010*, Jefferson, McFarland.

Derrida, Jacques

2006 *L'animal que donc Je suis*, Paris, Galilée.

Eco, Umberto

1975 *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani; Milano, La Nave di Teseo, 2016.

1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.

2007 *Dall'albero al labirinto*, Milano, Bompiani.

Eco, Umberto, Marmo, Costantino (a cura di)

1989 *On the Medieval Theory of Signs*, Amsterdam-Philadelphia, Benjamins.

Fabbri, Paolo

1998 «La voce è la matta», in Id. 2021, 17-38.

2013 «"Yes, we (Zombies) can". Attualità mordace del Non Morto», in Id. 2021, 69-82.

2014 «Diagrammi in filosofia. Deleuze e la semiotica pura», in Id., 2021, 306-321.

2015 «Mostri, disintegrati e ipercalittici», <<https://www.paolofabbri.it/saggi/mostri/>>.

2018 «Ipercalisse zombie», <<https://www.paolofabbri.it/saggi/ipercalisse-zombi/>>.

2020 «Identità: l'enunciazione collettiva», in Id., 2021, 196-207.

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

Foucault, Michel

1963 *Naissance de la clinique*, Paris, PUF.

1966 *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard.

1976 *Il faut défendre la société*, Paris, Gallimard.

Freud, Sigmund

1926 «Hemmung, Symptom und Angst», in *Gesammelte Werke* (Vol. XIV), London, Imago Publishing, 1946.

Gabbard, Glen O.

2014 *Psychodynamic Psychiatry in Clinical Practice*, Washington, American Psychiatric Press.

Giannitrapani, Alice

2018 «To Eat or Not to Eat? A Short Path from Vegetarianism to Cannibalism», *International Journal for the Semiotics of Law*, 31(3), 487-502.

Greimas, Algirdas J.

1983 *Du Sens II. Essais Sémiotiques*, Paris, Seuil 2012.

1984 «Semiotica figurativa e semiotica plastica», in P. Fabbri, G. Marrone (a cura di), *Semiotica in nuce*, Meltemi, 2002, 196-210.

Greimas, Algirdas J.; Courtés, Joseph

1979 *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Bruno Mondadori, 1997.

Grossi, Dario, Trojano, Luigi

2015 *Lineamenti di neuropsicologia clinica*, Roma, Carocci.

Hjemslev, Louis T.

1936 «Sprog og tanke», *Sprog og Kultur*, V, I, 24-33.

Klein, Melanie

1928 «Frühe Stadien des Ödipus-Komplexes», in *Beiträge zur Psychoanalyse 1921-1945*, Frankfurt am Main, Fischer, 1975.

Lacan, Jacques

2004 *Le Séminaire, Livre X: L'angoisse (1962-1963)*, Paris, Seuil.

2005 *Le Séminaire. Livre XXIII: Le Sinthome (1975-1976)*, Paris, Seuil.

Laclau, Ernesto

2005 *On Populist Reason*, London-New York, Verso Books.

Landowski, Eric

2021 «Face à pandémie», *iActa Semiotica*, 1, 88-103.

Latour, Bruno

2005 *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford, Oxford University Press.

Leone, Massimo (a cura di)

2020 *Volti Virali*, FacETS <<https://www.facets-erc.eu/wp-content/uploads/2020/05/Massimo-LEONE-2020-Volti-virali-PDF-Editoriale-Compresso.pdf>>

Lévi-Strauss, Claude

1964 *Les Mythologiques: Le Cru et le Cuit*, Parigi, Editions Plon.

1968 *Les Mythologiques: L'origine des manières de table*, Parigi, Editions Plon.

2013 *Nous sommes tous des cannibales*, Paris, Seuil, 2013; tr. it. *Siamo tutti cannibali*, Bologna, Il Mulino.

Mangano, Dario; Marrone Gianfranco (a cura di)

2013 *Dietetica e semiotica, regimi di senso*, Milano, Mimesis.

Marrone, Gianfranco

2011 *Introduzione alla semiotica del testo*, Laterza, Roma-Bari.

2022 *Gustoso e saporito*, Bompiani, Milano.

Marrone Gianfranco (a cura di)

2017 *Zoosemiotica 2.0: forme e politiche dell'animalità*, Palermo, Museo Pasqualino.

Martinelli, Dario; Lehto, Otto (a cura di)

2009 *Special issue: Zoosemiotics, Sign Systems Studies*, 37(3/4)

Montanari, Federico

2016 «Semiotics, Deleuze (& Guattari) and post-structuralism. Further opening questions?», *VS*, 123(2), 257-278.

Montanari, Federico (a cura di)

2020 «Epidemiologie e contagi Dialogo con Paolo Fabbri», *Ocula. Occhio semiotico sui media*, <https://www.ocula.it/files/OCULA-Documenti-MONTANARI-Ocula-doc-epidesemiologie_e_contagi.pdf>.

Natale, Simone

2022 *Macchine ingannevoli. Comunicazione, tecnologia, intelligenza*, Torino, Einaudi.

Paolucci, Claudio

2020 *Persona. Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione*, Milano, Bompiani.

Peirce, Charles S.

CP *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Vol. I-VIII, Cambridge, MA, Harvard University Press, 1931-1958.

Petrilli, Susan

2015 *Nella vita dei segni. Percorsi della semiotica*, Milano-Udine, Mimesis.

Platts, Todd K.

2013 «Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture», *Sociology Compass*, 7, 7, 547-560.

Posner, Roland; Robering, Klaus; Sebeok, Thomas A. (Hrsg.)

1997 *Semiotik/Semiotics. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur*, 1, Berlin-New York, De Gruyter.

Puliam, June; Fonseca, Anthony J.

2014 *Encyclopedia of the Zombie: The Walking Dead in Popular Culture and Myth*, Santa Barbara, ABC-Clio.

Sanday, Peggy R.

1986 *Divine hunger: cannibalism as a cultural system*. Cambridge, Cambridge University Press.

Sebeok, Thomas A.

1972 *Perspectives in Zoosemiotics*. The Hague, Mouton.

1994 *Signs. An Introduction to Semiotics*, Toronto, University of Toronto Press; tr. it. *Segni. Una introduzione alla semiotica*. Roma, Carocci, 2003.

Stano, Simona (a cura di),

2015 “Cibo e identità culturale / Food and Cultural Identity”, *Lexia. Rivista di semiotica*, 19-20.

Valle, Andrea

2021 «Modi di produzione segnica», in *La filosofia di Umberto Eco*, Milano, La Nave di Teseo, 317-346.

Viveiros de Castro, Eduardo

2010 *Métaphysiques cannibales*, Paris, PUF.

Volhard, Ewald

1939 *Kannibalismus*, Stuttgart, Streeker & Schroder.

Volli, Ugo

2008 *Lezioni di filosofia della comunicazione*, Roma-Bari, Laterza.

Nicolò Fazioni è Adjunct Professor di semiotica e teoria dei linguaggi presso il dipartimento di comunicazione di IUSVE a Venezia. Insegna anche presso IUAV e Accademia delle belle Arti di Verona. Ha scritto diversi libri tra cui *Social-semiotica* (2023) e *Fotosofia* (2024), curato due numeri di riviste internazionali. Membro del comitato editoriale di *Semiotic Review* e di *Filosofi(e)Semiotiche*. Si occupa di socio-semiotica, di filosofia della tecnologia, dei media e della comunicazione di linguaggi digitali e dinamiche di consumo.