

Metafore della non–morte

Riflessioni culturologiche sul potenziale metaforico
della figura dello zombie

ANTONIO LUCCI*

ABSTRACT: The present essay wants to analyze the zombie as a metaphor. According to the author, the zombie is used to represent some topics that are particularly present inside some societies, but that cannot find expression in the usual ways those societies use to represent themselves: religion, rituals, politics or law. As a character that embodies marginalization, the zombie changes its features depending on the societies where it is “used” as means of expression. The present contribution analyzes the Haitian zombie as an expression of a society that supports slavery, the one represented in Romero’s *The Night of The Living Dead* as the expression of a society that removes death from everyday life, up to the modern representations of the zombie (after 2002), describing them as the expression of an imagination that medicalizes society.

KEYWORDS: Zombies, Undead, Death, Romero, Cultural Studies.

1. Introduzione: per una paradigmologia sociale dello zombie

In *Todesmetaphern*, una delle pietre miliari della tanatologia contemporanea, lo storico della cultura Thomas Macho si chiede ricorrentemente: “Worüber sprechen wir, wenn wir vom Tod sprechen?” (Macho 1987: 23 passim), finendo per concludere — è questa la tesi portante del testo, che dà anche il nome al libro — che, quando si parla di morte, si parla sempre e solo di *metafore della morte*. Essendo la morte un evento di confine, il limite delle possibilità di esplicazione del soggetto, l’avvicinamento ad essa può essere fatto solo tramite tentativi dall’esterno, culturalizzanti, che mirano a inserire in un contesto significativo l’evento asignificante *par excellence*. Quando parliamo della morte siamo nel regno delle metafore: ci avviciniamo per approssimazioni, tentiamo di accogliere nel campo di ciò di cui si può

* Ricercatore presso l’Institut für Kulturwissenschaft della Humboldt Universität di Berlino (lucciant@hu-berlin.de).

parlare l'evento che più paradigmaticamente è legato al silenzio (Macho 1987: 7–25).

Il presente contributo vuole rappresentare un tentativo di analisi di una metafora della morte particolare, che innerva con la sua presenza la nostra contemporaneità, e che presenta una notevole molteplicità di sfaccettature, le quali corrispondono ad altrettante declinazioni culturali della medesima: la metafora dello *zombie*.

Innanzitutto rileviamo come lo *zombie* sia una rappresentazione culturale della morte del tutto peculiare, a metà tra morte e non-morte, come già la denominazione anglosassone di questo mostro indica: *undead*, non-morto. Lo *zombie* incarna, come cercheremo di dimostrare nelle pagine che seguono, proprio nella misura in cui è una figura di soglia tra vita e morte, una serie di significati che sfuggono a tematizzazioni più nette, e argomentativamente articolate.

Lo *zombie* rappresenterà quindi, nel presente contributo, una particolare incarnazione della metafora della morte, le cui peculiarità non cercheremo tanto di definire a livello ontologico (come fa, ad esempio, Ronchi 2015) — una volta per tutte, fissandole in un canone — ma a livello storico-culturale,¹ seguendo cioè le differenti declinazioni, connotazioni e mutazioni storiche che questa particolare figura della (non-)morte ha assunto nei suoi sviluppi, dalle origini ad oggi.

La nostra ipotesi sarà la seguente: nell'immaginario culturale occidentale (soprattutto statunitense) e "occidentalizzato"² (vale a dire, quello in cui le ondate mediatiche di interesse sviluppatosi in un contesto americano hanno la maggior possibilità di sviluppo) lo *zombie* ha nel corso degli anni ricoperto ruoli e posizioni diverse — per lo più marginali —, fino ad arrivare, nell'ultimo quindicennio, a ricoprire un ruolo fondamentale nel sistema di rappresentazione e metaforizzazione collettiva. Questo mutamento di posizione corrisponde a un mutamento interno alla figura dello *zombie*, che gli ha permesso di ricoprire più posizioni nello scacchiere psichico-rappresentativo del soggetto collettivo.

Cercheremo, al fine di mostrare questi cambiamenti, di ricostruire i diversi tipi di *zombie* presentatici narrativamente nel corso degli ultimi cento

1. Seguendo le linee interpretative che abbiamo tentato di sviluppare nel semestre estivo 2016 nel corso *Zombie Outbreak. Kulturtheorie und Kulturgeschichte eines Mythos der Gegenwart* presso l'Institut für Kulturwissenschaft della Humboldt Universität di Berlino. Dobbiamo qui un ringraziamento particolare agli studenti della Humboldt Universität, che hanno reso possibile — con la loro presenza ed entusiastica partecipazione al corso — lo sviluppo delle riflessioni di cui il presente articolo rappresenta una sintesi parziale.

2. Non avremo modo e spazio, in questo nostro contributo, di occuparci dello *zombie* da una prospettiva post-coloniale, se non di sfuggita (in relazione allo *zombie* haitiano). Per questo ci limitiamo a segnalare come approfondimento necessario, da questo punto di vista, i seguenti contributi: Sheller 2003: 142–173, e il fondamentale Rath 2014.

anni, e le corrispettive funzioni metaforiche, in modo da offrire al lettore una *paradigmatologia sociale* di questa figura attualissima dell'immaginario collettivo.

2. Stanchi morti: una biopolitica immaginaria dei corpi lavoratori

È fatto relativamente noto che la figura dello zombie affondi le proprie radici culturali nella religiosità creola degli schiavi haitiani e nei rituali voodoo da questi praticati. In questo contesto lo zombie è una figura che si situa tra due morti, quella biologica e quella sociale, senza identificarsi né con l'una né con l'altra.

Andando nello specifico, se ci sia attiene alle ricostruzioni di Wade Davis (Davis 1985) e William Seabrook (Seabrook 1929), con i relativi prolungamenti cinematografici a firma Wes Craven (Craven 1987) e Victor Halperin (Halperin 1932, Rhodes 2001), lo zombie è una persona indotta in stato di morte apparente³ da uno stregone tramite una polvere (Davis 1988), per poi essere risvegliato e tramutato in schiavo, incatenato alla volontà dello stregone, che ne tiene prigioniera l'anima in una bottiglia, e con essa la volontà. Lo zombie è il prototipo dell'asservimento, proiezione fantasmatica dell'incubo di una società di schiavi: quello di non essere liberati dalla schiavitù neanche dalla morte.

In questa mitologia appaiono fondamentali alcune determinanti: la presenza di uno stregone/asservitore, la reversibilità del processo, la paura e la pena che si provano non di fronte allo zombie come minaccia, ma allo zombie come possibilità identificatoria.

Quello che, infatti, in questa prima formulazione culturale appare evidente è ancora il forte marchio che l'origine nella società (post)schiavile haitiana imprimeva alla figura. Il terrore che lo zombie incute non è (tanto) quello relativo alla sua pericolosità, quanto quello di diventare come lui: lo schiavo senza volontà che nessuno vorrebbe essere. Al contempo, la morte come determinante fondamentale dello zombie non ha ancora assunto i caratteri predominanti che avrà nella fase centrale dello sviluppo della figura. Un altro punto fondamentale, che rimarrà a lungo fisso nell'immaginario relativo agli zombie, è il suo legame con il mondo del lavoro.

Lo zombie, infatti, è il *pendant* incarnato dell'automa della *Politica* di Aristotele (Aristotele I, 1254a), e in generale un doppio del robot-lavoratore della *science fiction* degli anni '60-'90. È un corpo docile a ogni tipo di asservimento, privo di volontà e facoltà di resistenza, non bisognoso né di cure né di tempo di ricarica, né di nutrimento.

3. Per quanto le fonti oscillino: in altri casi, come ad esempio riportato da Seabrook a pp. 83-93 di *The Magic Island*, gli zombie sono, effettivamente, morti risvegliati.

Se si isolano queste caratteristiche, si possono cominciare ad enucleare in questa sua prima incarnazione alcuni punti che caratterizzeranno anche i futuri sviluppi della figura dello zombie: in prima battuta va sottolineata la mancanza di dimensione trascendente. Lo zombie si distingue radicalmente da tutti i mostri occidentali in quanto slegato da un orizzonte spirituale: è puro corpo, non ha un'anima, non appartiene al regno degli spiriti, non rimanda a una trascendenza — anzi, lo vedremo —, mette in crisi ogni orizzonte trascendente.

In secondo luogo lo zombie, in quanto puro corpo, è collegato a quella che si potrebbe definire una *biopolitica immaginaria dei corpi lavoranti*. In un orizzonte dove esiste solo la carne, solo il corpo, lo zombie è l'archetipo di una corporeità totale che viene messa al lavoro: pensata e (culturalmente, attraverso il rituale) “costruita” per il lavoro, e solo per questo, senza che essa possa avere accesso al godimento e alla ricreazione, tipici di una dimensione psichica che allo zombie è preclusa.

3. La società dei consumi e la morte

Dopo la prima ondata di interesse per lo zombie haitiano, è George Andrew Romero a portare all'attenzione del grande pubblico la figura dello zombie, con la sua serie di film iniziata nel 1968 con *The Night of the Living Dead*. In questo film sono presenti sia elementi di continuità, sia germi del cambiamento che lo zombie quale “operatore semantico” ha sperimentato.

Innanzitutto c'è un'attenzione per la morte che era assente nelle configurazioni precedenti.

La scena di apertura si svolge in un cimitero, dove i due personaggi iniziali danno vita a un dialogo basato — da parte di Johnny, il protagonista maschile delle prime scene — su una sprezzante considerazione della morte: Johnny si lamenta con la sorella del tempo che deve impiegare ogni volta per andare a visitare la tomba della madre, arrivando addirittura a sostenere, guardando una croce di fiori portata in omaggio recante la scritta ‘We still remember’, “I don't”.

Johnny sarà la prima vittima di uno zombie, che — per contrappasso — lo farà morire gettandolo a terra, fracassandogli così la testa su una lapide: una parodistica, pleonastica forma di introiezione, fisica, dell'idea di morte, che Johnny minacciava di rimuovere dalla propria testa.

Gli zombie, rispetto al paradigma haitiano, diventano pericolosi *per sé*: scompare l'idea della volontà malvagia esterna che li manovra. Inoltre gli zombie sono morti che risorgono, *ante tempore*, dalle loro tombe e che vanno a cercare i vivi per includerli forzatamente nella propria comunità. Le cause — con ogni probabilità — come viene riportato nel film, sono da trovarsi nel malfunzionamento di un satellite, poi esplosivo, che avrebbe

irradiato delle onde in grado di risvegliare i morti. Qui, quindi, si passa da un paradigma, potremmo dire, “volontaristico” (esiste una causa umana, singola e animata da una volontà malvagia, dietro agli zombie) a uno “complotto” (a causa di un esperimento scientifico governativo andato male gli effetti si ripercuotono catastroficamente sulla popolazione).

Vale la pena soffermarsi su queste due determinanti, perché saranno decisive per le analisi che seguiranno. Già nella prima incarnazione cinematografica romeriana dello zombie il cambiamento di paradigma rispetto alle origini haitiane è netto, come appare evidente.

In particolare è la morte che viene a farla da padrona: gli zombie sono morti che si risvegliano, che rientrano nella società che vuole dimenticarli, e che — questo l’argomento del primo dialogo del film — si lamenta per la loro irraggiungibilità, lontananza (Johnny ripete più volte che la tomba della madre è lontana tre ore di auto da Pittsburgh, e che non vale la pena di perdere tutto quel tempo per andarla a visitare per cinque minuti).

Lo zombie riporta la morte al centro dell’attenzione collettiva, confronta i protagonisti con l’onnipresenza — attiva — della finitezza, della finitezza propria e di quella dei propri cari.

Al contempo il film di Romero è un film di critica sociale, che non a caso esce nelle sale nell’anno cruciale della stagione dei movimenti di contestazione. Tra i molti aspetti evidenziati dagli interpreti⁴ (basti come elenco parziale: la tematica *gender*, il ruolo del protagonista di colore, la critica al militarismo, quella ai media) vogliamo qui evidenziarne uno, di importanza capitale per l’evoluzione del genere: la teoria del complotto.

Oltre alla critica alla *società dello spettacolo*, che in quegli anni era appannaggio di un *milieu* intellettuale che stava scoprendo rapidamente il potenziale del medium televisivo in particolare e dei media di massa in generale, simbolizzata dalle onde satellitari che risvegliano i morti (a cui fanno da *pendant* gli zombie-tele spettatori che siedono di fronte ai televisori), è la critica alle istituzioni governative a prendere forma in questa prima versione cinematografica moderna del mito-zombie.

I morti, infatti, vengono risvegliati — come accennato precedentemente — da un (probabile) malfunzionamento di un satellite, che non viene però né confermato né smentito dalle autorità rappresentate, al minuto 59 del film, da uno scienziato e da un’alta carica militare. L’impressione che se ne ricava è che ci sia un evidente collegamento, che le autorità vogliono insabbiare, tra le loro attività e il risveglio dei morti.

Nelle future versioni cinematografiche della sua epopea zombie Romero rinuncerà a dare una spiegazione delle cause all’origine del risveglio dei mor-

4. Un contributo interessante, che unisce l’analisi di aspetti *gender* e della critica ai media nel film è ritrovabile in Wünsch 2008.

ti, ma la teoria della cospirazione governativa rimarrà sempre estremamente presente come sottotraccia del genere, sviluppando, come cercheremo di dimostrare nel paragrafo conclusivo, un filone proprio.

Prima di passare all'analisi ulteriore di questo motivo, vorremmo però tornare sul potenziale tanatologico della figura dello zombie.

Lo zombie romeriano rappresenta nella forma più eclatante possibile l'idea freudiana che il rimosso sia condannato a tornare: laddove la morte rappresenta una rimozione basale per le società post-illuministiche (basti pensare all'evento paradigmatico della forclusione dei cimiteri dalle città per editto napoleonico), il ritorno nella forma allucinatoria del morto vivente entro i confini della società rappresenta una elaborazione sul piano dell'immaginario collettivo di questa assenza concreta della morte. A livello storico-sociale, senza indulgere a indebite generalizzazioni che meriterebbero uno studio comparatistico (sociologico e statistico) più approfondito, non andrebbe, a nostro parere, sottovalutato il potenziale di "scarica" che il cinema horror, e — più tardi — quello splatter, gore, e i fumetti e videogiochi del genere hanno avuto per un complesso sociale (quello occidentale), che dalla fine della Seconda Guerra Mondiale ha fatto i conti con una progressiva assenza dei morti (intesi concretamente: delle salme) dall'esperienza quotidiana. Al di là della casuale presenza su luoghi di incidenti, o della situazione altamente ritualizzata e medicalizzata del parente defunto, l'esperienza di un contatto — visivo o tattile — con un cadavere, è scomparsa dalle nostre società, fatta esclusione per alcuni ceti professionali specifici (legati al mondo medico). Il cinema horror, dove la messa in scena della violenza fisica, anche nei suoi aspetti più crudi, è permessa dal codice del genere, rappresenta a nostro parere un modo per includere, in maniera certo fantasmatica e immaginaria, ma non per questo meno significativamente, la morte nel complesso sociale.

Gli zombie non solo non fanno eccezione, ma si pongono, anzi, all'origine di questa nuova inclusione della morte nell'immaginario collettivo, prendendo il posto di altre figurazioni del mostruoso precedentemente predominanti.

4. *Excursus*: lo zombie come paradigma mostruoso della modernità

In questo *excursus* vorrei mostrare come lo zombie si ponga come incarnazione immaginaria paradigmatica di alcune tensioni storico-sociali che animano le società in cui esso ha raggiunto maggiore popolarità. Per far ciò saranno necessarie due premesse: la prima è di ordine metodologico. Se in apertura abbiamo sottolineato, infatti, che lo zombie nel presente saggio sarà trattato dal punto di vista culturologico (ossia in relazione determinata alle sue puntuali emergenze in contesti mediali, storici e culturali precisi) e non ontologico

(determinandone cioè delle caratteristiche basali, che permettono di riconoscere la figura, distinguendola da quelle apparentate e apparentabili), nel presente *excursus* tratteremo de “lo zombie”, astraendo da una sua particolare incarnazione in un film o genere. A livello generalissimo, possiamo dire che “lo zombie” di cui tratteremo in questa sede è uno zombie cinematografico post-romeriano, i cui prolungamenti arrivano fino alle narrazioni seriali più recenti, come *The Walking Dead* di Robert Kirkman. La seconda premessa è di ordine teoretico: a nostro parere è possibile interpretare le figure del mostruoso che si danno in diversi contesti sociali come tentativi di inclusione (o di elaborazione) di problematiche particolarmente presenti in quelle determinate società, che però non hanno raggiunto — per motivi estremamente disparati — una tematizzazione esplicita negli impianti di elaborazione collettiva (i complessi religioso-rituali, le teorie scientifiche maggiormente diffuse, i collettori ideologici politico-giuridici: in una parola, le metafisiche onto-logiche che ogni società sviluppa per rendere comprensibile e giustificata a se stessa la propria esistenza). Mostri come il lupo mannaro, ad esempio, rappresentano l’elaborazione immaginaria di un rapporto uomo-animale estremamente presente nella vita quotidiana delle società che lo hanno elaborato, ma il cui potenziale simbolico sfuggiva, situandosene al margine, ad ogni tematizzazione esplicita degli apparati simbolici di riferimento di quelle società. Figure come il vampiro, anche se è estremamente complesso ricostruirne in poche righe una storia culturale, viste le figurazioni immaginarie estremamente differenti che nel corso dei secoli questo mostro ha assunto⁵, rappresentava a nostro parere il rapporto ambiguo nei confronti delle figure di eccezione presenti nella società: spesso nobile, il vampiro contagia per elezione, mantiene il proprio nome e il proprio volto, ponendosi come una soggettività forte, dai chiari tratti personalistici.

Lo zombie, al contrario, è una soggettività estremamente debole: non ha nome, ha un volto spesso irriconoscibile, non parla, non agisce intenzionalmente⁶ (Cfr. Yudkowsky 2015; Verstynen, Voytek 2014; Lyons 2009; Kirk, 2008), è pericoloso solo quando agisce in massa. È mera corporeità senza opera (a differenza dei suoi progenitori haitiani) e per questo, di per sé, progetto antisistemico, disfunzionale al sistema di produzione capitalistico, che della messa all’opera dei corpi ha fatto il proprio strumento di sopravvivenza principale.

Lo zombie distrugge l’ordine esistente non tanto e non solo perché uccide le persone, quanto perché è in grado, con un solo morso, di mutare un

5. Per una storia comparata delle due mitologie, quella degli zombie e quella dei vampiri, si vedano almeno: Greene, Silem Mohammad 2010 e Waller 2010. Per una storia culturale del vampiro rimandiamo invece a Braccini 2011.

6. Nella metaforologia descrittiva delle neuroscienze lo zombie ha sostituito come *exemplum* quello che era l’automa — o, ancor meglio, la statua animata — per gli illuministi.

elemento attivo e produttivo della società in uno sciatto bighellonatore delle strade, indifferente alle mode (non a caso gli zombie sono quasi sempre vestiti in maniera trasandata) e a ogni forma di coercizione. Non a caso due studiosi tedeschi, Markus Metz e Georg Seeßlen, hanno riportato nel loro testo *Wir Untote!* una tabella che indica il numero di film a tema zombie prodotti negli Stati Uniti in rapporto al regime politico vigente (Metz, Seeßlen 2012: 107): appare eclatante l'aumento dei film-zombie in concomitanza con il conseguimento del potere politico da parte dei repubblicani.

Questo a dimostrare, o quanto meno a supportare, l'ipotesi che lo zombie sia un mostro proletario, antisistemico, che spaventa le *élites* conservatrici. Il potenziale simbolico dello zombie-sfaccendato non è sfuggito neanche ai contestatori appartenenti al gruppo *Occupy Wall Street*, che hanno inscenato *zombie walks* proprio incarnando la radicale — anticapitalistica — inoperosità racchiusa nella figura di questo particolare *undead*. Questo *incarnare* un potenziale di critica socio-culturale va preso il più letteralmente possibile. È, infatti, come abbiamo già in precedenza evidenziato, nell'essere pura carne l'altra caratteristica fondamentale dello zombie che a nostro parere coglie in pieno lo *Zeitgeist*. Non a caso — lo abbiamo visto in riferimento a *The Night of the Living Dead* — con lo zombie, viene posto, fin dall'inizio, il problema del rapporto con la morte e con i morti. Questo viene situato in un orizzonte completamente secolare e secolarizzato, in cui i morti sono corpi, e solo corpi, che si risvegliano ed agiscono automaticamente, senza fini precisi, se non quelli distruttivo/aggressivi (gli zombie — freudianamente — sono pura pulsione *di* morte, col genitivo che è sia oggettivo che soggettivo in questo caso). La questione dello spirito, dell'anima, del regno dei morti situato in un altrove metafisicamente connotato dalle stimmate della separazione e il cui ingresso/uscita è proibito o rigorosamente codificato religiosamente e culturalmente, non è mai presente nelle narrazioni-zombie. Gli zombie rappresentano la mostruosità di un mondo senza Dio, dove la più antica credenza metafisica dell'umanità, quella della vita dopo la morte, viene sradicata tramite un crudele inveramento: invertendo la potente sentenza paolina per cui « Se infatti i morti non risorgono, neanche Cristo è risorto; ma se Cristo non è risorto, è vana la vostra fede e voi siete ancora nei vostri peccati » (I Cor., 15-17), si potrebbe dire che *proprio perché* i morti risorgono, la fede è vana. I morti, infatti, risorgono e sono mostruosi, non portano in sé nulla di quello che erano prima della risurrezione, nessuna traccia di quella identità individuale che li aveva resi persone — ed in quanto tali, uniche — in vita, nessuna beatitudine, nessuna redenzione. Lo zombie è una delle pochissime forme di mostruosità che rappresenta un *cut* deciso nei confronti della trascendenza, che ormai non gioca più nessun ruolo: tutto è in mano agli uomini, che sia la sopravvivenza, la ricerca di una "cura", la creazione di un senso. Il ruolo dei mediatori della trascendenza (sciamani, streghe, maghi, preti) che in altri

tipi di narrazione della mostruosità avevano il ruolo di intermediari tra il mondo dei vivi e quello delle entità mostruose che andavano combattute e scacciate, viene preso da scienziati e militari, versioni secolarizzate delle figure precedentemente elencate.

Se si prendono sul serio le descrizioni benjaminiane contenute nel frammento *Kapitalismus als Religion* (Benjamin 1921), si può arrivare a sostenere che lo zombie è la figura della trascendenza totalmente immanente che il capitalismo come religione provoca nell'immaginario quotidiano. Laddove il capitalismo come religione "kennt keine spezielle Dogmatik, keine Theologie" (Benjamin 1921: 100), bisogna glossare che esso non conosce pure alcuna forma di trascendenza, giocandosi tutto sul piano del culto (del capitale) e dell'immanenza. Lo zombie rappresenta il rimosso, lo scarto, del capitalismo come religione: figura dell'improduttività immanente, aggressiva e distruttiva, ben incarna l'assenza di trascendenza che una religione basata solo sul culto porta con sé. Laddove, infatti, la religiosità si riferisce alla pura immanenza, anche le forme di negatività ad essa collegate, come scarto rispetto alla "positività" che essa propone, rimangono sul piano immanente, esattamente come gli zombie rispetto al capitalismo. Anche nelle figurazioni fantasmatiche in cui gli zombie distruggono l'impianto socio-economico capitalistico (Cfr. Romero 2005, Lucci 2012) essi ne mantengono e perpetuano l'assenza di orizzonte trascendente.

Lo zombie condivide con i mostri pensati come risultati di esperimenti di laboratorio, di radiazioni, di catastrofi mediche o di apocalissi militar-tecnologiche lo stesso piano di immanenza: quello di un mondo in cui la trascendenza è bandita, perfino nelle figurazioni dell'immaginario. O meglio, in cui la trascendenza è diventata quella futuribile della medicina, della genetica e degli esperimenti sui corpi, non più e non tanto quella relativa al destino delle anime. Questo ordine di considerazioni ci porta all'ultima figurazione dello zombie come metafora che vogliamo analizzare, vale a dire quella dello zombie come infetto, a cui è dedicato l'ultimo paragrafo del presente contributo.

5. Epidemia, pessimismo antropologico, paradigmi hobbesiani

Vorremmo giungere alla conclusione delle presenti analisi con l'approfondimento, precedentemente annunciato, del tema del "complotto" nella cinematografia zombie. Questo, nella sua versione moderna, risale al film del 1973 *The Crazies*, diretto, ancora una volta da George Andrew Romero. In questo film, di cui è stato girato un remake nel 2010 (a firma Breck Eisner), il paradigma della cospirazione governativa e dell'epidemia si uniscono. Nel film vengono narrate, infatti, le vicende parallele della popolazione di una

paradigmatica cittadina americana che viene infettata da un virus (“Trixie”), che rende violenti e pericolosi, e dell’equipe medica che si deve occupare del caso.

La causa dell’infezione è l’accidentale caduta di un aereo militare portatore di esemplari del virus, sviluppato in laboratorio come arma batteriologica, nella falda acquifera adiacente alla città. Per quanto i protagonisti non siano propriamente degli zombie, la contiguità temporale con i film del genere, la firma di Romero, e le modalità di svolgimento della narrazione permettono un parallelismo.

Il punto di interesse di questo B–Movie è il fatto che appare evidente come, di fronte alla minaccia della perdita del controllo, le autorità si rivolgano — tramite una violenta reazione immunologica — verso la popolazione in maniera tanatopolitica: la soluzione al problema è sempre la sterilizzazione assoluta del sito, con relativo annientamento della popolazione (infetti e non). A nostro parere queste due determinanti, l’essere soggetti a macchinazioni bio–tanato–politiche da parte del governo, e il sospetto che le istituzioni non stiano — nei momenti di “stato d’eccezione” — dalla parte della popolazione, rappresentano due rimossi fondamentali della società americana, che trovano sempre maggiore espressione nelle figurazioni del mostruoso incarnate dalle narrazioni zombie.

Abbiamo, infatti, qui esemplificata una topica fondamentale di quelle che poi diverranno le narrazioni–zombie più in voga negli undici anni che intercorrono tra l’uscita nelle sale di *28 Days Later* (2002) di Danny Boyle e di *World War Z* (2013) di Marc Foster. In questo genere di narrazioni, che ormai hanno completamente sostituito quelle del genere precedente, esemplificato da *The Night of the Living Dead*, gli zombie subiscono una metamorfosi fondamentale: essi non sono più dei morti che si risvegliano, ma degli infetti.

Alla determinazione basale della morte, alla sua rimozione e al conseguente ritorno di questo rimosso, si sostituisce la rimozione (e la conseguente paura atavica) dell’epidemia e della malattia. Paradigmatica in questo senso è la correlazione suggerita all’inizio della omonima trasposizione cinematografica del romanzo di Richard Matheson *I am Legend* (2007, regia di Francis Lawrence): qui viene presentato brevemente in televisione, con toni entusiastici, un possibile vaccino contro l’AIDS. Con un *cut* deciso e indicativo, viene poi presentato il mondo tre anni dopo: una *waste land* post–apocalittica, dove ogni traccia di umanità è scomparsa. I mostri del film, così come i “folli” del film di Romero, non sono zombie, o meglio non sono più *quegli* zombie, i morti che risorgono dalle loro tombe, sono infetti.

La paura che incutono — come nel caso degli zombie haitiani — è più quella proiettiva, quella di diventare come loro, che relativa alla loro pericolosità intrinseca (per quanto, per motivi narrativi e di genere, le narra-

zioni cinematografiche in questione indulgono sull'effetto di mostruosità, e sottolineano la violenza degli infetti, per creare *suspance*).

Per questo non è tanto importante che essi siano univocamente, ontologicamente, "zombie", che rispondano a caratteristiche precise: i vampiri della serie televisiva *The Strain* (iniziata nel 2014 negli USA sotto la direzione di Guillermo del Toro) sono "zombie", così come quelli di *I am Legend*, quanto quelli di *28 Days Later* e di *World War Z*.

Sono zombie perché rientrano nello schema narrativo-evolutivo che abbiamo descritto, che ha spostato l'operatore semantico-zombie dalla paura fondamentale della morte a quella della malattia, della pandemia e dei risultati sulle strutture socio-istituzionali di questi stati di eccezione.

Questa mutazione della figura dello zombie, da (non-)morto a infetto, resterebbe pure in linea con l'ipotesi precedentemente formulata, secondo la quale questa figura dell'immaginario corrisponderebbe ad un mondo totalmente secolarizzato, in cui l'orizzonte trascendente non gioca più alcun ruolo nell'immaginario collettivo. Infatti, la pandemia e la conseguente apocalisse non portano alcuna apocatastasi, ma lasciano i sopravvissuti in un mondo irredento, anche se totalmente cambiato: ci sembra assolutamente verosimile, entro queste coordinate, descrivere l'epidemia come un'apocalisse secolarizzata, a cui viene sottratto l'orizzonte trascendente. Anche le cause della pandemia rientrano nel complesso di colpa che — secondo Benjamin — caratterizza il capitalismo come religione: di solito è a causa di esperimenti e sfruttamenti eccessivi del *bios* e del mondo naturale che l'apocalisse ha inizio.

A questo senso di colpa fa da corrispettivo l'esperimento mentale che l'apocalisse rende possibile: quello della distruzione dell'esistente senza che sia necessario un progetto politico alternativo, una rivoluzione o una radicale riformattazione dell'assetto economico-politico mondiale.

Questo permette l'ultima riformulazione del paradigma degli zombie, che trova la sua espressione in *The Walking Dead*, di Robert Kirkman (cfr. Frezza 2015).

Questo paradigma rappresenta di nuovo un'ulteriore evoluzione della figura dello zombie, rispetto alle fasi precedenti: se infatti in quello dell'epidemia l'accento era posto sui timori collegati alla medicalizzazione della società e alla diffidenza nei confronti delle istituzioni (sia per quanto riguarda le politiche sanitarie, che per quel che concerne l'ambito militare e la gestione delle situazioni di emergenza), qui abbiamo un ritirarsi progressivo della figura dello zombie sullo sfondo, fino a diventare solo un espediente narrativo che lascia spazio alle idee degli autori sulla dimensione antropologica e morale fondamentale dell'essere umano.

Nel mondo di Kirkman, si è tornati a un hobbesiano stato di natura (cfr. Lucci 2014), dove gli zombie sono solo l'espedito che permette agli

autori di descrivere la loro visione di una società che si deve riorganizzare da zero, dopo che le strutture socio-politiche sono andate perdute a causa dell'epidemia. Gli zombie funzionano da espediente narrativo, e servono a mantenere le coordinate horror di genere, ma in realtà sono le interazioni tra persone e gruppi umani a farla da padrone nella narrazione kirkmaniana. Kirkman costruisce tramite gli zombie un teatro dove rappresentare le diverse coordinate del suo pessimismo antropologico: secondo l'autore, infatti, in un mondo post-apocalittico dove le strutture sociali saltano, vige la legge del più forte, e tutti i valori etico-morali sono disfunzionali rispetto alla sopravvivenza nelle mutate condizioni di vita: solo chi sarà in grado di adeguarsi alle mutate condizioni ambientali, adeguando ad esse il proprio orizzonte etico, potrà sopravvivere.

Lo zombie, in conclusione, dalla nostra prospettiva, può essere considerato una figura fondamentale dell'immaginario collettivo contemporaneo, utile a comprendere i rimossi, le tensioni e le paure delle società di cui è una proiezione di riferimento.

Riferimenti bibliografici

- ARISTOTELE, *Politica*, trad. it. a cura di C.A. Viano, Rizzoli, Milano 2002.
- BENJAMIN W., *Kapitalismus als Religion* [Fragment] [1921], in Id., *Gesammelte Schriften*, a cura di R. Tiedemann e H. Schweppenhäuser, 7 voll., Suhrkamp, Frankfurt am Main 1991, vol. VI, pp. 100–102.
- BRACCINI T., *Prima di Dracula. Archeologia del vampiro*, il Mulino, Bologna 2011.
- CRAVEN W., *Serpent and The Rainbow*, USA 1987.
- DAVIS W., *Zombification*, « Science », 240, n. 4860, 1988, pp. 1715–1716.
- , *The Serpent and the Rainbow*, Simon&Schuster, New York 1985.
- FREZZA G., (a cura di), *Endoapocalisse. The Walking Dead, l'immaginario digitale, il post-umano*, Areablu Edizioni, Salerno 2015.
- GREENE R., SILEM MOHAMMAD K., *Zombies, Vampires, and Philosophy*, Open Court Publishing, Chicago 2010.
- HALPERIN V., *White Zombie*, USA 1932.
- KIRK R., *Zombies and Consciousness*, Oxford University Press, Oxford 2008.
- LYONS J.C., *Perception and Basic Beliefs. Zombies, Modules and the Problem of the External World*, Oxford University Press, Oxford 2009.
- LUCCI A., *Homo Homini Zombie. Su morale e stato di natura, da Thomas Hobbes a The Walking Dead*, « Lo Sguardo. Rivista elettronica di filosofia », 16, 2014, pp. 109–115.
- , *Il reale del palazzo di cristallo. Sull'essenza del capitalismo da George Andrew Romero a Peter Sloterdijk*, in Pagliardini A., (a cura di), *Il reale del capitalismo*, et. al./edizioni, Milano 2012, pp. 78–86.

- MACHO T., *Todesmethaphern. Zur Logik der Grenzerfahrung*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1987.
- METZ M., SESSLEEN G., *Wir Untote. Über Posthumane, Zombies, Botox-Monster und andere Über- und Unterlebensformen in Life Science & Pulp Fiction*, Matthes & Seitz, Berlin 2012.
- RATH G., *Zombie(s)*, « Zeitschrift für Kulturwissenschaften », 1, 2014.
- RHODES G.D., *White Zombie. Anatomy of a Horror Film*, Jefferson, North Carolina, McFarland 2001.
- ROMERO G.A., *The Land of The Dead*, USA 2005.
- RONCHI R., *Zombie Outbreak. La filosofia e i morti-viventi*, Textus Edizioni, L'Aquila 2015.
- SEABROOK W., *The Magic Island*, Albatross, Hamburg-London-Milano 1929.
- SHELLER M., *Consuming the Caribbean. From Arawaks to Zombies*, Routledge, London-New York 2003.
- VERSTYNEN T., VOYTEK B., *Do Zombies Dream of Undead Sheep? A Neuroscientific View of the Zombie Brain*, Princeton University Press, Princeton 2014.
- YUDKOWSKY E., *Rationality. From AI to Zombies*, Machine Intelligence Research Institute, Berkeley 2015.
- WALLER G.A., *The Living and the Undead. Slaying Vampires, Exterminating Zombies*, University of Illinois, Urbana-Chicago-Springfield, Press 2010.
- WÜNSCH M., *Horror und Herrschaft. Regierungstechniken im ZombieFilm*, in Hentschel L., (a cura di), *Bilderpolitik in Zeiten von Krieg und Terror: Medien, Macht und Geschlechtsverhältnisse*, b_book, Berlin 2008, pp. 93-119.