

TUTTO IN QUELLA NOTTE GLI ZOMBIE NEGLI IMMAGINARI CONTEMPORANEI

IL GIORNO IN CUI MORÌ MARTIN LUTHER KING

di Mazzino Montinari

Il 4 aprile 1968 Martin Luther King veniva ucciso in un motel a Memphis. Uno dei tanti giorni oscuri per gli Stati Uniti e per l'umanità, se è vero che il destino di un uomo è il destino di tutti noi. A chilometri di stanza, quello stesso giorno, una macchina viaggiava da Pittsburgh verso New York. Erano a bordo un regista sconosciuto e un compagno d'avventura che aveva contribuito alla realizzazione di un film che ora si trovava nel portabagagli, finito dai titoli testa a quelli di coda. Il regista esordiente era George Romero, il suo sodale era Russell Streiner. Speravano entrambi di vendere il film a qualcuno che lo portasse in sala. Un lungometraggio che in apparenza doveva essere un horror capace di spaventare e intrattenere giovani spettatori e che, però, chilometro dopo chilometro assumeva ben altri contenuti. *Night of the Living Dead*, soprattutto con la sua scena finale (anche con le fotografie in stile documentario), improvvisamente richiamava alla dura realtà. Ben, l'eroe della storia, interpretato dall'attore afroamericano Duane Jones, dopo essersi battuto con

coraggio e aver difeso fino all'ultimo i suoi compagni dall'orda dei morti viventi, viene ucciso non più dal fuoco amico, ma da un gruppo capeggiato dallo sceriffo locale che non fa distinzioni tra Zombi e uomini con una pelle diversa da quella bianca. Ovviamente a cinquant'anni di distanza il fenomeno durevole dei morti viventi non si può ridurre a quello specifico episodio e, in generale, al contesto del Sessantotto. È comunque significativo che prima ancora di uscire in sala, *Night of the Living Dead* fosse così mutevole e penetrante, capace di entrare nei meandri di una realtà complessa com'è quella dell'esistenza umana per rivelarne gli orrori. Per questo a cinquant'anni di distanza se ne parla ancora e si trovano nuovi spunti interpretativi, diverse chiavi per leggere il contemporaneo. Qui al Noir in Festival abbiamo chiamato studiosi, esperti, filmmaker per aprirci agli infiniti immaginari prodotti dagli Zombi, per continuare ad assistere a quel continuo rimando tra il cinema e la nostra vita.

Partecipano all'incontro:

Dario Argento
Federico Ercole
Gianfranco Manfredi
Gioacchino Toni

Modera:
Mazzino Montinari

IMMAGINARI ZOMBIE

di **Gioacchino Toni**

È innegabile che la figura dello zombie abbia assunto una posizione di rilievo nell'immaginario collettivo contemporaneo e ciò è in parte dovuto alle sue capacità di metamorfosi che le hanno consentito di mettere in scena le ansie, le paure e le speranze del momento.

Tradizionalmente si fa risalire la figura dello zombie alle culture africana e haitiana, ove, attingendo dall'immaginario della schiavitù, rimanda a un soggetto depersonalizzato, incapace di ribellarsi. Nel corso dell'Ottocento la figura dello zombie entra a far parte del folklore statunitense ed europeo fino a conquistare spazio nella letteratura e nel cinema grazie soprattutto al libro *The Magic Island* (1929) di William Seabrook e al film *L'isola degli zombies* (*White Zombie*, 1932) di Victor Halperin.

George A. Romero, con la trilogia composta da *La notte dei morti viventi* (*Night of the Living Dead*, 1968), *Zombi* (*Dawn of the Dead*, 1978) e *Il giorno degli zombi* (*Day of the Dead*, 1985), trasforma la figura dello zombie proponendo un quasi-vivente in avanzato stato di decomposizione che non deriva più dall'effetto di un maleficio di uno stregone ma si viene a trovare privo di padrone e agisce senza una chiara ragione. Si tratta di film che riflettono sulle condizioni di esistenza in un mondo ove i rapporti sociali appaiono fortemente compromessi.

Con *28 Giorni dopo* (*28 Days Later*, 2002) di Danny Boyle il genere, considerato in senso dilatato, subisce una mutazione importante, per certi versi anticipata dallo stesso Romero nel suo *La città verrà distrutta all'alba* (*The Crazies*, 1973): diverse opere più o meno ispirate all'immaginario dello zombie si concentrano sulla propagazione della malattia e la figura dello zombie-infecto tende a perdere la tradizionale lentezza barcollante

in favore di una velocità di spostamento e una voracità che sembrano incarnare lo spirito della società attuale.

Nel caso della serie televisiva *The Walking Dead* (dal 2010) ideata da Frank Darabont, tratta dai fumetti (dal 2003) di Robert Kirkman, sfruttando le possibilità di dilatazione offerte dalla serializzazione narrativa, l'attenzione si concentra non tanto sui rapporti tra esseri umani e zombie, quanto piuttosto sulle dinamiche intercorrenti tra i gruppi umani dopo l'apocalisse e sulle modalità di ricostruzione di una società ormai crollata. Nel momento forse di massima diffusione e successo dell'universo zombie, diverse produzioni audiovisive sembrano però attestare come il genere sia giunto al capolinea nel suo girare a vuoto perdendo per strada quelle caratteristiche di critica radicale presenti in esso sin dall'inizio. È nota la capacità di riassorbimento dell'industria culturale e più ancora che con i contenuti veicolati dalle singole opere è con questa *zombificazione culturale* che tocca tanto le produzioni recenti, quanto quelle più datate, sia quelle votate al mero intrattenimento o palesemente reazionarie, sia quelle più critiche e radicali, che l'immaginario zombie e l'immaginario in senso più allargato si trovano a fare i conti oggi con una realtà che pare davvero sempre più *zombificata*.

Solo per dare un'idea di come quella dello zombie sia davvero una figura complessa e si presti a svariate letture si possono tratteggiare sommariamente almeno alcuni degli studi più interessanti prodotti ultimamente. Maxime Coulombe, ad esempio, individua nel cinema zombie l'incarnazione dell'autodistruzione dell'Occidente: un male da esso prodotto partorisce creature in grado di decimare la popolazione del pianeta e gli esseri umani che si trovano a fronteggiare il pericolo zombie

dimostrano il peggio di sé mostrandosi incapaci di andare al di là del loro cinico individualismo.

Studiosi come Martino Doni e Stefano Tomelleri sostengono che il mito dello zombie raccoglie la natura parassitaria del neocapitalismo in quanto ne è l'espressione più elementare e più fedele visto che le principali caratteristiche degli zombie seguono e trasfigurano i dispositivi di produzione, sfruttamento, oppressione e rimozione tipici dei legami sociali, culturali ed economici attuali. La bulimia del *living dead* rimanderebbe al consumismo contemporaneo, inoltre, lo zombie si presenta come massa indifferenziata al pari di come vengono percepiti i migranti in Occidente. Non è nemmeno difficile individuare analogie tra le orde di morti viventi che abitano gli schermi e le folle di consumatori che vagano nei centri commerciali o anche con le schiere di lavoratori sfruttati nel sud del mondo. Insomma, i morti viventi sembrerebbero avere parecchie affinità con l'attuale modo di produzione che sta trasformando gli esseri umani in morti che camminano. Anche Rocco Ronchi insiste su come si possa parlare di zombie soltanto al plurale, su come siano percepiti come "massa oncologica" che "non abitano il mondo" né hanno luogo in esso. Se gli zombie vengono in origine dal mondo del lavoro, nei film di Romero essi non sono più schiavi ma cannibali aggressivi e insaziabili. Nella leggenda caraibica agli zombie era preclusa la carne (e il sale), pena la fine dell'*incantesimo zombificante*, nei film di Romero, invece, i *living dead* sono pura compulsione a quel godimento interdetto agli antenati haitiani. Tale trasformazione, suggerisce Ronchi, ha una spiegazione materialistica: è dovuta alla trasformazione del capitalismo che è slittato verso il consumo coatto.



Sui processi di de-umanizzazione si sofferma invece Gaia Giuliani approfondendo il *ritorno del mostruoso* tra cattiva coscienza coloniale e neocolonialismo. Convinta dell'idea che il mostruoso rimandi, a maggior ragione oggi, alla mutazione dell'organismo umano e all'incapacità di ristabilire il controllo su di essa, Giuliani definisce l'alterità (alieno/a, non-morto/a, mutante, cyborg ecc.) come post-umana e definisce neocoloniale il tentativo di ristabilire il controllo su tutto ciò che è mutato, producendo alterità, trasgredendo alle regole della razionalità sovrana. Esiste un'evidente continuità tra il "subumano" proprio del periodo coloniale e schiavista e il "non-umano" o "post-umano" neocoloniale; in entrambi i casi la sua eliminazione solleva da responsabilità e lo sterminio diventa "naturale" nel suo essere presentato come la "soluzione finale" che permette il ritorno ad un'ontologia di un particolare tipo dell'umano di nuovo al centro dell'universo.

Antonio Lucci nota come negli ultimi tempi, di pari passo con l'accantonamento del tema della morte nella cultura occidentale, la figura dello zombie-morto sembra essere stata messa da parte per lasciare il posto ad un *frame* centrato sulla malattia, spesso in forma di pandemia e, di pari passo, parrebbe spesso abbandonare l'immaginario resistenziale limitandosi a dare immagine a una società caratterizzata in maniera conservatrice. A differenza di ciò che avviene nelle narrazioni romeriane, in *The Walking Dead* gli zombie sembrano essere divenuti parte della

normalità. Nelle narrazioni delle serie televisive, che hanno tempi narrativi lunghi, le categorie logiche, ontologiche ed etiche, constata Lucci, mutano facilmente rispetto alla realtà pre-apocalittica e il genere zombie (sia nella variante *dead* che in quella dell'infetto) non può che mettere in scena strutture sociali e morali trasformate mentre nei film, che hanno tempi di narrazione meno dilatati, e il racconto tende a svilupparsi a ridosso dell'apocalisse, si possono più facilmente esporre elementi di critica culturale, mostrando gli esseri umani in balia di situazioni estreme.



Sull'immaginario politico-ideologico riscontrabile in *The Walking Dead* si soffermano anche Dom Holdaway e Massimo Scaglioni che scandagliano la serie alla ricerca di elementi riguardanti la rappresentazione del sistema politico-sociale contemporaneo americano. Anche se la serie in questione manca della radicalità della critica sociale romeriana, la sua funzione allegorica resta evidente: la presenza costante nella serie delle mura che dovrebbero difendere alcune comunità dagli zombie richiama palesemente le ansie xenofobe che hanno contribuito alla vittoria di Donald Trump. Concentrando l'attenzione sui sopravvissuti, e sfruttando la dilatazione consentita dalla serializzazione, *The Walking Dead* tende a soffermarsi sulla molteplicità di reazioni all'apocalisse e sulle modalità di ricostruzione di una società devastata. Il continuo spostarsi dei sopravvissuti tra luoghi-rifugio sottolinea metaforicamente il fallimento di un modello sociale deragliato di pari passo al progressivo peggioramento etico dell'essere umano.

Vi sono però almeno altri due ambiti in cui, in forma metaforica, si manifesta la figura dello zombie: il mondo del lavoro, nelle sue forme di alienazione e sfruttamento, e il mondo dei media tanto nella narrazione-produzione di morti viventi, quanto nel suo stesso palesarsi come mondo sospeso tra la vita e la morte, nel suo proiettarsi oltre il luogo, lo spazio ed il tempo. Federico Boni analizza la figura dello zombie come metafora che riguarda i media dal punto di vista produttivo, delle modalità di rappresentazione del potere da essi attuate e delle forme di consumo dei contenuti da parte del pubblico. La metafora dei morti viventi viene dunque indagata dall'autore facendo riferimento ai lavoratori delle imprese mediatiche, ai potenti messi in scena dai media e alle diverse tipologie di pubblico. Infine, Livio Marchese, con un occhio di riguardo alle responsabilità dei media e dell'audiovisivo, indaga la trasformazione dalla figura del morto vivente alla luce di quella che può definirsi una mutazione dell'essere umano stesso. L'ultima ondata

di cinema zombie mette in scena una realtà in cui gli esseri umani si trasformano in creature antropofaghe non appena venuti a contatto con agenti virali. Tale narrazione è spesso associata al clima catastrofico, paranoico e d'incertezza diffusosi in Occidente soprattutto dopo l'attacco alle Twin Towers, in cui entrano in causa anche l'invadenza dei media e la crisi economica. Numerose produzioni recenti tendono a ripetere il medesimo schema narrativo con poche varianti: l'irrompere dell'orrore nella quotidianità borghese, la catastrofe mostrata in diretta dalla tv, le città evacuate in un clima da fine del mondo, la pandemia, l'incubo del contagio e del contatto con l'"altro", la dissoluzione di ogni ordine sociale, i problematici rapporti tra i superstiti. Secondo lo studioso gli zombie di oggi siamo tutti noi che manifestiamo indifferenza a ciò che ci circonda e assenza di volontà, di emozioni e di senso critico, egoismo, conformismo e smarrimento del senso del reale.

Per approfondire tali tematiche si rimanda al saggio di Gioacchino Toni, *Zombie (e) immaginari* contenuto nel volume L. Cangianti, A. Daniele, S. Moiso, F. Pezzini, G. Toni, *Immaginari alterati. Politico, fantastico e filosofia critica come territori dell'immaginario* (con Prefazione di Valerio Evangelisti), Milano-Udine, Mimesis Edizioni, 2018.

Gioacchino Toni è studioso dei fenomeni artistici e audiovisivi. Ha pubblicato i volumi *Gli stili nel tempo* (con G. Ruggerico, 2005), *Storie di sport e politica* (con A. Molinari, 2018) e *Immaginari alterati* (con L. Cangianti, A. Daniele, S. Moiso, F. Pezzini, 2018). Docente di Storia dell'arte, autore di numerosi scritti di carattere artistico e cinematografico, è redattore di «Carmilla» e collaboratore di altre testate.

ZOMBI NUMERICI

di Federico Ercole

La storia del cinema/video gioco, breve e dal tetro orizzonte dove brillano poche stelle tra le grigie esalazioni filmiche di pellicole mediocri se non scadenti, sarebbe potuta mutare nella seconda metà degli anni Novanta. All'epoca la Capcom, colosso nipponico del videogame e allora fucina di autori e di idee, propose a George Romero la regia e la sceneggiatura di un film tratto da *Biohazard*, in occidente *Resident Evil*, incubo della sopravvivenza virtuale di Shinji Mikami con morti viventi e mostri orripilanti e letali. Tuttavia questo nero, promettente sogno si infranse negli scogli dell'industria e qualcosa non piacque alla Capcom, così questa si limitò ad affidare al maestro scomparso de *La notte dei morti viventi* la direzione di due trailer per l'imminente secondo episodio di *Resident Evil*. *Game Over*.

Eppure nessun regista avrebbe potuto realizzare un'opera di qualità come Romero e il buon fine del progetto avrebbe inoltre avuto un significato più alto: quello di restituire all'inventore degli zombi moderni (insieme a Richard Matheson) ciò che il videogame aveva traslato dalle sue opere, ribadendo il suo genio di autore.

Nel corso degli anni, fino a oggi, gli zombi sono stati utilizzati come nemico per eccellenza in decine di opere videoludiche, talvolta variati dall'idea originale, incattiviti o velocizzati, ma dalla matrice, o tema principale in questi interattivi poemi sinfonici dell'orrore, sempre riconoscibile.

Dagli zombi caracollanti e biascicanti della trilogia originale di *Resident Evil* a quelli fungosi di *The Last of Us*, da quelli londinesi e inarrestabili di *Zombi U* a quelli tropicali di *Dead Island*, dai putrescenti morti viventi nazisti di *Call of Duty WWII* a quelli notturni di *Dying Light*, dalle micidiali macchine di morte nipponiche di *Forbidden Siren* alle orde deformate di *Left for Dead*. Fino a *Dead Rising*, il suggestivo territorio per un massacro continuo e creativo di centinaia di zombi che ricicla lo scenario di *Dawn of the Dead*, poiché ambientato all'interno di un gigantesco centro commerciale, o alla versione videoludica di *The Walking Dead* che riadatta i fumetti di Robert Kirkman, ponendo al giocatore l'onere di scelte strazianti. Inoltre zombi, più o meno classici, compaiono in innumerevoli



titoli non-horror, elaborati dal fantasy, dalla fantascienza, addirittura dal western, come in quella chimerica meraviglia che è l'espansione *Undead Nightmare* di *Red Dead Redemption*. È raro trovare un videogame anche solo vagamente fantastico nel quale non compaia, prima o poi, anche uno zombi declinato in una qualche maniera.

Tutto questo clamoroso successo, che ha trasformato lo zombi in un'icona stellare del gioco elettronico, si deve alla natura stessa di questi perennemente affamati morti viventi: la loro malevola ottusità, il loro essere umani divenuti parodia di se stessi, la loro eventuale lentezza. Lo zombi è il nemico perfetto in un videogame, il bersaglio definitivo; eliminarlo non implica nessun senso di colpa in chi gioca e farli a pezzi diviene un'attività liberatoria, persino spensierata quando questi non sono troppo aggressivi complicandoci l'esercizio della loro distruzione.

Tuttavia è solo una questione di forma, perché nei giochi la "materia" con la quale solo assemblati gli zombi è la stessa di ogni altro nemico e così la loro intelligenza artificiale, e le legioni di morti viventi che abbiamo terminato in decine di videogame non sono che pixel assemblati, dannati in quella forma, non così diversi da tanti altri avversari meno ributtanti, parvenze di IA condannate dal loro demiurgo a essere eliminate senza alcuna pietà, ghetizzati in un simulacro putrido. Hidetaka Miyazaki, l'oscuro signore della crudeltà e della severità videoludica, ci fa intuire in *Dark Souls* cosa significa essere dei non-morti marcescenti,

relegandoci in corpi cavallereschi maledetti da mortali incanti pronunciati alla fine di ogni mondo possibile, morti fra i morti, anche quando torniamo, per poco, umani.

L'importanza del cinema non-morto di George Romero in ambito videoludico non è tuttavia solo quella di avere donato al videogame i mostri da macello perfetti. *La notte dei morti viventi* ha ispirato altresì le dinamiche ludiche e la ritmica della suspense con la quale sono realizzati i videogiochi più riusciti, la gestione dello spazio e le inquadrature, i suoni e le forme, le tecniche per sopravvivere alla minaccia che sono già squisitamente "videogiocose", l'empatia per la vittima di uno scenario apocalittico che favorisce un'immedesimazione totalizzante tra spettatore/giocatore e personaggio/avatar, la necessità di mappare lo spazio e memorizzarlo al fine di sfruttarne i pro e non soccombere ai contro.

Senza *La notte dei morti viventi* il videogioco moderno d'azione e avventura sarebbe assai diverso, e non solo quello horror, quasi irriconoscibile.

Federico Ercole è nato a Torino nel 1970 e vi risiede. Scrive regolarmente di videogiochi su «il Manifesto» e «Alias», «Dagospia», «Everyeye» e «Playstation Official Magazine». Ha inoltre scritto per «Rolling Stone», «Wired» e «Sky.it» e collaborato con il programma *Fuori Orario* di Enrico Ghezzi per mandare in onda segmenti di videogame.

