

Gino Frezza (ed.)

*Endoapocalisse. The Walking Dead,
l'immaginario digitale, il postumano*

Salerno, Areablu edizioni, 2015, 313 pp.

Il volume curato da Gino Frezza, frutto del lavoro condotto dal Laboratorio di Analisi degli Audiovisivi dell'Università di Salerno, raccoglie i contributi di diversi studiosi nazionali e internazionali con l'obiettivo di analizzare la poliedricità dell'immaginario contemporaneo sullo *zombie*, e per farlo mette al centro il fenomeno seriale di *The Walking Dead* (TWD) creato da Robert Kirkman, ponendo in una prospettiva transdisciplinare le relazioni tra l'intensa metaforologia postumana e apocalittica incarnata dallo *zombie* e le nuove morfologie del racconto seriale transmediale. L'universo narrativo di TWD, infatti, è un caso paradigmatico, come viene ricordato nell'Introduzione, che antologizza l'immaginario zombico tradizionale, quello costruito dai sei film di Romero (nell'arco di 40 anni: dal 1968 al 2009), e al tempo stesso amplia il ventaglio delle simbologie del racconto apocalittico, illustrando la predilezione per un'organizzazione formale seriale e una storia espansa su più formati medialità (*transmedia storytelling*); in altre parole, presenta un *concept* già consolidato nel cinema horror (l'*apocalisse zombie*) e lo diffonde attraverso diversi oggetti medialità collegati tra loro, con il risultato di posizionarlo al centro di un immaginario costruito grazie al ruolo comunicativo e simbolico prodotto dal nuovo assetto convergente dei media digitali.

Le tre parti che suddividono il volume, "Contesti", "Serialità, intermedialità, digitale", "Apocalisse, post-umano", provano a fornire l'accesso a un'analisi interpretativa del contesto culturale e mediale,

delle forme e i formati narrativi della convergenza e delle simbologie culturali elaborate delle apocalissi *zombie* contemporanee, senza però evitare alcune ripetizioni descrittive riguardo al plot e ai personaggi della serie.

Il saggio di Felice Addeo in apertura descrive il concetto di “zombie reinassance”, sviluppato in mediologia da Kyle Bishop a partire dal film *28 Days After* (2002), e ne rintraccia le origini nel videogame *Resident Evil*, illustrando così una vivacità narrativa tra *gaming* e cinema ricca di affascinanti contaminazioni formali. La “zombie reinassance”, iniziata con i *running zombie* di *28 Days Later*, trova il suo culmine con TWD, dove la storia si struttura attraverso una logica narrativa espansa, ravvisabile nella convergenza di numerosi formati mediali differenti coinvolti con le loro specifiche linguistiche alla definizione di uno stesso universo finzionale apocalittico seriale di lunga durata. Gli altri saggi che compongono la prima parte propongono diverse panoramiche sul contesto mediale dell'immaginario sullo *zombie*, passando in rassegna il rapporto tra sopravvivate e non-morto dal cinema di Romero sino all'arrivo in Tv di TWD (Vincenzo Spisso). Inoltre, vengono segnalate le specifiche linguistiche delle diverse medialità in relazione ai contenuti e alla loro audience. Ad esempio, Francisco Saez de Adana, prendendo in considerazione il fumetto di Kirkman, rintraccia nel gotico il genere fumettistico che esprime al meglio il complesso rapporto tra società americana e media; Alfonso Amendola descrive il contagio demistificatorio dello *zombie* nella cultura musicale, da Michael Jackson al punk dei Misfits, dal rock dei Cranberries al pop di Lady Gaga; mentre Oliver Merchart legge le spettacolari scene di massa zombica del film *WWZ* (2013) di Foster attraverso le categorie sociologiche della “massa pura” di Canetti, rintracciandovi la chiave interpretativa per l'ansia tutta moderna di assistere al collasso delle istituzioni sociali solide: «la massa pura è soprattutto nient'altro che la brutta e amorfa caricatura che ci guarda di traverso dal retro dell'ordinamento stabile della nostra società» (111).

La costruzione formale del sistema narrativo di TWD, al centro della seconda parte del volume, è una questione più complessa: pur riprendendo l'idea di una narrazione seriale così come era stata pensata

per il cinema dallo stesso Romero, ora la serialità si fa portavoce di una cultura della convergenza dove non ci si riferisce più a storie monomediali, ma a interi universi diegetici organizzati in modo continuativo e articolati su più media. In TWD la serialità “esplode” e contagia una varietà di formati mediali (fumetto, serie Tv, webserie *companion*, romanzi, *appgame*, tutorial online, *talk show* anch’esso online). Come dimostrano i saggi di Achille Pisanti sulla strategia d’ingresso dello spettatore nella diegesi della serie televisiva attraverso l’episodio pilota, e quelli di Mario Tirino sull’ecologia narrativa e mediale di TWD, dietro il successo del progetto di Kirkman c’è una strategia tesa a immergere lo spettatore nella non linearità della narrazione “postseriale”, stimolandolo a raccogliere informazioni e ricostruire storie le cui parti sono disseminate in un tessuto testuale episodico, per ottenere il senso complessivo della storia attraverso le mappature dei media coinvolti. Come scrive Mario Tirino, alla base della narrazione seriale e transmediale di TWD c’è uno “ur-script” comune a entrambe le narrazioni: «un deposito di blocchi narrativi, istanze drammatiche, simboli e figure del racconto [...] ricombina[ti] secondo logiche adeguate all’ambiente mediale e al disegno più ampio delle linee verticali e orizzontali della narrazione seriale lunga» (154). Altro elemento d’analisi per Tirino è la rielaborazione spettatoriale nell’ecologia mediale di TWD: una ricca costellazione di forme e formati seriali che definiscono una narrazione totale da fruire attraversando spazi narrativi prodotti da media differenti. Da questa analisi emerge un mondo zombico senza fine, che, sospeso tra appropriazione ed esperienza ludica, costruisce affascinanti narrazioni dove la trasmedialità è garante di un’esperienza spettatoriale attiva, totalizzante e immersiva.

I saggi della terza parte, invece, rinnovano il catalogo di paure dietro le rappresentazioni delle apocalissi *zombie*, reinquadrando la stretta relazione tra mitologia della resurrezione cristiana ed epidemia zombie. Il saggio di Adriano Vinale illustra la vivacità di una tematizzazione apocalittica recuperando le corrispondenze formali tra l’apocalittica biblica e quella di TWD. L’apocalisse *zombie* immaginata da Kirkman, inoltre, permette di aggiornare i contenuti simbolici delle forme e dei modi dell’immaginario distopico all’alba del nuovo

millennio, come fa il saggio di Novella Troianiello sulla crisi di validità dei sistemi politici democratici a partire dal post 11/9. Ma TWD diventa anche occasione per estendere la riflessione sull'endoapocalisse, forma di apocalisse specifica della "rinascita *zombie*", come corruzione di spazi simbolici e perdita di entità dello Stato e del suo apparato normativo davanti all'emergere spontaneo di una società atomizzata, regredita a formule sociali postumane (Fabrizio Denunzio). Il saggio conclusivo di Gino Frezza mette al centro lo *zombie* come figura che, oltre ad aver colonizzato l'immaginario dei media digitali, si trova nella posizione privilegiata di saggiare e definire i confini dei media convergenti: «figura che sfida i contorni e le piattaforme espressive dei singoli media» (265); nonché dell'umano *tout court*. Infatti, lo *zombie* analizzato da Frezza diventa un'immagine foriera di una crisi dell'umanità che innesca nuovi legami tra apparenza e identità del corpo e che richiede anche di rileggere il rapporto tra corporeità e tecnologia. E al centro di questo processo di produzione di immagini, TWD «conduce la percezione dello spettatore mediale della prima fase del XXI secolo all'aprirsi e al farsi di una diversa dislocazione dell'immaginario» (281).

Il volume ha il merito di aprire, grazie a un'impostazione divulgativa, il dibattito accademico sulla figura dello *zombie* in una prospettiva sicuramente ampia e trasversale, che si presta alla contaminazione di conoscenze. Soprattutto nella prima parte del volume, "Contesti", si ha, però, l'impressione di muoversi all'interno di un accumulo di approcci, sguardi e letture differenti non sempre perfettamente connessi tematicamente tra loro. Da notare anche il mancato approfondimento di alcuni fenomeni utili per la definizione del contesto zombico attuale, come lo *zombie walk* e i *live action game*, o le app per i giochi in Realtà Aumentata: pratiche partecipative e performative che assottigliano la soglia tra l'umano e il postumano e indicano gli orizzonti di possibili affascinanti modelli di ibridazione.

L'autore

Mirko Lino

Docente a contratto di Critica letteraria e Storia del cinema presso l'Università dell'Aquila; cultore della materia Cinema e media presso l'Università di Palermo. È caporedattore della rivista accademica sulle digital storytelling *EmergingSeries Journal*.

Email: miroslawit@yahoo.it

La recensione

Data invio: 30/01/2016

Data accettazione: 15/04/2016

Data pubblicazione: 31/05/2016

Come citare questa recensione

Lino, Mirko, "Gino Frezza (ed.), *Endoapocalisse. The Walking Dead, l'immaginario digitale, il postumano*", *Forme, strategie e mutazioni del racconto seriale*, Eds. A. Bernardelli – E. Federici – G. Rossini, *Between*, VI.11 (2016), <http://www.betweenjournal.it/>