

Post-Apocalypse Now. Cinema and Zombie Series as a Pre-mediation of Contagion: Spaces, Media and Lockdowns

Mirko Lino

Abstract

The article aims to analyse the relationship between post-apocalyptic imagery of cinema and TV series and the reality of the Coronavirus pandemic focussing on the zombie as an allegory of the biological virus. Broadening this allegoric perspective, zombie fiction will be used as an epistemological model to explain unpredicted manifestations of catastrophic large-scale phenomena in a way that resembles Richard Grusin's notion of "pre-mediation" (2010; 2017). In detail, the analysis will focus on the viral media representations of open and closed spaces during the 2020 lockdown, aiming at illustrating the capacity of cinema and TV series to offer the tools to interpret the symbolic interaction between humans and the virus.

Keywords

Zombie studies; Film and media studies; Pre-mediation; Coronavirus; Lockdown

Post-Apocalypse Now. Cinema e serialità zombie come pre-mediazione del contagio: spazi, media e lockdown

Mirko Lino

Introduzione

Nel saggio *Mathematical Modelling of Zombies* (2014), l'eccentrico studioso canadese di statistica Robert Smith?, noto per firmarsi ironicamente con un punto interrogativo alla fine del cognome, propone un modello matematico per la previsione delle diffusioni di epidemie future, prendendo spunto dai contagi raccontati in numerosi film sugli zombie. Quella del matematico canadese non è stata un'intuizione isolata. Un anno dopo, l'epidemiologa Tara Smith dell'Università del Kent ha pubblicato sulla rivista *British Medical Journal* l'articolo "*Zombie Infections: Epidemiology, Treatment, and Prevention*", in cui vengono descritti con toni allarmistici i possibili effetti della diffusione di un virus zombie. Il canale che collega la narrazione dell'apocalisse zombie e la prevenzione delle epidemie è stato ampiamente battuto anche dal Center for Disease Control and Prevention (Luckhurst 2013: 181). A partire dal 2011, l'ente governativo americano ha avviato una campagna di prevenzione delle possibili epidemie del futuro che si è concretizzata con la distribuzione dello *Zombie Apocalypse Preparedness Pack*: un insieme eterogeneo di materiali (opuscoli, poster, blog, guide, ecc.) con il fine di divulgare le misure necessarie da attuare in caso di scoppio di un'epidemia violenta.

I metodi utilizzati da Smith? e Smith per la costruzione di modelli di diffusione dei contagi su scala globale, e dal CDC per la sopravvivenza alle epidemie, si reggono su un insolito, forse ironico, quanto perturbante incrocio tra la materia dell'immaginario cinematografico e lo sviluppo di modelli empirici con cui provare a controllare la manifestazione dell'imprevedibile. I modelli matematici e le campagne preventive appena de-

scritte si inseriscono nel segmento dove l'immaginario con i suoi percorsi si presta a offrire gli strumenti per approntare un'analisi del reale basata su dati la cui sensibilità è negoziata dalle costruzioni finzionali. In altre parole, illustrano il continuo ricorso all'immaginario zombie e alla narrazione post-apocalittica per prevedere, comprendere e contenere le conseguenze a livello globale di una minaccia sanitaria e culturale: le visioni apocalittiche del contagio zombie conquistano dunque una spiazzante familiarità.

Al di là dell'implicita stravaganza di cui si impregnano, questi esempi trovano il loro respiro all'interno dei processi di diffusione trasversale che segnano l'attuale concettualizzazione dello zombie. Da figura marginale nella produzione culturale, soprattutto cinematografica (il b-movie e il sistema dei Poverty Row studios), lo zombie negli ultimi vent'anni ha contagiato diversi ambiti scientifici, settori della cultura e dell'intrattenimento, espandendo così il proprio campo discorsivo (Boni 2016), giungendo a tracciare euristicamente una relazione predittiva e preventiva con la scienza medica.

Nei paragrafi che seguono si proveranno a tracciare i nessi tematici e iconografici tra i codici dell'immaginario post-apocalittico del cinema e delle serialità a tema zombie con la realtà delle epidemie. Nello specifico, il repertorio tematico e visuale dell'immaginario zombie verrà confrontato con la mediatizzazione dell'esperienza del lockdown del 2020 attuato per contenere la diffusione del virus SARS-CoV-2 (Coronavirus o Covid-19). Le immagini circolate durante il lockdown appaiono allestite "cinematograficamente", ovvero sembrano vivificare una serie di tropi visivi già sceneggiati in trame survivaliste e post-apocalittiche. Diversi motivi del cinema e della serialità zombie – l'idealizzazione di una minaccia esterna; la presenza dell'"ultimo uomo"; la centralità del rifugio sicuro – hanno trovato una loro inaspettata traduzione nella realtà della chiusura sociale e nell'emergenza sanitaria, nella delimitazione degli spazi aperti e nella costruzione simbolica del perimetro domestico come dimensione sicura. Il ricorso ai codici filmici allude alla urgenza collettiva di "sacralizzare" alcuni momenti dell'esperienza del lockdown, favorendone la sedimentazione nella memoria collettiva tramite immagini che intrecciano delle corrispondenze visuali con quelle del cinema e della serialità. In questa direzione, la fiction zombie diviene pensabile allora come una riserva di immagini in grado di *pre-mediare* lo shock dell'incertezza di un presente destabilizzato e scosso dalla pandemia.

Immaginari del contagio

La recente trasversalità allegorico-concettuale dello zombie è stata inquadrata nei termini di una suggestiva “rinascita” (*zombie renaissance* [Bishop 2009; 2010]); ovvero, un ravvivato interesse verso questa figura a partire dai primi anni del Duemila, tale da trasportarla oltre i tradizionali perimetri del cinema horror per invadere i costrutti rappresentativi e narrativi di altri media (videogiochi, serie tv, comic novel, webseries, tv show, fanfiction). Alla disseminazione tematica e figurale tra media differenti è possibile affiancare ulteriori risvolti: per esempio, in ambito performativo le *zombie parade* (Tirino 2018; Lino 2014; 2020) hanno segnato uno slittamento nei percorsi di identificazione tra l’umano e lo zombie (Lauro 2011: 208) a favore di quest’ultimo, andando così a intensificare il processo di saturazione culturale che investe il morto vivente (Luckhurst 2013: 191). Dinamiche crossmediali e saturazione del concetto di “zombie” soprattutto al di là dei regimi finzionali contribuiscono a rendere questa figura dell’immaginario un’icona culturale su scala globale (*ibid.*), in grado di intercettare e materializzare fenomeni complessi e portatori di instabilità, come il ritorno di qualcosa che si pensava rimosso (Coulombe 2012), ma anche l’obsolescenza dei binarismi tradizionali, quali vita-morte, umano-non umano, naturale-artificiale (Deuze 2013).

Lo zombie diviene pensabile e utilizzabile come uno strumento epistemologico per saggiare la pressione delle paure collettive (Magistrale 2005; Dendle 2008): la sua presenza emerge (o ritorna) nell’immaginario popolare ogniqualvolta si configuri uno scenario di crisi; quando un equilibrio sociale e politico, a prescindere se positivo o negativo, viene incrinato, se non rovesciato irreversibilmente. Lo zombie si presenta all’immaginario collettivo quale figura fortemente emergenziale e predittiva, capace di traslare in un segno corporeo paure, ossessioni e pulsioni sedimentate nelle pieghe profonde delle strutture e dei comportamenti sociali, e altresì di materializzare organicamente quanto appartiene alla sfera del non-visibile.

Film della “renaissance”, come *28 Days Later* (28 giorni dopo, 2002) di Danny Boyle, il ciclo ispirato ai videogame *Resident Evil* (2002-2017), *I Am Legend* (Io sono leggenda, 2007) di Francis Lawrence e *World War Z* (2013) di Marc Foster, segnano l’abbandono dell’iconografia “classica” dello zombie riconducibile al ciclo di film di George Romero – dove veniva rappresentato come un mostro narcolettico, a tratti goffo e facilmente eliminabile – e insistono piuttosto nel marcare i tratti di un’evoluzione furiosa. Alla lenta e ossessiva coazione a ripetere del *living dead* romeriano, ricca di stratificazioni allegoriche sulla condizione umana tardocapitalista, si sostituisce la

micidiale rapidità e forza del *rabid zombie*, il cui contagio è immediato, inarrestabile e soprattutto proiettato su scala globale. In questo cambio di paradigma figurativo si assiste a un repentino slittamento tematico: negli ultimi vent'anni l'interesse verso la capacità anfibia dello zombie di attraversare e unificare i regimi della vita e della morte ha lasciato spazio all'esibizione apocalittica del contagio

Lo zombie allora assume il ruolo di un'allegoria universale, in grado di esprimere esplicitamente, se non oscenamente, il senso di minaccia e fragilità della società umana dinnanzi ad antagonismi non facilmente identificabili, e pertanto impossibili da debellare (Simpson 2014: 38).

Come hanno sottolineato le analisi di Luckhurst (2013) e Pokornowski (2014), il consolidamento dell'immaginario zombie trova un solido intreccio con le scoperte medico-scientifiche che partire dalla fine degli anni Sessanta – periodo in cui esce nelle sale il primo film di Romero, *Night of the Living Dead* (*La notte dei morti viventi*, 1968) – mettono in discussione la nozione stessa di morte, come viene peraltro sottolineato dal ricorso a un lessico impregnato di ambiguità: termini quali *neomorti*, *cadaveri potenziali*, *cadaveri col cuore*, ecc., cominciano a circolare negli ambiti medici con l'obiettivo di indicare gli stadi intermedi prodotti dalla "morte cerebrale", dal coma irreversibile e altri stati vegetativi in cui giacciono i degenti. L'emergenza dello zombie nelle trame dell'immaginario trova dunque un riscontro all'interno della possibilità scientifica di sospendere e controllare la morte biologica. Narrativamente, questo presupposto viene ribadito nell'identificazione del cervello come organo vulnerabile di un'anatomia tesa a sovvertire l'ordine biologico della natura: tranne rare eccezioni, è diventata una regola ormai generale la possibilità di eliminare lo zombie tramite un colpo in testa che ne danneggia il cervello. Lo zombie allora assorbe tutte le ansie attorno agli stati liminali tra vita e morte che, a cavallo tra gli anni Sessanta e Settanta, scuotono e disorientano la società occidentale, e getta la sua ombra sugli scenari in cui scoperte medico-scientifiche e l'alterazione della natura biologica dell'umano contrattano una lunga serie di corrispondenze.

La stilizzazione iconografica che succede al paradigma romeriano si innerva di una profonda ansia da contagio, alimentando una serrata critica alla pervasività di una medicalizzazione assoluta, spesso mostrata apocalitticamente nella sua più cupa fallacia. Il *rabid zombie* intensifica il motivo del contagio, già trattato nel cinema di Romero, rendendolo assoluto. Se nel ciclo di Romero, e nei film dei suoi epigoni, le cause della trasformazione in massa dei cadaveri in entità viventi e antropofaghe venivano rimandate a spiegazioni incerte, opache, espresse per sottrazione e circoscritte visivamente in una zona del perturbante funzionale all'introiezione di ansie me-

tafisiche, i film della “renaissance” forniscono, invece, un quadro narrativo più lineare, in cui i nessi tra causa ed effetto vengono esplicitati chiaramente: nella maggioranza dei casi il dilagare repentino del virus risiede, infatti, nel fallimento della scienza. In *I Am a Legend*, terzo adattamento dell’omonimo romanzo survivalista di Richard Matheson, la trasformazione degli umani in “cacciatori del buio” è determinata dagli effetti di una mutazione del virus del morbillo, usata inizialmente per la cura dei tumori. Nel finale, il protagonista, Robert Neville (Will Smith), un ex virologo militare, immune al contagio, scopre l’antidoto per il virus riuscendo a consegnarlo a costo della propria vita a una madre e una bambina in viaggio verso una colonia di sopravvissuti. In *28 Days Later*, invece, la diffusione del virus che colpisce Londra viene causata da una coppia di animalisti durante il tentativo liberare da un laboratorio degli scimpanzé sottoposti alla visione continuativa di immagini violente e atroci, ai quali è stato somministrato un virus modificato dell’idrofobia; una attivista viene contagiata dal morso dell’animale appena liberato, alimentando così la rapidissima diffusione del morbo mutato. La narrazione di *World War Z* si articola attorno alla ricerca di Gerry (Brad Pitt), un ex investigatore delle Nazioni Unite, del “paziente zero”, al fine di comprendere le cause e le possibili terapie del virus zombie. Per sfuggire al contagio e sperare di sopravvivere, l’umanità sarà costretta a inoculare nel proprio organismo altri virus, in modo da diventare “invisibile” agli zombie, attratti unicamente da corpi in salute.

Il *rabid zombie* delineato figurativamente e narrativamente in questi film diviene il riflesso di una realtà attraversata da flussi intensi di paure, i cui agenti, i virus, appaiono privi di un correlativo materico: all’inizio degli anni Duemila la propagazione di virus e batteri come per l’influenza aviaria, la SARS del 2003, l’antrace, hanno costituito il catalogo di nuove paure (Augé 2013) in seno alle dinamiche intrinseche della globalizzazione. In tal senso, allora, l’insistenza verso il motivo del contagio, inarrestabile e furiosamente esponenziale, al centro del *survival horror* della “renaissance”, ribadisce il ruolo dello zombie nel supplire con il proprio ingombro corporeo all’assenza di immagini per l’infinitamente piccolo di entità liminali, quali microbi, virus, batteri (Pokornowski 2014). La corsa senza affanno, la tenacia e la rapidità dell’infetto-zombie nel raggiungere la preda incorpora allora non solo il rinnovamento di una figurazione cinematografica, ma lascia esplodere visivamente tutta la micidialità della trasmissione virale, tale da abbattere, su scala globale, le distanze, ed erompere ciò che si riteneva sicuro. Questa condizione viene espressa in tutta la sua spettacolarità perturbante in una delle scene topiche di *World War Z*. La ricerca del “paziente zero” conduce Gerry a Gerusalemme. La



Fig. 1: World War Z (2013).

città appare trasformata in una fortezza, cinta da alte mura sorvegliate dall'esercito: una città segnata dunque da una netta separazione tra gli infetti all'esterno e i sani all'interno. Attratti da alcuni canti e suoni dall'interno, gli zombie cominciano ad ammassarsi incessantemente l'uno sull'altro, riuscendo a scavalcare le difese e a irrompere oltre le mura, precipitando sulla città blindata come uno sciame di locuste, o una pioggia di rane, o come uno dei tanti flagelli dei racconti biblici (Fig. 1). Quell'ammasso di carne straniante che spinge dall'esterno sino a risalire le mura diventa l'immagine di un fitto grumo brulicante di infezione, la cui rapidità di diffusione non può essere contenuta da alcuna protezione. Oltre che per la sua sconcertante spettacolarità, la scena appare significativa per le correlazioni simboliche a cui rimanda. Durante il caos dell'irruzione degli zombie, che suggestivamente precipitano dall'alto, Gerry nota come gli infetti risparmiino un ragazzo con addosso i segni evidenti del cancro. La sua osservazione ribadisce allora la continuità tra zombie e virus, insistendo sulla solidità mimetica tra le due entità liminali: entrambi, infatti, selezionano i corpi sani attraverso i quali garantire la propria trasmissibilità. Il montaggio turbinoso, retto sull'alternanza tra i campi lunghi delle riprese aeree e i piani verticali della pioggia di zombie che franano dalle mura, e le riprese orizzontali e veloci che inquadrano singoli momenti dello scontro tra militari e zombie che fanno da sfondo alla fuga di Gerry, circoscrive lo spazio chiuso della zona protetta, trasfigurandolo in ambiente laboratoriale dove il virus trova la propria coltura ideale per replicarsi irrimediabilmente, invadendo ogni strada, vicolo e interstizio della zona protetta, come un inarrestabile

flusso di sangue malato.

Spazi pre-mediati

Le trame e le immagini che provengono dai film sull'evoluzione rabbiosa dello zombie poggiano dunque sulle configurazioni tra ansie apocalittiche sull'estinzione, avviata da una radicale metamorfosi dell'umano nel proprio doppio osceno, e i percorsi di una scienza medica attenta a scompaginare la solidità della differenza tra vita e morte. Lo zombie, pertanto, si presta a essere considerato non soltanto nella sua funzione euristica (i modelli matematici di diffusione epidemiologica), ma anche, come ha dimostrato la scena di *World War Z*, attraverso una prospettiva biologica. Tale deriva tra reale e immaginario, tra scienza e lo scardinamento causato dai rischi apocalittici, è diventato uno dei temi principali su cui hanno insistito diverse guide e manuali di sopravvivenza a fantomatici *zombie outbreak*, pubblicati dopo il successo editoriale di *The Zombie Survival Guide* (2004) di Max Brooks (autore tra l'altro dell'omonimo romanzo del 2006 da cui è stato tratto il film *World War Z*). Tra lugubre ironia e parodia di un isterismo tutto survivalista, la guida di Brooks descrive con scrupolosità le informazioni epidemiologiche riguardanti il virus del "solanum" e fornisce al lettore una serie di regole e tattiche per sopravvivere alla catastrofe della sua diffusione, corredando il testo con nozioni biologiche e arricchendolo con una ricca appendice dove vengono raccolte testimonianze e documenti sulla reale presenza del virus e dei suoi effetti in diversi periodi storici. L'idea di una realtà biologica dello zombie, come pretesto per l'idealizzazione di un nuovo ordine sociale dalle derive eugenetiche, viene assorbita in maniera preoccupante in alcuni ambienti in cui il survivalismo sfocia in una logica paramilitare. In tal senso, appare emblematico il caso della Michigan Militia Zombie, un gruppo di volontari convinti dell'esistenza degli zombie e pronti a difendere con le armi i propri cari, la propria casa e le loro proprietà. Questo esempio è il sintomo del più ampio fenomeno del *prepping*: una sottocultura survivalista che vede nella possibilità di un'apocalisse (nucleare, climatica, politica, pandemica, ecc.) la realizzazione della fantasia di un suprematismo bianco, patriarcale, classista, ultracristiano – come l'ha definita Mark O'Connell (2020) nella sua indagine sulle culture apocalittiche del contemporaneo. Nelle pieghe non troppo nascoste del *prepping* si ravvisano le emergenze di un isterismo reazionario e antimodernista, coincidente con un'idealizzazione millenarista della fine del mondo. All'interno delle degenerazioni sociali ed etiche

che contraddistinguono questi richiami al fanatismo dell'apocalisse, quello che traspare è una sorta di identificazione dell'Altro come minaccia, di cui lo zombie diviene, nella sua ricca polisemia, l'incarnazione prediletta. Gli sforzi nel costruire un sistema sociale attorno alle modalità di diffusione di contagi immaginati su scala globale, le tattiche per la sopravvivenza, le indagini su possibili cure e modi di neutralizzare il virus zombie, così come l'accuratezza della descrizione biologica, determinano un'autenticità facilmente corruttibile con cui viene consumato il rovesciamento dell'efficacia della scienza medica.

Il catalogo di film e serie tv incentrate sulle ansie e le paure incarnate dallo zombie si rivolge ricorsivamente all'immagine del collasso del sistema medico, come metonimia del fallimento dei principi di razionalità. Da questo punto di vista appare significativo l'incipit di *28 Days Later*: Jim (Cillian Murphy) si risveglia dal coma in un ospedale abbandonato e a soqquadro, inconsapevole della catastrofe che nel lasso di tempo trascorso dal suo ricovero (per l'appunto, 28 giorni) ha trasformato radicalmente l'umanità. L'ospedale pertanto viene trasfigurato in una enclave post-apocalittica, in cui viene tracciato un necessario percorso di adattamento reciproco tra l'umano e il virus. Nella serie britannica *In the Flesh* (2013-2014) gli zombie, infatti, devono seguire un percorso terapeutico con farmaci inibitori, per poter aspirare a una definitiva integrazione sociale; ovvero, devono rinunciare alla loro peculiarità di identità ibrida, svilendo la propria natura. L'accanita medicalizzazione per normare gli istinti e l'aspetto somatico della diversità incarnata dallo zombie fa da sfondo agli irrisolti sociali e culturali che segnano la piccola comunità di Roarton, conducendola inevitabilmente verso il progressivo scardinamento di una morale conservatrice, senza rinunciare a violente forme di resistenza.

Nello sguardo d'insieme sulla recente zombie fiction si riconosce la predilezione verso scenari post-apocalittici: la presenza dello zombie come declinazione materiale dell'epidemia virale e il conseguenziale quadro apocalittico dell'estinzione alimentano le narrazioni incentrate sulle modalità di sopravvivenza e adattamento dell'umanità a uno stato di emergenza costante. Il racconto di mondi post-apocalittici traccia i percorsi della fondazione di un nuovo ordine umano, retto sull'abilità e la caparbia di tenere sotto controllo la minaccia del contagio zombie. Gli storyworld seriali di *The Walking Dead* (2010-) e di *Z-Nation* (2014-2018), con i loro spin-off, attraverso l'espedito narrativo del continuo transitare dei protagonisti da un luogo sicuro a un altro rispolverano alcuni archetipi dell'immaginario americano, quali il mito della frontiera e la colonizzazione umana dei luoghi selvaggi. Una ricorsività che si evince bene nel poster promozionale

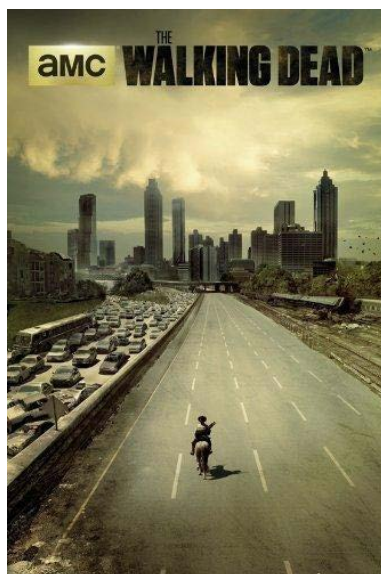


Fig. 2: Poster promozionale della prima stagione di *The Walking Dead*.

di *The Walking Dead*, dove il protagonista, un ex sceriffo di provincia, raffigurato di spalle e a cavallo, sta per varcare l'ingresso della città di Atlanta: una frontiera contrassegnata da una *wilderness* squisitamente post-apocalittica (Fig. 2).

Nelle narrazioni post-apocalittiche si assiste all'intensificazione della relazione dialettica tra spazi esterni, intesi come scenari della de-umanizzazione, poiché popolati dagli infetti, e spazi chiusi, fortificati, per contrastare le minacce del mondo esterno. Questa relazione dialettica trova una fitta rete di corrispondenze con l'emergenza pandemica del Coronavirus, tale da proiettare le articolazioni degli spazi narrativizzati nelle fiction nelle configurazioni del reale come *spazi della pre-mediazione*. Le immagini che provengono dal cinema e dalla serialità zombie filtrano quelle trapelate durante il lockdown, impregnando il corredo visivo dell'emergenza nel suo farsi quotidiano con il "già visto" della fiction. Le scene topiche del cinema zombie sembrano svolgere una funzione predittiva delle dinamiche reali: forniscono gli strumenti per la costruzione simbolica che permette, nei regimi dell'eccesso visivo e antropologico, di intraprendere nell'immediato una comprensione simbolica dello shock di un'epidemia divenuta rapidamente globale, imprevedibile e fuori controllo, e con cui molto probabilmente l'umanità dovrà imparare a convivere. L'immaginario zombie ha fornito, dunque, una riserva di materiale tale da divenire il modello a cui ha attinto la messa in scena delle immagini circolate in precisi momenti del lockdown e su cui si è avviata la costruzione del senso della minaccia da affrontare.

Lo stretto scambio tra realtà e costruzione mediale della stessa trova

una sua logica nei processi di *pre-mediazione* (Grusin 2010; 2017) che hanno caratterizzato le configurazioni tra immaginari filmici e retoriche medialità dopo il trauma dell'11 Settembre. Secondo Richard Grusin, le immagini e i discorsi contenuti nelle diverse forme dell'intrattenimento mediale e dell'informazione contribuiscono a pre-vedere i traumi del futuro, a tenere sempre tesa la soglia di attenzione della collettività, in modo da ammortizzare l'irruzione di shock improvvisi legati a catastrofi, attentati terroristici, e altri pericoli paragonabili per il loro portato apocalittico al crollo delle Torri Gemelle di New York. La *pre-mediazione* mostra dunque il ruolo predittivo delle costruzioni simboliche effettuate dai media (2017: 14), la loro capacità di giocare di anticipo sui sentimenti collettivi preparando psicologicamente gli individui alle elaborazioni dei lutti futuri.

Tali considerazioni spingono ad ampliare il campo analitico verso le correlazioni simboliche tra zombie e media. All'interno dei *media studies*, il concetto di *zombie media* (Parikka 2012; Parikka-Hertz 2012) viene usato con la finalità epistemologica di comprendere le relazioni tra media superati e quelli emergenti. Questo concetto rimanda al "ritorno in vita" tramite il riuso di tecnologie e dispositivi obsoleti nelle pratiche artistiche; cioè, investendo quello che apparirebbe "defunto" di nuove funzioni creative e pertanto vitali. Per Mark Deuze (2013), invece, l'associazione tra media e zombie può essere ricondotta al panico morale attorno alla capacità dei media di influenzare la comprensione della realtà lungo il corso della loro storia (5). Per lo studioso olandese la penetrazione capillare dei media nei tessuti materiali e cognitivi degli utenti e nella scansione della sfera del quotidiano, diventano il sintomo di una relazione tra l'individuo e l'attuale ecologia mediale – quella che, in linea con le argomentazioni di Ruggero Eugeni, possiamo definire *condizione postmediale* (2015) – rivolta a disarticolare la distinzione tra umano e mediale: «The increasing inseparability of media and lifeworld necessitates, in our theorizing of the contemporary social, a zombie perspective that respect the obsolescence of the alive-dead (or: man-machine) binary» (Deuze 2013: 9). In questa prospettiva, la nostra esistenza circondata dai media dai confini sempre più sfumati, ma i cui effetti sociali appaiono sempre più marcati, sarebbe inscindibile da quella di uno zombie: per Deuze viviamo infatti come degli zombie tra i media. A favore di questa ipotesi dai toni a tratti perentori vi sarebbero i processi attuali di virtualizzazione della tecnologia e delle interrelazioni sociali, che hanno visto durante il lockdown la celebrazione della loro definitiva affermazione, creando un'ulteriore spazio di separazione, tutto inscritto nel cyberspazio: tra l'essere online e offline.

Se lo zombie, allora, pertiene alla condizione postmediale, in cui i

confini sociali, psicologici e comunicativi tra uomo e macchina, tra naturale e artificiale, tra reale e virtuale illustrano la loro obsolescenza, questa entità liminale diviene concepibile come metafora del nostro rapporto con i media contemporanei: incarnazione di una viralità non esclusivamente biologica, ma altresì intensamente mediale. E quello che la pandemia del Coronavirus ha rivelato senza indugi sono le interconnessioni tra un rischio dal respiro totale e globale con i processi già in atto della trasformazione digitale in ambito comunicativo e sociale: «There is broad awareness that the crisis has demonstrated how interconnected the global risk society is and that the coronavirus crisis has accelerated the digital transformation of our world» (Roth 2021: 2). Come si proverà a dimostrare nel paragrafo successivo, l'immaginario cinematografico e seriale della zombie fiction si inserisce nel crocevia culturale dove catastrofe sanitaria e trasformazione tecnologica si intrecciano fornendo così un'armatura iconografica, quasi predittiva, alla cruda realtà esperita durante il lockdown.

Iconografie del lockdown

Davanti all'insorgere della minaccia invisibile del SARS-CoV-2, i media hanno cercato di costruire una o più immagini convenzionali per tradurre visivamente il nuovo antagonista (Martino 2020; Eugeni 2020) al fine di fornire gli «strumenti efficaci per interagire emotivamente, cognitivamente e praticamente con il virus» (Eugeni, 2020). Accanto alla visualizzazione del virus, e all'attribuzione del nomignolo "Spiky Bob" (*ibid.*), un comparto di altre immagini iconiche relative alla comunicazione istituzionale della diffusione del virus ha attivato nell'osservatore una memoria squisitamente cinematografica, richiamando i *topoi* visivi di numerose narrazioni post-apocalittiche.

Le immagini di Papa Francesco nel sagrato deserto di Piazza San Pietro per la benedizione *urbi et orbi* del 27 marzo del 2020 (Fig. 3), e quelle del Presidente della Repubblica, Sergio Mattarella, in occasione della Festa della Liberazione del 25 Aprile davanti all'Altare della Patria (Fig. 4), anch'esso privo di persone, sono esempi di iconizzazione della desolazione degli spazi aperti. Le pose delle due figure, circondate dal vuoto e da un silenzio monumentale, rimandano alla solitudine dell'*ultimo uomo* incisa nella zombie fiction post-apocalittica.

In queste fotografie si riconosce un'estetica dell'*ultimo uomo*, i cui stili sono stati tracciati in film come *The Last Man on Earth (L'ultimo uomo sulla terra, 1964)* di Ragona/Salkow (il primo adattamento cinematografico



Fig. 3: Papa Francesco attraversa il sagrato vuoto di Piazza San Pietro.



Fig. 4: il Presidente della Repubblica Sergio Mattarella davanti all'Altare della Patria.



Fig. 5: *The Last Man on Earth*.

del romanzo di Matheson, *I Am Legend*) e *28 Days Later*. Nel primo film si seguono le esplorazioni solitarie di Robert Morgan (Vincent Price), unico sopravvissuto alla diffusione di un virus che trasforma gli umani in vampiri, ambientate tra gli spazi e le architetture metafisiche del quartiere EUR di Roma (Fig. 5). Nel secondo, il vagabondare di Jim in una Londra svuotata e disfatta (Fig. 6) guida lo spettatore tra i percorsi di una solitudine paradossale. Le sonorità spettrali dei *GodSped You! Black Emperor* incorniciano i campi lunghi che segnano il tragitto senza meta di Jim, e materializzano negli spazi vuoti della città il disorientamento agorafobico del personaggio e il crescendo della tensione dello spettatore. Non apparirà allora un caso che sulla piattaforma di YouTube si trovi il remake della sequenza – una “Covid Version”, come l’ha definita l’utente che ha caricato il video online – che, attraverso il ricorso alle forme audiovisive della contemporaneità, ribadisce così la comprensione della complessità delle esperienze reali attraverso i copioni dell’immaginario filmico.

I campi lunghi che inquadrano gli ultimi uomini nei film appena citati ritornano per incasellare nella memoria collettiva la solitudine istituzionale del Papa e del Presidente della Repubblica. La suggestione della loro presenza “diminuita”, in uno spazio reso immenso dall’assenza dei fedeli e del pubblico, indica la fragilità delle rispettive cariche religiose e istituzionali. Piazza San Pietro e l’Altare della Patria vengono trasfigurati in dei set cinematografici disadorni, che contribuiscono così a suggellare i due soggetti solitari in icone di una precarietà tutta umana, da opporre orgogliosamente al cinismo biologico del virus.



Fig. 6: 28 Days Later.

La fotografia dell'*ultimo uomo* ritrae l'umanità in un determinato incrocio storico; i contorni di questa esperienza estrema vengono ritagliati in una serie di gesti e azioni ripetute. L'esistenza di Morgan nel film di Ragona/Salkow viene scandita dalle esplorazioni quotidiane, dalla durata limitata nel tempo (prima del tramonto evitando così il risveglio dei vampiri), per soddisfare una serie di necessità materiali e mantenere intatta l'intimità della casa, riflesso del proprio spazio interiore, dalla minaccia esterna dell'assedio dei vampiri che a sua volta si ripete meccanicamente ogni sera. Il quotidiano di Morgan si articola lungo una ripetitività estenuante: procurarsi il cibo e la benzina, smaltire i corpi dei vampiri uccisi, raccogliere gli arnesi per la manutenzione della fortificazione della casa. Il mondo dell'*ultimo uomo* viene allestito sulla meccanica della ripetizione. In maniera simile questa meccanica ha definito il vissuto quotidiano durante il lockdown, quando le incursioni all'esterno, con le dovute precauzioni sanitarie (mascherina, guanti, visiere, igienizzante, ecc.), erano consentite unicamente per delle necessità strettamente inderogabili: fare la spesa, lavorare, andare in farmacia, effettuare il tampone, ecc.

Se lo spazio esterno rimanda a un'umanità spettralizzata, nello spazio interno, invece, si rapprende un sistema-mondo fortificato tanto da azioni quanto da costruzioni simboliche. Il lockdown ha predisposto i modi con cui escludere nettamente lo spazio esterno, identificandolo come spazio della minaccia, alimentando di converso la percezione collettiva dello spazio interno della casa come "safe zone" (Fig. 7).

Attraverso le disposizioni governative si è assistito a una repentina stratificazione allegorica delle minacce esterne. Al di fuori della propria



Fig. 7: Campagna di comunicazione del Ministero della Salute durante il lockdown.

abitazione si sono susseguite a rotazione diverse tipologie di “untori”: esemplare è stata la percezione negativa a livello collettivo nei confronti dei *runner* (Pedroni 2020), poi toccata ai turisti, e oggi nettamente orientata sui cosiddetti “no mask” e “no vax”, contrari all’uso dei dispositivi sanitari obbligatori e alla vaccinazione. Se il mondo esterno è foriero di minacce pronte a colpire e ad aggredire, quello che l’immaginazione attorno al virus ha contribuito a esacerbare è il cosiddetto “trauma del cerchio ferito” descritto come segue da Francesco Dragosei: «il cerchio è uno spazio chiuso, separato. La superficie che esso contiene è delimitata, ordinata e differenziata, protetta dall’esterno, dall’orrore dello spazio che la circonda, dall’angoscia del bianco deserto, dal non ordinato, dal caos accerchiante» (2002: 11). Quello che per Dragosei è l’archetipo del trauma collettivo della società americana – la minaccia dell’aggressione dello spazio interiore della casa – trova nella fiction zombie una significativa corrispondenza nella centralità del *topos* del rifugio sicuro, soprattutto attraverso la formula della casa fortificata, ultima roccaforte del confronto tra mondo interno ed esterno, tra sano e impuro, tra umano e non umano. Come insegna *The Last Man on Earth*, nelle trame survivaliste e post-apocalittiche la fortificazione del rifugio rimanda a un’allegoria del rapporto del singolo con i residui della società esterna, e al confronto inevitabile con il ritorno del represso. Tali problematiche vengono rielaborate in una prospettiva critica più ampia e corrosiva in *Night of the Living Dead* e rilanciate nei film successivi di Romero, per riaffacciarsi nelle eterotopie rovesciate e blindate delle serie *The Walking Dead* e *Dead Set* (2010).

In *Night of the Living Dead* un manipolo eterogeneo di sopravvissuti si ripara all'interno di una casa abbandonata nella campagna della Pennsylvania, dove provano inutilmente a resistere all'assedio esterno dei morti viventi (Fig. 8).



Fig. 8: *Night of the Living Dead* (1968)

Se la dimensione interna si contrappone materialmente a quella esterna, come indicano le porte e le finestre sbarrate per contenere le ondate di zombie all'attacco, dentro le mura della casa si consuma una repentina e irreversibile disgregazione dei tessuti sociali. Le contraddizioni antropologiche dei sopravvissuti emergono violentemente, illustrando tutta l'assenza di cooperazione e solidarietà tra i soggetti nel momento in cui si condivide un pericolo collettivo. Gli attriti incentrati sul razzismo e la diversità generazionale si risolvono in un cinismo che supera l'orrore che spinge all'esterno.

Nei film successivi, Romero ha approntato quella che si potrebbe definire una mappatura del collasso sistematico degli spazi sicuri, incapsulando l'apocalisse zombie nelle roccaforti della società postmoderna, nei regimi della scienza e del controllo militare, e infine nella distopia sociale. Ecco, se le immagini del film di Romero innescano visivamente l'archetipo del "trauma del cerchio ferito" descritto da Dragosei, in cui l'aggressione e l'avvento del caos sarebbero propedeutici per un riparatore viaggio dell'eroe, il regista si preoccupa di mostrare l'entità della ferita lasciandola vistosamente aperta. Al suo interno viene esibita tutta l'oscenità della car-

ne e dei suoi tessuti corrotti, senza alcun richiamo a imprese eroiche, né tantomeno a tentativi di mettere ordine al caos, lasciando solo che tutto si deteriori sino a marcire.

Lo shopping mall al centro di *Dawn of the Dead* (*L'alba dei morti viventi*, 1978), da "Nuova Gerusalemme" del consumo si trasforma in un inferno popolato da morti viventi, con forti richiami alle scene collettive dell'Apocalisse biblica (Lino 2014). Il claustrofobico bunker dove militari e scienziati provano un fallimentare tentativo di collaborazione in *Day of the Dead* (*Il giorno degli zombie*, 1985) si rivela l'ennesima modalità con cui l'umanità provvede alla propria tumulazione. In *Land of the Dead* (*La terra dei morti viventi*, 2005) – considerabile l'ultimo film del primo ciclo sullo zombie – viene articolata una netta separazione tra gli spazi dei vivi e quelli dei morti: all'interno del grattacielo del Fiddler's Green, posto al centro di un'isola recintata, le classi più agiate vivono nell'illusione di uno status quo classista e anacronistico, mantenendo vive le istanze di un capitalismo elitario quanto predatorio; diversamente, le classi meno abbienti vivono all'esterno del grattacielo, come i profughi di una società moribonda; oltre i recinti che proteggono e isolano il grattacielo si estende la terra dei morti, popolata dagli zombie. Attraverso questa tripartizione del territorio, Romero affresca tutta la specularità degli umani e gli zombie, portando lo spettatore a empatizzare con questi ultimi e a legittimare la loro violenta rivolta (dal sapore di giustizia sociale) che nel finale li condurrà a conquistare lo spazio inizialmente protetto di un'umanità reclusa e illusa.

La meccanica dei luoghi sicuri che collassano, sia per l'assedio esterno degli zombie sia per le dinamiche umane interne, diviene il pretesto per spostare l'attenzione narrativa sulle modalità di "resistenza" di vecchi modelli etico-sociali, laddove il mondo esterno appaia ormai privo di leggi e regole condivise. In tale direzione si colloca l'universo narrativo di *The Walking Dead*. Nella serie gli zombie vengono chiamati "walkers", stabilendo nominalmente la distinzione tra gli spazi occupati dalle diverse comunità di sopravvissuti e il mondo esterno della *wilderness* boschiva e urbana attraversata da mandrie di zombie, sempre più numerose e inarrestabili. In particolare, nella terza stagione il gruppo di protagonisti si rinchioda all'interno di una prigione abbandonata, dopo averla sistematicamente "epurata" dalla presenza degli zombie e di alcuni prigionieri sopravvissuti sino a quel momento. Nella sua solidità di architettura del controllo, con le sue recinzioni, le torrette di guardia, i recinti e il filo spinato, ecc. la prigione offre ai protagonisti una spiazzante opportunità di protezione dalle minacce esterne, non solo spaziale ma anche materiale (all'interno vi sono armerie, infermerie, una ricca dispensa), descrivendo con precisione

il contesto di un' *utopia situata* (Foucault 1966). Il significato originario della prigione tuttavia non viene rovesciato dalla funzione protettiva, bensì ricallibrato su una dimensione post-apocalittica, dove prende luogo una nuova comunità di sopravvissuti che si allinea sui binari di una *gated community*, con tanto di istituzione delle proprie regole rigide (chi non merita di essere ospitato viene cacciato fuori, tornando a rischiare la vita fuori tra gli zombie). Quello della comunità recintata diviene un modello perseguito ed edificato lungo le successive stagioni della serie, sino a divenire un vero e proprio sistema: l'idea utopica di una nuova umanità, coesa e cooperante, trova la sua realizzazione in un'organizzazione reticolare di diverse comunità, in certi tratti non troppo lontane nel loro *modus operandi* dalle fantasie apocalittiche di rigenerazione dell'ordine umano immaginate dai *preppers*, ossessionati da bunker e istruzioni per fortificare le loro abitazioni, descritti nell'indagine di Mark O'Connell (2020).

Mediatizzare lo spazio chiuso

L'idea della protezione dal virus trova una sua turbolenta materializzazione nelle retoriche mediali che hanno contraddistinto il lockdown. Come è stato rilevato da Angela Maiello (2020), la pandemia ha accelerato il compimento di fenomeni mediali già in atto. La condizione di separazione fisica dal mondo esterno ha contribuito sia all'istituzione di nuovi rituali mediali, in grado di scandire la dimensione quotidiana della chiusura – per esempio la trasmissione dei bollettini sui contagi, le dirette delle conferenze stampa delle nuove disposizioni dei diversi D.P.C.M. – sia alla riconfigurazione delle reti e interazioni sociali istituzionalizzando la virtualizzazione della presenza, e più in generale l'essere in remoto. Lo spazio chiuso configura lo scenario dove si consuma la crisi, o il rinnovamento, delle interazioni con i media; al suo interno viene allestita una duplice mediatizzazione: quella della minaccia esterna; quella della costruzione intersoggettiva consumata nello spazio domestico tramite l'interazione mediale. Un mondo, dunque, quello delle "safe zone" domestiche, fortemente attraversato da fasci di messaggi mediali, interazioni online, informazioni, che hanno contribuito ad assorbire nei canali del virtuale un mondo esterno poco accessibile.

Seguendo allora il percorso sin qui tracciato tra l'immaginario post-apocalittico e le restrizioni apportate dall'emergenza del virus, le fortificazioni delle zombie fiction esaminate precedentemente contribuiscono a portare quello che finora era relegato alla sfera del simbolico al suo improvviso allestimento nei territori della mediatizzazione del reale.

La post-apocalisse zombie presenta delle trame fortemente intrise di medialità: negli spazi chiusi, nelle reclusioni provvisorie dei sopravvissuti, si consumano lo smascheramento e lo smantellamento delle identità dei media istituzionali, le distopie e a tratti anche le utopie delle interazioni tra l'umano e il mediale. Lo spazio domestico fortificato, con finestre e porte sbarrate a protezione dell'assedio degli infetti all'esterno, tende a scrivere il copione della sfiducia verso il potere dei media. Ecco, allora, che la solitudine dei messaggi radio inviati al vuoto da Robert Morgan in *The Last Man on Earth* viene sostituita dalla narrazione stratificata del collasso del sistema mediale *tout court* nei film di Romero. In *Night of the Living Dead* i notiziari trasmessi alla radio e alla televisione mostrano tutta la loro debolezza nel fornire informazioni univoche, intensificando quella mancanza di senso che sta alla base della fenomenologia dello zombie postmoderno (Lino 2014) e che viene percepita dai personaggi (Buzzolan 1998). In *Dawn of the Dead* la critica alla funzione comunicativa e sociale dei media diviene ancora più serrata: il nervoso incipit all'interno di una stazione televisiva prossima alla chiusura esibisce, attraverso un'agitata claustrofobia nella cabina di regia e il caos dello studio, tutta la sfiducia nel ruolo della televisione come mediatrice tra la moralità, l'emotività e l'azione pragmatica dei personaggi coinvolti. Sempre Romero, anni dopo, in *Diary of the Dead* (*Le cronache dei morti viventi*, 2007) lascia confluire l'irruzione di una nuova apocalisse zombie – il film è stato interpretato come un *reboot* del primo ciclo sul *living dead* – in una dura critica ai vecchi media (televisione e radio) davanti alle possibilità partecipative “dal basso” dei media digitali emergenti. Tramite l'espedito del *mockumentary*, nel film l'apocalisse zombie viene costantemente ripresa con alcune videocamere portatili da un gruppo di studenti di cinema, e il girato viene condiviso online sulla pagina del social media MySpace di uno dei personaggi. Alla fine del film, i pochi sopravvissuti trovano la salvezza all'interno di una blindatissima *panic room*, collegata alle telecamere di sorveglianza che vigilano sulla minaccia esterna. In *Pontypool* (2008) di Bruce McDonald, la cronaca dell'inspiegabile contagio zombie viene raccontata in diretta, e in maniera accidentale, da una piccola stazione radio della provincia canadese, all'interno della quale vengono svolte la maggior parte delle riprese. Nell'ambiente chiuso e claustrofobico della stazione prende luogo uno dei sottotesti più interessanti del film (e dell'intero genere della zombie fiction): la possibilità di uno *zombie media*, e dunque di un mezzo obsoleto, moribondo, come la radio, di resuscitare in occasione della fine dell'umanità. Nel finale, si scoprirà che la causa del contagio non risiede nel tradizionale contatto fisico con gli infetti quanto, piuttosto, nella tra-

smissione del linguaggio riprodotto dai media, capace nella sua aridità e ripetitività di “zombificare” gli ascoltatori, sancendo così una potente allegoria tra consumo mediale e *zombiiness*, anticipando la teorizzazione di Deuze (2013) sulla nostra condizione di utenti-zombie tra i media.

La retorica tra zombie e media raggiunge uno dei suoi culmini espressivi nella miniserie *Dead Set*, scritta da Charlie Brooker, autore dell’acclamata serie tv *Black Mirror*. Grazie a una ricca stratificazione tematica, la miniserie aggiorna la critica al sistema mediale già delineata da Romero a partire da *Dawn of the Dead* (Lino 2012), direzionandola sull’intrattenimento televisivo dei reality show, ovvero, su quelle zone di compromesso artatamente perimetrato tra realtà e finzione. Durante lo scoppio dell’apocalisse zombie, lo studio dove avvengono le riprese dell’edizione inglese del “Grande Fratello” diviene, a insaputa dei concorrenti, l’ultima roccaforte prima della caduta definitiva dell’umanità. La serrata critica alla contemporanea società dello spettacolo trova la sua immagine iconica nel finale, quando la macchina da presa indugia sullo sguardo ormai disumano della protagonista trasformata in zombie rivolto verso la telecamera che continua a riprendere quello che avviene all’interno della casa. Il suo volto viene moltiplicato negli schermi della cabina di regia, alludendo così alla definitiva zombificazione del sistema televisivo (Boni 2016) e dei suoi meccanismi spettatoriali.

Conclusioni. Smantellare il virus

Nella claustrofobia delle scene di massa degli *zombie outbreak*, nella chiusura dei rifugi dei sopravvissuti, così come nel lockdown, e nell’incertezza delle modalità di un idealizzato ritorno alla normalità, viene consumata l’apocalisse del contatto umano. Il contatto fisico, tanto nella zombie fiction quanto negli scenari del Coronavirus, diviene una minaccia difficile da accettare.

Accanto al collasso della fisicità sociale si rafforzano i modi di un contatto mediale sempre più totalizzante, scandito da *touch* e *screen media*, dove l’interazione con il medium e la costruzione del sé avviene, ironicamente, attraverso il contatto con la macchina e la definizione di spazi virtuali. Lo zombie sembra incorporare proprio questa moltiplicazione mediale. Un mostro il cui istinto cieco, il divorare, si fa metafora di una viralità tutta mediale, i cui meccanismi sono a tratti imprevedibili quanto immediati. In *Day of the Dead* (Fig. 9), il dottor Logan, nel suo laboratorio all’interno del bunker, disseziona i corpi degli zombie, compiendo un’autopsia dell’istinto antropofago.



Fig. 9: Day of the Dead (1985)

Alla stregua di un Dottor Frankenstein che opera al contrario, Logan (che non a caso nel film viene soprannominato "Frankenstein") smonta il corpo dello zombie, separandone le parti, gli organi, gli arti, il cervello, al fine di comprendere la meccanica profonda del virus. Un'operazione portata avanti a costo di sporcarsi, di imbrattarsi di sangue e di ricorrere a compromessi eticamente ambigui (per mantenere in vita e addomesticare i suoi zombie, li nutre con i resti dei cadaveri dei militari). Possiamo provare allora a proiettare queste immagini sullo scenario virale e mediale prodotto dal Coronavirus, e ritrovare nelle immagini sullo zombie, discutibili, oscene, disturbanti, il peso delle incertezze e delle fragilità che configurano il nostro agire.

Bibliografia

- Augé, Marc, *Le nuove paure. Cosa temiamo oggi?*, Torino, Bollati Boringhieri, 2013
- Barra, Luca - Scaglioni, Massimo, "Zombie televisivi: politiche della rappresentazione e sistema dei media", *Rivista di Politica*, 2, (2017): 191-202.
- Bishop, Kyle W., "Dead Man Still Walking. Explaining the Zombie Renaissance", *Journal of Popular Film and Television*, 1 (2009): 16-25.
- Id., *American Zombie Gothic. The Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, Jefferson, McFarland, 2010.
- Id., *How Zombie Conquered Popular Culture. The Multifarious Walking Dead in the 21st Century*, Jefferson, McFarland, 2015.
- Boni, Federico, *The Watching Dead. I media dei morti viventi*, Milano-Udine Mimesis, 2016.
- Brooks, Max, *Manuale per sopravvivere agli zombie*, Torino, Einaudi, 2018.
- Buzzolan, Dario, *George A. Romero, La notte dei morti viventi*, Torino, Lindau, 1998.
- Coulombe, Maxime, *Piccola filosofia dello zombie; o come riflettere attraverso l'orrore*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.
- Dendle Peter, "The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety", *Monsters and the Monstrous Myths and Metaphors of Enduring Evil*, ed. Niall Scott, Leiden-Boston, Brill, 2007: 45-57.
- Dragosei, Francesco, *Lo squalo e il grattacielo. Miti e fantasmi dell'immaginario americano*, Bologna, Il Mulino, 2002.
- Deuze, Mark, "Living as a Zombie in Media (is the Only Way to Survive)", *MATRIZES*, 7 n. 2 (2013): 1-19.
- Eugeni, Ruggero, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Milano, La Scuola, 2015.
- Id, "ACT. Guardare il virus, vedere il nemico", *Atlante Magazine – Treccani*, 2020: https://www.treccani.it/magazine/atlane/cultura/Guardare_il_virus_vedere_il_nemico.html (ultimo accesso maggio 2021)
- Fojas, Camilla, *Zombies, Migrants, and Queers: Race and Crisis Capitalism in Pop Culture*, Champaign, Illinois University Press, 2017.
- Foucault, Michel (1966) *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, Milano, BUR, 1998.
- Grusin, Richard, *Premediation: Affect and Mediality After 9/11*, London, Palgrave Macmillan, 2010.
- Grusin, Richard, *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Ed. Angela Maiello, Cosenza, Pellegrini, 2017.

- Han, Byung-Chul (2013) *Nello sciame. Visioni del digitale*, Roma, Nottetempo, 2015.
- Hertz, Garnet - Parikka, Jussi, "Zombie Media : Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method", *Leonardo*, 5 (2012): 424-430.
- Lauro, Sarah J. - Embry Karen, "A Zombie Manifesto: The Non-Human Condition in the Era of Advanced Capitalism", *boundary 2*, 1 (2008): 85-108.
- Ead., "Playing Dead: Zombies Invade Performance Art...and Your Neighborhood", *Better Off Dead. The Evolution of the Zombie as Post-Human*, Eds. Deborah Christie, Sarah Juliet Lauro, New York, Fordham University Press, 2011: 205-231.
- Lino, Mirko, "«E la morte fuggirà loro». Post-zombie e ritornanti. Elementi formali e tematici per un'apocalittica delle serie Tv", *Variazioni sull'Apocalisse. Un percorso nella cultura occidentale dal Novecento ai giorni nostri*, Eds. Alessandro Baldacci, Anna Małgorzata Brysiak, Tomasz Skocki, New York, Peter Lang, 2021.
- Id., "Transcodificare lo zombie", *Digicult. Scientific Journal on Digital Cultures*, 2 (2020): 1-7.
- Id., *L'apocalisse postmoderna tra letteratura e cinema. Catastrofi, oggetti, metropoli, corpi*, Firenze, Le Lettere, 2014.
- Id., "Riletture, rfigurazioni e sopravvivenza del living dead. Dal cinema alle narrazioni crossmediali", *Between*, 2, n. 4 (2012): 1-12.
- Luckhurst, Roger, *Zombies. A cultural History*, London, Reaktion, 2013.
- Magistrale, Tony, *Abject Terrors: Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*, Peter Lang, New York 2005.
- Maiello, Angela, "Viralità postmediale. Quando il medium (del virus) siamo noi", *Virale. Il presente al tempo dell'epidemia*, Eds. Roberto De Gaetano, Angela Maiello, Cosenza, Pellegrini editore, 2020 (ebook): 591-617.
- Martino, Caterina, "Fotogenia del virus. Il ritratto del nemico invisibile", *Virale. Il presente al tempo dell'epidemia*, Eds. Roberto De Gaetano, Angela Maiello, Cosenza, Pellegrini editore, 2020 (ebook): 545-571.
- O'Connell, Mark, *Appunti da un'Apocalisse. Viaggio alla fine del mondo e ritorno*, Milano, ilSaggiatore, 2021.
- Parikka, Jussi (2012) *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Roma, Carocci, 2019.
- Pedroni, Marco, "Apologia del runner", *Virale. Il presente al tempo dell'epidemia*, ed. Roberto De Gaetano, Angela Maiello, Cosenza, Pellegrini editore, 2020 (ebook): 709-732.
- Pokornowski, Steven, "Burying the Living with the Dead: Security, Survival and the Sanction of Violence", *We're All Infected": Essays on AMC's*

- The Walking Dead and the Fate of the Human*, Ed. Dawn Keetley, Jefferson, McFarland, 2014: 41-55.
- Quiggin, John, *Zombie Economics: How Dead Ideas Still Walk among Us*, Princeton, Princeton University Press, 2010, tr. it. *Zombie Economics. Le idee fantasma da cui liberarsi*, Milano, Università Bocconi Editore, 2012.
- Roth, Steffen, "The Great Reset. Restratisation for Lives, Livelihoods, and the Planet", *Technological Forecasting & Social Change*, 166 (2021): 1-8.
- Russell, Jamie, *The Book of the Dead. The Complete History of Zombie Cinema*, London, Titan Books, 2014.
- Simpson, Philip. L., "The Zombie Apocalypse Is Upon Us! Homeland Insecurity", *We're All Infected": Essays on AMC's The Walking Dead and the Fate of the Human*, ed. Dawn Keetley, Jefferson, McFarland, 2014: 28-40.
- Smith?, Robert, *Mathematical Modelling of Zombies*, Ottawa, Ottawa University Press, 2014.
- Smith, Tara, "Zombie Infections: Epidemiology, Treatment, and Prevention", *British Medical Journal*, 2015, 8038 (2015): <https://www.bmj.com/content/351/bmj.h6423> (ultimo accesso 25/5/2021)
- Tirino, Mario, "La generazione morente. Cosplay zombie come atto di rivendicazione politica", *Funes. Journal of Narratives and Social Sciences 2* (2018): 72-88.

Filmografia

- 28 Days Later*, Dir. Danny Boyle, Regno Unito, 2002.
- 28 Weeks Later*, Dir. Juan Carlos Fresnadillo, Regno Unito, Spagna, 2007.
- Dawn of the Dead*, Dir. George A. Romero, Usa, 1978.
- Day of the Dead*, Dir. George A. Romero, Usa, 1985.
- Dead Set*, Dir. Charlie Brooker, Regno Unito, 2008.
- Diary of the Dead*, Dir. George A. Romero, Usa, 2007.
- I Am a Legend*, Dir. Francis Lawrence, Usa, 2007.
- In the Flesh*, Dir. Dominic Mitchell, Regno Unito, 2013-2014.
- Land of the Dead*, Dir. George A. Romero, Usa, 2005.
- Night of the Living Dead*, Dir. George A. Romero, Usa, 1968.
- Pontypool*, Dir. Bruce McDonald, Canada, 2008.
- RealityZ*, Dir. Claudio Torres, Brasile, 2020
- The Last Man on Earth*, Dir. Ubaldo Ragona/Sidney Salkow, Italia/Usa, 1964.
- The Return of the Living Dead*, Dir. Dan O'Bannon, Usa, 1985.
- The Walking Dead*, Dir. Frank Darabont/Robert Kirkman, Usa, 2010- in corso
- World War Z*, Dir. Marc Forster, Usa, Regno Unito, 2013.
- Z-Nation*, Dir. Karl Schaefer e Craig Engler, Usa, 2014-2018.

L'autore

Mirko Lino

Ricercatore presso l'Università dell'Aquila – Dipartimento di Scienze Umane, dove insegna Storia del cinema e Cinema e media. Ha pubblicato la monografia, *L'apocalisse postmoderna tra letteratura e cinema. Catastrofi, oggetti, metropoli, corpi* (Le Lettere, 2014) Ha curato i seguenti volumi: assieme a S. Ercolino, M. Fusillo, L. Zenobi, *Imaginary Films in Literature* (Brill-Rodopi, 2016); assieme a S. Antosa, *Sex(t)ualities. Morfologie del corpo tra visioni e narrazioni* (Mimesis, 2018); assieme a M. Fusillo, L. Marchese e L. Faienza, *Oltre l'Adattamento? Narrazioni espanse: intermedialità, transmedialità, virtualità* (Il Mulino, 2020). Ha curato assieme a H.-J. Backe e M. Fusillo il numero speciale della rivista *Between*, n.20 vol. 10 (2020), *Transmediality / Intermediality / Crossmediality: Problems of Definition*. È membro del ICLA Research Committee on Literatures, Arts, Media (CLAM).

Email: mirko.lino@univaq.it

L'articolo

Date sent: 29/05/2021

Date accepted: 20/10/2021

Date published: 30/11/2021

Come citare questo articolo

Lino, Mirko, "Post-Apocalypse Now. Cinema e serialità zombie come pre-mediazione del contagio", *Spazi chiusi. Prigioni, manicomi, confinamenti*, F. Fiorentino – M. Guglielmi (eds.), *Between*, VIII.22 (2021): 113-138, <http://www.betweenjournal.it/>