

Riletture, rfigurazioni e sopravvivenza del *living dead*. Dal cinema alle narrazioni crossmediali

Mirko Lino

L'assedio di un'allegoria vivente

Come è noto, le figure e le icone dell'immaginario fobico hanno sempre popolato le nostre narrazioni, soprattutto in quelle condizioni che passano sotto la complessa dicitura di 'crisi': momenti storico-culturali segnati da una forte destabilizzazione delle strutture sociali e identitarie tradizionali. È all'interno di tale ridefinizione sociale che i racconti di vampiri, lupi mannari, alieni, *living dead* e altri mostri si moltiplicano e, coerentemente con le dinamiche che caratterizzano le attuali società mediali, trasmigrano da codice a codice, da medium a medium adattandosi ad ambienti culturali in continua definizione.

È rilevante, dunque, osservare la sopravvivenza delle figure dell'orrore nel nostro immaginario culturale, poiché le fobie di cui sono foriere raccontano e mostrano qualcosa di significativo per comprendere l'uomo e la costruzione delle sue relazioni identitarie all'interno della società di riferimento. In generale, la sopravvivenza si esplica attraverso un continuo lavoro di riscrittura e rfigurazione delle caratteristiche di base di tali figure dell'orrore: basta pensare alla rfigurazione generazionale che ha coinvolto la figura romantica e aristocratica del vampiro che da Conte, con il suo castello, si è trasferito all'interno di un *teen-drama* seriale, ma nonostante tale rinnovamento il vampiro di Bram Stoker e quello della saga di *Twilight* rimangono accomunati dalla tradizionale sete di sangue e dai problemi esistenziali sulla vita e la "non morte" di sempre.

Questo breve saggio proverà a rendere l'evidenza della sopravvivenza di una precisa figura dell'orrore: il *living dead*, entità conosciuta anche come "morto vivente" e chiamato genericamente sennonché sbrigativamente *zombie*. Il *living dead* indica in maniera esplicita una particolare specularità tra vita e morte: "l'essere in vita

come dei morti” e l’essere dei “morti che tornano in vita”, e la varietà dei diversi contesti culturali e mediali in cui tale figura dell’orrore viene ritrovata, rivela la capacità del suo specifico messaggio, il rifiuto della morte, di persistere all’interno della società postmoderna.

Il *living dead*, così come lo conosciamo, ovvero attraverso la proliferazione della sua figura nelle diverse forme narrative dell’*horror*, è quella figura cadaverica, goffamente deambulante che incarna l’idea stessa della morte nel presente della società dei consumi: esso è un morto che inspiegabilmente torna in vita, spinto dal puro istinto cannibale di divorare i vivi, o almeno di trasformarli con un morso in morti viventi. La paternità di tale mostro postmoderno è attribuita al regista americano George Romero e al suo primo film *Night of the Living Dead* (1968). Romero ha costruito ben due saghe sul *living dead*, per un totale di sei pellicole, mantenendo tra un film e l’altro un interessante intervallo temporale di circa dieci anni, come se ogni pellicola esprimesse la necessità di monitorare sociologicamente il degrado della società degli uomini. Tutti i film sul *living dead* del regista americano conservano lo stesso nucleo narrativo del primo lavoro: un gruppo di uomini si ripara in luoghi ritenuti sicuri – una casa di campagna, un centro commerciale, un bunker, un grattacielo – per resistere all’assalto dei morti che tornano inspiegabilmente in vita per divorare i vivi. Attorno a questo scarno nucleo narrativo Romero dà vita a una potente allegoria dell’umanità che, come afferma lo stesso regista, «vuole tracciare un parallelo tra quello che le persone stanno diventando e l’idea che le persone si muovano su diversi livelli di follia, chiari solo a loro stessi» (cit. in Buzzolan, 2009: 95-6). Il regista americano mantiene un regime di “eccesso di visibilità” tale da sovraesporre la mole di contraddizioni insite nella società tardo capitalista, al fine di sviluppare un’esplicita e radicale critica nei confronti delle strategie impiegate dalla logica culturale dominante per seppellire sotto le effimere sicurezze di un benessere materiale e consumistico il concetto e l’idea stessa di morte. È merito di Jean Baudrillard aver riconosciuto come «l’ossessione della morte e la volontà di abolire la morte [siano] il motore principale dell’economia politica» (Baudrillard 2007: 161), e il *living dead*, con il suo corpo in avanzato stato di decomposizione e l’irrefrenabile istinto di divorare i vivi, diventa una figura che rivela come il rimosso della morte ritorni non solo per punire la società che ha messo in atto tali strategie della rimozione, ma per insistere visivamente su un piano speculare tra morti viventi e vivi in grado di restituire l’orrore radicato tra le relazioni umane. Tale riflessione apre verso una scivolosa

continuità tra vivi e morti viventi: il *living dead* appartiene a uno di quegli 'schermi', appunto speculare, eretto dalla società dei media, che svolgono un'incerta funzione protettiva basata sul consumo della stessa materia primigenia del pericolo, cioè la paura. Non sono i morti viventi degli esseri antropofagi mossi dalla cieca purezza dell'istinto? E la loro vista non suscita un immediato ribrezzo e soprattutto paura e angoscia nei confronti del presente? Romero nei suoi film mette in scena il disgregarsi dei nuclei sociali solidi, svelando la loro totale inefficacia: nei suoi film il regista inserisce scene in cui i figli trasformati in "morti viventi" divorano i genitori, e altre in cui coppie di fidanzati sulla via della fuga vengono sbranati dai *living dead*¹ (senza alcun risparmio di un'estetica splatter) per indicare la debolezza ontologica di tutta la società e l'assenza di una qualsiasi cooperazione solidale tra gli uomini. Inoltre, Romero mostra come non esista più alcuna sicurezza tra gli ambienti naturalmente artificiali della società tardo capitalista dove gli uomini si rifugiano per resistere all'attacco dei morti, grazie alla messa in scena della fragilità di una sicurezza sociale delegata alla costituzione di "spazi altri" che ricordano le eterotopie di foucaultiana memoria. Il morto vivente è dunque una figura foriera di un'apocalisse postmoderna, atta a rivelare e rendere visibile il marcescente rovescio della medaglia della logica votata al consumo e le derive della desogettivizzazione che produce tra gli individui. Si può quindi affermare che il *living dead* non divora tanto l'uomo come entità ontologica, ma l'individuo come espressione di strategie sociali in continuo adattamento. Per dirla come il sottotitolo del libro *Zombie Holocaust* di David Flint, ogni volta che guardiamo un film sul morto vivente assistiamo inconsapevolmente a *How the Living Dead Devoured Pop Culture* (Flint, 2009).

Ma il *living dead* non è stato sempre così. Per trovare la sua origine e i primi significati culturali di cui era espressione ed esigenza, bisogna osservare quel laboratorio di contaminazioni tra letteratura e cinema, quei passaggi tra un codice e l'altro che lo conservano come una figura culturale 'sopravvivate'.

Verranno ora prese in considerazione due modalità della sopravvivenza: la poliedricità dei discorsi culturali che il *living dead* iscrive nel suo orribile corpo e la proliferazione crossmediale della sua figura. Nel primo caso verranno analizzati tre differenti adattamenti di uno dei più famosi film di Romero sul *living dead*:

¹ Ci si riferisce a due scene del film di Romero *Night of the Living Dead*.

Dawn of the Dead (1978); nel secondo caso si proverà a riflettere sulla sovraesposizione della figura del morto vivente soprattutto in una dimensione "orizzontale" tipicamente crossmediale, considerabile come l'ennesima strategia messa in atto per addomesticare il riemergere del rimosso della morte.

L'adattamento: una poliedricità di discorsi culturali

Night of the Living Dead è l'adattamento cinematografico del romanzo survivalista di Richard Matheson *I am Legend* (1954) un romanzo che è stato portato altre tre volte sullo schermo cinematografico - in ordine: *L'ultimo uomo sulla terra* (1964) di Ubaldo Ragonà, *The Omega Man* (1971) di Boris Sagal e l'omonimo *I am Legend* (2007) di Francis Lawrence. Romero trae dal romanzo di Matheson le caratteristiche figurative principali del suo morto vivente, con la differenza che nel romanzo il protagonista, Robert Neville, si ripara nella sua casa-fortezza per resistere all'assalto di vampiri descritti non come dei novelli Nosferatu, ma con le caratteristiche catatoniche che apparterranno successivamente al morto vivente.

Il *living dead* già esisteva nell'immaginario fobico della cultura occidentale, esso era infatti una delle figure del catalogo dell'orrore del cinema degli anni Trenta. La sua prima apparizione cinematografica risale al 1932 con il film *White Zombie* di Victor Halperin². Il film è costruito sulle suggestioni esotiche ed esoteriche riportate nel libro, al limite tra reportage giornalistico e osservazione etno-antropologica su Haiti, *Magic Island* (1929) di William Seabrook, in questo testo si dava notizia dell'esistenza di una strana figura (lo *zombie*) descritta come un individuo vivo, ma dominato psicologicamente, tramite un rito *voodoo*, al fine di compiere la volontà del suo padrone, o più semplicemente per essere sfruttato massicciamente nel lavoro nei campi. Lo *zombie* dunque è una figura di origine coloniale: uno schiavo appartenente a un mondo sconosciuto, esotico quanto esoterico, che incarna il fascino dell'alterità e la maledizione della subalternità. Esso infatti è privo di una condizione sociale, sottolineata

² Ma dando una rapida occhiata indietro non si può non riconoscere nella figura del sonnambulo di *Das Kabinet des Docketor Caligaris* (1920) di Robert Weine l'archetipo dello *zombie*, o ancor prima in *J'accuse* (1919) di Abel Gance, dove un esercito di soldati francesi morti marcia assieme a quello dei vivi per difendere la patria, un anticipo della sua futura apparizione "massificata".

per contrasto dal titolo del successivo film di Halperin, *King of the Zombie* (1936) e riflette anche una curiosa subalternità nei confronti degli altri mostruosi protagonisti degli *horror movies*: infatti, le produzioni di film sullo *zombie* erano caratterizzate in generale da budget limitati e da poco interesse tra gli addetti ai lavori; sotto questo aspetto lo *zombie* è pensabile come il precursore del filone cinematografico dei cosiddetti *B-movies* che solo con la “nostalgia postmoderna” di Fredric Jameson ha cominciato a suscitare il dovuto interesse culturale:

Il cinema della nostalgia riconfigura l'intera questione del pastiche proiettandola su un piano sociale e collettivo, ove il disperato tentativo di appropriarsi di un passato perduto si rifrange ora contro la ferrea legge delle trasformazioni della moda e dell'ideologia emergente della generazione³.

Il *living dead* nasce da quel mercato di prestiti, scambi, citazioni, riscritture e rfigurazioni tipiche del *pastiche* esploso con la postmodernità e sviluppa nella sua riproducibilità cinematografica frammenti narrativi che, seppur evolvendosi, conservano la riconoscibilità della figura all'interno della società tardo capitalista.

Sarà utile ora sottolineare alcune differenze culturali tra lo *zombie* e il *living dead*. Lo *zombie* ha un'origine culturale ben precisa, rintracciabile nel rapporto “(post)coloniale” con l'altro; è una figura che permette di leggere sia l'innata conflittualità che i successivi tentativi di un'integrazione controllata nei confronti dell'altro culturale: ad esempio, in *King of the Zombie* lo “schiavo” viene usato per unirsi all'esercito americano durante la Prima Guerra Mondiale alla stregua di un'arma molto potente capace di sconfiggere il nemico. Il *living dead* invece nasce da una pulsione ontologica: la sua comparsa sulla terra non ha alcuna spiegazione esaustiva, rimane un *nonsense* con il quale l'uomo contemporaneo deve confrontarsi sino alla fine. Romero comunque mantiene in vita il retaggio politico del suo antenato esotico-esoterico, crea un piano discorsivo focalizzato su una riflessione politica e sociale nei confronti delle minoranze, soprattutto quella nera (e a tal proposito non si possono non considerare le scene iniziali di *Dawn of the Dead*, in cui l'esercito fa irruzione in un quartiere ispanico facendo una vera e propria

³ Jameson 2007: 36-8.

mattanza senza distinguere tra i vivi e i morti viventi). Sin dal suo primo film, *Night of the Living Dead*, il regista americano ha dato ampio spazio al riscatto sociale dell'uomo di colore rendendolo per la prima volta nel cinema statunitense protagonista e, seppure con le dovute contraddizioni, eroe dell'intreccio. Nei film successivi del regista americano sono sempre stati uomini di colore a incarnare quel sangue freddo che mancava all'americano medio e bianco, basta pensare al finale dello stesso *Dawn of the Dead* dove una donna bianca incinta e un uomo di colore si salvano fuggendo con l'elicottero per ripararsi in un'isola e forse ricominciare daccapo l'umanità; infine, se si pensa che in *Land of the Dead* (2005) è il morto vivente di colore a guidare la rivolta dei suoi simili alla conquista del Fiddler's Green, grattacielo dove una piccola porzione di un'umanità agiata continua a vivere concedendosi ogni agio e lusso mentre fuori il mondo è nel caos, si comprende appieno l'atteggiamento sprezzante di Romero nei confronti delle logiche sociali e delle politiche dominanti, colte a un livello di sclerotizzazione ormai irreversibile. Romero reimpasta anche il concetto di alterità alla base dello *zombie* cinematografico e localizzabile geograficamente nelle esoteriche isole tropicali, facendo leva sull'alterità come categoria capace di innescare un meccanismo autoriflessivo: il regista americano costruisce un gioco di specchi in cui il *living dead* incarna l'alterità e il rimosso che ritorna attraverso scene dell'orrore che riflettono la condizione umana assoggettata alle logiche tardo capitaliste.

Il film di Romero dove tale allegoria è resa ancor più esplicitamente, sino al punto in cui lo spettatore non può non riconoscersi in un morto vivente, è il già citato *Dawn of the Dead*. Il film racconta la storia di un gruppo di uomini che si rifugia all'interno di un centro commerciale, convinto di trovare nell'ambiente naturalmente artificiale del "paradiso del consumo" protezione, agio e sicurezza. Ben presto l'idillio tardo capitalista viene interrotto dall'invasione dei morti viventi entrati in massa⁴ non per sbranare i vivi, bensì per tornare a fare quello che facevano in vita: consumare. Il nesso tra società tardo capitalista dei consumi e cadaverizzazione di quello che Zygmunt Bauman ha definito *homo consumens* (Bauman

⁴ È interessante ricordare che i morti viventi entrano nel centro commerciale dopo che dei rozzi *bykers* sfondano gli ingressi, a discapito del manipolo di sopravvissuti che vi stava già dentro, per fare razzie di beni di consumo. Questo episodio spiega come l'assenza di solidarietà tra gli uomini durante il pericolo lasci la "porta aperta" all'ingresso dell'orrore.

2007) è radicale e consiste nel legare le caratteristiche del cadavere del morto vivente all'identità postmoderna. L'associazione tra cadavere della merce tipico di una logica culturale e massmediatica votata al consumismo e morti che camminano goffamente, narcolettici, trascinando carrelli della spesa vuoti, costruisce la metafora più potente e incisiva per spiegare la condizione postmoderna. Dunque, osservarne alcuni degli adattamenti cinematografici che ne sono stati tratti restituisce l'idea di come la figura del *living dead* sopravviva nella sfera del fobico adeguandosi alla moltiplicazione dei traumi della postmodernità e dell'ultima contemporaneità.

Nel 2004 Zack Snyder gira il remake di *Dawn of the Dead* mantenendo invariato il titolo originario di Romero. Tuttavia, il film di Snyder è privo della radicale critica alla società tardo capitalista che ha reso memorabile il film originario. Il *living dead* diventa una figura di sfondo, un pretesto narrativo per dare spazio al recupero di valori solidali che garantiscono la sopravvivenza del gruppo che si rifugia all'interno del centro commerciale: cattivi che diventano buoni, senso della famiglia, sacrificio della propria vita per gli altri, integrazione e cooperazione tra i vivi sono gli elementi di una retorica patriottica e filocapitalista che trasformano la presenza del morto vivente in una figura priva di spessore metaforico. In questo caso, il progetto di aggiornare la presenza di figure dell'orrore nell'immaginario cinematografico, come scrive Menarini, deriva dalla necessità del cinema di trovare un adeguato livello simbolico per una rielaborazione gli eventi storici dell'11/9 (Menarini 2010: 25-36), ma guardando al remake di Snyder, la dimensione ideologica dell'originale viene sostituita con una ideologia differente, anzi opposta, che sembra aggredire lo stesso film originale neutralizzandone la potenza critica. Snyder, dunque, cancella la dimensione critica del film di Romero e, forse come conseguenza o come semplice esigenza estetica, rifulgura esteticamente il *living dead* trasformandolo da creatura goffa, lenta e barcollante in una figura veloce, forte, insomma, più difficile da uccidere rispetto al primo.

Nel 2008 gli aspetti basilari della trama di Romero si ritrovano in una mini serie della televisione britannica, *Dead Set*, scritta da Charlie Brooker, un editorialista del *The Guardian*. La mini serie non cancella l'ideologia originaria, bensì l'attualizza all'interno dei contesti mediatici e culturali contemporanei: il fuoco allegorico si sposta dal centro commerciale, luogo della spettacolarizzazione della merce, alla televisione dei *reality show*, luogo della mercificazione dell'umano. Durante la consueta piaga dei morti viventi che ha come luogo

principale una stazione televisiva, gli unici che sopravvivono sono coloro che si nascondono nello studio tv-casa dove si continua a girare il *Big Brother*. Esattamente come i morti viventi di Romero volevano entrare nel centro commerciale mossi dalla coazione a ripetere e assoggettati dalle retoriche del consumo, in *Dead Set* essi vogliono apparire sugli schermi, confondersi con le retoriche di un effetto di realtà come quello prodotto dal format del *reality show*. Anche qui il nesso tra cadaveri che camminano e desoggettivizzazione dell'individuo nelle forme dell'intrattenimento mediatico è radicale e, contrariamente al caso precedente, rafforza la dimensione critica e lo spessore metaforico del *living dead*.

Nel 2010 Bruce LaBruce gira *L. A. Zombie*, remake in chiave porno-*queer* di *Dawn of the Dead* di Romero. Questa operazione appare subito riconoscibile grazie all'utilizzo della stessa locandina del film del 1978 e dalla ripresa in chiave porno dello slogan di Romero che da «When there's no more room in hell the dead will walk the earth» diventa «He came to fuck the dead back to life». Il film di LaBruce racconta, senza l'utilizzo di dialoghi, la storia di un *hobo* che cammina per le squallide strade di Los Angeles con il suo carrello della spesa, ricordando esattamente uno di quei morti viventi che invadevano il centro commerciale del film originario. Ogni volta che il vagabondo trova un cadavere – e la violenza delle strade di Los Angeles ne garantisce un alto numero – immagina se stesso come un morto vivente che ha un rapporto necrofilo con il corpo morto trovato in strada, ed eiaculando sangue lo riporta in vita non come morto vivente, bensì come corpo vivo, suggellando in seguito la resurrezione con un rapporto omosessuale completo. L'inversione del “contagio” tra morti e vivi proposta da LaBruce è evidente: il *living dead* è una figura salvifica poiché non divora, ma attraverso l'atto sessuale rappresentato attraverso i codici visivi del *gay porn movie* fa riconquistare il proprio corpo alla figura dell'omosessuale nel cinema. Tale riappropriazione è al centro della lettura politica *queer* proposta dal regista canadese: la resurrezione del corpo omosessuale corrisponde alla liberazione degli stereotipi *mainstream* del cinema porno gay⁵ e apre un'aspra critica verso quelle forme di neutralizzazione e controllo messe in atto nei confronti del rischio di una omoerotizzazione della società, individuabili, ad esempio, nel

⁵ Su Bruce LaBruce e la figura dello *zombie* nella pornografia gay, in riferimento soprattutto al suo precedente film, *Otto; or, Up with the Dead People* (2008) si veda; Billi 2011: 278-81.

cosiddetto “gay for pay”⁶, cioè una modalità di filmato porno gay, in cui attori etero – sempre all’interno di una cornice finzionale che emula la realtà, del resto siamo dentro le dinamiche delle estetiche mediatiche del *reality* – svolgono il ruolo di gay “attivo” depoliticizzando il corpo omosessuale e rendendolo appunto equiparabile a un corpo morto.

Forse questi esempi non saranno degli adattamenti canonici, poiché vanno oltre il criterio della fedeltà nei confronti dell’originale, ma rendono manifesta la capacità adattiva del *living dead* e la sua sopravvivenza come figura mediatrice, esattamente come lo definisce Alessandro Grilli: «a gnoseological filter which can be applied to the most diverse fields of reality» (in Antosa 2012: p. 52). Il morto vivente sopravvive adattandosi a discorsi e ambienti culturali differenti, svolgendo una funzione speculare di integrazione visiva dell’altro e attuando un processo di immunizzazione che si risolve, soprattutto nel caso di *L. A. Zombie*, in quella *frenzy of the visible* che Linda Williams (Williams 1989) legge nell’esplosione della corporeità e della carnalità oscena dell’*horror* e del porno.

Il *living dead*, dunque, sopravvive culturalmente per la capacità di riprodurre e rispecchiare, in virtù della sua “pellicola” corporea, le esigenze discorsive della società.

La proliferazione crossmediale

Per narrazione crossmediale, d’accordo con lo studio specifico che Max Giovagnoli dedica all’argomento (Giovagnoli 2009), si intende la riappropriazione della costruzione narrativa di mitologie contemporanee e di storie già ampiamente conosciute. Contrariamente alle narrazioni transmediali, con le quali le forme crossmediali vengono spesso confuse, non vi è l’estensione e la ricostruzione attraverso diversi media convergenti in un’unica diegesi – basta pensare come esempio di questa convergenza alla trilogia cinematografica di *Matrix* dei fratelli Wachowski, in cui la diegesi della trilogia si completa transmedialmente attraverso il film, il videogame e il progetto d’animazione *Animatrix*. Rispetto a una convergenza transmediale che potremmo definire “verticale”, perché mossa da finalità di marketing sviluppate dalla contemporanea industria culturale, le narrazioni crossmediali si sviluppano su una dimensione orizzontale che potremmo definire “dal basso”, sulla base

⁶ Per un approfondimento si veda; John Mercer 2011: 241-65.

di un antagonismo creativo tra media. La crossmedialità garantisce la proliferazione delle figure narrative liberandole dalle strutture ideologiche preesistenti, a favore di una moltiplicazione di ideologie ed estetiche ulteriori; diversamente, il *transmedia storytelling* estende la figura narrativa su diversi media, conservando l'ideologia che sta alla base della necessità narrativa progettata a livello commerciale e di mercato.

La crossmedialità si caratterizza per la narrazione partecipativa delle *fan fiction*, storie pubblicate in rete e scritte da coloro che partecipano a un blog; la si riconosce nel fenomeno dei *cosplayers*, coloro che emulano nel vestiario e nelle pose gli eroi e i personaggi dei fumetti, o delle serie tv situando il proprio corpo tra la realtà e la finzione; nelle *live performance* come lo *zombie walk*, persone vestite e truccate da morti viventi che invadono le strade delle città (è esemplare il caso dello *zombie walk* che si tiene nel centro commerciale di Monroeville in Pennsylvania dove Romero ha girato *Dawn of the Dead*). Quelle citate prima sono forme narrative che vanno oltre la testualità, inclusa quella cinematografica, per espandersi in territori semiotici in grado di arricchire, o comunque guardare da vicino i potenziali significati che si possono produrre 'spontaneamente'⁷.

Osservando le dinamiche dell'industria culturale, la proliferazione crossmediale del *living dead* è parte, ma al tempo stesso resistenza, di un più ampio processo mediale che vede la diffusione della sua figura nelle diverse forme di mercato culturale e intrattenimento *mainstream*: videogames come *Resident Evil* (divenuto presto di una saga cinematografica) o altri come *Dead Rising* e *Left 4 Dead*; riscritture letterarie come il famoso caso del romanzo *Pride and Prejudice and Zombies* (2009) di Seth Grahame-Smith, di cui esiste anche un videogame; i *comic book* come *The Walking Dead* da cui è stata tratta la serie tv omonima tutt'ora in programmazione nei canali televisivi satellitari; vale la pena citare anche le versioni *zombie* di famosi giochi *on line* e *applications for mobile* come *Zombie Farm*; le parodie cinematografiche come *Shaun of the Dead* (2004), o *Zombieland* (2009), le versioni pornografiche come *Night of the Giving Head* (2008) o *Zombie Strippers* (2008); le *action figures* proprio di *Dawn of the Dead*, o i giocattoli del marchio *Living Dead Dolls*.

⁷ Per chi scrive, la spontaneità dei significati producibili non è mai trasparente, poiché deve sempre confrontarsi con i margini di un determinismo tecnologico inamovibile. Ciò significa che la spontaneità semantica è sempre contenuta nelle possibilità espressive del medium scelto.

Viene da chiedersi allora se la proliferazione crossmediale conservi, o 'sbrani' la metafora mortifera che ha garantito al morto vivente quella sopravvivenza culturale osservata negli adattamenti citati nel paragrafo precedente.

Una proliferazione che parte dal basso non implica unicamente la riappropriazione narrativa delle mitologie già note, ma suggerisce la riappropriazione delle competenze tecnologiche strappandole alla dimensione verticale per riusi estetici. Non è forse questa una modalità di addomesticamento della morte e della paura stessa che passa per il controllo e la competenza tecnologica⁸? Forse in questo modo la figura del *Living Dead* viene svuotata del proprio spessore simbolico a causa di un eccesso di visibilità, pensabile come strategia immunitaria da parte della società che comincia a non ritrovarsi più nelle traiettorie della complessità postmoderna, ma nell'oscillazione tra decentramento e ricentrimento di quella che viene definita in maniera incerta società "post-postmoderna".

Il tema dell'addomesticamento si ritrova in maniera massiccia nelle ultime pellicole sul *living dead*, come *Shaun of the Dead* (2004), dove il protagonista tiene al collare il suo migliore amico dopo che questi è diventato un morto vivente, in *Fido* (2006) dove il morto vivente è trattato come un vero e proprio animale domestico. Non è un caso che anche l'ultimo film di Romero sul *living dead*, *Survival of the Dead* (2009) si concentri sull'addomesticamento dei morti viventi, educandoli a mangiare carne animale anziché umana. Le storie sui morti viventi hanno cominciato a mettere in scena in una prospettiva immunologica⁹ il tema della convivenza e dell'integrazione delle figure foriere di morte, addomesticandone, grazie alla ripetizione mediale a cui sono sottoposte, la carica fobica che racchiudono.

⁸ Un efficace paragone, in grado di chiarire meglio il concetto di riappropriazione della competenza tecnologica per riusi estetici "dal basso", è quello proposto da Simone Arcagni nell'ambito delle tecnologie per il controllo della sicurezza nelle metropoli contemporanee, tra *surveillance* e *sousveillance*. Il primo termine si riferisce all'impiego delle telecamere di sicurezza (le CCTV disseminate per le strade delle metropoli) da parte di modelli di *governance* istituzionali; il secondo termine si riferisce all'utilizzo delle stesse tecnologie del primo caso "dal basso" da parte degli "osservati" per usi artistici, ludici e oppositivi, destrutturando l'utilizzo per cui il dispositivo era stato pensato istituzionalmente e messo in atto "dall'alto". Cfr. Arcagni 2010: 70-2.

⁹ Per un approfondimento sull'immunologia come prospettiva filosofica e sociale, si veda, Bazzanella 2012: 51-92.

La presenza dei morti viventi negli schermi dell'intrattenimento, sia dal basso che dall'alto, sia che essi siano raffigurati ancora barcollanti o iperreattivi, simili a caricature e cartoon, oppure all'estremo di una pornografia della cadaverizzazione, ha immunizzato lo sguardo nei confronti della paura di quella morte che, sebbene rimossa, ritorna. Già da tempo si è avverata la trasformazione psicologica della morte che Baudrillard annunciava alla fine degli anni Settanta: «la morte cessa di essere la grande mietitrice per diventare l'angoscia della morte» (Baudrillard, 2007: 160). E l'angoscia, come la paura, ha bisogno di immagini, figure e narrazioni per poter essere mediata e dirci a che punto siamo della nostra interminabile riflessione sulla nostra fine culturale e la ricerca dei suoi antidoti.

Bibliografia

- Arcagni, Simone, *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Torino, Kaplan, 2010.
- Baudrillard, Jean, *L'échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, 1976, trad. it. *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli, 2007.
- Bauman, Zygmunt, *Homo consumens. Lo sciame inquieto dei consumatori e la miseria degli esclusi*, Trento, Erickson Editore, 2007.
- Bazzanella, Emiliano, *Filosofie della paura. Verso la condizione post-postmoderna*, Trieste, Asterios, 2012.
- Billi, Manuel, *Le affermative porn narr/action. Vita e morte del corpo performativo*, Eds Enrico Biasin, Giovanna Maina, Federico Zecca, *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Milano-Udine, Mimesis, 2011.
- Bolter, Jay, David – Grusin, Richard, *Remediation. Understandig New Media*, Cambridge, London, The Mit Press, 1999, trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002.
- Buzzolan, Dario, *George A. Romero. La notte dei morti viventi*, Torino, Lindau, 1998.
- Flint, David, *Zombie Holocaust. How the Living Dead devoured Pop Culture*, London, Plexus, 2009.
- Giovagnoli, Max, *Cross-media. Le nuove narrazioni*, Milano, Apogeo, 2009.
- Grahame-Smith, Seth, *Pride and Prejudice and Zombies*, Philadelphia, Quirk Books, 2009, trad. it. *Orgoglio e pregiudizio e zombie*, Milano, Nord, 2009.
- Menarini, Roy, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Genova, Le Mani, 2010.
- Grilli, Alessandro, *Queering the Dead. Gay Zombies in the Dark Room*, Ed. Silvia Antosa, *Queer Crossing: Theories, Bodies, Texts*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.
- Matheson, Richard, *I am Legend*, Robbinsdale, Fawcett, 1954, trad. it. *Io sono leggenda*, Roma, Fanucci, 2007.
- Mercer, John, *Gay for pay. Internet e l'economia del corpo performativo*, Eds Enrico Biasin, Giovanna Maina, Federico Zecca, *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Milano-Udine, Mimesis, 2011.

- Hutcheon, Linda, *Theory of Adaptation*, London, Routledge, 2006, trad. it. *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*, Roma, Armando Editore, 2011.
- Jameson, Fredric, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, 1991, trad. it. *Postmodernismo, ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Roma, Fazi, 2007.
- Jullier, Laurent, *L'écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion e du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997, trad. it. *Il cinema postmoderno*, Torino, Kaplan, 2006.
- Tagliapietra, Andrea, *Icone della fine. Immagini apocalittiche, filmografie, miti*, Bologna, il Mulino, 2010.
- Williams, Linda, *Hard Core: Power, Pleasure and the "Frenzy of the Visible"*, Berkeley, University of California Press, 1989.

Filmografia

- Das Kabinet der Doktor Caligaris*, Dir. Robert Wiene, Deutschland, 1920.
- Dawn of the Dead*, Dir. George A. Romero, U.S.A., 1978.
- Fido*, Dir. Andrew Currie, Canada, 2006.
- King of the Zombie*, Dir. Victor Halperin, U.S.A., 1936.
- J'accuse*, Dir. Abel Gance, France, 1919.
- I am Legend*, Dir. Francis Lawrence, U.S.A., 2007.
- L. A. Zombie*, Dir. Bruce LaBruce, U.S.A., 2010.
- L'ultimo uomo sulla terra*, Dir. Ubaldo Ragona, Italia, 1964.
- Land of the Dead*, Dir. George A. Romero, U.S.A., 2005.
- Matrix Reloaded*, Dir. Andy Wachowski, Larry Wachowski, U.S.A., 2003.
- Matrix Revolutions*, Dir. Andy Wachowski, Larry Wachowski, U.S.A., 2003.
- Night of the Giving Head*, Dir. Rodney Moore, U.S.A., 2008.
- Night of the Living Dead*, Dir. George A. Romero, U.S.A., 1968.
- Otto; or Up with the Dead People*, Dir. Bruce LaBruce, Deutschland, 2008.
- Resident Evil*, Dir. Paul W. S. Anderson, England, Germany, U.S.A., 2002.
- Shaun of the Dead*, Dir. Edgar Wright, England, France, 2004.
- Survival of the Dead*, Dir. George A. Romero, Canada, U.S.A., 2009.
- The Animatrix*, Dir. Peter Chung, Andy Jones, et. al., Japan, U.S.A., 2003.
- The Matrix*, Dir. Andy Wachowski, Larry Wachowski, Australia, U.S.A., 1999.

The Omega Man, Dir. Boris Sagal, U.S.A., 1975.
The Twilight Saga: New Moon, Dir. Chris Weitz, U.S.A., 2009.
The Twilight Saga: Eclipse, Dir. David Slade, U.S.A., 2010.
The Twilight Saga: Breaking Dawn-Part 1, Dir. Bill Condon, U.S.A., 2011.
The Twilight Saga: Breaking Dawn-Part 2, Dir. Bill Condon, U.S.A., 2012.
Twilight, Dir. Catherine Hardwicke, U.S.A., 2008.
White Zombie, Dir. Victor Halperin, U.S.A., 1932.
Zombieland, Dir. Ruben Fleischer, U.S.A., 2009.
Zombie Strippers, Dir. Jay Lee, U.S.A., 2008.

L'autore

Mirko Lino

Assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi dell'Aquila, Dipartimento di Scienze Umane. Campi di ricerca: letterature comparate, studi culturali, cinema, media, cultura visuale. Pubblicazioni rilevanti: *Iconoclastia e Galileo. L'immagine oltre la rappresentazione in L'ignoto Spazio Profondo di Werner Herzog*, 2007; *Performance dell'apocalisse nel cinema e nella letteratura del Postmoderno*, 2011. Prossime pubblicazioni: *Medialandscapes. Scritture postmoderne e società mediali*, 2012; *Distruzione e persistenza. Temi, Figure e strategie dell'apocalisse nella letteratura e nel cinema del Postmoderno*, 2013; *L'inizio e la fine. La rappresentazione dell'apocalisse nel cinema di Werner Herzog*, 2013.

Email: miroslawit@yahoo.it

L'articolo

Data invio: 26/08/2012
Data accettazione: 30/11/2012
Data pubblicazione: 01/12/2012

Mirko Lino, *Riletture, rfigurazioni e sopravvivenza del living dead*

Come citare questo articolo

Lino, Mirko, "Riletture, rfigurazioni e sopravvivenza del *living dead*. Dal cinema alle narrazioni crossmediali", *Between*, 2.4 (2012), <http://www.Between-journal.it/>