



## Loro sono noi Lo zombie come metafora degli anni Duemila

[Presentazione](#)

[L'apocalisse, ora](#)

[Guida alla lettura e visione](#)

[FAQ morti viventi](#)

[Bibliografia](#)

### Presentazione

Verso la fine degli anni Ottanta la figura del morto vivente sembrava ormai in via di definitiva estinzione dopo i tanti consensi ottenuti nel decennio precedente. A condannarla al momentaneo oblio contribuì l'ormai irricevibile significato politico assegnatole dal suo vero creatore, George A. Romero, che aveva innestato nelle trame dei suoi film le tensioni e le inquietudini della coeva realtà sociale e politica: dalla contestazione giovanile alla guerra del Vietnam, dalla denuncia della manipolazione dell'informazione al dilagante individualismo politico. Ma nei "dorati" Ottanta gli zombie si dimostrarono incapaci di rappresentare le paure collettive e rispecchiare l'evoluzione della società come avevano fatto nei due decenni precedenti.

Oggi però qualcosa è cambiato: nuove sensibilità e nuovi timori hanno portato alla riscoperta dei morti viventi, assegnando loro un ruolo di metafora delle tante contraddizioni laceranti della nostra struttura sociale. Così mentre i miti letterari e folclorici (dal vampiro al licantropo, dalla mummia all'Orco) hanno perso la carica iconoclasta che ne avevano contraddistinto le origini, gli zombie continuano a incarnare la forma estrema di rifiuto della natura umana e dell'organizzazione civile.

Senza voler qui approfondire il significato dello zombie, richiamo brevemente alcuni dei motivi che rendono il morto vivente una delle figure più importanti nella comprensione di questo terzo millennio, e che ci hanno convinti a dedicargli un approfondimento pubblico.

Tutto ha inizio nell'ottobre 1968, giorno della presentazione de *La notte dei morti viventi* di George A. Romero, film nel quale la figura dello Zombie (parola che nella pellicola non viene mai pronunciata) abbandona la sua precedente origine caraibica per diventare il più potente perturbante che mente umana abbia mai partorito: morti che tornano in massa alla vita ma senza più coscienza, intelletto e morale, animati solo da un istinto primordiale, alla perpetua ricerca di carne umana da sbranare. Una sfida che né il singolo né la società si dimostrano in grado di affrontare: rivedere persone conosciute tornare dalla

tomba per banchettare con il nostro corpo ci costringe ad affrontare le più profonde paure sulla morte, sul significato di umanità e sull'improvvisa scomparsa di tutte le regole morali e sociali che reggono la vita collettiva.

Esiste perciò un prima e un dopo l'opera di Romero, oggi considerata uno spartiacque nell'immaginario cinematografico di genere: un prima con uomini resi schiavi senz'anima da malvagi bokor, e un dopo con il morto vivente trasformato in una metafora degli anni Duemila, capace di far esplodere le contraddizioni della nostra civiltà, incarnando una feroce critica al consumismo, la sconfitta del comunitarismo, la paura dell'immigrato e/o terrorista, la critica ai mass media, la scomparsa di ogni escatologia salvifica.

In *Dawn of the living dead* (titolo originale di *Zombi*) alcuni sopravvissuti all'ecatombe trovano rifugio in un centro commerciale circondato da migliaia di morti viventi, tutti intenti a cercare un ingresso per quel luogo. E' come se nell'oscurità della loro coscienza gli zombie ricordassero che quello era il luogo dove da vivi soddisfacevano il loro bisogno primario e compulsivo di consumo.

"Ma che diavolo sono?" chiede ad un certo punto un protagonista di *Zombi*, osservando dal tetto del mall la massa di morti viventi. "Loro sono noi, tutto qui" gli viene risposto.

## L'apocalisse, ora

Durante un collegamento televisivo da New York vediamo in primo piano una giornalista che riporta la notizia dell'omicidio di un immigrato; sullo sfondo i paramedici stanno trasportando il cadavere su una barella quando il telo che lo copre inizia a muoversi: improvvisamente il morto si alza in piedi e attacca a morsi un poliziotto. (*Diary of the dead*)

Alcuni animalisti entrano nottetempo in un centro di ricerca scientifica per liberare degli scimpanzé usati come cavie. Un medico cerca di avvisarli, inascoltato, che quegli animali sono stati infettati con un virus della rabbia altamente infettivo. (*28 giorni dopo*)

Un vascello alla deriva entra nel porto di New York. A bordo la polizia non trova nessuno finché, da sottocoperta, appare un uomo orrendamente sfigurato che aggredisce uno dei poliziotti per poi scomparire nelle acque dell'Hudson. (*Zombi 2*)

Gli incipit qui riportati di alcune opere cinematografiche descrivono il preciso momento dell'inizio dell'apocalisse zombi, identificando il famigerato "Paziente zero" ovvero colui da cui parte il contagio, situazione non frequente in questo genere di film. Se infatti trattassimo del genere apocalittico-epidemiologico ci aspetteremmo con una certa sicurezza sia l'individuazione della causa che la scoperta di un vaccino risolutivo: è proprio l'attesa della soluzione finale a creare la suspense in questo genere di opere. Ma ciò di cui qui trattiamo è altro: è l'apocalisse creata dal ritorno in vita dei morti! E per questa ecatombe non esiste soluzione né cura perché si tratta "semplicemente" del totale ribaltamento del mondo così come lo conosciamo, ovvero dell'esplosione delle contraddizioni del nostro vivere sociale. Non sempre il confine tra i due generi è netto, esistono contaminazioni quali *L'ultimo uomo sulla Terra*, *28 giorni dopo*, *World war Z* o *La città verrà distrutta all'alba*, ma ciò che distingue un virus mortale dal ritorno dei morti viventi è che quest'ultimo è definitivo e irreversibile, come verrà spiegato nell'analisi del valore metaforico dello zombi. Come scrive Rocco Ronchi nel suo illuminante *Zombie Outbreak* "Per questo molti zombie-movies si aprono ricordando allo spettatore che quando nella terra dei vivi i morti cominciano a camminare, l'apocalisse è già in corso, il mondo dell'uomo è già finito." Normalmente le opere sugli zombie iniziano con una situazione di crisi già data, nella quale la società sta già implodendo sotto il peso della massa dei morti ritornanti. Lo spettatore è consapevole di non potersi aspettare nessuna vera evoluzione narrativa se non quella legata ai tentativi di sopravvivenza dei pochi protagonisti ancora vivi. Ma ciò non rende meno interessante l'argomento in quanto l'attenzione dello

spettatore/lettore si concentra sempre più sull'incapacità degli uomini di fare scelte razionali per la propria salvezza. Tutto questo è già presente nell'archetipo del genere, quel *La notte dei morti viventi* dove sono delineati i motivi ricorrenti dei futuri zombiemovies: una piccola comunità assediata in un luogo chiuso, lo scontro tra la visione comunitarista e individualista impersonata dai diversi protagonisti, il crollo di ogni struttura sociale esistente (compresa la famiglia), l'inutilità dei mass media (che sempre più si ammutoliscono), la fuga finale verso una salvezza che sappiamo essere utopica. E mentre la trama si ripete in decine di film e libri, sempre più si chiarisce il senso ultimo dello zombi nella visione di Romero: "I morti viventi sono il prodotto (come scarto) di un mondo unificato sotto il segno del neoliberismo [...] Non c'è altro mondo rispetto a quello del capitale [...] se non gli zombi come rovescio del mondo" (Ronchi). Non è solo, perciò, la metafora di un proletariato che rivendica il suo diritto a godere della ricchezza prodotta ma anche dei vietnamiti che sbucano dai tunnel di Cu Chu per assaltare Saigon durante l'offensiva del Tet, delle masse di consumatori ossessivi compulsivi che trascorrono le loro domeniche nei centri commerciali alla ricerca di una fetta della felicità promessa, degli homeless attratti dai riflessi delle vetrate delle ville hollywoodiane, dei disoccupati che occupano le piazze pretendendo di condividere il vostro lavoro. E delle masse di immigrati disperati che di notte cercano di scardinare le recinzioni e i muri che l'esercito ha velocemente innalzato per respingerli, fiumi di esseri indistinti che lentamente si spostano lungo le nostre frontiere e che quotidianamente vediamo nelle immagini trasmesse (e ritrasmesse) da milioni di schermi televisivi, le stesse immagini che troviamo in Zona uno di Whitehead, *Walking dead* di Kirkman, *La terra dei morti viventi* di Romero e in tante altre opere qui proposte. "Loro sono noi, tutto qui".

## Guida alla lettura e alla visione: da Haiti a Romero (e oltre)

Per comprendere la figura dello zombie occorre partire dalle origini caraibiche: nato all'interno della religione voodoo - sviluppatasi sull'isola di Haiti intrecciando cristianesimo, culti africani e santeria caraibica - il morto vivente inizia ad essere conosciuto in Occidente grazie all'opera di alcuni scrittori e antropologi quali William Seabrook che per primo coniò nel 1929 la definizione di zombie descrivendoli come cadaveri privi di anima a cui si è data un'apparenza di vita. Era infatti convinzione diffusa tra i praticanti della religione voodoo che alcuni morti potessero essere riportati in vita da stregoni dediti alla magia nera per farne degli schiavi. La paura di divenire burattini senza anima nelle mani di malvagi bokor era sufficientemente angosciante da diffondersi oltre i confini caraibici, influenzando anche alcuni autori occidentali: penso a Henry S. Whitehead (più conosciuto per la corrispondenza con H. P. Lovecraft che per meriti letterari) i cui racconti sono stati pubblicati anche in Italia con il titolo *zombies* (Mondadori, 1992), a Jacques Tourneur che nel 1943 diresse *Ho camminato con uno zombie*, e a Wade Davis, autore di quel *The Serpent and the Rainbow* che ispirò l'omonimo bellissimo film di Wes Craven nel quale il regista statunitense recupera il significato originale dello zombie, facendone simbolo oscuro della terribile dittatura haitiana.

Tornando al periodo pre-Romero occorre citare il primo film sui morti viventi mai prodotto, *L'isola degli zombie* di Victor Halperin, ricordato - oltre che per i famosi sguardi "magnetici" di Bela Lugosi - per l'esplicita allegoria di un capitalismo immorale che riduce i lavoratori a esseri inebetiti, instancabili, senza diritti e, in caso di morte, velocemente sostituibili (come viene esemplificato in una delle scene più interessanti del film). Quando nel 1968 Romero dirige il suo primo film - ispirandosi sia al culto haitiano che al romanzo lo sono leggenda di Richard Matheson - porta alle estreme conseguenze l'idea dei fratelli Halperin, ribaltandone però il significato: nell'esologia di Romero il morto vivente diviene la nemesi assoluta della forma capitalistica, la sua negazione totale in quanto incontrollabili e inutilizzabili a fini produttivi o consumistici. Ma Romero non si limita a rielaborare e attualizzare una figura di secondo piano del cinema horror, ma la innesta nell'orrore sociale a lui coevo (la guerra del Vietnam, Charles Manson e la strage di Bel Air) facendone lo strumento per la sua critica politica al consumismo, al capitalismo, al

militarismo, all'individualismo e alla manipolazione dei mezzi di informazione. E così facendo il regista riesce a produrre film horror-filosofici che portano l'arte cinematografica ad uno dei suoi momenti più alti di denuncia e riflessione politica, influenzando ciò che diventerà l'horror come genere cinematografico. Non è un caso che *La notte dei morti viventi* esca nel 1968 e che il suo creatore sia un americano di origine ispanica, cattolico e di sinistra; nei suoi sei film di argomento zombie lungo un arco di cinquant'anni ha sempre mostrato una grande lucidità nei percorsi narrativi tracciati, facendo evolvere la sua creatura verso un'evoluzione ancora in buona parte da scoprire. Non potendo approfondire, per questioni di spazio, tutte le tematiche dei suoi film, rimando gli interessati ai volumi **George A. Romero** di Dario Buzzolan, **Morte in diretta** di Mauro Gervasini, **zombie** di Francesca Lenzi e, soprattutto, **L'alba degli zombie** di Danilo Arona, Selene Pascarella e Giuliano Santoro. Mi preme però porre l'accento sulla pietra angolare di tutta la weltanschauung romeriana: l'incapacità della nostra civiltà di sopravvivere ad una sfida epocale che perturbi le sue stesse fondamenta (la famiglia, la morale, le convenzioni sociali ed economiche). Sarebbe sufficiente una visione anche superficiale di alcune opere qui proposte per comprendere che la presenza dei morti viventi diventa sempre più quasi un semplice contesto, una specie di MacGuffin hitchcockiano, attorno al quale si sviluppa la visione pessimistica di Romero. Così nei film, romanzi e fumetti di questo genere diventa portante il tema degli effetti sociali al risorgere dei morti, la capacità (o più spesso l'incapacità) delle persone di unirsi per affrontare e superare il crollo del loro sistema di vita. Tale tematica è centrale anche nelle riflessioni di vari filosofi (e non sto scherzando), in particolare penso a Leah Murray in **Quando non ci mangiano, ci uniscono**, saggio nel quale è ricostruito lo scontro tra individualismo e comunitarismo che caratterizza tutta l'opera di Romero, dalla **Notte dei morti viventi** fino alla **Terra dei morti viventi**. "Più gli umani violano le leggi civili, più gli zombie incombono e distruggono l'ordine sociale" sottolinea Simon Clark in **Il martirio dei morti viventi**: nell'ideologia romeriana la sconfitta (ovvero la morte) dei sopravvissuti è diretta conseguenza dell'assenza di collaborazione tra le persone. Ne **La notte dei morti viventi** si salva solo Ben, l'unico che ha cercato di salvare il gruppo senza rinchiudersi in un cieco egoismo; nel **Giorno degli zombie** è la follia dei militari, sordi alle proposte di collaborazione dei civili, in particolare di Sarah che, appunto, sarà una delle poche a salvarsi. Un modello che si ripeterà film dopo film, romanzo dopo romanzo, a testimonianza della lucidità della visione di Romero.

Una dimostrazione di quanto appena affermato è contenuta nel più grande e duraturo successo di un'opera dedicata agli zombie degli ultimi vent'anni: **The walking dead**, fumetto capolavoro di Robert Kirkman e Charlie Adlard (da cui è tratta la serie televisiva omonima in corso di trasmissione anche in Italia). La narrazione si concentra fin da subito proprio sulle relazioni all'interno di un gruppo di superstiti, nel tentativo di trovare un modo per convivere e sopravvivere, circondati da morti viventi "affamati" e umani anche più pericolosi. Pubblicato dalla Saldapress di Reggio Emilia, **The walking dead** è un'opera avvincente, intensa e sorprendente, concepita come un work in progress senza una meta predefinita. Il ruolo del protagonista principale è riservato a Rick Grimes, ex poliziotto che cerca di guidare il gruppo verso una salvezza sempre più lontana, affrontando un percorso costellato da difficoltà e morti; ed è proprio la fiducia nella visione del leader che spinge il gruppo di persone a non arrendersi, mostrando un ottimismo di fondo che non si perde nemmeno nei momenti più terribili della trama. Diversa è la scelta (che potremmo definire "ironica") di Romero in **La notte dei morti viventi**, dove il protagonista con il quale il pubblico tende ad identificarsi riesce a salvarsi solo quando decide di fare il contrario di quanto sostenuto fino a quel momento ("non trincerarsi in cantina"). Ma non sono le sue scelte a provocare la morte degli altri protagonisti, così come in fondo non ne sono responsabili nemmeno gli zombie: è l'incapacità di fare fronte comune a condannare il piccolo gruppo di sopravvissuti, qui come in molte opere successive (su tutte il film **The Horde**). Un concetto che sarà centrale nel terzo film di Romero - **Il giorno degli zombie** - dove l'incapacità di convivenza tra militari, civili e scienziati esploderà nella finale orgia di sangue. Anche Kirkman elabora lo stesso tema, prima con la figura del "Governatore" nei capitoli più discussi del suo **The walking dead**, dove un'intera comunità è disposta ad accettare il violento e perverso sadismo del leader in cambio di sicurezza, poi nel personaggio di Negan, una personificazione dell'Homo Homini Lupus. Potrà apparire incredibile ma durante la lettura del fumetto ci sono momenti nei quali il lettore/spettatore si convince che l'umanità meriti l'estinzione che si sta profilando perché quando mostra il suo vero volto può essere peggiore di quello di un morto decerebrato. Non deve stupire allora se Romero fa crollare sotto le macerie del mondo conosciuto anche la famiglia

stessa, non più nucleo sociale fondante bensì primo pericolo individuale. In *La notte dei morti viventi* è la piccola Karen a mangiarsi i genitori (e qui si aprirebbero voragini di riflessioni psicoanalitiche) così come la protagonista, Barbra, è vittima del fratello risorto; in *zombie 2* Lucio Fulci (generalmente più interessato a creare un'estetica horror che a riflettere sulle forme sociali) fa uccidere uno dei protagonisti dalla moglie zombie; e Zack Snyder in *L'alba dei morti viventi*, per togliersi subito il problema della metafora, apre con lo sbranamento del marito della protagonista da parte della figlioletta risorta! "L'apocalisse zombie è uno dei pochi scenari capace di riassumere tutte le situazioni potenzialmente scatenanti di un trauma non ricucibile. Uno stato di minaccia dell'esistenza brutale e reiterato, messo in essere da parenti, vicini, amici, rappresentanti della legge, in poche parole dagli attori portatori del senso e dell'ordine intorno a noi" sentenza Selene Pascarella in *Dead zone*.

Il pessimismo di Romero si amplifica con il secondo capitolo della trilogia, il capolavoro *Dawn of the dead* (in Italia *zombie*), che, concepito inizialmente come allegoria del rapporto uomo-natura, diventa un j'accuse contro il consumismo: alcuni sopravvissuti si rinchiodano in un centro commerciale cercando di comportarsi come se nulla fosse cambiato e non fossero circondati da migliaia di zombie che, come scimmiettando inconsciamente le abitudini della vita precedente, cercano un ingresso al mall. La versione italiana rimontata da Dario Argento mantiene solo in parte la struttura e il significato originario del film, proponendoci un'opera horror d'azione sicuramente emozionante e intelligente, anche grazie ai grandi effetti speciali di Tom Savini, ma depotenziata di una parte della trasgressiva metafora del declino della cultura occidentale contenuta nell'originale.

Ciò che non si perde è invece la concezione dei mass media e dell'informazione televisiva di Romero: sia nella *Notte* che nell'*Alba* i protagonisti cercano di sintonizzarsi con radio e tv per comprendere ciò che accade nel mondo, mostrando una fiducia quasi messianica verso le "verità" dei mass media, ma ciò che ascoltano in realtà sono parole prive di reale utilità. Gli speaker, gli anchorman e gli esperti presenzialisti non fanno che ripetere ciò che tutti hanno potuto constatare: i morti sono tornati a vivere e vogliono mangiarci. Il vuoto vociferare della televisione (che Zack Snyder amplifica in *L'alba dei morti viventi* moltiplicando gli schermi che trasmettono le stesse immagini) rappresenta egregiamente una comunicazione di massa sempre più ridondante e incapace di trasmettere messaggi e informazione. Questa tematica viene aggiornata nel 2009 dalla serie inglese *Dead set* ambientata nella casa del Grande Fratello: l'improvvisa resurrezione dei morti devasta gli studi televisivi, risparmiando solo pochi tecnici - oltre ai partecipanti alla trasmissione, ignari di ciò che sta accadendo. La serie è incredibilmente avvincente grazie anche alla riproposizione delle tematiche romeriane e all'utilizzo di tecniche registiche sperimentate da Danny Boyle in *28 giorni dopo*. Anche qui assistiamo all'ironica inversione di ruoli: gli "zombie televisivi" non sono più nella casa del Grande Fratello (come accade nella realtà) ma tutto intorno al set. Un'ottima riflessione sulla futilità dei mass media, incapaci di risollevarsi dal vuoto di significati nel quale sono precipitati; e la scena finale, con il volto della protagonista ormai trasformata che fissa la videocamera, riprodotto su centinaia di schermi che nessuno potrà più guardare, è un momento alto della poetica horror e della critica alla nostra società.

Ne *Il giorno degli zombie*, terzo capitolo della trilogia di Romero, anche le televisioni (e le radio) sono mute, vittime della loro incapacità di servire alla salvezza degli uomini. In questo film l'allegoria è ancora più esplicita: gli ultimi sopravvissuti si sono nascosti in un bunker sotterraneo dove le tensioni tra militari, scienziati e civili diventeranno talmente insostenibili da condurre all'inevitabile catastrofe finale. Che i vivi siano nascosti nel sottosuolo mentre i morti camminano sulla Terra è un ribaltamento che dimostra la lucidità della visione pessimistica di Romero, che in questo caso conclude il film lasciando alla spettatore la speranza che i pochi sopravvissuti possano rifondare da zero una società che, memore degli errori passati, sia un vero nuovo inizio per l'umanità.

Sarebbe riduttivo e scorretto analizzare la tematica zombie limitandosi alle sole opere di Romero, certamente fondamentali e fondanti ma sempre solo una goccia nel mare del genere zombie-movies. Anche perché un tema scarsamente affrontato è quello della morte e del rapporto che l'uomo ha con essa. Gli unici tentativi in questo senso che si ricordano per i risultati conseguiti sono *L'estate dei morti viventi* di John Ajvide Lindqvist (famoso per il romanzo vampiresco *Lasciami entrare*) e la serie televisiva francese *Les Revenants* di Fabrice Gobert; nel romanzo vari personaggi reagiscono diversamente alla resurrezione dei propri cari che, in questo caso, non si dimostrano pericolosi; ma qualsiasi la scelta

compiuta di fronte al ritorno dei propri cari, la conclusione è però sempre la stessa: occorre superare i propri egoismi per liberare chi non è più tra noi. Stessa conclusione sembra suggerire anche *Les Revenants*, scritta da Emanuelle Carrere e basata su un film di Robin Campillo, oggi divenuto anche un romanzo a firma di Seth Patrick. In un non meglio identificato paesino montano francese alcune persone tornano in vita anni dopo la propria morte, apparendo improvvisamente e comportandosi come se per loro il tempo non fosse mai passato: hanno la stessa età, gli stessi ricordi e gli stessi vestiti che indossavano il giorno del decesso. Le reazioni dei familiari che si trovano a rapportarsi con chi aveva pianto e seppellito sono diverse, alcune tragiche e autodistruttive, altre di speranza e gioia. Una storia misteriosa e claustrofobica, resa ancora più angosciante dalla colonna sonora dei Mogwai, ma illuminante sul rapporto degli uomini con il lutto e la sua elaborazione.

Ancora più originali sono le due opere a fumetti *I zombie* e *Fragile*. La prima è una serie della Vertigo scritta e disegnata dall'artista pop Michael Allred che, con il solito stile narrativo falsamente conciliante, racconta la vita di alcuni amici in una piccola cittadina americana. La narrazione eterea e il disegno in stile pop-art può ricordare *Ghost World* di Daniel Clowes se non fosse che i protagonisti sono in realtà un licantropo, un fantasma e una zombie, tutti alla ricerca di un modo per convivere con la propria condizione di "diversi" nella normale periferia americana (se possiamo definire normale un luogo con vampiri, licantropi, zombie e scimmie parlanti). Anche *Fragile*, opera in due volumi di Stefano Raffaele, pone al centro della narrazione i morti viventi, qui immaginati come esseri dotati di pensiero ed emozioni, in lotta con i vivi per la conquista di un siero che può prolungare la loro non-vita. Una storia d'amore che miscela in modo un po' confuso horror, western, noir, fantascienza e azione, ottimamente disegnata dall'autore; ma sempre più lontana da ciò che è il vero genere zombie.

Ritornando agli zombie-movies dallo schema narrativo più classico è necessario citare *La horde* dei francesi Yannick Dahan e Benjamin Rocher: riprendendo l'idea di Distretto 13: le brigate della morte di John Carpenter, il film narra di alcuni poliziotti costretti ad unirsi a dei criminali che volevano giustiziare per potersi salvarsi dall'improvvisa resurrezione dei famelici morti. Rinchiusi in un condominio della degradata periferia francese, il gruppo non riuscirà a reggere alle tensioni preesistenti, dimostrando la correttezza delle teorie romeriane. *La horde* è un ottimo film che unisce suggestioni noir, polizieschi francesi, denuncia sociale e film d'azione con alcune scene di grande impatto visivo; una specie di fusione tra Candyman di Bernard Rose e L'odio di Mathieu Kassovitz, a testimonianza della vitalità del genere negli anni Duemila. Per moltiplicare la tensione Dahan e Rocher decidono di introdurre una delle poche innovazioni viste negli ultimi anni nel genere, la velocità di movimenti degli zombie, veri e propri predatori animaleschi. Questo escamotage era già stato utilizzato da Danny Boyle in *28 giorni dopo* (e nel sequel *28 settimane dopo* di Fresnadillo) che, pur non essendo un vero zombie-movie ne condivide la struttura e l'ideologia; e anche l'orrore.

Quando la realtà che conosciamo viene stravolta, scompare il significato stesso delle nostre abitudini; nel brillante *L'alba dei morti dementi* Edgar Wright ci mostra il protagonista del film, Shaun, uscire di casa la mattina ignaro di ciò che sta accadendo e ripetere esattamente gli stessi gesti di routine già mostrati all'inizio del film: percorre la stessa strada per il negozio, acquista in un market la solita lattina per poi tornare a casa, talmente assente da non accorgersi delle tracce di sangue, dei cadaveri, della distruzione che incombe e degli zombie che percorrono la via. Una scena veramente comica che rileva l'inutilità e l'alienazione di tanti nostri gesti quotidiani che, senza una struttura sociale codificata, perdono il senso d'essere. Tutto il film di Wright è basato sulla riproposizione degli stessi ambienti, comportamenti e relazioni tra protagonisti mostrati nella prima parte del film che, quando calati in una Londra invasa da morti viventi, appaiono talmente irrazionali da far scattare la risata; e alla fine sarà difficile distinguere il personaggio ossessionato dai videogiochi da prima a dopo la trasformazione. Anche *London zombies* utilizza la stessa ambientazione e lo stesso registro comico, anche se l'eccesso di ironia e violenza potrebbe essere per alcuni disturbante. Anche qui abbiamo una banda di rapinatori costretti a rifugiarsi in un capannone industriale insieme agli ostaggi della loro ultima rapina. Non meno indirizzato verso una comicità macabra *Gangsters, guns and zombies*, che vedono i protagonisti decidere di rapinare una banca, convinti che durante un'apocalisse zombie siano in pochi a preoccuparsi della loro azione criminale. E avrebbero anche ragione, se non avessero fatto i conti con... l'apocalisse zombie! Di

ambientazione completamente diversa è Il cacciatore di zombie di Alejandro Bruges: questa volta è Cuba ad essere colpita dal morbo zombie anche se uno dei protagonisti, osservando i morti viventi che deambulano nel quartiere, commenta: “Bè, io non vedo niente di diverso dal solito!”

Non c'è opera del genere qui trattato che, dopo *La notte dei morti viventi*, non riproponga lo spiazzamento dei protagonisti (e la loro difficoltà di riposizionamento) di fronte all'improvvisa perdita del mondo così come era conosciuto. Non è un caso che in *Benvenuti a zombieland* di Ruben Fleischer la meta finale dei quattro sopravvissuti sia un parco di divertimento, simbolo di un'epoca di spensieratezza e gioia che non potrà più ritornare. In questo divertente film (con un Woody Harrelson in versione di tenero buzzurro) gli zombie sembrano più un pretesto per narrare i comici scontri/incontri tra le due ragazze e i due uomini sopravvissuti che la fuga dall'apocalisse zombie, almeno fino alla battaglia finale con i non-morti dove finalmente i quattro ritrovano quell'unità di intenti che potrebbe anche salvarli.

Dal 2005 Romero torna al tema dei morti viventi con una seconda trilogia: *La terra dei Morti viventi*, *Diary of the dead* e *Survival of the dead*. Ma le nuove opere cinematografiche mostrano il fiato corto: le metafore sono spesso scontate e le tematiche già affrontate nel passato (anche se in modo più sfumato). Troppo tempo e troppe storie sono passate da *Il giorno degli zombie* perché Romero riesca a stupirci ancora, in particolare quando ricicla idee o ripropone meccanismi narrativi fin troppo sfruttati. Mi riferisco in particolare a *La terra dei Morti viventi* che pare essere *Mad max 2* di George Miller mixato con *Fantasm da Marte* e *1999 fuga da New York* di John Carpenter. Anche se l'autore esplicita la metafora del proletariato in rivolta (qui gli zombie sono chiaramente degli ex-lavoratori) contro un capitalismo predatore (simboleggiato da una cittadella dove i ricchi vivono in grattacieli di lusso circondati da un sottoproletariato utilizzato per depredare le città abbandonate dai vivi), la messa in scena non è all'altezza della prima trilogia dell'autore. Più convincente *Diary of the dead*, un mockumentary (cioè un falso documentario) amatoriale trasmesso in internet da un gruppo di amici universitari che mostra gli avvenimenti dei giorni successivi la catastrofe. Tutto ripreso in soggettiva e con la camera a mano, il film racconta della fuga di alcuni sopravvissuti su un camper alla ricerca di altre comunità di vivi o di un luogo dove potersi nascondere. *Diary of the dead* non è la continuazione dei film precedenti ma una specie di nuovo inizio nel quale vediamo il famigerato “paziente zero”, cioè il momento iniziale della diffusione della piaga. Un'opera di buon impatto visivo, parzialmente depotenziata dall'utilizzo dell'escamotage narrativo già visto troppe volte.

Ultima opera diretta dal nostro è *Survival of the dead* che porta a compimento la parabola iniziata con i film precedenti: i morti viventi sono relegati sempre più ad un ruolo secondario, diventando solo un pretesto narrativo. *Survival of the dead* è una reminiscenza western che racconta lo scontro tra due famiglie irlandesi patriarcali che si contendono il controllo di un'isola al largo delle coste del Delaware. Gli O'Flynn vorrebbero uccidere tutti i morti viventi per rendere il luogo sicuro, i Muldoons desiderano trovare un modo per convivere con essi. Come sempre la distruzione finale è tutta opera dell'uomo mentre gli zombie hanno il compito di banchettare con i resti. Nell'epilogo del film Romero suggerisce che una possibilità di convivenza con i morti viventi (o, fuor di metafora, con i diversi) sarebbe praticabile se gli uomini smettessero di ergere la propria bandiera contro tutte le altre, senza veramente comprendere i motivi della guerra. Un messaggio che ormai, chiaramente, va oltre il cinema horror.

## FAQ morti-viventi

Q. *Gli zombie sono contagiosi?*

A. Vi ringrazio della domanda perché mi permette di chiarire un punto fondamentale della filosofia romeriana: gli zombie sono morti tornati in vita, non uomini contagiati! Sembra un concetto semplice ma la confusione regna sovrana. Film come *La città verrà distrutta all'alba* di Romero, *28 giorni dopo* di Danny Boyle o *REC* di Balaguerò e *Plaza* non sono vere e proprie opere su morti viventi ma storie che

fondono gli zombie-movies con trame di pestilenze ispirate alle paure per quelle malattie virali che, a causa della globalizzazione, sfuggono al loro habitat naturale minacciando tutto il pianeta: penso a Ebola, alla SARS, al morbo della mucca pazza, all'influenza aviaria, ecc. Qui il vero "nemico" è il contagiato il cui morso trasforma l'umano in "altro" e non uno zombie, nonostante molti autori si confondano: Max Brooks, compilatore del *Manuale per sopravvivere agli zombie* è uno di questi. Pur riconoscendo la sua profonda conoscenza dell'argomento - nel libro sono riportate tutte le testimonianze storiche di attacchi di zombie (illustrati nel volume a fumetti *Attacchi documentati* da Ibraim Roberson) - la sua interpretazione sulla causa delle resurrezioni (un virus denominato Solanum) contrasta con le versioni del più accreditato Romero. Anche in *Raise the dead* di Leah Moore e John Reppio si propende per la viralità dei morti viventi, e ciò dispiace perché il fumetto è avvincente, ben disegnato e ricco di riferimenti al genere. Io rimango sostenitore della vecchia scuola e trovo disdicevole che la diffusione di queste nuove teorie scientifiche creino una disinformazione che può risultare dannosa: prendiamo ad esempio il film *Dead snow* di Tommy Wirkko nel quale una squadra di SS risorge dopo cinquanta anni in forma di zombie in una sperduta località norvegese, iniziando a massacrare un gruppo di giovani vacanzieri isolati in una baita montana. Quando il protagonista viene morso ad un braccio da un nazista, proprio a causa della cattiva informazione, decide che l'unico modo per non essere contagiato è quello di tagliarsi il braccio con una motosega e cicatrizzare l'amputazione sul fuoco. A parte che l'operazione è un po' più complessa di come ci viene mostrata nel film, il problema è che essa è anche totalmente inutile! Lo ripeto a chiare lettere: gli zombie non sono infetti; però è anche vero che se vi strappano a morsi un braccio (o una gamba o qualche altra parte del corpo) è molto probabile che possiate morire e questo, di conseguenza, vi trasformerà in un morto vivente. E a quel punto sapere se chi vi ha morso era portatore di qualche infezione sarà l'ultimo dei vostri problemi! Così come quelle appena elencate, anche le storie di morti rianimati dalla scienza umana hanno poco a che fare con l'immaginario di Romero e molto più con i nostri timori per l'evolversi delle bio-tecnologie e delle tanto discusse pratiche di clonazioni, rigenerazione dei corpi, ecc. È il mito di Frankenstein che si rinnova in film quali *Reanimator* di Stuart Gordon o *Frankenstein's army* di Richard Raaphorst o in fumetti come *Svegliate i morti* di Steve Niles ma che, appunto, fanno riferimento all'immaginario dello scienziato pazzo (e geniale) che vuole oltrepassare i limiti della natura (o di Dio) e che per questo conduce se stesso (e molti altri) alla morte e alla dannazione. E anche qui gli zombie non c'entrano nulla.

Q. *Perché gli zombie mangiano gli umani?*

A. Questa è una bella domanda a cui *La notte dei morti viventi* non vuole rispondere. Poiché sono già morti non si comprende il motivo di questa ossessiva ricerca di carne fresca (cioè viva). Solo nel secondo capitolo della (prima) trilogia Romero azzarda una risposta indiretta facendo dire ad un protagonista che il tentativo insistito e irrazionale dei morti viventi di entrare nel centro commerciale è una coazione a ripetere le abitudini della vita precedente. Ancora più esplicito in *Survival of the dead* dove gli zombie mimano ossessivamente le azioni del loro lavoro passato (il postino imbuca una lettera, il contadino ara un campo, ecc.). Potremmo allora ipotizzare che la ricerca continua di cibo è la semplice riproposizione della necessità di acquistare e consumare (mangiare) anche quando non necessario, cioè superfluo. Un'ipotesi che non convince Dan O'Bannon che in *Il ritorno dei morti viventi* fa dire ad una zombie (che in questo film parlano e pensano) che morire produce dolore e che mangiare il cervello lo allevia!??? Certo O'Bannon non è Romero, ma uno che ha sceneggiato *Alien* una stronzata così poteva risparmiarsela.

In *Il ritorno dei morti viventi 3* ecco la versione di Yuzna: il cervello umano è il loro piatto più ghiotto per "l'elettricità emessa dai neuroni"(?). Capirete anche voi l'abisso in cui si stava precipitando finché Robert Kirkman (e in seguito Van Lente) scrive *Marvel zombie*. Una piccola premessa necessaria: con tale termine si indicano quei collezionisti compulsivi (con brufoli devastanti, seborrea incontenibile e interessi sessuali non pervenuti) di fumetti Marvel, disposti a comprare tutto ciò che tale casa editrice pubblica (compresi i calendari sexy delle X-girls!!!). Giocando con tale termine Kirkman scrive una serie a fumetti dedicata alla versione zombie degli eroi Marvel - geniale invenzione di Mark Millar per *Ultimate Fantastic Four* - dove vediamo questi supereroi alternativi alla ricerca continua di qualunque essere vivente commestibile. Scopriamo così che la fame nello zombie non è dovuto al bisogno di nutrirsi ma solo ad una ossessione che pare più dipendenza che necessità; solo dopo un buon pasto essi recuperano una momentanea lucidità per poi tornare a pensare solo a dove trovare altro cibo; e i morti viventi non si



mangiano fra loro perché la carne degli zombie è schifosa (e ci credo, essendo morti e putrefatti). Ultimamente si è cercato di verificare la possibilità di “nutrire” i morti viventi con animali (vivi), ma i risultati, illustrati in *Survival of the dead*, non sono stati soddisfacenti.

Q. *Gli zombie possono far ridere?*

A. Risponderò a questa domanda con una nota che vi stupirà: il vero seguito de *La notte dei morti viventi* di George Romero non è **zombie** (né **zombie 2** o **Il giorno degli zombie**) ma, anche a causa di una complessa questione di copyright, **Il ritorno dei morti viventi** di Dan O'Bannon, nel quale viene citato esplicitamente il primo film di Romero per creare qualche effetto comico. Trama: un gruppo di punk (e che punk!!) decide di fare una festa in prossimità di un magazzino dov'è stipato il gas di origine militare che ha causato la resurrezione dei morti raccontata ne *La notte dei morti viventi*. Inaspettatamente (?) tale prodotto chimico viene rilasciato nell'aria per un banale errore umano, mentre un violento temporale notturno sostituisce la soleggiata giornata estiva di qualche secondo prima (la sequitur logica non sembra essere una priorità per O'Bannon). Come potete immaginare l'acqua disperde il gas resuscitante nel cimitero con conseguenze devastanti. Ricordo che quando all'epoca vidi il film lo trovai divertente, capace di trovare il giusto equilibrio fra comicità e paura. Rivedendolo oggi constato che è invecchiato veramente male nonostante le interessanti varianti introdotte dal regista alla figura dello zombie. Se invece siete interessati alla comicità involontaria provocata da film di serie Z, assolutamente pasticciati con trame senza capo né coda, allora avete trovato il genere che fa per voi: spulciate nella filmografia qui proposta e troverete certamente pane per i vostri denti!

Comunque sia l'opera di O'Bannon ha dato inizio ad un filone di film zombie comici che non si è più interrotto. Segnalo in particolare **Benvenuti a zombieland** e **La notte dei morti dementi** che, pur riuscendo a dispensare qualche brivido tra gli spettatori, riescono a portare l'aspetto brillante del tema a vette mai più raggiunte. Se passiamo ai fumetti troviamo altrettanta abbondanza: cito qui **Gli zombie che divorarono il mondo** di Jerry Frissen e Guy Davis dove, in un mondo che ha dovuto accettare la convivenza con i morti risorti, due pasticcioni border-line cercano di sopravvivere ai classici problemi familiari "zombeschi". Divertenti in particolare le gag che coinvolgono l'orgoglio belga di uno dei protagonisti. Non si possono nemmeno dimenticare **Dodici** di Zerocalcare (basta la parola) e l'incursione nel genere di Leo Ortolani con il suo **Rat-man: the walkin rat** con il suo folgorante incipit: "Da un giorno all'altro i morti iniziarono a camminare sulla Terra. In cerca dei vivi per mangiarli. E quando la notizia arrivò su internet, capii che dovevo fare subito qualcosa. Così ho cliccato su "Mi piace!"

Quindi, in risposta alla vostra domanda, sì, si può ridere degli zombie; almeno finché non li sentirete rantolare davanti all'uscio di casa...

Q. *Ci sono autori che hanno cercato di aggiornare il genere zombie (ad esempio registi canadesi omosessuali)?*

A. Sì, qualche tentativo è stato fatto: un maldestro tentativo in senso "erotico" è da addebitare a Jay Lee con il film **zombie strippers** nel quale la pornstar Jenna Jameson, insieme ad altre spogliarelliste divenute morte viventi, ottiene un incredibile successo di pubblico (garantendosi così anche la necessaria alimentazione). Nonostante gran parte della pellicola sia occupata dalle performance della Jameson e che l'orgia di morte finale sia una delle più demenziali mai viste - o forse proprio per questo - zombie strippers risulta un brutto film divertente.

Altrettanto originale è il romanzo di Seth Grahame-Smith **Orgoglio e pregiudizio e zombie** che, come lascia intuire il titolo, riscrive il classico di Jane Austen inserendovi la variabile zombie: così le sorelle Bennet sono grandi conoscitrici di arti marziali e usano la Katana per risolvere i problemi di morti viventi e di cuore (certo che ce n'è di gente strana al mondo!). Molto più efficace il dittico di Bruce LaBruce composto da **Otto, or up with dead people** e **L.A. zombie**. Proveniente dall'ambiente gay pornografico canadese, l'autore rinuncia alla mitologia dei morti viventi ma ne utilizza il simbolismo per creare un'allegoria della condizione dell'emarginato nella metropoli contemporanea. Così l'uso "ironico" di stereotipi consolidati introduce lo spettatore al ribaltamento concettuale attuato da LaBruce. Anche se Otto all'inizio sorge dalla tomba e, alla fine del film vaga, come la creatura di Frankenstein, "verso il nord"; e anche se il protagonista senza nome di **L.A. zombie** "nasce" dalle acque del mare per terminare il suo viaggio nella terra di un sepolcro, il regista non chiarisce mai se i suoi personaggi sono veramente dei non-morti o solo sbandati schizofrenici che si considerano moderni zombie, auto-giustificando così la loro emarginazione. Nonostante questa ambiguità, **Otto, or up with dead people** è coinvolgente, pieno di idee e momenti di grande humour, anche grazie alla trama meta-cinematografica (il protagonista viene

scritturato per il film zombie porno-politico della regista indipendente berlinese Medea Yarn) mentre **L.A. zombie** è appesantito dalle scene di sesso esplicito che Labruce inserisce per creare ciò che egli stesso ha definito un porno-gay-gore sugli zombie (scritturando a tal fine l'attore pornografico Francois Sagat). In conclusione due opere che utilizzano questa figura-mito per mostrarci il volto deturpato del disagio sociale e mentale ma che, come detto, sono altro rispetto al cinema zombie.

Q. *Perché i morti risorgono?*

A. Questa è una domanda veramente impegnativa, anche perché non ha risposta: come poter realisticamente spiegare, senza cadere nel ridicolo, come fanno dei cadaveri a ciondolare per le strade delle città di tutto il mondo? Romero che, ripeto, è un genio, ha compreso subito la difficoltà della risposta: nel suo primo film ha sparato la prima cagata che gli è venuta in mente (radiazioni provenienti da Venere portate sulla Terra da una sonda spaziale) e morta lì. Altri hanno tentato di dare spiegazioni più articolate: un virus secondo il romanzo di Max Brooks **World war Z** (che fa sempre il suo bell'effetto, anche se non vuol dire nulla), un gas sperimentale militare nella trilogia de **Il ritorno dei morti viventi** di Dan O'Bannon, Ken Wiederhorn e Brian Yuzna (perché non si sa mai cosa sta combinando l'esercito), un siero sperimentale di una multinazionale farmaceutica (perché anche loro non sai mai cosa possano combinare). In realtà nessuno ha mai saputo trovare una spiegazione minimamente credibile al ritorno dei morti; anche perché quando ti trovi davanti ad uno zombie che ti vuole azzannare tendi a non soffermarti troppo sulle cause del problema. Nel secondo capitolo della prima trilogia (zombie) Romero sfrutta l'imbarazzo della scienza nel comprendere le cause degli avvenimenti introducendo le visioni escatologiche di predicatori e religiosi: "Quando non ci sarà più posto all'inferno, i morti cammineranno sulla terra" dice un reverendo in televisione nel remake di Snyder, avvolgendo la resurrezione dei cadaveri in un'atmosfera semi-apocalittica e perciò ancora più angosciante.

Tra le altre versioni che circolano posso citare il terreno "maledetto" di **Pet sematery** di Stephen King (grande romanzo che riesce a reggere anche una parte iniziale di semplice atmosfera) e le sue due meno irrinunciabili versioni cinematografiche **Cimitero vivente** e **Cimitero vivente 2** (che si ricordano in particolare per la canzone **Pet sematery** dei Ramones). Stessa idea era all'origine anche della trama di **Zeder** del nostrano Pupi Avati, uno dei migliori film horror italiani. Sempre King introduce la versione dell'esplosione elettromagnetica in **Cell** che trasforma in un flash tutti coloro che stavano usando un cellulare in zombie dementi e vaganti; un'idea che fa capolino anche in **L'estate dei morti viventi** di Ajvide Lindqvist. Ci stiamo però spostando verso teorie fantascientifiche mentre voi cercate le risposte certe, perciò sono costretto a rispondervi con un altro quesito: ma perché, benedetti lettori, sprecate il vostro tempo a fare queste inutili domande?

Q. *Come possiamo sopravvivere all'assalto dei morti viventi?*

A. Fino a qualche tempo fa la risposta a questa domanda sarebbe stata: in nessun modo, nessuno si salverà! A sostegno di questa tesi cito qui l'interessante saggio **When zombies attack! Mathematical modeling of an outbreak of zombie infection** di alcuni matematici canadesi - Philip Munz, Ioan Hudea, Joe Imad e Robert J. Smith - che dimostra scientificamente come un ritorno dei morti porterebbe al collasso della civiltà con l'intera umanità infettata o morta. Il modello matematico su cui si basa la ricerca intreccia, partendo dall'opera di Romero, modalità di contagio, periodo di incubazione medio del virus e tempo di trasformazione dei morti. La conclusione? Una città soccomberebbe al virus in tre/quattro giorni al massimo. Ancora peggio andrebbe all'Italia che secondo la scala Keller (che misura il tasso di sopravvivenza in caso di diffusione del virus zombie) è altamente vulnerabile. Ma grazie a Dio esistono gli Stati Uniti d'America e la Gerber legendary blades; da pochi anni questa illuminata ha ultimamente commercializzato ciò che fa al caso vostro, l'**Apocalypse survival kit!** Una comoda confezione in vendita a soli 349 dollari contenente tutto il necessario per uccidere gli zombie: un machete, un'accetta, un parang indonesiano, un coltello da fanteria e uno a serramanico, una lama trinciante! E toglietevi quel sorrisetto sarcastico dalla faccia: quando un'orda di morti viventi ansimerà alle vostre spalle, vi ricorderete di questa risposta e del kit di sopravvivenza dall'apocalisse della Gerber... ma sarà troppo tardi!

## **LIBRI**

- Ajvide Lindqvist, John *L'estate dei morti viventi*
- Grahame-Smith, Seth *Orgoglio, pregiudizio e zombie*
- Hamilton, Laurell K. *Resti Mortali*  
*Polvere alla polvere*  
*L'invasione dei morti viventi: un'antologia zombie*
- King, Stephen *Cell*
- Kirkman, Robert *The Walking Dead: l'ascesa del Governatore*
- Loureiro, Manel *Apocalisse Z*  
*Apocalisse Z - I giorni oscuri*  
*Apocalisse Z - L'ira dei giusti*
- Maberry, Jonathan *Cronache Zombie: le avventure di Benny Imura*  
*Cronache Zombie: il bene e il male*
- Marion, Isaac *Warm bodies*
- Patrick, Seth *Les revenantes*
- Whitehead, Colson *Zona uno*

## **FILM**

- Anderson, Paul *Resident evil*
- Boyle, Danny *28 giorni dopo*
- Brugues, Alejandro *Il cacciatore di zombie*
- Craven, Wes *Il serpente e l'arcobaleno*
- Dahan, Yannick - Rocher, Benjamin *La horde*
- Deagol brothers *Zombie Lover*
- Feifer, Michael *La notte dei morti viventi 3D*
- Fleischer, Ruben *Benvenuti a Zombieland*
- Forster, Marc *World war Z*
- Fresnadillo, Juan Carlos *28 settimane dopo*
- Gates, Kevin - Bartlett, Michael *The zombie diaries*

*World of the dead - The zombie diaries 2*

Gebroe, Dave	<i>Zombie honeymoon</i>
Gordon, Stuart	<i>Re-animator</i>
Halperin, Victor	<i>L'isola degli zombi</i>
Hoene, Matthias	<i>London zombies</i>
Hurst, Mike	<i>Cacciatori di zombie</i>
Lee, Jay	<i>Zombie strippers</i>
Lambert, Mary	<i>Cimitero vivente</i>
Lopez-Gallego, Gonzalo	<i>Open Grave</i>
Mitchell, Matthew	<i>Gangsters, guns and zombies</i>
Mulcahy, Russel	<i>Resident evil: extinction</i>
O'Bannon, Dan	<i>Il ritorno dei morti viventi</i>
Phillips, Glasgow	<i>Undead or Alive. Mezzi vivi, mezzi morti</i>
Raaphorst, Richard	<i>Frankenstein's army</i>
Ristori, Marco - Boni, Luca	<i>Zombie Massacre Eaters</i>
Romero, George A.	<i>La notte dei morti viventi Il giorno degli zombie La terra dei morti viventi Diary of the dead Survival of the dead</i>
Savini, Tom	<i>La notte dei morti viventi</i>
Soavi, Michele	<i>Dellamorte dellamore</i>
Spierig, Freres	<i>Undead</i>
Stinnett, Duane	<i>City of the dead</i>
Tourneur, Jacques	<i>Ho camminato con uno zombi</i>
Wirkola, Tommy	<i>Dead snow</i>
Witt, Alexander	<i>Resident evil: apocalypse</i>
Wright, Edgar	<i>L'alba dei morti dementi</i>

## SERIE TELEVISIVE

*The walking dead*

## FUMETTI

Brooks, Max	<i>Extinction parade.</i> <i>Manuale per sopravvivere agli zombie: attacchi documentati</i>
Frissen, Jerry	<i>Gli zombie che divorarono il mondo</i>
Grant, Alan	<i>The dead</i>
Gualdoni, Giovanni	<i>Il fattore Z</i>
Hanazawa,	<i>I am a hero</i>
Kidwell, Mark	'68
Kirkman, Robert	<i>The walking dead</i> <i>Marvel Zombie</i>
Kuraishi, Yu	<i>La fortezza dell'apocalisse</i>
Layman, John	<i>Marvel Zombie e l'armata delle tenebre</i>
McCann, Jim	<i>Canto di Natale zombi</i>
Ortolani, Leo	<i>Rat-man: the walking rat</i>
Raffaele, Stefano	<i>Fragile</i>
Recchioni, Roberto	<i>Battaglia</i>
Robertson, Chris	<i>I Zombie</i>
Romero, George A.	<i>L'impero dei morti</i>
Sable, Mark	<i>La tomba degli imperi</i>
Sanchez, Claudio	<i>Key of Z</i>
Sclavi, Tiziano	<i>Dylan Dog: La nuova alba dei morti viventi</i>
Tobin, Paul	<i>Plants vs zombies</i>
Van Lente, Fred	<i>The mocking dead</i>
Zerocalcare	<i>Dodici</i>