

# Rinnovamenti oscuri. Orrore e umanizzazione del vampiro e dello zombie tra folklore, cinema e serialità televisiva

MIRKO LINO

Università degli studi dell'Aquila  
mirko.lino@univaq.it

doi: <https://doi.org/10.62336/unibg.eac.32.505>

## Parole chiave

Vampiri  
Zombie  
Folklore  
Cinema  
Serie Tv

## Keywords

Vampire  
Zombie  
Folklore  
Cinema  
TV Series

## Abstract

Partendo da una breve ricognizione delle "invenzioni culturali" del vampiro e dello zombie, questo studio vuole riflettere sulle corrispondenze allegorico-testuali che intercorrono tra le due figure, provando a delineare le coordinate principali di una dialettica tra continuità della tradizione e forme di trasformazione e rigenerazione. L'analisi si svolgerà lungo una triplice articolazione temporale-tematica, utile a definire il quadro delle corrispondenze storiche, culturali e medialità che intercorrono tra le due figure. Inizialmente ci si rivolgerà al contesto dei rispettivi *albori folklorici*, al fine di tracciare gli elementi di una matrice archetipica delle fantasie attorno alle due figure. Successivamente, ci si focalizzerà sulla *coagulazione (trans)mediale*, ovvero il processo di uniformità dell'intricato inventario delle voci del folklore in forme letterarie e filmiche che hanno fissato un canone narrativo e visivo. Infine, il percorso terminerà con l'*umanizzazione ironica*, una tendenza riscontrabile soprattutto della serialità televisiva contemporanea, in cui è ravvisabile una rigenerazione dell'inventario allegorico e figurale dei vampiri e degli zombie, articolata lungo i richiami intertestuali alle forme del passato e il loro transito in generi differenti dall'horror.

Looking at the transit of the vampire and the zombie from their folkloric frames to those of cinema and television seriality, a picture emerges composed of incessant mutual contaminations, transformations and regenerations. Starting from a brief survey of the "cultural inventions" of the vampire and the zombie, this study aims to reflect on the allegorical-textual correspondences between the two figures, trying to outline the main coordinates of a dialectic between continuity of tradition and forms of transformation and regeneration. The analysis will be carried out along a threefold temporal-thematic articulation, which is useful in defining the framework of historical, cultural and media correspondences between the two figures. Initially, we will turn to the context of their respective *folkloric beginnings* in order to trace the elements of an archetypal matrix of fantasies around the two figures. Next, we will focus on *(trans) medial coagulation*, that is, the process of unifying the intricate inventory of folklore voices into literary and filmic forms that have established a narrative and visual canon. Finally, the analysis will end with *ironic humanization*, a trend found especially in contemporary television seriality, in which a regeneration of the allegorical and figural inventory of vampires and zombies can be discerned, articulated along intertextual references to past forms and their transit through genres other than horror.

## 1. Introduzione. Ombre e sovraimpressioni

In *White Zombie* (*L'isola degli zombies*, 1932) di Victor Halperin, primo film sul "voodoo zombie", l'attore Bela "Dracula" Lugosi<sup>1</sup> interpreta lo stregone Murder Legendre il cui mefistofelico sguardo trasforma la giovane Madeleine in uno zombie. Lo scontro finale tra lo stregone e i salvatori della vittima viene allestito all'interno di un castello gotico la cui presenza stona vistosamente con la cornice esotica dell'isola di Haiti in cui è ambientata la storia. L'anomala collocazione del castello non rispondeva a una scelta espressiva del regista, quanto alla possibilità di risparmiare sul budget a disposizione servendosi di una scenografia già utilizzata nel *Dracula* di Tod Browning, uscito l'anno precedente (Flint 2009: 15; Luckhurst 2015: 75) e reso celebre proprio dall'eccentrica interpretazione di Bela Lugosi nel ruolo del vampiro.

Le immagini topiche di *The Night of the Living Dead* (*La notte dei morti viventi*, 1968) di George Romero, in cui schiere di zombie assediano ossessivamente un gruppo di persone rifugiate in una casa sperduta nella campagna, traggono il loro nucleo figurativo dall'ambientazione del romanzo survivalista *I Am Legend* (*Io sono leggenda*, 1954) di Richard Matheson, dove il protagonista, Robert Neville, l'ultimo uomo rimasto sulla terra<sup>2</sup> dopo una catastrofe radioattiva, ogni notte subisce l'estenuante assedio di orde di vampiri rinchiuso nell'abitazione che ha reso inespugnabile.

Questi esempi alludono allo stagliarsi dell'ombra lunga del vampiro sulla nascita e il successivo sviluppo del cinema sugli zombie, ma indicano altresì un tessuto di scambi e intrecci tra le due figure che oggi caratterizza la produzione contemporanea e in maniera incisiva la serialità televisiva.<sup>3</sup> Ed è propriamente all'interno di questo tessuto di derivazioni e contaminazioni che diviene possibile cucire tra le due figure diverse corrispondenze storico-culturali e mediali.

Rispetto allo zombismo, il vampirismo gode, infatti, di una più longeva istanziazione nell'immaginario culturale, grazie anche alla fitta circolazione mediale che ne ha garantito l'affermazione: dai racconti gotici della prima metà del XIX sec., al successo editoriale del romanzo *Dracula* (1897) di Bram Stoker, divenuto successivamente oggetto di riduzioni teatrali e cinematografiche autorizzate e non<sup>4</sup> (Skal 2001; 2004).

Le cronache sui vampiri cominciarono a diffondersi capillarmente in Europa a partire dalla prima metà XVIII sec., per elaborare simbolicamente l'instabilità politica tra l'Impero asburgico e le sue periferie orientali; quelle sullo zombie rispondono al profondo sentimento di minaccia verso il voodoo radicato nell'isola di Haiti, il cui apice venne raggiunto durante la colonizzazione statunitense nella prima metà del XX secolo (1915-1934). Nonostante le evidenti distanze storiche, le due entità teratologiche condividono la collocazione in precise zone geografiche attorno alle quali si sono sviluppate fantasie sull'orientalismo/esotismo secondo gli schemi di una conflittuale dialettica tra potere centrale e margini dell'impero. E nonostante la loro differente figurazione sociale – in ambito letterario e cinematografico il vampiro viene identificato nell'immagine di un'aristocrazia secolare;<sup>5</sup> lo zombie con quella di un sottoproletariato suicida (Bishop 2010; Giuliani 2016; Fojas 2017) – i rispettivi sviluppi culturali rivelano il medesimo processo di transito dal folklore all'intrattenimento di massa, lungo cui entrambe le figure hanno dato forma a fantasie sull'alterità culturale (Bishop 2010; Weinstock 2012). Vampiri e zombie, inoltre, condividono una comune natura frammentaria con cui problematizzare le ipotesi di realtà consolidate; la loro presenza nell'immaginario collettivo non smette di rivelare la fallacità del nostro sistema di categorizzazione della realtà fenomenica. Un sistema che entra in crisi con le descrizioni di anatomie oscure, in cui le paure e i desideri, le ansie e le fantasie che vibrano in un preciso momento storico trovano la loro carnalizzazione (Cohen 1996:4). Il corpo del mostro diviene pensabile allora come un costruito culturale (ibidem), un segno complesso:

un glifo che cerca uno ierofante [...] il mostro significa altro rispetto a se stesso: implica sempre uno spostamento, abita sempre l'intervallo tra il tempo del disordine che lo ha creato e il momento in cui viene accolto, per nascere nuovamente (ibidem).<sup>6</sup>

In questo quadro di similitudini e differenze, appare determinante il duplice ruolo del cinema di *coagulator* delle tracce testuali con cui si è cominciato a elaborare sistematicamente il folklore originario sui vampiri e gli zombie, e di *archivio* da cui attingere per la rigenerazione degli assetti figurativi e tematici

che si sono attestati nell'intrattenimento degli ultimi vent'anni.

Ora, grazie ai massicci sconfinamenti in generi diversi dall'horror e una straordinaria diffusione crossmediale, la dimensione concettuale sedimentata nei secoli precedenti delle due figure ha cominciato a non essere più esaustiva: vampiri e zombie rinascono continuamente. E alla luce di tali premesse, l'obiettivo di questo studio è quello di riflettere proprio sulle corrispondenze allegorico-testuali tra le due entità, provando a tracciare le coordinate principali della dialettica tra continuità della tradizione e forme di trasformazione e rigenerazione. Pertanto, l'analisi si svolgerà lungo una triplice articolazione temporale-tematica. Inizialmente ci si rivolgerà al contesto dei rispettivi *albori folklorici*, al fine di tracciare gli elementi di una matrice archetipica delle fantasie attorno alle due figure. Successivamente, ci si focalizzerà sulla *coagulazione (trans)mediale*, ovvero il processo di uniformità dell'intricato inventario delle voci del folklore in forme letterarie e filmiche che hanno fissato un canone narrativo e visivo. Infine, il percorso terminerà con l'*umanizzazione ironica*,<sup>7</sup> una tendenza riscontrabile soprattutto della serialità televisiva contemporanea, in cui è ravvisabile una rigenerazione dell'inventario allegorico e figurale dei vampiri e degli zombie, articolata lungo i richiami intertestuali alle forme del passato e il loro transito in generi differenti dall'horror.

## 2. Albori folklorici. Apparizioni dai confini del mondo

Le prime tracce del vampirismo e dello zombismo si dispongono all'interno della cornice di credenze folkloriche sulla minaccia del ritorno in vita dei morti. Seppure le rispettive superstizioni riguardino aree geografiche ed epoche differenti, si rilevano però delle attitudini rassomiglianti nell'elaborazione del desiderio di controllo delle diversità culturali.

Vampiri e zombie sono inquadrabili come mostri *cross-culturali* (Luckhurst 2015:14), frutto dell'ambiguo incontro tra il mondo rurale, primitivo ed esotico-esoterico dei Balcani e dei Caraibi con quello dei rapidi progressi della modernità industriale dell'Occidente. Dalla cosiddetta "cintura dei vampiri" – i territori compresi tra la Germania e la Grecia (de Ceglia 2023: 39) – proveniva una terminologia eterogenea con cui inventariare le credenze sulle entità demo-

niche notturne (incubi, succubi, fantasmi, ecc.) e i ritornanti (*strigoi, moroi, upiri*, ecc.),<sup>8</sup> dalla cui combinazione si è gradualmente sostanziata l'idea del vampiro. Lo zombie invece è una figura che germina all'interno delle credenze voodoo, sviluppatasi spontaneamente per elaborare il trauma delle massicce deportazioni di schiavi africani nei territori caraibici durante la colonizzazione francese del XVIII sec. (Bishop 2010; Kee 2011; Moreman e Rushton 2011).

Il termine *vampiro (vampyr)* comincia a essere impiegato nel 1725 dal medico militare Frombald, in riferimento allo strano caso di Peter Plogojowitz, un contadino il cui cadavere venne riesumato per essere trafitto con un paletto e infine bruciato (Groom 2019: 47). Due anni dopo, un altro caso, quello del contadino Arnod Paole, diffuse in maniera capillare l'interesse sul vampirismo al di fuori dei confini asburgici. Anche in questa circostanza, il resoconto proveniva da un medico militare austriaco, Johan Flückinger, inviato da Vienna a controllare cosa stesse accadendo nelle zone rurali attorno a Belgrado. Come riporta il medico austriaco, Paole era tornato in vita dopo una quarantina di giorni dal decesso causato da un *vrykolakas*<sup>9</sup> turco, e aveva strangolato e ucciso quattro persone. Una volta riesumato, il suo cadavere si presentava intatto, "con sangue fresco che gli sgorgava da occhi, naso, bocca e orecchie" (cit. in Ivi: 52). Il resoconto di Flückinger fu seminale, sia per la dovizia di particolari medici tali da inquadrare il vampiro all'interno di una cornice empirica, considerandolo a tutti gli effetti un'entità reale e autentica, sia perché il suo rapporto tradotto nelle principali lingue europee, contribuendo così al "clamore mediatico" del vampirismo (Ivi: 54). Infatti, negli anni successivi, arrivarono ulteriori cronache provenienti da altri villaggi rurali delle Serbia – non a caso, Groom la definisce una "seconda ondata" di vampirismo (Ivi: 51) – che si allineavano al caso descritto da Flückinger, andando così a comporre un canone fisiologico ed eziologico del vampiro: un cadavere intatto, fresco, con all'interno sangue abbondante e molto liquido, capelli e barba cresciuti a dismisura, che di notte usciva dalle bare per aggredire la gente e succhiargli il sangue (Ivi: 54). Paole divenne dunque un modello attorno al quale costruire un'idea generale e riproducibile del vampiro, tale da riscontrare anche il forte interesse da parte delle scienze naturali del XVIII alle prese con le scoperte sulla ma-

terialità anatomica del cadavere e la sua deperibilità fisiologica (la perdita di sangue, il disfacimento dei tessuti organici, la fuoriuscita di gas e umori, ecc.). Il corpo del vampiro “alla Paole” divenne una sorta di officina per perfezionare le conoscenze anatomiche a partire da alcune fantasie sull’anormalità cadaverica; del resto, proprio la fascinazione verso l’anomalia legittimò sul piano morale la possibilità di poter infierire sui cadaveri (infilzandoli con dei paletti di legno), sezionarli (decapitandoli ed estraendo loro il cuore), e infine purificarli (annullarli) attraverso la cremazione.

Le suggestioni attorno al voodoo si legano, anche in questo caso, a un’istanza politica, ovvero il contenimento della destabilizzazione degli equilibri economico-coloniali internazionali avvenuta nei primi anni del XIX secolo con l’indipendenza di Haiti dal potere francese. Il voodoo ha immediatamente raccolto attorno a sé una forte curiosità e un ricco immaginario della barbarie, soprattutto per il ruolo di aggregatore delle diverse etnie africane ridotte in schiavitù e per la minaccia rivoluzionaria che dopo l’indipendenza dell’isola dal controllo francese avrebbe potuto travolgere tutta l’area caraibica (Kee 2011: 12-13). Pertanto, i suoi culti vennero interpretati come retaggi di un primitivismo osceno<sup>10</sup> e sanguinario, causa principale dell’irriducibile amoralità degli haitiani e della loro incapacità di governarsi autonomamente. Questa mistificazione si è consolidata in diverse tipologie di testi (cronache di viaggio, trattati etnologici, giornalismo, ecc.) che prediligevano il facile sensazionalismo negromantico allo studio sistematico della società haitiana attraverso delle fonti dirette. Il voodoo, pertanto, veniva considerato profondamente connotato alle necessità elementari della vita primitiva nei tropici, sessualmente e socialmente crudele, dedita a sacrifici umani, cannibalismo e magia nera<sup>11</sup> (cit. in Rhodes 2001: 70-71).

Uno dei testi divenuto immediatamente popolare fu *Hayti, or the Black Republic* (1884) di Spenser St. John, un’analisi pseudo-antropologica del nesso tra vudismo e cannibalismo. Come nel caso di Flückinger, anche qui l’autenticazione dei fatti narrati passa dall’autorevole rispettabilità dell’autore: St. John visse per dodici anni ad Haiti svolgendo diverse mansioni governative e raccogliendo così numerose suggestioni (più che materiali e fonti, poiché come egli stesso ammise non partecipò mai a un rito voodoo [ivi: 72]) sul cannibalismo e i sacrifici umani prati-

cati dagli haitiani. Tuttavia, bisogna attendere i primi del Novecento per veder comparire nella trattazione saggistica e giornalistica il termine “zombie”. La parola veniva usata in riferimento a elementi diversi: una divinità voodoo dalle fattezze di serpente, oppure il mito di Jean Zombi, uno schiavo ribelle (ivi: 75). Solo negli anni Venti del secolo scorso lo zombie ha iniziato a essere identificato con l’idea del morto vivente e a riferirsi alla pratica della *zombificazione*, in cui uno stregone (*bokor*) sottrae l’anima ai vivi rendendoli entità catatoniche, prive di volontà, simili a degli automi di carne, intrappolati in azioni meccaniche e ripetitive. Le vittime dello stregone venivano poi condannate a vagare presso i cimiteri, o utilizzate per lavorare senza pausa nelle piantagioni di zucchero di proprietà delle grandi multinazionali, rendendo così lo zombie una solida e duratura allegoria di un assoggettamento totale alle sovrastrutture del potere (politico, economico, sociale, ecc.), e rappresentante emblematico del sottoproletariato coloniale.

Una volta tracciate alcune consonanze tra le origini del vampirismo e dello zombismo – fantasie sull’esotico, circolazione testuale, attestazione di verità, ecc. – appare opportuno rivolgersi brevemente agli assetti allegorici in comune. Innanzitutto, vampiri e zombie si configurano come dei dispositivi per la costruzione degli stereotipi culturali ed etnici sull’alterità, su cui si modellano delle strategie per delimitarne la diffusione o l’invasione. Attorno alla loro dimensione politica si è addensata la fantasia di una “colonizzazione inversa” (Groom 2019; de Ceglia 2023; Bishop 2010; Degoul 2011), ovvero la minaccia di subire l’azione sovversiva dell’Altro, o di divenire come l’Altro, e pertanto sono inquadrabili anche come i prodotti di una ideologia della paura (Bishop 2010: 52-53). Ma questa prospettiva non rimanda tuttavia a una visione univoca delle motivazioni politiche che hanno innescato la loro diffusione e popolarizzazione. Il vampirismo e lo zombismo rispondono, infatti, a una duplice modalità di elaborazione delle politiche imperialiste: quella di opposizione verso il potere – a cui allude, ad esempio, Nick Groom per spiegare l’invenzione del vampiro nei Balcani<sup>12</sup> – con cui una popolazione conserva la propria memoria storica, soprattutto dopo annosi processi di decolonizzazione – come sottolinea Franck Degoul per lo zombismo haitiano;<sup>13</sup> quello di una strumentalizzazione sistematica da parte del potere che passa per mistificazioni incantatrici con cui le-

gittimare le aspirazioni e le manovre geopolitiche di controllo e mantenimento degli equilibri politici tanto nell'Europa balcanica<sup>14</sup> quanto nell'esotica zona caraibica.<sup>15</sup>

### 3. Coagulazioni (trans)mediali. Stoker, Seabrook e i loro adattamenti cinematografici

Il disordinato accumulo di forme che precedono il vampiro e lo zombie tradizionali trova una solida organicità figurale e narrativa a partire da due testi che hanno riscosso immediatamente un importante successo editoriale: *Dracula* di Bram Stoker e *The Magic Island* (1929) di William Seabrook. I due libri trovarono poi un efficace prolungamento in una catena di adattamenti, prima teatrali e successivamente cinematografici, che negli anni Trenta proiettarono definitivamente le due figure teratologiche nella cultura di massa.

Con *Dracula* le fantasie sette e ottocentesche sul vampiro confluiscono definitivamente in un unico testo letterario e, soprattutto, in un'unica figura. L'immagine del conte Dracula veicolata da Stoker rappresenta l'icona indiscussa del vampirismo, tanto da divenirne il sinonimo totale. Il romanzo rielabora in chiave narrativa alcuni aspetti del folklore demonico da cui emergono le prime fantasie sul vampiro – sono numerosi i riferimenti agli affanni e i turbamenti del sonno, soprattutto dei personaggi femminili, tipici della tradizione degli *incubi* – e si ritrovano cenni ai fatti storici legati alla tradizione dei voivodi del casato dei Drăculești. La commistione tra storia documentabile e credenze demoniche viene incorniciata in un onirismo turbato (il sonnambulismo di cui è affetta Lucy) e infestato da un'animalità predatoria (le numerose descrizioni delle trasformazioni del conte) che re-inquadra la fascinazione romantica della morte nella vita della precedente letteratura gotica (ci si riferisce principalmente a Byron, Polidori e Le Fanu)<sup>16</sup> nei codici di una sepolcralità sporca (inscritta nei costanti riferimenti alla polvere secolare nelle stanze del castello di Dracula, sopra le casse da morto in cui giace, ecc.). Diversi momenti nel romanzo sono dedicati poi a un'intrigante dialettica tra superstizione (la scoperta dell'esistenza dei vampiri) e scienza medica (lo studio serrato sulle malattie mentali da parte di Seward e Van Helsing; l'insistenza sulle trasfusioni di sangue per tentare di salvare Lucy), sancendo un

forte nesso tra l'esplorazione scientifica dei tessuti umani con quelli psicologici e sociali. Inoltre, l'idea moderna del progresso viene espressa nell'attenzione verso le "nuove" tecnologie delle comunicazioni (telegrammi, fonografi e giornali) e alla loro integrazione con le forme tradizionali (lettere e pagine di diari) e con le pratiche comunicative al limite del razionale, come l'ipnotismo (usato da Van Helsing su Mina per conoscere le mosse del conte) e la telepatia (usata dal conte per comunicare con i suoi adepti). Gli elementi sin qui descritti trovano un'efficace articolazione in un montaggio di testi (pagine di diari, epistole, telegrammi, articoli di giornale, documenti notarili, e altro) e una organizzazione polifonica, che esprimono a livello formale tutta la modernità dirimpante del vampirismo. La modernità si dispiega anche attorno al motivo della "circolazione", riscontrabile tanto testualmente nelle allusioni alla circolazione del sangue, dei messaggi, dei personaggi (da est verso ovest e viceversa), quanto editorialmente: alla circolazione dei messaggi e del flusso sanguigno corrisponde, infatti, la fortunata circolazione (trans) mediale del romanzo.

Il primo adattamento autorizzato fu la pièce teatrale *Dracula* (1924) di Hamilton Deane, scritta nel 1924 e successivamente riadattata per il pubblico americano nel 1927 da John L. Balderston e prodotta da Horace Liveright, che vedeva il ruolo del Conte interpretato da Bela Lugosi, la cui performance divenuta iconica per l'espressività tra il diabolico e il posticcio accentuata dal suo naturale accento ungherese gli garantì il ruolo anche nell'omonimo film del 1931 di Tod Browning. Ed è proprio nei percorsi di questi adattamenti che la figura di Dracula trova una sua precisa scritturazione, sostituendo il raccapriccio corporeo, la bestialità e la componente maledetta e terrosa con una rfigurazione che incarna una visione fascinosa del passato, tale da allinearsi proprio alla tradizione del vampirismo letterario della prima metà dell'Ottocento<sup>17</sup> espunta dal romanzo di Stoker. Difatti, nel film la presenza del conte non suscita alcun raccapriccio in Lucy e Mina, anzi, si ammanta del dirompente fascino dell'ignoto,<sup>18</sup> segnando così la fortunata iconizzazione del vampiro cinematografico.

Invece, *The Magic Island* non è un testo di finzione, ma un'indagine sul voodoo attraverso le esperienze dirette che il suo autore raccolse ad Haiti. Il ricorso di Seabrook a uno stile sensazionalistico, accentuato



dall'uso della prima persona e intervallato da riflessioni con un taglio quasi etnologico, garantirono al libro un immediato successo. Mosso dall'intento di reinquadrare la relazione tra la società haitiana e il voodoo in maniera più obiettiva rispetto alla produzione letteraria precedente (Rhodes 2001: 78), Seabrook risolve l'incertezza semantica che avvolgeva il termine zombie riscontrandone la presenza nel sistema sociale haitiano, coagulando le suggestioni affastellate nelle cronache precedenti attorno a una precisa paura sociale. Lo zombie che emerge in *The Magic Island* assume lo status di figura teratologica in grado di competere con la lunga tradizione di mostruosità "importate" dall'Europa,<sup>19</sup> come si evince dal dialogo tra l'autore e Polynice, una delle sue conoscenze più strette durante il periodo ad Haiti: "Mi sembra che questi lupi mannari e vampiri siano cugini di primo grado di quelli che abbiamo a casa, ma non ho mai sentito parlare, tranne che ad Haiti, di qualcosa di simile agli zombi" (Seabrook: 1929: 93-4).<sup>20</sup> Inoltre, Seabrook insistette molto nell'attribuire allo zombie una realtà empirica, provando a rimuovere qualsiasi retaggio con il sovrannaturale: nel capitolo *...Dead Men Working in the Cane Fields*, ad esempio, viene menzionato l'articolo del codice penale dell'isola in cui la zombificazione viene condannata penalmente.<sup>21</sup> Nel processo di coagulazione della figura dello zombie si ravvede allora la medesima costruzione di autenticità che, dai rapporti di Flücklinger a seguire, aveva caratterizzato le testimonianze sui casi di vampirismo. In *The Magic Island*, pertanto, lo stato zombico viene restituito accuratamente prima dalla descrizione di Polynice: "creature cenciose che [...] fissano in silenzio, come persone che camminano in stato confusionale" (Ivi: 95);<sup>22</sup> e successivamente da quella dell'incontro diretto di Seabrook in una piantagione di zucchero: "Arrancavano come mostri, automi [...] gli occhi erano i peggiori. Non era la mia immaginazione. Erano davvero simili agli occhi di un morto, non ciechi, ma fissi, senza concentrazione, senza vista"<sup>23</sup> (Ivi: 100). Seabrook dunque fissò in maniera convincente uno spazio, un ruolo e, soprattutto, un aspetto allo zombie, in grado di suscitare sia curiosità e scandalo verso una cultura esotico-esoterica che faceva comunque parte del quadro politico-economico americano, sia di avviare una riflessione critica verso le politiche dell'imperialismo (esattamente

come era avvenuto ai tempi dell'Impero asburgico con la comparsa del vampirismo). E sebbene alcune voci di specialisti si alzarono contro i contenuti del libro tacciandoli legittimamente di non avere una solidità etnologica, Seabrook senza eliminare del tutto l'impronta pregiudiziale e moralistica tipica del lavoro di St. John, riuscì a far conoscere gli aspetti più suggestivi e minacciosi della cultura voodoo al pubblico di massa, giocando abilmente tra i regimi della costruzione della verità e la materia ingannevole della finzione. Ed è proprio questa verità ingannevole ad aver favorito l'ondata mediale che travolse lo zombie a cavallo tra gli anni Venti e Trenta e che proseguì in un eclettismo di forme tipiche della cultura pulp (Weinstock 2017; Hand 2011). Anche lo zombie venne incanalato in un sistema di adattamenti, che vide seppur brevemente fare il suo ingresso in scena in teatro prima del suggellamento della sua identità spiccatamente cinematografica. Nel 1932, Kenneth Webb portò sul palcoscenico *Zombie*: un tentativo di narrativizzare lo zombie situandolo nella medesima cornice esotica descritta da Seabrook.<sup>24</sup> Nello stesso anno, uscì in sala *White Zombie* diretto e prodotto dai fratelli Halperin che compresero immediatamente il vantaggio di portare sullo schermo un soggetto così squisitamente nordamericano e privo di ingombranti diritti d'autore (come lo era invece il soggetto di *Dracula*). Il film si inserisce lì dove il progetto di Webb aveva fallito<sup>25</sup> e intensifica in chiave gotica<sup>26</sup> alcuni momenti tipici del libro di Seabrook. Una delle scene più orrorifiche del film trae l'ispirazione dalla descrizione dell'aspetto dello zombie redatta in *The Magic Island*. Più volte la "sembianza di vita meccanica"<sup>27</sup> che Seabrook (1929: 93) aveva colto nello zombie viene esplicitata nel film, come quando Legendre mostra a un suo ospite i propri operai zombie al lavoro nella fabbrica di zucchero, e uno di questi precipita in una macina che lo schiaccia lentamente e inesorabilmente, tra la totale indifferenza degli altri zombie che continuano il loro ripetitivo lavoro con lo sguardo assente.<sup>28</sup> *White Zombie* avvia una decisiva tipizzazione figurale dello zombie e della sua narrazione filmica, tracciando le coordinate tematiche e gli schemi conflittuali principali (tra mondo industriale ed esotismo esoterico; tra cristianesimo e voodoo; tra bianchezza e nerezza; tra maschile e femminile)<sup>29</sup> che verranno ribadite, rielaborate e anche intensificate nei suc-

cessivi film sul voodoo.<sup>30</sup> I tratti cinematografici del voodoo zombie rispondevano dunque al crocevia di problematiche che vibravano nella società americana degli anni Trenta e Quaranta, trovando una tremenda semplificazione nelle fantasie sulla superiorità morale della bianchezza e dell'impero (Kee 2011: 15), proprio nel momento in cui il controllo politico degli Stati Uniti su Haiti era ormai in crisi. Successivamente, lo zombie divenne una delle icone dei radiodrammi horror e della produzione pulp di storie e fumetti. Proprio da tale amalgama eclettica di contaminazioni spregiudicate tra generi, media e figure, alla fine degli anni Sessanta è emerso un "nuovo paradigma" rigenerativo dello zombie (Bishop 2010), accordato su un nuovo tessuto intertestuale ben rappresentato da *The Night of the Living Dead* di Romero. Nel film confluiscono le suggestioni provenienti dagli EC Comics della serie *Tales from the Crypt*, l'horror hitchcockiano di *The Birds* (*Gli uccelli*, 1963), il nichilismo survivalista di *I am Legend* di Matheson, e altre tracce provenienti dai numerosi b-movies degli anni Cinquanta<sup>31</sup>, e una serie di nuove idee fulminanti, con cui intercettare efficacemente le ansietà di una postmodernità *in fieri* (la metafora del divoramento antropofagico come consumo della merce; l'indistinguibilità tra l'umano e il mostruoso con cui si chiude il film). Con il suo ciclo di film sul *living dead*<sup>32</sup> Romero ha ricalibrato il corpo dello zombie sull'oscenità cadaverica e sulla deperibilità dell'umano (la cura per il dettaglio sulle membra sbranate, l'eviscerazione e la copiosità del sangue), senza scartare definitivamente i riferimenti allegorici con lo zombie coloniale, anzi, rimodulandoli nel quadro della complessità tardo capitalista: la ripetizione meccanica di gesti e azioni dello zombie voodoo vengono commutati nell'inarrestabile istinto ripetitivo dello zombie postmoderno di divorare i vivi; l'effetto perturbante del corpo senz'anima vira nettamente verso l'abiezione del cadavere esibito, da cui scompare qualsiasi traccia dell'interiorità del soggetto (Kristeva 2006) a favore invece della spettacolarizzazione delle sue interiora. Questi tratti instradano lo zombie antropofago in una imprescindibile e duratura estetizzazione *splatter*<sup>33</sup> che ne sigla lo standard visuale con cui viene identificato immediatamente nell'immaginario contemporaneo.

#### 4. Umanizzazioni ironiche. What We Do in the Shadows e iZombie

Come ha scritto Stacey Abbott:

nel ventunesimo secolo, il vampiro e lo zombie sono sempre più integrati e intrecciati, impegnati in un dialogo in cui film, televisione e letteratura riconoscono implicitamente la loro relazione e la crescente influenza reciproca (2016: 4).<sup>34</sup>

Secondo la studiosa, gli scambi tra le due figure – assieme all'ibridismo sempre più diffuso generalmente tra le figure teratologiche – si consolida a partire dall'ingresso dell'horror nella sfera dell'intrattenimento della post-televisione.<sup>35</sup> Nel contesto della serialità contemporanea, i tratti *splatter* tramandati dal film horror possono ancora trovare un'efficace persistenza (come è avvenuto ad esempio con la serie Tv *The Walking Dead* [2010-2022] che intensifica l'eccesso visivo del *body horror* "alla Romero"), ma anche una radicale estromissione; e proprio questa attenzione all'*igiene anatomica* coincide spesso con il tentativo di esplorare ulteriori elaborazioni morfologiche e narrative delle figure teratologiche, anche rovesciando o elidendo in chiave ironica alcuni capisaldi della loro lunga tradizione.

La rigenerazione figurativa dei vampiri e degli zombie oggi è ampiamente battuta e anche inventariata: termini quali "post-zombie" (Lino 2021b) o il più generico *new millennial zombie* (Dendle 2011) non solo indicano il superamento dell'ormai tradizionale paradigma *splatter*, ma specificano l'indistinguibilità del morto vivente dall'umano oltre i codici visivi e metaforici dell'orrore. Decade infatti la caratteristica macchia cadaverica dal corpo a favore di un aspetto sempre più umano, così come viene superata la monolitica assenza di una coscienza: lo zombie contemporaneo conquista la capacità di pensiero che gli era stata negata a priori, apparendo pertanto un'entità senziente, capace di creare tessuti sociali (problematici o meno) tanto con i simili quanto con (o contro) gli umani.<sup>36</sup> Così come le storie del vampiro contemporaneo (il *new millennial vampire*) tendono a inserirsi in un'ampia tematizzazione del contagio (Bacon 2023), generalmente assente nella sua tipizzazione classica e invece centrale nella zombie fiction (Lino 2021a), lo zombie oggi viene inscenato secondo delle modalità che rimandano all'individualismo tipico del

vampiro (Abbott, 2016: 93). La tendenza all'ibridismo e all'interscambiabilità di caratteri permette allora di rileggere le fantasie folkloriche e le iconizzazioni classiche come strumenti epistemologici per orientarsi nelle fitte trame dell'immaginario attuale, pervase da un costante ricorso a un mostruoso sospeso tra tradizione e cambiamento. Difatti, nella produzione contemporanea la carica perturbante accumulata dai vampiri e dagli zombie nella tradizione del cinema horror appare smussata e domata, permettendo alle due figure di essere continuamente re-inquadrate in storie e reti tematiche anche distanti, come quelle sull'integrazione (conflittuale o ironica) nei tessuti sociali dell'umano.

La serie *What We Do in the Shadows* (FX 2019 -)<sup>37</sup> ruota attorno a un gruppo di vampiri, incapaci di districarsi tra le abitudini dell'umanità contemporanea, le cui vicende vengono mostrate, con buona dose di ironia e black humor, come gli episodi di un *reality show*. Il ricorso metatestuale a un format dell'intrattenimento post-televisivo allude anche all'istanza di un pubblico intradiegetico, esplicitando dunque l'integrazione della mostruosità vampiresca nel tessuto mediale contemporaneo. Ed è proprio lungo il crinale tra le sintesi degli immaginari sulle origini del vampirismo, articolate consapevolmente nelle specifiche caratterizzazione dei protagonisti<sup>38</sup>, e la spettacolarizzazione televisiva che la serie dispiega una riflessione sull'esaurimento della potenza del perturbante che ha caratterizzato la tradizione del genere horror. Non è un caso, infatti, che lungo gli archi narrativi venga composta una precisa mappatura delle maggiori mitologie teratologiche - lupi mannari, streghe, fantasmi, sirene, zombie (ovviamente) - al fine di rovesciarne il fascino perturbante appannaggio di una ironia che, nel caso del vampirismo, ad esempio, si regge sul parossismo delle proprie caratteristiche principali (la secolarità, la sete di sangue e la lussuria). L'obiettivo della scomposizione dell'immaginario tradizionale trova poi un intrigante riscontro nell'enciclopedizzazione iconografica del vampirismo sciorinata nei diversi episodi: alcune vicende passate dei personaggi vengono confessate davanti alla troupe televisiva, e accompagnate da una caleidoscopia di "immagini d'archivio" (incisioni tratte dai bestiari medievali, dipinti celebri che indagano il demonico, raffigurazioni incluse in grimori, ecc.) in cui vengono spesso raffigurati artificialmente gli stessi protago-

nisti, creando sì un effetto sicuramente umoristico, ma materializzando l'idea della tradizionale secolarità del vampiro. Il duplice espediente intermediale dell'enciclopedia di immagini e dell'aderenza tra racconto seriale e spettacolo televisivo conduce la sopravvivenza culturale del vampirismo verso un rapporto di stretta interdipendenza con l'umano (le sue abitudini, i suoi media). L'umanizzazione del vampiro viene quindi costruita lungo diversi richiami metatestuali (l'organizzazione del racconto mediante la formula del reality show) e delle precise costruzioni narrative: le diverse stagioni illustrano il bizzarro percorso di formazione di Guillermo, il goffo servitore umano, che progressivamente assume il ruolo (non senza diverse problematiche) di custode (anzi, di vero e proprio bodyguard) della sopravvivenza materiale della (non)vita dei protagonisti, nonostante sia nota la sua discendenza dallo stokeriano ammazzavampiri Van Helsing.

*iZombie* (The CW 2015-2019)<sup>39</sup> argomenta saldamente l'inclusione del morto vivente nelle trame sociali disponendo la trama sugli schemi del *crime* e gli intrecci su quelli del *teen drama*. La giovane protagonista, Liv Moore, diviene una zombie dopo aver partecipato a un party, e successivamente trova un impiego come assistente in un obitorio forense. Ma la caratteristica più evidente di Liv (*nomen omen*) è proprio quella di sentirsi più viva dopo l'accidentale trasformazione in zombie, rovesciando radicalmente la dimensione mortifera tipica del morto vivente. A questo paradosso si aggiunge anche un profilo eticamente corretto e perfettamente integrabile a livello sociale: innanzitutto, il lavoro le permette di placare la tipica fame insaziabile da zombie, nutrendosi dei cervelli nei corpi morti che attendono di essere referati, senza quindi sbranare i vivi (diversamente dagli altri zombie che la circondano). Inoltre, nutrendosi del cervello dei morti acquisisce la capacità di vedere i loro ultimi ricordi, aiutando così la polizia di Seattle a risolvere diversi casi di omicidio. Liv quindi contribuisce a riportare ordine al caos della violenza umana. In particolare poi, la capacità visionaria la rende simile a una medium in grado di rendere contiguo il mondo dei vivi e quello dei morti. Con tali premesse, la serie applica allora una sistematica epurazione dello *sp/lat-ter* che caratterizza il tradizionale cinema zombie;<sup>40</sup> non solo, la netta distanza dal paradigma horror originario viene continuamente esplicitata sino a diven-



tare uno dei principali motivi narrativi. Per prendere piena coscienza della sua nuova condizione, Liv attinge direttamente all'immaginario romeriano, come quando si ritrova a guardare con curiosità *The Night of the Living Dead*. Alla fine della visione non si riconosce nelle immagini sullo schermo che raffigurano lo zombie privo di identità. Ed è proprio in questa trama di riflessi non corrispondenti tra l'archivio di immagini tradizionali sullo zombie e la fantasia di una sua umanizzazione che si determina il ravvivamento del morto vivente come figura emblematica con cui ragionare attorno al reinserimento della morte nei tessuti sociali, ovvero di ripensarlo come costruito culturale per espungere paradossalmente l'idea della morte dalla morte stessa.

Allora, gli archivi iconografici e le enciclopedie di figure del passato, le scene cult di film e le numerose citazioni presenti in *What We Do in the Shadows* e *iZombie* costituiscono un tessuto documentale vivido e pulsante delle teratologie tradizionali, su cui l'intrattenimento contemporaneo opera tutte le scomposizioni, i sezionamenti, le recisioni (anche nette) e le ricuciture necessarie per provare a comprendere il senso delle trasformazioni che segnano la secolare relazione tra l'umano e i mostri.

## Note

<sup>1</sup> Il nome dell'attore viene riportato con l'appellativo "Dracula" nelle locandine promozionali del film con l'obiettivo di raccogliere un pubblico già abituato al genere horror; per approfondimenti, si veda l'esauritivo lavoro di Rhodes (2001) sui paratesti di *The White Zombie*.

<sup>2</sup> Il romanzo di Matheson ha avuto un notevole successo, ad oggi infatti si contano tre adattamenti cinematografici: *The Last Man on Earth* (*L'ultimo uomo sulla terra*, 1964) di Ragona/Salkow; *The Omega Man* (*1975: Occhi bianchi sul pianeta Terra*, 1971) di Boris Sagal; *I Am Legend* (*Io sono leggenda*, 2007) di Francis Lawrence.

<sup>3</sup> Come sottolinea Stacey Abbott (2016), il processo di scambio delle rispettive caratteristiche trova la sua centralità proprio nel romanzo Matheson, uno dei primi a rifigurare il mito del vampiro al di là della sua tradizione gotica e a non incentrare la vicenda su un unico vampiro in un mondo umano, ma al contrario su un unico uomo in un mondo ormai totalmente vampirizzato.

<sup>4</sup> È emblematico il caso di *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (*Nosferatu, il vampiro*, 1922) di Friedrich Wilhelm Murnau: la vedova di Stoker infatti vinse la causa legale ottenendo la distruzione della pellicola; tuttavia, Murnau riuscì a salvarne una copia. Per approfondimenti di veda Skal (2001; 2004).

<sup>5</sup> Nella tradizione popolare invece si lega al mondo rurale e alle sue superstizioni.

<sup>6</sup> Traduzione mia.

<sup>7</sup> Concetto preso in prestito da Jeffrey Andrew Weinstock (2016: 204).

<sup>8</sup> Per un sistematico approfondimento di rimanda al ricco studio di Francesco Paolo de Ceglia (2023).

<sup>9</sup> Termine di origine greca per identificare il vampiro.

<sup>10</sup> Anche per via dell'usanza di appropriarsi delle iconografie dei santi cristiani per rappresentare le proprie divinità (*loa*); per approfondimenti, si veda lo studio etnoantropologico di Alfred Métraux (2015: 326).

<sup>11</sup> Rhodes, inoltre, sottolinea come il sentimento di timore verso la rivoluzione haitiana fosse emersa soprattutto durante la guerra civile americana, poiché considerata dai proprietari di schiavi sudisti una ulteriore minaccia alla loro economia (2001:70).

<sup>12</sup> "In un certo senso, i vampiri indicavano che il suolo stesso si stava sollevando in un atto di strana resistenza: essi incarnavano la volontà della popolazione contro l'innaturale sottomissione da parte delle potenze asburgiche" (2019: 62).

<sup>13</sup> "La zombificazione viene utilizzata come indicatore culturale che stabilisce l'haitinità attraverso una riappropriazione positiva, attraverso un "inversione simbolica" di quei tratti che precedentemente erano attribuiti in modo esogeno. La zombificazione, da simbolo di haitinità negativa – una visione esogena incentrata sulla barbarie – si trasforma in un simbolo di haitinità positiva" (2011: 38) (traduzione mia).

<sup>14</sup> "la situazione [era] però ingenerata anche da un cortocircuito burocratico tra centro e periferia [...] dal desiderio di portare nei territori sudorientali [...] un ordine poliziesco [...] a creare il mostro era, di conseguenza, l'applicazione di una logica giuridico-amministrativa urbana a consuetudini perlopiù rurali [...] era quindi l'ansia di controllo

degli Austriaci e la loro azione di contrasto alle pratiche riesumatorie ad alimentare e portare al parossismo il fenomeno dei vampiri" (de Ceglia 2023: 29).

<sup>15</sup> "La rivoluzione di Haiti ha privato gli europei e gli americani bianchi della capacità di "civilizzare" il mondo nero [...] pertanto, Haiti doveva essere demonizzata in modo da creare una situazione in cui le forze civilizzatrici del mondo bianco potessero salvare la nazione da se stessa" (Kee 2011: 11 traduzione mia).

<sup>16</sup> Per un approfondimento sulla letteratura gotica sul vampiro e il contesto culturale del vampirismo della prima metà del XIX secolo, si veda Groom (2019: 115-136; 167-188).

<sup>17</sup> Lo dimostrano bene i versi di una poesia cimiteriale recitati da Lucy nel primo incontro con Dracula durante uno spettacolo teatrale.

<sup>18</sup> La stessa sera, nell'intimità della camera da letto, Lucy e Mina ammettono l'indubbio fascino di Dracula.

<sup>19</sup> Proprio come era avvenuto con *Dracula*, sbarcato negli Stati Uniti tramite la sua riduzione teatrale e "adattato" narrativamente agli orientamenti di gusto del pubblico americano; inoltre, Balderston e Liverlight avevano anche curato la riduzione teatrale del *Frankenstein* di Mary Shelley.

<sup>20</sup> Traduzione mia.

<sup>21</sup> Seabrook cita l'Articolo 249: "È altresì qualificato come tentato omicidio l'impiego, nei confronti di chiunque, di sostanze che, senza provocare la morte effettiva, producano un coma letargico più o meno prolungato. Se, dopo la somministrazione di tali sostanze, la persona è stata sepolta, il fatto sarà considerato omicidio, qualunque ne sia l'esito." (1929: 103 traduzione mia).

<sup>22</sup> Traduzione mia.

<sup>23</sup> Traduzione mia.

<sup>24</sup> Rodhes (2001: 83-88).

<sup>25</sup> Infatti, Kenneth Webb citò per plagio i fratelli Halperin.

<sup>26</sup> L'attitudine gotica non risiede unicamente nella presenza del castello menzionato nell'introduzione di questo lavoro, ma si riscontra nella suddivisione manichea tra luce e ombra, e in un certo ricorso a un'estetica della spettralità, soprattutto nella messa in scena delle vittime femminili, spesso rappresentate ammantate da un biancore virgineo, al pari di fantasmi. Inoltre, lo schema narrativo ripropone quello del più fortunato *Dracula* di Browning, presentando la vicenda di un gruppo di uomini che deve salvare una fanciulla vergine dalle mire sessuali di un mostro che con i suoi poteri sovranaturali riesce a controllarne la volontà.

<sup>27</sup> Traduzione mia.

<sup>28</sup> La scena diviene ancora più terrificante grazie all'intrigante uso del sonoro che insiste sui crepitii e i cigolii delle pulegge e delle presse manovrate dagli zombie, facendo sì che i suoni occupino un volume consistente, se non primario, all'interno dello spazio di rappresentazione.

<sup>29</sup> Si vedano le analisi molto approfondite di Rhodes (2001) e Bishop (2010: 64-81).

<sup>30</sup> Tra questi si ricordano, *Ouanga, or the Love Wanga* (1936) di Ge-

orge Terwilliger, *Revolt of the Zombies* (1936) di Victor Halperin, *I Walked with a Zombie* (*Ho camminato con uno zombi*, 1943) di Jacques Tourneur, *Revenge of the Zombies* (1943) di Steve Sekely.

<sup>31</sup> Per una ricognizione più esaustiva sulle influenze e le ispirazioni che contribuirono all'ideazione di *The Night of the Living Dead* si veda Bishop (2010: 96-103)

<sup>32</sup> Oltre a *The Night of the Living Dead*, si contano: *Dawn of the Dead* (*L'alba dei morti viventi*, 1978), *Day of the Dead* (*Il giorno degli zombi*, 1985), *Land of the Dead* (*La terra dei morti viventi*, 2005), *Diary of the Dead* (*Le cronache dei morti viventi*, 2007), *Survival of the Dead* (*L'isola dei sopravvissuti*, 2009); mentre *Twilight of the Dead*, il film postumo di Romero, morto nel 2017, è in fase di riproduzione.

<sup>33</sup> Non è un caso che sia stato lo stesso Romero ad usare questo termine per parlare dei suoi film sullo zombie (McCarty, 1984).

<sup>34</sup> Traduzione mia.

<sup>35</sup> Con questo termine Abbott (2016: 94-99) si riferisce alla moltiplicazione dei canali, l'incremento delle piattaforme digitali e nuovi sistemi produttivi accompagnati da flussi crossmediali di una circolazione incessante del mostruoso su altre forme medialie e comunicative. Tratti simili si trovano nella ormai famosa concettualizzazione della *complex tv* proposta da Jason Mittell (2017).

<sup>36</sup> Alcuni titoli cinematografici sono emblematici in questa direzione come *Land of the Dead* (*La terra dei morti viventi*, 2005) di George Romero, *Warm Bodies* (2013) di Jonathan Levine e *Army of the Dead* (2021) di Zack Snyder.

<sup>37</sup> Adattamento seriale dell'omonimo film neozelandese del 2014 di Jemaine Clement e Taika Waititi, autori anche della serie tv.

<sup>38</sup> La figura di Nandor, l'implacabile rimanda alle credenze su un'origine ottomana del vampiro; Lazslo al libertinismo dandy britannico; Nadja alla tradizione balcanica, mentre Colin Robinson (il personaggio più atipico e forse per questo il più originale) incarna il potere psichico del vampirismo. Nella serie non mancano poi numerosi riferimenti alle varianti delle iconografie vampiriche: dal Barone, che rimanda all'effigie del Nosferatu di Murnau; il Sire che allude alla sfera demoniaca, ecc. ovviamente restituite attraverso l'espedito di un *detournement* corrosivo.

<sup>39</sup> La serie è l'adattamento dell'omonimo fumetto creato da Chris Roberson, autore anche della serie tv, e pubblicato dalla DC Comics.

<sup>40</sup> Queste non vengono mai sbrunate scenicamente da Liv, piuttosto vengono diligentemente cucinate e condite, in modo da smussare una possibile dose di disgusto nell'atto antropofagico.

## Bibliografia

- ABBOTT S. (2016), *Undead Apocalypse: Vampires and Zombies in the Twenty-First Century*, Edinburgh University Press, Edinburgh.
- BACON S. (2023), *Contagion and the Vampire: The Vampiric Body as Locus of Disease and Global Epidemics in 21st Century*, Palgrave Macmillan, London.
- BISHOP K. W. (2010), *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, MacFarland, Jefferson.
- DE CEGLIA F. P. (2023), *Vampyr. Storia naturale della resurrezione*, Torino, Einaudi.
- COHEN J. J. (1996), "Monster Culture (Seven Thesis)" in ID. (ed.), *Monster Theory: Reading Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, pp. 3-25.
- DEGOUL F. (2011), "'We are the mirror of your fears': Haitian Identity and Zombification", in CHRISTIE D., LAURO S. J. (eds.), *Better Off Dead: The Evolution of the Zombies as Post-Human*, Fordham University Press, New York, pp. 24-38.
- DENDLE P. (2011), "Zombie Movies and the 'Millennial Generation'", in CHRISTIE D., LAURO S. J. (eds.), *Better Off Dead: The Evolution of the Zombies as Post-Human*, Fordham University Press, New York, pp. 175-186.
- FLINT D. (2009), *Zombie Holocaust: How the Living Dead Devoured Pop Culture*, Plexus, London.
- FOJAS C. (2017), *Zombies, Migrants, and Queers: Race and Crisis Capitalism in Pop Culture*, University of Illinois Press, Champaign.
- GIULIANI G. (2016), *Zombie, alieni e mutanti. Le paure dall'11 settembre a oggi*, Le Monnier, Milano.
- GROOM N. (2019), *Vampiri. Una nuova storia*, il Saggiatore, Milano.
- HAND R. (2011), "Undead Radio: Zombies and the Living Dead on 1930s and 1940s Radio Drama", in CHRISTIE D., LAURO S. J. (eds.), *Better Off Dead. The Evolution of the Zombies as Post-Human*, Fordham University Press, New York, pp. 39-49.
- KEE C. (2011), "They are not men... they are dead bodies: From Cannibal to Zombie and Back Again", in CHRISTIE D., LAURO S. J. (eds.), *Better Off Dead. The Evolution of the Zombies as Post-Human*, Fordham University Press, New York, pp. 9-23.
- KRISTEVA J. (2006), *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, Spirali, Milano.
- LINO M. (2021a), "Post-Apocalypse Now. Cinema e serialità zombie come pre-mediazione del contagio: spazi, media e lockdown", in FIORENTINO F., GUGLIELMI M. (a cura di), "Spazi chiusi. Prigioni, manicomi, confinamenti", *Between*, 8:22, pp. 113-138: <https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/4911> (ultimo accesso, Febbraio 2023).
- ID. (2021b), "'E la morte fuggirà loro' Post-zombi e ritornanti. Elementi formali e tematici per un'apocalittica della serie TV", in BALDACCI A., BRYSIK A. M., SKOCKI T. (a cura di), *Variazioni sull'apocalisse. Un percorso nella cultura occidentale dal Novecento ai giorni nostri*, Peter Lang, Berna.
- LUCKHURST R. (2015), *Zombies: A Cultural History*. Reaktion, London.
- MCCARTY J. (1984), *Splatter Movies: Breaking the Last Taboo of the Screen*, St. Martin's Press, New York.
- MÉTRAUX A. (2015), *Il vodu haitiano. Magia, stregoneria e possessione*, Ghibli, Milano.
- MITTELL J. (2017), *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum Fax, Roma.
- MOREMAN C.M.; RUSHTON C.J. (eds.) (2011), *Race, Oppression and the Zombies: Essays on Cross-Cultural Appropriations of the Caribbean Tradition*, McFarland, Jefferson.
- RHODES G. D. (2001), *White Zombie: Anatomy of a Horror Film*, McFarland, Jefferson.
- SEABROOK W. (1929), *The Magic Island*, Harcourt, Brace.
- SKAL D. J. (2001), *The Monster Show: A Cultural History of Horror*,

- Revised Edition, Farrar, Straus and Giroux, New York.
- SKAL D. J. (2004), *Hollywood Gothic: The Tanged Web of Dracula From Novel to Stage to Screen*, Faber and Faber, London.
- STOKER B. (2016), *Dracula*, Einaudi, Torino.
- WEINSTOCK J. A. (2012), *The Vampire Film: Undead Cinema*, Walflower Press, Main.
- ID. (2016), "American Vampires", in HASLAM J., FAFLAK J. (eds.), *American Gothic Culture: A Companion*, Edinburgh University Press, Edinburgh, pp. 203-221.
- ID. (2017), "Zombie TV: Late-Night B Movie Horror Fest", in LAURO S. J. (eds.), *Zombie Theory: A Reader*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London, pp. 20-31.
- ID. (2020), *Monster Theory Reader*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London.