Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας
Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Η επέλαση των ζόμπι:
Όψεις του τερατώδους
στην οπτικοακουστική μυθοπλασία του 21ου αιώνα

Γεώργιος Δρόσος

Συμβουλευτική Επιτροπή
Επιβλέπουσα:
Νταλίλα Ονοράτου, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια, ΤΤΗΕ-ΙΠ
Μέλη:
Αγγελική Μαλακασιώτη, Επίκουρη Καθηγήτρια, ΤΤΗΕ-ΙΠ
Μαρία Χάλκου, Επίκουρη Καθηγήτρια, ΤΤΗΕ-ΙΠ

Κέρκυρα, Ιούλιος 2024

ΔΗΛΩΣΗ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας του κειμένου της διατριβής και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, βεβαιώνω ότι έχω αναφέρει τις πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Τέλος, βεβαιώνω ότι το κείμενο της διατριβής προετοιμάστηκε από μένα προσωπικά και αποκλειστικά και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

Abstract

Η επέλαση των ζόμπι: όψεις του τερατώδους στην οπτικοακουστική μυθοπλασία του 21ου αιώνα

Η έρευνα επικεντρώνεται στις ταινίες και τις τηλεοπτικές και διαδικτυακές σειρές της περιόδου 2001-2023 που ειδικεύονται στο υποείδος του ζόμπι. Εκτός από τη σημειολογική ανάλυση του υλικού, η εργασία βασίζεται σε βιβλιογραφία που άπτεται της φιλοσοφίας, της ψυχανάλυσης, και της ανθρωπολογίας, σε συνεντεύξεις με ανθρώπους που παρακολουθούν και δημιουργούν ταινίες και σειρές τρόμου, καθώς και σε επισκόπηση της ειδησεογραφίας της εξεταζόμενης περιόδου. Σκοπός της έρευνας είναι να εντοπιστούν οι πιθανές αιτίες που συνέβαλαν στη μετατόπιση του ενδιαφέροντος των δημιουργών και του κοινού προς το ζόμπι και παράλληλα οι αλλαγές στο πώς αντιλαμβανόμαστε το ζόμπι και κατ' επέκταση το τερατώδες στην οπτικοακουστική μυθοπλασία με το πέρασμα των δεκαετιών (από την πρώτη ταινία ζόμπι το 1932 έως τα τελευταία χρόνια, κατά τα οποία, παράλληλα με τον κινηματογράφο, παρατηρείται άνθηση των τηλεοπτικών και διαδικτυακών σειρών). Πώς η απεικόνιση του τερατώδους χρησιμεύει σαν προβολή ή σαν συμβολισμός αυτού που αντιλαμβανόμαστε ως αποκρουστικό Άλλο; Πώς το ίδιο το τερατώδες αλλάζει; Πώς αλλάζουν τα κριτήρια σύμφωνα με τα οποία κάτι ορίζεται ως τέρας; Πώς αλλάζουν οι συνθήκες κατά τις οποίες κάτι μετατρέπεται σε τέρας και πώς διαφέρει ο τρόπος που οι συνθήκες αυτές περιγράφονται στα κατά καιρούς σενάρια; Είναι οι συνθήκες αυτές πάντα σχετικές με την ανθρώπινη δραστηριότητα ή άλλοτε σχετίζονται με το υπερφυσικό ή μεταφυσικό; Και, τέλος, πώς αλλάζει η στάση των «απλών πολιτών» απέναντι στους ανθρώπους και τις καταστάσεις που δικαίως ή αδίκως προσλαμβάνουν ως τερατώδεις;

Προκειμένου να φανούν οι παραπάνω αλλαγές, το κείμενο αναλύει κατ' αρχάς το πώς αναπαρίστατο το ζόμπι στην οπτικοακουστική μυθοπλασία του 20ού αιώνα, μέσα από πέντε συγκεκριμένες ταινίες που γυρίστηκαν μεταξύ 1932 και 1994. Το Κεφάλαιο 2 αποτυπώνει τις αλλαγές στο ζόμπι ως χαρακτήρα και υποείδος τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα: πώς αποκτά καινούριες ιδιότητες (ταχύτητα, δύναμη, συνειδητότητα), πώς μετατρέπεται σε «ωφέλιμο ανταγωνιστή» (έκφραση του Nathan Hunt), πώς εξαπλώνεται και σε άλλα κινηματογραφικά genres (αστυνομικό, ταινία ληστείας, κωμωδία, μιούζικαλ, οικογενειακό δράμα, ταινίες εποχής). Το Κεφάλαιο 3 αφορά τη βιοπολιτική και νεκροπολιτική διαχείριση του μετα-αποκαλυπτικού κόσμου των ζόμπι οπτικοακουστικών μυθοπλασιών: πώς διάφορες πρόσφατες ζόμπι ταινίες και σειρές αναπαριστούν την εξάπλωση και τη διαχείριση επιδημιών, πώς αναπαριστούν τη διαχείριση του χώρου και, τέλος, πώς βιώνεται από τα λιγότερο προνομιούχα υποκείμενα (ζωντανούς και ζόμπι) αυτός ο σε μόνιμη κατάσταση εξαίρεσης χώρος – και πώς αυτές οι αναπαραστάσεις αντανακλούν καταστάσεις και πρακτικές στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο, επίσης κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Το Κεφάλαιο 4 δείχνει τους νέους ρόλους του ζόμπι στον εντός και εκτός οπτικοακουστικής μυθοπλασίας κόσμο: δάσκαλος, φίλος, εραστής, ακτιβιστής, καταγγέλων, διάδοχος. Τέλος, το Κεφάλαιο 5 βασίζεται σε συνεντεύξεις με φαν και επαγγελματίες των ταινιών τρόμου – συνεντεύξεις οι οποίες επιχειρούν να απαντήσουν εκ των έσω τους λόγους για τους οποίους αυξήθηκε η απήχηση του ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, αλλά και να φωτίσουν τους ρόλους που διαδραματίζει το τέρας αυτό στη ζωή των συνεντευξιαζόμενων ατόμων (κατ' αντιστοιχία προς τους ρόλους που διαδραματίζει στα προηγούμενα κεφάλαια).

Η έρευνα καταλήγει στο συμπέρασμα ότι το ζόμπι αποτελεί το κατεξοχήν τέρας των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα, επειδή αφηγείται την ιστορία αυτής της περιόδου με τρομακτική ακρίβεια.

March of the Zombies:
Aspects of the Monstrous in 21st century Audiovisual Fiction

The research at hand focuses on films and television and web series made between 2001 and 2023 that specialize in the zombie subgenre. Apart from a semiotic analysis of the material, the work draws on bibliography that pertains to philosophy, psychoanalysis and anthropology, on interviews with people that watch horror films and series and on an overview of the news stories and historical events from the period in question. The research sets out to detect the possible causes for the shift of interest towards the zombie subgenre and, at the same time, the changes in our perception of zombies and by extension, the monstrous in audiovisual fiction through the decades (from 1932 and the first cinematic zombie to the present day, when, apart from films, there are also TV and web series). How can the depiction of the monstrous be used as a projection or a symbolism of what we perceive as the repulsive Other? How does the concept of the monstrous itself change? How do the criteria by which something is defined as a monster? How do the conditions under which something transforms into a monster and how are these changes described in screenplays along the years? Are these conditions always associated to human activity or do they at times pertain to the supernatural or metaphysical? And, finally, how does the stance of "simple people" towards people and situations that they rightly or wrongly conceive as monstrous change along the years?

In order for these changes to be brought to light, the text first shows how zombies were represented in audiovisual fiction during the 20th century, through five specific films made between 1932 and 1994. Chapter 2 demonstrates how the zombie changes, both as a character and as a subgenre, during the first two decades of the 21st century: how it acquires new qualities (speed, strength, consciousness), how it transforms into a “utilitarian antagonist” (to use a phrase proposed by Nathan Hunt), how it spreads across other genres (crime film, heist movie, comedy, musicals, family drama, period pieces). Chapter 3 pertains to the biopolitical and necropolitical handling of the post-apocalyptic worlds of zombie audiovisual fictions: how various recent zombie films and series represent the spread and containment of epidemics, how they represent the handling of geographical space, and, finally, how the experience of inhabiting that space –which is in a constant state of exception- impacts upon the less privileged (be they alive or living dead) – and, also, how these representations reflect situations and practices in the non-fictional world of the first two decades of the 21st century. Chapter 4 shows the new roles taken on by the zombie in both the fictional and non-fictional world: teacher, friend, lover, activist, denouncer, successor. Chapter 5 is based on interviews conducted with Greek fans and professionals of the horror genre, in an attempt to explain the popularity of the zombie –from an insider perspective- but also to pinpoint the roles that (as per what is discussed in the preceding chapters). The research concludes that the zombie is the monster par excellence of the first two decades of the 21st century because it narrates the (hi)story of that period with horrific precision.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τα μέλη της Συμβουλευτικής Επιτροπής: την επιβλέπουσα Δρ. Νταλίλα Ονοράτου, τη Δρ. Αγγελική Μαλακασιώτη και τη Δρ. Μαρία Χάλκου, χωρίς την πολύτιμη καθοδήγηση των οποίων δεν θα μπορούσα να προχωρήσω, όπως επίσης και τη Δρ. Ειρήνη Στάθη, η οποία διετέλεσε μέλος της επιτροπής μεταξύ 2016 και 2020.

Θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου και στους εξής ανθρώπους, οι οποίοι από διάφορα πόστα και με διάφορους τρόπους μου πρόσφεραν στήριξη κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της διατριβής: Βαγγέλη Δρόσο, Φώφη Αλτιπαρμάκη-Δρόσου, Τάκη Αγγελόπουλο, Σπύρο-Ευάγγελο Αρμένη, Νόπη Βαρυτιμίδου, Δήμητρα Βασιλάκου, Μυρσίνη Βασιλοπούλου, Ειρήνα Βούλγαρη, Τίμο Βόσσο, Νατάσα Γεωργούλια, Πασχάλη Δέλιο, Γιάννη Δραζιώτη, Αλίκη Ελευθεριάδου, Κατερίνα Ευσταθίου, Σταμάτη Ευσταθίου, Άνταμ Ζαρέτσκι, Μαρία Κακουλίδου, Ουρανία Κακουλίδου, Χαρά Κόκκιου, Γιούλη Κυριαζοπούλου, Δημήτρη Λάλλα, Τάσο Λαμπρόπουλο, Στέφανο Μαγιόγλου, Νεκτάριο Μαμίτσα, Γιάννη Μανιάτη, Λία Μανιάτη, Δημήτρη Μασσαρά, Νίκο Μασσαρά, Ίσιδα Μουζά, Άννα Μπότσογλου, Κυβέλη Μπότσογλου, Δανάη Παναγιώτου, Γιάννη Περδίκη, Μάικ Πετράκη, Μάνια Σαββάκη, Αγγελική Σαρρή, Κώστα Συνοδινό, Αλίν Τάντρος, Κριστίν Τάντρος, Λευτέρη Τζώρτζη, Νίκο Φτωχογιάννη, Αντώνη Χάκαλη. Ένα μεγάλο ευχαριστώ χρωστώ στους γονείς μου, Νίκο και Αθανασία.

Ευχαριστώ τον Γιώργο Αποσκίτη, ο οποίος έκανε τη φιλολογική επιμέλεια του κειμένου. Ευχαριστώ επίσης τους υποψήφιους διδάκτορες και τις υποψήφιες διδακτόρισσες που πέρασαν από το Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου τα οκτώ αυτά χρόνια και με τους οποίους ζήσαμε παράλληλα την ενίοτε δύσκολη αλλά εντέλει πολύτιμη εμπειρία της εκπόνησης των διατριβών μας, και κυρίως τη Στέλλα Κληματσάκη με την οποία συνεργάστηκα σε ανακοινώσεις και δημοσιεύσεις σε συνέδρια. Σημαντικά συνέβαλαν και οι επαγγελματίες που μου παραχώρησαν συνεντεύξεις αναφορικά με το είδος του τρόμου και συγκεκριμένα αναφορικά με το υποείδος του ζόμπι: Γιώργος και Ρούλης Αλαχούζος, Γιάννης Βεσλεμές, Προκόπης Βλασερός, Αργύρης Θανάσουλας, Δημήτρης Κολιοδήμος, Γιώργος Νούσιας, Δημήτρης Παναγιωτάτος, Βίβιαν Παπαγεωργίου, Κώστας Χατζηπαπάς.

Κυρίως, όμως, θα ήθελα να ευχαριστήσω τη σύντροφό μου Αλίκη Κακουλίδου.

Θα ήθελα να αφιερώσω την παρούσα διατριβή στη μνήμη του καθηγητή μου (σε προπτυχιακό, μεταπτυχιακό και διδακτορικό) Γιώργου Μανιάτη, ο οποίος ήταν από τους πρώτους που πίστεψαν στην αξία αυτής της έρευνας, διατελώντας μάλιστα μέλος της Συμβουλευτικής Επιτροπής από την αρχή έως και τον αιφνίδιο θάνατό του, τον Νοέμβριο του 2023.

Η Επέλαση των Ζόμπι
Όψεις του τερατώδους στην οπτικοακουστική μυθοπλασία του 21ου αιώνα

Εισαγωγή **13**
Α. Εκφάνσεις του τερατώδους 13
Β. Αϊτη, Vodou και Ζόμπι 31
Γ. Πραγματικές περιπτώσεις ζόμπι στη βιολογία και την ιατρική 35
Δ. Το ζόμπι ως τέρας και ως subgenre – Ορισμός, περιγραφή 51
Ε. Μεθοδολογία-ερευνητικά ερωτήματα-δομή 55

Κεφάλαιο 1:
***Dawn of the Dead*: Το ζόμπι ως χαρακτήρας και ως κινηματογραφικό υποείδος πριν τον 21ο αιώνα** **58**
1.1. Κατ' αρχάς 58
1.2. *White Zombie* (1932) 59
1.3. *I Walked With a Zombie* (1941) 74
1.4. *Night of the Living Dead* (1968) 85
1.5. *Dawn of the Dead* (1988) 100
1.6. *Dellamorte Dellamore* (1994) 110
1.7. Εν κατακλείδι 121

Κεφαλαίο 2
***28 Days Later*: Το ζόμπι ως χαρακτήρας και ως οπτικοακουστικό είδος στον 21ο αιώνα** **127**
2.1. Εισαγωγή 127
2.2. Το ζόμπι ως χαρακτήρας 127
2.2.1.Εκτός της κοινωνίας: Ταχύτητα, χιούμορ, κίνδυνος και ευχαρίστηση 130
2.2.2. Εντός της κοινωνίας: Συνειδητότητα και κοινωνικότητα 145
2.3. Το ζόμπι ως είδος 163
2.3.1. Αστυνομικό,heist movie, κωμωδία, μιούζικαλ, οικογενειακό δράμα 163
2.3.2.Μυθοπλασίες εποχής 168
2.4. Εν κατακλείδι 179

Κεφαλαίο 3
***Land of the Dead*: Το ζόμπι ως αναπαράσταση** **186**
3.1. Κατ' αρχάς 186
3.2. Το ζόμπι ως αναπαράσταση των νέων επιδημιών και της διαχείρισής τους 186
3.3. Ζόμπι και αναπαράσταση του χώρου ως προνομίου (και υπονομίου): *Land of the Dead* 194
3.4. Γυμνή ζωή εντός και εκτός οργανωμένης κοινωνίας: Το ζόμπι ως αναπαράσταση ενός συλλογικού τραύματος 213
3.5. Εν κατακλείδι 225

Κεφαλαίο 4
***The Girl with All the Gifts*: Επιτελώντας το ζόμπι** **226**
4.1. Κατ' αρχάς 226
4.2. Το ζόμπι ως δάσκαλος 226
4.3. Το ζόμπι ως φίλος 236
4.4. Το ζόμπι ως εραστής 244
4.5. Το ζόμπι ως ακτιβιστής και ως καταγγέλλων 261
4.5.1. Το ζόμπι ως ακτιβιστής 261
4.5.2. Το ζόμπι ως καταγγέλλων 269
4.6. Το ζόμπι ως διάδοχος 276
4.7. Εν κατακλείδι 280

Κεφαλαίο 5: Σε βάθος συνεντεύξεις **283**
5.1. Κατ' αρχάς 283
5.2. Η απήχηση των ζόμπι 286
5.3. Ορίζοντας το ζόμπι εντός και εκτός οπτικοακουστικής μυθοπλασίας 291
5.4. Η σύγχρονη εποχή ως αποκαλυπτική, μετα-αποκαλυπτική ή τίποτα από τα δύο; 294
5.5. Συνεντεύξεις με gamers (survival horror και zombie video games): Το ζόμπι και η μετα-αποκαλυπτική συνθήκη 296
5.6. Το ζόμπι ως πηγή δημιουργικότητας και ως μέσο απόκτησης δεξιοτήτων 300
5.7. Παίρνοντας απόσταση από τα ζόμπι ή και το horror 304
5.8. Οι ελληνικές ταινίες τρόμου ως μέσα κοινωνικοπολιτικού σχολιασμού 305
5.9. Συνέντευξη με ένα ζόμπι 309
5.10. Εν κατακλείδι 313

6. Συμπεράσματα **315**
6.1. Αναπαραστάσεις και συμβολισμοί του ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα 315
6.2. Πώς αλλάζει η αναπαράσταση του ζόμπι σε σχέση με τον 20ό αιώνα 323
6.3. Πώς βλέπουν τα ζόμπι οι horror fans, οι gamers και οι επαγγελματίες του χώρου και τι άλλαξε κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα στις δημιουργικές βιομηχανίες και στο είδος του horror 326
6.4. Το ζόμπι ως το απόλυτο meme της τρέχουσας εποχής 330
6.5. Πιθανοί μελλοντικοί τρόποι της έρευνας και των συμπερασμάτων της 339

Βιβλιογραφία **340**
Οπτικοακουστικές πηγές **364**
Σενάρια **373**
Θεατρικά Μιούζικαλ **373**
Τραγούδια **373**

Κατάλογος Εικόνων

1. Η αύξηση του ενδιαφέροντος της κινηματογραφικής βιομηχανίας και του ακαδημαϊκού κόσμου για τα ζόμπι, τέλη δεκαετίας 1990 – τέλη δεκαετίας 2000. 16
2. Ζωγραφική αναπαράσταση της νύχτας της 14ης Αυγούστου 1791 στο Bois Caiman και στιγμιότυπο από την ταινία *I Walked with a Zombie* 34
3. This virus sucks 45
4. Εικόνες και άρθρα σε παρόμοιο πνεύμα με αυτό της ανάρτησης του Mad Engineer 45
5. Screenshot από αναζήτηση του συγγραφέα στο Google Images 46
6. Screenshot από ανάρτηση της σελίδας *The Walking Dead Greek Fanatics* 46
7. Υποτιθέμενο τηλεοπτικό ρεπορτάζ για το εμβόλιο στο *The Cretan Thriller – Η Πραγματική Επανάσταση !* 47
8. Κάποια από τα ζόμπι του *The Cretan Thriller – Η Πραγματική Επανάσταση !* 48
9. Σχόλιο σε ανάρτηση στο Facebook: Τα παιδιά ως ζόμπι εθισμένα στη ζάχαρη 49
10. Ανάρτηση στο Facebook: Τα ζόμπι ως βόθρος 49
11. Σχόλιο στο Facebook πάνω σε άρθρο εφημερίδας που αφορούσε το κλείσιμο τριών ιστορικών κινηματογράφων της Αθήνας 50
12. “I am so lonely and so isolated, I feel I’m living like a zombie” 50
13. Ο Beaumont συναντά τον Von Gelder υπό το βλέμμα του Neil 67
14. Η πρώτη συνάντηση της Madeline με τον Legendre και στο βάθος η πρώτη εμφάνιση των ζόμπι στον κινηματογράφο 71
15. Η Madeline (Madge Bellamy) στο *White Zombie* και η Maria (Brigitte Helm) στο Metropolis 72
16. Βυρωνικός ήρωας 77
17. Η πρώτη συνάντηση της Betsy με την Jessica 80
18. Η Jessica σε διάφορες σκηνές κατά τη διάρκεια της ημέρας, καθώς και στη βραδινή επίσκεψη, μαζί με την Betsy, στο hounfort. 81

19. Carrefours 84

20. Εξώφυλλο από ανθολογία της IDW Publishing (έκδοση του 2016), η οποία συγκεντρώνει κόμικ της δεκαετίας του 1950, πριν από την επιβολή του Comics Code 87

21. Ο Paul Stockman ως ζόμπι/Steve Parker σε προωθητική αφίσα για το *Dr. Blood's Coffin* 88

22. Το πρώτο ζόμπι ("graveyard zombie") συνεχίζει την καταδίωξη της Barbra κι έπειτα συμμετέχει στην πολιορκία της αγροικίας 93

23. Παραδείγματα της σαπισμένης/αλλοιωμένης σάρκας των ζόμπι στο *Night of the Living Dead* 94

24. Ανθρωποφαγία από τα ζόμπι στο *Night of the Living Dead* 96

25. Τα ζόμπι ως επιθετική ορδή στο *Night of the Living Dead* 99

26. Τα ζόμπι της πολυκατοικίας στο *Dawn of the Dead* 105

27. Τα ζόμπι του εμπορικού κέντρου στο *Dawn of the Dead* 106

28. Παραδείγματα ζόμπι στο *Dellamorte Dellamore* 116

29. Εκείνη ως ζόμπι-Μέδουσα νεκρανασταίνεται και δαγκώνει τον Dellamorte 119

30. Η Valentina ίπταται από το πλαίσιο της τηλεόρασης και δαγκώνει τον πατέρα της 121

31. Οι διάφοροι ρόλοι των ζόμπι στο *Shaun of the Dead*, μετά την καταστολή της πανδημίας 131

32. Το ζόμπι ως πηγή ευχαρίστησης, διασκέδασης και εκτόνωσης στο *Land of the Dead* 131

33. Ο ερωτικός χαιρετισμός μεταξύ του Zeus (Richard Cetrone) και της Alpha Queen (Athena Perample) 132

34. Ο Zeus, η Alpha Queen και τα υπόλοιπα ζόμπι του Las Vegas μαζί με τον ζωντανό όμηρό τους, Burt Cummings (Theo Rossi) 132

35. Ο Zeus κυνηγά το ελικόπτερο της διαφυγής προκειμένου να εκδικηθεί το θάνατο της Alpha Queen 133

36. Ορισμένα γρήγορα ζόμπι από το remake του *Dawn of the Dead* (2004) 134

37. Τα fast/rage zombies του *28 Days Later* καταδιώκουν αμάξι στο οποίο επιβαίνουν μερικοί από τους επιζώντες 135

38. Κάποια από τα γρήγορα ζόμπι του *Train to Busan* 135

39. Το πρώτο ζόμπι του *Train to Busan* 136

40. Φρενήρη κι ασυγκράτητα, τα fast zombies του *Train to Busan* και εκείνα του *28 Days Later* περνούν μέσα από τζάμια για να επιτεθούν στους ζωντανούς 136

41. Τα ζόμπι του *Train to Busan*, ανήσυχα κι αεικίνητα, ακόμα κι όταν δεν επιτίθενται 136

42. Τα κόκκινα μάτια ενός από τα rage zombies του *28 Days Lat*er 137

43. Τα γρήγορα ζόμπι του *World War Z* ανεβαίνουν ως ένα σώμα τα τείχη της Ιερουσαλήμ 140

44. Τα γρήγορα ζόμπι του *World War Z*, όταν έχουν πια εισβάλει στην Ιερουσαλήμ 140

45. *iZombie* και *Santa Clarita Diet* 149

46. Η πρώτη συνάντηση του R με τη Julie 152

47. Η Julie και ο R –ο οποίος έχει πάψει πλέον να είναι ζόμπι– παρακολουθούν την κατάρρευση του τείχους που χώριζε τους ζωντανούς από τα ζόμπι και τους Boneys 153

48.Τα ζόμπι του *Fido* ως υπηρέτες-εργάτες 156

49. Ο Fido (Billy Connolly) στην αρχή της ομότιτλης ταινίας, καθώς και στο τελευταίο πλάνο της 159

50. Μία από τις ευκαιρίες που έχει ο Fido να ζομποποιήσει τη Helen (αλλά δεν το πράττει) 161

51. Τα ζευγάρια Helen και Fido και Theopolis καιTammy σε γαλλόφωνες αφίσες της ταινίας *Fido* 162

52. Η Anna (Ella Hunt) τραγουδάει το “Turning my Life Around”, ενώ πίσω της τα ζόμπι έχουν ήδη αρχίσει να σπέρνουν την καταστροφή 166

53. Δύο από τις αφίσες της σειράς *La Révolution* 171

54. Παράδειγμα χρήσης split screen από *Το κακό στην εποχή των ηρώων* 177

55. Καθώς το αυτοκίνητο προχωρά μέσα από τη στρατιά των ζόμπι και κοκκινίζει από τα αίματα, ο Βακιρτζής γελά όλο και πιο χαιρέκακα και ξέφρενα 178

56. Η σεκάνς τελειώνει με ένα ακέφαλο ζόμπι το οποίο προκαλεί ταυτόχρονα τον οίκτο και το γέλιο 178

57. Στιγμιότυπα από το *Ojuju* 200

58. Η έρημη «νεκρή ζώνη» μεταξύ γκέτο και Fiddler's Green στην αρχή της ταινίας (τρία πρώτα screenshots) και αφότου έχει κατακλυστεί από τα ζόμπι (τελευταίο screenshot) 203

59. Σωματικοί έλεγχοι, φυσικά όρια και επιτήρηση στο *Land*… 204

60. Ένα ζόμπι καίγεται από ηλεκτροφόρα καλώδια προσπαθώντας να μπει στην πόλη 204

61. Η ζωή στο γκέτο του Pittsburgh 205

62. Βίντεο που διαφημίζουν την καπιταλιστική-καταναλωτική ευημερία του Fiddler's Green 205

63. Ο Cholo περνά από έλεγχο και επίδειξη ταυτότητας στο υπόγειο του Fiddler's Green, προκειμένου να ανέβει στον κυρίως χώρο του ουρανοξύστη 205

64. Το τελευταίο πλάνο από την επίσκεψη του Cholo στο Fiddler's Green. 206

65. Τα ζόμπι εισβάλλουν στο λόμπι του Fiddler's Green και σκοτώνουν τους προνομιούχους ενοίκους 206

66. Η εναρκτήρια σεκάνς του *Shaun of the Dead* 219

67. Ένα από τα βίαια, λόγω θλίψης, ζόμπι του *The Sadness* 22

68. Ο Ryan/Zed τρώει τον ανθρώπινο εγκέφαλο προκαλώντας μυρμηγκιάσματα στο κοινό 240

69. Στιγμιότυπο από το video της Miss Alyssa Jordan 242

70. Προωθητικές αφίσες του *Warm Bodies* και του *Otto; or, Up with Dead People* 256

71. Athens Zombie Walk, 2017 (1) 264

72. Athens Zombie Walk, 2017 (2) 265

73. Τα ζόμπι της performance των Gestalten 1000 267

74. Η σταδιακή κατάπτωση, σωματική και ψυχική, της Samantha 271

75. Η δολοφονία της Alice 273

76. Το τελευταίο κάδρο του *Contracted* 274

77. Η γλυκύτητα των τεράτων 320

78. Η κομψότητα και η γοητεία του να είσαι κακός 321

79. Παραδείγματα “oddly satisfying videos” από την πλατφόρμα YouTube 322

Σημείωση: Όλες οι εικόνες είναι screenshots του συγγραφέα στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας και δεν απειλούν τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών των αντίστοιχων ταινιών, σειρών και βίντεο.

Κατάλογος πινάκων

Πίνακας 1.1: Οι πέντε υπό εξέταση ταινίες από τον 20ό αιώνα ως προς την πλοκή και το είδος 124

Πίνακας 1.2: Χαρακτηριστικά και ιδιότητες των ζόμπι στις πέντε υπό εξέταση ταινίες από τον 20ό αιώνα 125

Πίνακας 2.1: Είκοσι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες από τον 21ο αιώνα ως προς την πλοκή και το είδος 180

Πίνακας 2.2: Χαρακτηριστικά και ιδιότητες των ζόμπι στις ίδιες είκοσι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες από τον 21ο αιώνα. 182

Εισαγωγή

Α. Εκφάνσεις του τερατώδους και έντεχνος τρόμος

Η διατριβή αυτή εκπονήθηκε μεταξύ 2016 και 2023, κυρίως στην Αθήνα και την Κέρκυρα, και αποτελεί διερεύνηση της έννοιας του τερατώδους – έννοια η οποία με έχει απασχολήσει διαχρονικά, όπως έχει επίσης απασχολήσει και τα μέλη της Συμβουλευτικής Επιτροπής. Θεωρώ πως ειδικά το ζόμπι ενσαρκώνει (ή, τα τελευταία χρόνια, *προσωποποιεί*, καθότι αποκτά όλο και περισσότερη αυτεπίγνωση, συνειδητότητα και βούληση) την έννοια αυτή με τρόπο πρωτοφανώς πολύπλευρο. Επιπλέον, το ζόμπι είναι εξαιρετικά δημοφιλές και πανταχού παρόν κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Αυτήν την τόσο διαδεδομένη παρουσία επιχειρεί να εξηγήσει και η παρούσα έρευνα: ποιοι είναι οι λόγοι που έχουν καταστήσει τόσο δημοφιλές το ζόμπι κατά τα τελευταία είκοσι περίπου χρόνια; Βέβαια, αυτό το ερώτημα προϋποθέτει ή υπονοεί ένα άλλο: τι διαφοροποιεί το ζόμπι από τα άλλα τέρατα και του χαρίζει την πρωτοκαθεδρία στη σύγχρονη εποχή;

Η πρώτη καταγεγραμμένη εμφάνιση του όρου ζόμπι εντοπίζεται το 1697 στο μυθιστόρημα *Le zombi du gran Perou* του Pierre Corneille Blessebois[1]. Εκεί η λέξη αναφέρεται στο αόρατο, άυλο πνεύμα. Παρότι η εκδοχή αυτή φαντάζει λανθασμένη –αφού εκτός Αϊτής, και ειδικά στην οπτικοακουστική μυθοπλασία, το ζόμπι έχει επικρατήσει να θεωρείται άψυχο σώμα–, στην πραγματικότητα υπάρχουν δύο παραλλαγές του ζόμπι: το σώμα χωρίς ψυχή και η ψυχή (πνεύμα) χωρίς σώμα[2]. Η πρώτη παραλλαγή είναι αυτή που θα απασχολήσει σχεδόν αποκλειστικά την έρευνά μου.

Ο ίδιος ο όρος zombi (όπως είναι η αυθεντική αϊτινή γραφή του) είναι πιο παλιός από το μυθιστόρημα του Blessebois. Η ετυμολογική προέλευσή του δεν έχει επιβεβαιωθεί επακριβώς. Σύμφωνα με τη Fandrich, η λέξη προέκυψε από το zambi, το οποίο στη δυτικοαφρικανική γλώσσα Kikongo σημαίνει θεός[3]. Βασισμένος στην έρευνα των Ackermann και Gauthier, ο Luckhurst παρουσιάζει διάφορες πιθανές εναλλακτικές:

> «ndzumbi (πτώμα στη γλώσσα Mitsogo του Gabon), nzambi (πνεύμα νεκρού ανθρώπου στη γλώσσα Kongo του Congo) και zumbi (φετίχ ή πνεύμα στις γλώσσες Kikongo και Bonda). Στην Καραϊβική, οι εικαζόμενες ως πηγές της καταγωγής του zombi περιλαμβάνουν τις φυλές Arawak (zemi σημαίνει πνεύμα) ή μια Kreyòl προέλευση από το γαλλικό les ombres. Συγγενεύει επίσης με τις λέξεις 'jumbee' και 'duppy', που είναι περισσότερο οικείες από το Τζαμαϊκανό φολκλόρ ως όροι-ομπρέλες για ένα μεγάλο φάσμα από φαντάσματα, πνεύματα κι αλλαξοπαίδια».[4]

---

[1] Jim Chevallier. "SUNDRIES: an eighteenth century newsletter. N° 36 – June 24 2006". 24 Ιουνίου 2006. Διαθέσιμο στο https://www.chezjim.com/sundries/s36.html Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023.

[2] Hans Ackermann and Jeannine Gauthier. "The Ways and Nature of the Zombi". *The Journal of American Folklore* Autumn 1991 Vol. 104 (414), 466-494.

[3] Ina J. Fandrich, "Yorùbá influences on Haitian vodou and New Orleans voodoo." *Journal of Black Studies* 37, no. 5 (2007): 775-791, 786.

[4] Roger Luckhurst, *Zombies: A Cultural History*. Chicago: University of Chicago Press, 2015), 15. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…ndzumbi ('corpse' in the Mitsogo language of Gabon), nzambi ('spirit of dead person' in the Kongo language of the Congo) and zumbi (a fetish or ghost in the Kikongo and Bonda languages). In the Caribbean, speculations on the origins of zombi include sources in Arawak (zemi means

Το ζόμπι παρουσιάζει κάποιες ομοιότητες τόσο με μυθολογικές οντότητες (τα φαντάσματα, τα κινεζικά Jiangxi ή Jiangshi, τους Draugur των Βίκινγκ, τους Revenants, τις νεκροζώντανες μορφές, ενσώματες και άυλες, στην αρχαιοελληνική μυθολογία ή στη νεοελληνική δημοτική ποίηση –όπως *Το τραγούδι του νεκρού αδερφού*– και ούτω καθεξής), όσο και με άλλα τέρατα της pop κουλτούρας ή/και της μοντέρνας ευρωπαϊκής λογοτεχνίας – βρικόλακες, μούμια, λυκάνθρωπο κ.ά. Ωστόσο, τα κοινά στοιχεία δεν επαρκούν, ώστε να μπορούμε να μιλάμε για ταύτιση μεταξύ του ζόμπι και οποιασδήποτε από αυτές τις οντότητες[5]. Επομένως, η παρούσα έρευνα στοχεύει στο να δείξει γιατί αυτό το συγκεκριμένο τέρας, το ζόμπι, έχει τέτοια απήχηση τις δύο τελευταίες δεκαετίες σε σύγκριση με τα υπόλοιπα – απήχηση η οποία είναι ιδιαίτερα διευρυμένη τον προηγούμενο αιώνα τόσο για το ζόμπι αυτό καθαυτό όσο και σε σχέση με τα προαναφερθέντα τέρατα.

Καθ' όλη τη διάρκεια του 21ου αιώνα έως τώρα, το πιο δημοφιλές και αναγνωρίσιμο από όλα τα φανταστικά τέρατα είναι το ζόμπι. Για παράδειγμα, στις αρχές της έρευνας, μια πρόχειρη αναζήτηση στο Google, στις 3 Απριλίου 2016, έφερε τα ακόλουθα, πολύ χαρακτηριστικά αποτελέσματα: για τηλεοπτικές σειρές που αφορούν ζόμπι (keywords: zombie TV series) υπήρξαν 18.100.000 αποτελέσματα· για διαδικτυακές σειρές που αφορούν ζόμπι (keywords: zombie web series) 9.660.000 αποτελέσματα· για τηλεοπτικές σειρές που αφορούν

spirit) or even a Kreyòl derivation from the French les ombres. It also bears some relationship to the words 'jumbee' and 'duppy', more familiar from Jamaican folklore as umbrella terms for a wide array of ghosts, spirits and changelings".

[5] Υπάρχουν, επίσης, αρκετές ομοιότητες με τον βρικόλακα (ή Δράκουλα, όπως είναι το όνομα του πιο διάσημου εκπροσώπου αυτού του είδους). Ωστόσο, ένας βρικόλακας τρέφεται με αίμα, όχι με σάρκα. Ένας βρικόλακας εξουσιάζει και αποπλανεί. Προσεγγίζει τα θύματά του για συγκεκριμένους λόγους, ελπίζοντας να κερδίσει συγκεκριμένα πράγματα από αυτά (το αίμα, βέβαια, είναι ένας από τους βασικότερους λόγους) και θεμελιώνει σχέσεις (εξουσίας) με αυτά, ειδικά αφότου τα μετατρέψει σε βρικόλακες – το ζόμπι απλώς δαγκώνει όποιον βρει μπροστά του και έπειτα προχωρά στο επόμενο σώμα. Επιπλέον, ο βρικόλακας ενδέχεται να πάρει πολλές διαφορετικές μορφές, όπως δείχνει, παραδείγματος χάριν, η σχετική ταινία του Francis Ford Coppola: υπερφυσικό τέρας, νεαρός δανδής, υπερήλικας, ζώο και ούτω καθεξής. Έχει τη δυνατότητα της μεταμόρφωσης και της ανανέωσης, αλλά διατρέχει και τον κίνδυνο της απόλυτης σωματικής παρακμής. Πλην μερικών εξαιρέσεων, το ζόμπι έχει πάντα την ίδια μορφή. Τέλος, ο βρικόλακας εξοντώνεται με έναν πάσσαλο στην καρδιά και όχι με ένα χτύπημα στο κεφάλι (στοιχείο που παραπέμπει και στη φύση του ως γητευτή-ερωτικού τέρατος, σε αντίθεση με το ζόμπι, το οποίο έχει χάσει τη συνειδητότητα και την κριτική του ικανότητα). Η μούμια είναι κι αυτή ένας νεκραναστημένος άνθρωπος, αλλά σπανίως συναντάται σε ορδές ή ως υποχείριο κάποιου bokor. Επιπλέον, υπάρχει και μια ταξικού τύπου διαφορά: το ζόμπι είναι, όπως έχει χαρακτηριστικά αναφέρει ο Roger Luckhurst, «ο αποσυντιθέμενος φτωχός συγγενής των βρικολάκων και των μουμιών». Ο βρικόλακας είναι αριστοκράτης ή το θύμα/υπηρέτης κάποιου αριστοκράτη. Η μούμια το ίδιο. Το ζόμπι μπορεί να προέρχεται από οποιαδήποτε τάξη και συνήθως μια ζόμπι αποκάλυψη παρασύρει άτομα από όλα τα κοινωνικά και οικονομικά υπόβαθρα. Εκτός αυτού, είναι συνυφασμένο με τη σκλαβιά – κάποιος άλλος εκμεταλλεύεται το μόχθο του, σε αντίθεση με το βρικόλακα που προβαίνει σε τέτοιου τύπου εκμεταλλεύσεις. Το τέρας του *Frankenstein* επίσης φαίνεται να προσομοιάζει στο ζόμπι. Ωστόσο, το εν λόγω τέρας είναι ένα ανθρώπινο –ή ανθρωποειδές- ον το οποίο έχει δημιουργηθεί από τη συγκόλληση μερών από πολλά διαφορετικά σώματα και στο οποίο έχει ακολούθως εμφυσηθεί ζωή διαμέσου του ηλεκτρισμού. Δεν πρόκειται, δηλαδή, για έναν συγκεκριμένο άνθρωπο ο οποίος πέθανε ή φαίνεται να πέθανε κι έπειτα επανήλθε στη ζωή μέσω μαγείας ή μέσω επιστήμης, αλλά για έναν άνθρωπο-συνονθύλευμα ο οποίος ζητά να γίνει συγκεκριμένος, να αποκτήσει μια συγκεκριμένη ταυτότητα και να αναγνωριστεί ως μέλος της ανθρωπότητας, *μετά* από την προαναφερθείσα διαδικασία συγκόλλησης και εμφύσησης ζωής. Βέβαια, κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ο αιώνα, η ομοιότητα με το τέρας του *Frankenstein* έγκειται στο ότι οι ζόμπι μυθοπλασίες αφορούν όλο και συχνότερα τη διαδικασία της αφύπνισης, της απελευθέρωσης, της διαμόρφωσης μιας ταυτότητας, της επανένταξης στο κοινωνικό σύνολο.

βαμπίρ (keywords: vampire TV series) 12.000.000 αποτελέσματα για ιντερνετικές σειρές που αφορούν βαμπίρ (keywords: vampire web series) 7.190.000 αποτελέσματα· για διαδικτυακές σειρές που βασίζονται στον Frankenstein (keywords: Frankenstein web series), 1.760.000 αποτελέσματα· για τηλεοπτικές σειρές βασισμένες στον Frankenstein (keywords: Frankenstein TV series) 2.350.000 αποτελέσματα.

Αναφορές –λιγότερο ή περισσότερο συγκεκριμένες– στη διεύρυνση της απήχησης των ζόμπι υπάρχουν διάσπαρτες στη σχετική βιβλιογραφία και τα ίδια τα ακαδημαϊκά papers, ενώ και τα βιβλία που έχουν γραφτεί πάνω στο θέμα έχουν επίσης αυξηθεί εντυπωσιακά από τις αρχές της δεκαετίας του 2000 και μετά (βλ. Εικόνα 1). Για παράδειγμα, ήδη από το 2010, ο Allkins[6] αναφέρεται αόριστα στην αδιάκοπη απήχηση των τελευταίων χρόνων, επικαλούμενος τη λίστα με ζόμπι ταινίες μεγάλου μήκους στη διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια Wikipedia. Μια δική μου επίσκεψη στην ίδια σελίδα[7] στις 28 Δεκεμβρίου 2023 έδειξε πως οι ταινίες που γυρίστηκαν παγκοσμίως τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα είναι 414, ενώ εκείνες που γυρίστηκαν στον 20ό αιώνα είναι 189. Παρόλο που είναι ελλιπής, η λίστα αποδεικνύει μια αύξηση της τάξης του 220% στην παραγωγή τέτοιων ταινιών και πως εκείνες που κυκλοφόρησαν μετά το 2001 αποτελούν το 68,6% του συνολικού όγκου. Αποδεικνύει, κατ' επέκταση, πως υπάρχει υψηλή ζήτηση και ενδιαφέρον για τέτοιες μυθοπλασίες, ειδικά σε σύγκριση με τον προηγούμενο αιώνα. Αντίστοιχη επίσκεψη στη σελίδα της Wikipedia για τις ταινίες με βαμπίρ –όχι μόνο βασισμένες στο μυθιστόρημα *Dracula*[8] του Bram Stoker– έδειξε πως οι ταινίες που γυρίστηκαν τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα ήταν 159 σε σύνολο 375, πράγμα που σημαίνει πως οι ταινίες μεταξύ 2001 και 2023 αποτελούν το 42,4% της παραγωγής παγκοσμίως (μείωση 24,4% σε σχέση με τον προηγούμενο αιώνα). Στην ίδια λίστα που αφορά ταινίες με το τέρας του Frankenstein –ακόμα κι αν δεν πρόκειται για πιστές διασκευές του μυθιστορήματος[9] της Mary Shelley– που γυρίστηκαν μεταξύ 2001 και 2023, αυτές είναι 67 σε σύνολο 171, δηλαδή, αντιπροσωπεύουν το 39,2% του συνολικού όγκου (μείωση 35,6%). Επομένως, παρατηρείται στροφή της κινηματογραφικής βιομηχανίας προς τις ταινίες με ζόμπι, η οποία προφανώς προκύπτει –μεταξύ άλλων– και από τη μεγαλύτερη ζήτηση από πλευράς του κοινού. Ποιοι, όμως, είναι οι λόγοι για τη στροφή του ενδιαφέροντος προς το συγκεκριμένο τέρας;

[6] Kyle Allkins, '"Those Things" and "You People": Issues of Racism in Zombie Cinema' *Oakland Journal Number 19: Fall 2010* (2010), 113.

[7] Wikipedia. "List of Zombie Films". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_films Προσπελάστηκε στις 28 Δεκεμβρίου 2023.

[8] Bram Stoker, *Dracula*. (London: Archibald Constable and Company, 1897).

[9] Mary Shelley, *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*. (London: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 1818).



Εικόνα 1: Η αύξηση του ενδιαφέροντος της κινηματογραφικής βιομηχανίας και του ακαδημαϊκού κόσμου για τα ζόμπι, τέλη της δεκαετίας 1990 με τέλη δεκαετίας 2000. (Πηγή: Daniel W. Drezner, *Theories of International Politics and Zombies,* με πληροφορίες αντλημένες από τη Wikipedia και το Web of Science.)

Ίσως θα πρέπει να τεθεί ένα πιο βασικό ερώτημα, συγκεκριμένα τι εννοούμε, εν προκειμένω, με τους όρους τέρας και τερατώδες. Το παρόν εισαγωγικό κείμενο (αλλά και η έρευνά μου γενικά) δεν εξετάζει αυτό που μεταφορικά χαρακτηρίζεται τέρας στον πραγματικό κόσμο. Δεν ασχολείται με εκφάνσεις του τερατώδους στον ρου της ανθρώπινης Ιστορίας υπό την ηθική έννοια του όρου (δηλαδή, της σαδιστικής, απάνθρωπης κακίας, όπως π.χ. στην περίπτωση του Hitler, του Τζακ του Αντεροβγάλτη κ.λπ.). Ασχολείται με *μυθοπλαστικά* τέρατα, τέρατα που εμπίπτουν σε αυτό που ο Noël Carroll χαρακτηρίζει έντεχνο τρόμο (art-horror): «οποιαδήποτε οντότητα δεν πιστεύεται πως υπάρχει, σύμφωνα με τη σύγχρονη επιστήμη»[10]. Πραγματεύεται, δηλαδή, το τερατώδες υπό τη φυσική, σωματική, οπτική –ή, καλύτερα, *οπτικοακουστική*- έννοια του όρου και το πώς αυτή η έννοια και οι μυθοπλασίες που την εμπεριέχουν λειτουργούν ως αλληγορίες για τον πραγματικό κόσμο, για τις τρέχουσες αγωνίες, επιθυμίες και αντιλήψεις της ανθρωπότητας, την ψυχική και συναισθηματική της κατάσταση, το σύγχρονο οικονομικό και κοινωνικοπολιτικό γίγνεσθαι και ούτω καθεξής. Πραγματεύεται πώς το τερατώδες και η αντίληψη του κοινού περί αυτού αλλάζει, καθώς ξετυλίγεται το κουβάρι της Ιστορίας. Μιλά για τον πραγματικό κόσμο διαμέσου της μυθοπλασίας και της αισθητικής. Άλλωστε, το μυθοπλαστικό ζόμπι αυτό καθαυτό, ακόμα και

[10] Noël Carroll, *The Philosophy of Horror: or, Paradoxes of the Heart*. (1New York, London: Routledge, 1990), 27. Πρωτότυπο απόσπασμα: “any being not believed to exist now according to contemporary science”.

αν είναι απειλητικό, δεν είναι φορέας κακίας (πλην ελαχίστων εξαιρέσεων). Είναι είτε ουδέτερο είτε εντολοδόχος ζωντανών, μεταφορικά τερατωδών ανθρώπων είτε –ειδικά τις τελευταίες δεκαετίες– φορέας καλοσύνης και καταλύτης αναγέννησης – ένα τέρας που κερδίζει όλο και περισσότερη συμπάθεια και αγάπη.

Για τον Carroll, το horror χαρακτηρίζεται από την επίδραση που έχει στους θεατές, ενώ άλλα είδη από τα εγγενή στοιχεία τους, π.χ. ένα musical ορίζεται ως τέτοιο επειδή οι ηθοποιοί εκφράζουν τα συναισθήματά τους (και) μέσω τραγουδιού˙ μια αστυνομική ταινία προϋποθέτει να έχει γίνει κάποιο έγκλημα και ούτω καθεξής[11]. Ωστόσο, το να έχεις τέρατα δεν αρκεί για να χαρακτηριστεί horror μια μυθοπλασία. Αυτό που την καθιστά horror είναι η αντίδραση των άλλων χαρακτήρων στη θέα αυτού του τέρατος – αντίδραση αποστροφής, αηδίας, ναυτίας[12].

Ο έντεχνος τρόμος είναι ένα συναίσθημα αλλά είναι και ένα είδος (ή, έστω, υποείδος) μυθοπλασίας, οπτικοακουστικής και άλλης. Συγκεκριμένα είναι το συναίσθημα που προκαλείται ακριβώς από τη θέαση ή την ανάγνωση μυθοπλασιών που αφορούν αηδιαστικά, τρομακτικά, επινοημένα τέρατα. Επομένως, τα τέρατα είναι, σύμφωνα με τον Carroll, τα αντικείμενα του έντεχνου τρόμου[13]. Ο συγγραφέας διαχωρίζει τον έντεχνο τρόμο: 1) από τον φυσικό τρόμο (natural horror), ο οποίος αφορά το τι έχει γίνει ή το τι θα μπορούσε να γίνει στον πραγματικό κόσμο (π.χ. ο τρόμος μπροστά στην διαγραφόμενη καταστροφή του περιβάλλοντος ή ο τρόμος μπροστά στα εγκλήματα που διέπραξαν οι Ναζί)[14], 2) από τον έντεχνο φόβο (art-dread), ο οποίος αφορά έναν επινοημένο κόσμο, από τον οποίο, όμως, απουσιάζει το στοιχείο της αηδίας και όπου ο φόβος και το σασπένς προκαλούνται από τη συνάντηση με το –συνήθως άγνωστο και αόρατο- υπερφυσικό, με ανεξήγητες δυνάμεις και φαινόμενα[15]. Ο Carroll θεωρεί πως πολλά επεισόδια της σειράς *Twilight Zone*[16] εμπίπτουν στην κατηγορία αυτή, ενώ η Cynthia Freeland[17] –η οποία βασίζεται εν μέρει στον Carroll αλλά ασκεί κριτική σε κάποια σημεία της θεωρίας του–, αναφέρει ως χαρακτηριστικά παραδείγματα της art-dread φιλμογραφίας, όπως το *The Blair Witch Project*[18] και το *Sixth Sense*[19].

Μεταξύ άλλων συγκινήσεων, τα τέρατα του έντεχνου τρόμου προκαλούν αηδία, εξαιτίας της όψης τους (π.χ. της υφής ή της κατάστασης του δέρματός τους, του τριχώματος, του υπερβολικά μεγάλου μεγέθους και της δύναμής τους, των κοφτερών δοντιών τους, των κεράτων και ούτω καθεξής), και γενικώς εξαιτίας της υπέρβασης των (σωματικών) ορίων αυτού που αναγνωρίζουμε ως ανθρώπινο και ως καθαρό ή εξαιτίας της πρόσμειξης του ανθρώπινου είτε με το ζωώδες είτε με το υπερφυσικό. Αντιθέτως, άλλα (ανθρώπινα) τέρατα είναι αποκρουστικά από ηθικής άποψης, δηλαδή τέρατα με τρόπο μεταφορικό, αλλά όχι από

---

[11] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 19.

[12] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 14-15.

[13] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 28.

[14] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 12.

[15] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 42.

[16] *Twilight Zone*. Δημιουργός Rod Serling. Cayuga Productions, CBS Television Network, 1959-1964.

[17] Cynthia Freeland. "Horror and Art-Dread" στο Stephen Price (επιμ.) *The Horror Film*. (New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press, 2004) 189-193.

[18] *The Blair Witch Project*. Σκηνοθεσία Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Haxan Films, 1999.

[19] *The Sixth Sense*. Σκηνοθεσία M. Night Shyamalan. Hollywood Pictures, Spyglass Entertainment, The Kennedy/Marshall Company, Barry Mendel Productions, 1999.

κυριολεκτικής, χειροπιαστής άποψης. Π.χ., ο Norman Bates του *Psycho*[20] είναι τερατώδης ως προς τις πράξεις του, αλλά όχι ως προς την εμφάνισή του αυτή καθαυτή. Αντιθέτως, ο Mr. Hyde είναι τερατώδης και ως προς τις πράξεις και ως προς την όψη του (αποτελεί μια ηθικά και σωματικά παραμορφωμένη εκδοχή του alter ego του, του Dr. Jekyll), γι' αυτό και ο Carroll τον συγκαταλέγει στην κατηγορία του έντεχνου τρόμου.

Η απειλητικότητα και η μη αγνότητα/η πρόσμειξη –με τον τρόπο που αυτή η δεύτερη έννοια περιγράφηκε παραπάνω[21]–, είναι τα δύο βασικά χαρακτηριστικά των τεράτων έντεχνου τρόμου, σύμφωνα πάντα με τον Carroll[22]. Αν απουσιάζει ένα από αυτά τα στοιχεία, τότε δεν μιλάμε για τέρας. Τα ζόμπι διαθέτουν και τα δύο αυτά στοιχεία (άλλωστε, και ο ίδιος ο συγγραφέας τα χρησιμοποιεί συχνά ως παράδειγμα οντοτήτων που προκαλούν τον έντεχνο τρόμο). Επιπλέον, τα τέρατα είναι πολλές φορές κυριολεκτικά απερίγραπτα (δηλαδή, οι άλλοι χαρακτήρες δεν ξέρουν πώς να τα περιγράψουν) ή αδιανόητα (οι άλλοι χαρακτήρες αδυνατούν να συλλάβουν την ύπαρξή τους – αποτελούν γνωσιακή απειλή, απειλούν την κοινή γνώση), βρομερά, ανοίκεια, μη καλοδεχούμενα. Συχνά προέρχονται από χαμένες ηπείρους ή άλλους πλανήτες, παραπέμποντας έτσι στο ότι «αυτό που μας φρίττει είναι αυτό που κείται έξω από τις γνωστές πολιτισμικές κατηγορίες και είναι, αναγκαστικά, άγνωστο»[23].

Ο Carroll αναφέρεται επίσης σε πέντε τρόπους δημιουργίας τεράτων[24]: τη συγχώνευση (π.χ. ανθρώπου και λύκου, οργάνων από διαφορετικούς ανθρώπους, ζωντανού και νεκρού), τη διχοτόμηση (Dr. Jekyll και Mr. Hyde), τη μεγέθυνση (π.χ. η γιγαντιαία αράχνη του *Tarantula*[25]), τη μαζικοποίηση (δηλαδή, τη συγκέντρωση πολλών οντοτήτων που είναι ήδη από μόνες τους αποκρουστικές σε μια στρατιά η οποία απειλεί τους ανθρώπους, όπως π.χ. το *The Attack of the Killer Tomatoes!*[26]) και την τρομακτική μετωνυμία. Αυτήν την τελευταία έννοια ο Carroll την περιγράφει μάλλον λιγότερο επιτυχημένα και ξεκάθαρα από τις υπόλοιπες, αφού αρχικά τη συνδέει με οντότητες οι οποίες δεν είναι εκ πρώτης όψεως αποκρουστικές, αλλά συνδέονται με άλλα αποκρουστικά πράγματα ή όντα –π.χ. ο Δράκουλας του Stoker, ο οποίος δεν αποκαλύπτει πάντα την πραγματική, φρικώδη όψη του, αλλά έχει υπό τον έλεγχό του μια στρατιά από αρουραίους–, ενώ λίγο αργότερα τη συνδέει *ακριβώς* με οντότητες οι οποίες είναι ούτως ή άλλως αποκρουστικές εκ πρώτης όψεως, χρησιμοποιώντας ως ένα από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτής της δεύτερης κατηγορίας τα ζόμπι και τις μεγάλες ποσότητες από φλέμα που κυλούν από τα χείλη τους. Όλως περιέργως, ο Carroll δεν παραπέμπει στα ζόμπι όταν αναλύει τη μαζικοποίηση, παρόλο που και αυτή είναι ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά τους. Ωστόσο, είναι προφανές πως και αυτός και όλοι οι προαναφερθέντες τρόποι μπορούν να εφαρμοστούν στο εν λόγω τέρας. Ακόμα και η διχοτόμηση, τον 21ο αιώνα (το βιβλίο του Carroll γράφτηκε τα τέλη του 20ού αιώνα), βρίσκει εφαρμογή στο ζόμπι: ο νεκροζώντανος που αφυπνίζεται, που διαφοροποιείται από τον νεκρό, υπνωτισμένο, ανίκανο πρότερο εαυτό του, αποτελεί τον πρωταγωνιστή οπτικοακουστικών

[20] *Psycho*. Σκηνοθεσία Alfred Hitchcock. Shamley Productions, 1960.

[21] Impurity στο πρωτότυπο.

[22] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 28.

[23] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 35. Πρωτότυπο απόσπασμα: "that what horrifies is that which lies outside cultural categories and is, perforce, unknown".

[24] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 45-52.

[25] *Tarantula*. Σκηνοθεσία Jack Arnold. Universal International Pictures, 1955.

[26] *Attack of the Killer Tomatoes!* Σκηνοθεσία John De Bello. Four Square Productions, Sanrio Company, 1976.

μυθοπλασιών όπως το *Fido*[27], το *Warm Bodies*[28] και το *Santa Clarita Diet*[29]. Το μυθιστόρημα *The Splits*[30] παρουσιάζει μια παραλλαγή στην οποία το σώμα των ζόμπι αποκόπτεται από την ψυχή, αλλά και τα δύο συνεχίζουν να κυκλοφορούν χωριστά στους δρόμους της Βρετανίας. Όπως προαναφέρθηκε, ακόμα και στην αϊτινή κουλτούρα, το ζόμπι δεν είναι απαραίτητα μόνο ένα άψυχο, άβουλο σώμα. Μπορεί να είναι και το αντίστροφο: ένα άυλο, ασώματο πνεύμα.

Βασισμένος στην Douglas, ο Carroll υποθέτει πως «ένα αντικείμενο ή ένα ον είναι μη αγνό αν βρίσκεται σε μια ενδιάμεση κατηγορία, αν είναι κατηγορικά αντίθετο προς τον εαυτό του, ημιτελές ή άμορφο»[31]. Επιπλέον, πολλά τέρατα έντεχνου τρόμου βρίσκονται σε μια κατάσταση ενδιαμεσότητας ή αυτοαντίθεσης, υπό την έννοια πως είναι ταυτόχρονα ζωντανά και νεκρά – και θα λέγαμε πως ίσως το ιδανικότερο παράδειγμα αυτής της νεκροζώντανης κατάστασης είναι τα ζόμπι. Ο Carroll υπερθεματίζει δείχνοντας πως τα τέρατα αυτού του τύπου δεν μπορούν να ενταχθούν σε μια συγκεκριμένη κατηγορία, αποτελούν μείξεις πραγμάτων που κανονικά είναι διακριτά, τελούν συχνά υπό αποσύνθεση ή/και υπό μια κατάσταση αερική ή ζελατινοειδή (εννοεί ρευστή, λιωμένη, γλιτσερή)[32].

Επιπλέον, σύμφωνα με τον Carroll, είναι η αηδιαστική κατάσταση τέτοιων, ρευστής φύσης, τεράτων που τα καθιστά τόσο τρομερά, ακόμα κι όταν είναι αδύναμα, και που εξηγεί το πώς, για παράδειγμα, οι πρωταγωνιστές των ταινιών τρόμου –κατά τα άλλα υγιείς, δυνατοί, ίσως και έμπειροι στη μάχη– φοβούνται και τρέπονται σε φυγή αντί να μείνουν και να τα αντιμετωπίσουν. Και σε αυτήν την περίπτωση, ένα από τα χαρακτηριστικά παραδείγματα που χρησιμοποιεί ο Carroll είναι τα ζόμπι. Από την άλλη, μας είναι αδύνατο να νιώσουμε έντεχνο τρόμο από μιαν οντότητα η οποία δεν διαθέτει ούτε το στοιχείο της απειλητικότητας ούτε εκείνο της μη αγνότητας: «Μπορεί να βρεθώ σε κάποια συγκινησιακή κατάσταση αναφορικά με αυτήν την οντότητα, αλλά η συγκινησιακή κατάσταση αυτή δεν είναι ο έντεχνος τρόμος.»[33] Όπως θα φανεί και αργότερα στο παρόν κείμενο, κατά τον 21ο αιώνα, το ζόμπι παύει εν πολλοίς να είναι απειλητικό και γίνεται συμπαθές, φιλικό, εύκολο να ταυτιστείς μαζί του, έως και αντικείμενο πόθου.

Η ανάλυση του Carroll (και της Douglas και της Freeland) αφορά τους τρόπους δημιουργίας των τεράτων και τις συγκινήσεις που προκαλούν τα τέρατα στους θεατές/αναγνώστες των σχετικών μυθοπλασιών. Αυτές οι συγκινήσεις, αλλά και οι συγκεκριμένες «τεχνικές» λεπτομέρειες της δημιουργίας του κάθε τέρατος σχετίζονται με την εποχή στην οποία συνθέτονται και καταναλώνονται αυτές οι μυθοπλασίες. Στο κλασικό πλέον κείμενο “Monster Culture: Seven Theses” ο Jeffrey Jerome Cohen προτείνει επτά θέσεις ως προς τη σχέση του τέρατος με τον πολιτισμό: 1) το επινοημένο τέρας είναι πάντα προϊόν του πολιτισμού της εποχής του, ενσωματώνει τους φόβους, ιδέες και άλλες συγκινήσεις εκείνης

[27] *Fido*. Σκηνοθεσία Andrew Currie. Lionsgate Films, Anagram Pictures, Astral Media, British Columbia Film, CanWest Western Independent Producers Fund, Canadian Television Fund, Chum Television, Movie Central Network, The Movie Network, Téléfilm Canada, 2006.

[28] *Warm Bodies*. Σκηνοθεσία Jonathan Levine. Summit Entertainment, Make Movies, Mandeville Films, Quebec Film and Television Tax Credit, 2013.

[29] *Santa Clarita Diet*. Δημιουργός, Victor Fresco. West Hollywood, Los Angeles, 2017-2019.

[30] MV Clark, *The Splits*. (Steyning: Shark Claw Books, 2017).

[31] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 32. Πρωτότυπο απόσπασμα: “an object or being is impure if it is categorically interstitial, categorically contradictory, incomplete, or formless”.

[32] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 33.

[33] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 28-29. Πρωτότυπο απόσπασμα: “I may be in some emotional state with respect to this entity, but it is not art-horror”.

της εποχής και του πολιτισμού της, 2) το τέρας ταξιδεύει από τη μία εποχή στην άλλη, πράγμα που σημαίνει πως, ακόμα και αν πάψει να είναι δημοφιλές σήμερα, μπορεί να γίνει δημοφιλές κάποιες δεκαετίες αργότερα, ενσωματώνοντας, όπως προαναφέρθηκε, τους φόβους και γενικώς τις συγκινήσεις και τις απόψεις εκείνης της μελλοντικής ιστορικής περιόδου, 3) καθότι υβρίδιο, δηλαδή, καθότι ευρισκόμενο σε μία οντολογικά ενδιάμεση κατάσταση ή σε μια κατάσταση που υπερβαίνει τις δυαδικότητες και τις οντολογίες, το τέρας αρνείται τις κατηγοριοποιήσεις, την εκλογίκευση, τη μέχρι πρότινος γνωστή θέαση και ερμηνεία του κόσμου, 4) το τέρας ενσαρκώνει τη διαφορετικότητα, την ετερότητα, αυτό(ν) που τοποθετείται πέρα, μακριά, απέναντι, έστω κι αν πηγάζει έσωθεν, 5) το τέρας συμβολίζει τα όρια της γνώσης, της ηθικής και της σύνεσης ή –καλύτερα- το τι ενδέχεται να συμβεί αν αυτά τα όρια καταπατηθούν˙ αυτή η καταπάτηση αφορά τόσο τη δημιουργία του τέρατος, όσο και τη στάση του «κανονικού» απέναντι σε αυτό (π.χ. τη σύναψη ερωτικών σχέσεων) και άρα το τέρας λειτουργεί ως αφορμή για άσκηση ελέγχου και επιβολή απαγορεύσεων 6) ο φόβος για το τέρας συνυπάρχει με τον (ερωτικό) πόθο να είσαι με ή σαν αυτό, ακριβώς επειδή είναι απαγορευμένο ή επειδή συμβολίζει απαγορευμένες πρακτικές˙ συγχρόνως, το σώμα του επινοημένου, μυθοπλαστικού τέρατος αποτελεί ένα πεδίο πάνω στο οποίο προβάλλουμε φαντασιώσεις ερωτισμού, βιαιότητας προς ή από αυτό, καθυπόταξής του ή υποταγής σε αυτό, ταύτισης (το τέρας που κρύβουμε μέσα μας) ή ετεροπροσδιορισμού, και ούτω καθεξής˙ η ίδια η θέασή του αποτελεί μια εμπειρία αφύπνισης, αναζωογόνησης, ακριβώς επειδή προκαλεί φόβο 7) το τέρας μάς προκαλεί να επαναξιολογήσουμε και να αναλογιστούμε από την αρχή τις αντιλήψεις μας για τον κόσμο.

Όπως και στην ανάλυση του Carroll, έτσι και οι ως άνω επτά θέσεις βρίσκουν απόλυτη εφαρμογή (και) στο ζόμπι, παρά το γεγονός πως ο Cohen δεν αναφέρεται καθόλου σε αυτό. Το κινηματογραφικό ζόμπι, ήδη από τις πρώτες του εμφανίσεις (*White Zombie*[34] κ.λπ.) ενσαρκώνει ή/και σχετίζεται με τους φόβους, τις επιθυμίες (ερωτικές και άλλες) και την ιδεολογία του κοινού των ΗΠΑ και κατ' επέκταση του Δυτικού κόσμου ή ακόμη και της ανθρωπότητας γενικά (αυτό δεν σημαίνει πως όλος ο κόσμος ταυτίζεται απόλυτα ή πρέπει να ταυτίζεται απόλυτα με τις απόψεις και τους φόβους του κοινού των ΗΠΑ αλλά πως, με αφορμή την πολιτισμική ηγεμονία της συγκεκριμένης χώρας, τουλάχιστον κατά τον 20ό αιώνα, ο υπόλοιπος κόσμος εντόπισε στο ζόμπι στοιχεία που θα αφορούσαν και τη δική του κατάσταση). Επιπλέον, το ζόμπι έχει περάσει από περιόδους σχετικής αφάνειας, αλλά επανέρχεται συχνά˙ «με ελαφρώς διαφορετικά ρούχα» (όπως αναφέρει ο Cohen για τους βρικόλακες)[35], με διαφορετικά χαρακτηριστικά, αλλά επανέρχεται.

Το ζόμπι ενσαρκώνει επίσης την υβριδικότητα και την ενδιαμεσότητα. Πέρα από τον προφανή συνδυασμό θανάτου και ζωής, το ζόμπι συμβολίζει, όπως έχουν δείξει οι Lauro και Embry, ταυτόχρονα την υποδούλωση και την επανάσταση, το υποκείμενο και το αντικείμενο, τον άλλο και, δυνητικά, τον ίδιο τον εαυτό[36]. Αποτελεί τον απόλυτο διαχωρισμό (κινούμενου) σώματος και μυαλού και ούτω καθεξής[37]. Επιπλέον, ο ίδιος ο φόβος που σου γεννά είναι διττός: από τη μια πως θα σε κατασπαράξει, από την άλλη πως θα σε μετατρέψει σε όμοιό

[34] *White Zombie*. Σκηνοθεσία Edward Halperin. Victor & Edward Halperin Productions, 1932.

[35] Cohen, "Seven Theses", 5. Πρωτότυπο απόσπασμα: "in slightly different clothing".

[36] Sarah Juliet Lauro and Karen Embry. "A zombie manifesto: The nonhuman condition in the era of advanced capitalism." *boundary 2* 35, no. 1 (2008): 85-108.

[37] Lauro and Embry, "A Zombie Manifesto", 87, 89-90.

του, δηλαδή σε άμυαλο ανθρωποφάγο[38]. Αλλά για τις γράφουσες, το ζόμπι διακρίνεται από το γεγονός πως πηγαίνει πέρα από τέτοιους δυϊσμούς, πέρα από τη διαλεκτική: το ζόμπι δεν προτείνει μια μέση λύση, έναν τρίτο πόλο μεταξύ του νεκρού και του ζωντανού ή μεταξύ του υποκειμένου και του αντικειμένου. Δεν τα γεφυρώνει, τα ακυρώνει – ακριβώς επειδή είναι και τα δύο ταυτόχρονα[39].

Παρόλο που οι ίδιες δηλώνουν ρητά πως δεν θα ασχοληθούν με το κοινωνικό φύλο στο συγκεκριμένο μανιφέστο τους[40], η ανάλυση των Lauro και Embry υπονοεί πως το ζόμπι υπερβαίνει ή ακυρώνει και δυαδικότητες που αφορούν το φύλο και τη σεξουαλικότητα. Για παράδειγμα, όπως δείχνει και η Sallamaari Kyllönen-Sara-aho[41] στην ανάλυσή της για το μυθιστόρημα *Pride and Prejudice and Zombies*[42], η απώλεια της ιδιοπροσωπίας (personhood) που επέρχεται με τη ζομποποίηση σημαίνει επίσης και απώλεια της ανθρώπινης υπόστασης και της σεξουαλικότητας και της θηλυκότητας (ή της αρρενωπότητας): η κατάρρευση της κοινωνίας στις ζόμπι μυθοπλασίες αποκαλύπτει πώς το φύλο αποτελεί κοινωνική κατασκευή – τα ζόμπι δεν ανήκουν σε κάποιο τέτοιο και δεν ενδιαφέρονται για κοινωνικές συμβάσεις που έχουν επικρατήσει γύρω από τα φύλα˙ αντιθέτως, οι ζωντανοί στο μυθιστόρημα συνεχίζουν να φέρουν το βάρος των συμβάσεων αυτών. Αντίστοιχα, η Alex Henderson[43] θεωρεί πως το μυθιστόρημα *Out of Salem*[44] δημιουργεί εξαρχής παραλληλισμό μεταξύ της νεκροζώντανης κατάστασης και της μεσοφυλικής ταυτότητας τ@ πρωταγωνιστ@ Z. Από την άλλη, ο Jones υποστηρίζει πως η θεωρία με βάση την οποία το ζόμπι είναι άφυλο, ασεξουλικό και το σώμα του είναι μη δυαδικό στερείται εγκυρότητας αφού 1) το ζόμπι ως σώμα διάτρητο, σάπιο είναι επιρρεπές στο να υποστεί διεισδύσεις (σεξουαλικού τύπου και άλλες) και βιαιότητα και 2) βρίσκεται στον έναν από τους πόλους της δυάδας ζωντανοί/ζόμπι, με τους ζωντανούς να έχουν στην κατοχή τους φαλλικά σύμβολα όπως όπλα κ.λπ. Σε αυτή την ανάγνωση, το ζόμπι κωδικοποιείται ως θηλυκό, ακόμα κι αν πρόκειται για το νεκροζώντανο σώμα ενός άντρα[45].

Ο Kearney[46] έχει δείξει πως η αποδιοπόμπηση –σε καλλιτεχνικό, απεικονιστικό αλλά και πρακτικό επίπεδο– και η προκατάληψη απέναντι στην ετερότητα συνεχίζουν να υπάρχουν στο νεωτερικό και μετανεωτερικό κόσμο και πως, μάλιστα, τα σύγχρονα έθνη-κράτη έχουν βασιστεί ακριβώς σε αυτόν τον αποκλεισμό του Άλλου ως απειλής στη συλλογική ταυτότητα, στην ίδια την υπόσταση του έθνους: «οι περισσότερες ιδέες περί ταυτότητας έχουν

---

[38] Lauro and Embry, “A Zombie Manifesto”, 89.

[39] Lauro and Embry, “A Zombie Manifesto”, 94.

[40] Lauro and Embry, “A Zombie Manifesto”, 91.

[41] Sallamaari Kyllönen-Sara-aho. ""Reader, I buried him": the rewritten representations of femininity and survival in the mash-up novels Pride and prejudice and zombies, Jane Slayre, and Little vampire women." Master's thesis, Itä-Suomen yliopisto, 2016, 83.

[42] Seth Grahame-Smith. *Pride and Prejudice and Zombies*. (Philadelphia: Quirk Books, 2009).

[43] Alex Henderson. "Gender Mischief: Trickster Characters and Non-binary Identity in Young Adult Fiction." PhD dissertation, University of Canberra, 2023, 325.

[44] Hal Schrieve. *Out of Salem*. (New York: Penguin Random House, 2019).

[45] Steve Jones, “Porn of the Dead: Necrophilia, Feminism and Gendering the Undead” στο Moreman, C. and Rushton, C. (επιμ.) *Zombies Are Us: Essays on the Humanity of the Walking Dead*. (Jefferson: McFarland, 2011). [PDF] Διαθέσιμο στο https://www.academia.edu/2212616/Jones_S_2011_Porn_of_the_Dead_Necrophilia_Feminism_and_Gendering_the_Undead_Moreman_C_and_Rushton_C_eds_Zombies_Are_Us_Essays_on_the_Humanity_of_the_Walking_Dead_Jefferson_McFarland Προσπελάστηκε στις 2 Ιουνίου 2022.

[46] Richard Kearney, *Ξένοι, Θεοί και Τέρατα*. Μετάφραση Νίκος Κουφάκης. (Αθήνα: Ίνδικτος, 2006), 60, 129-131.

κατασκευαστεί σε σχέση με κάποιο σχήμα ετερότητας»[47]. Ως μια οντότητα που έχει χάσει την ανθρώπινη ταυτότητά της και το όνομά της, και της οποίας τα χαρακτηριστικά έχουν αλλοιωθεί σε τέτοιο βαθμό, ώστε να μην αναγνωρίζονται, το ζόμπι γίνεται ο απόλυτος άλλος – και ο απόλυτος άλλος είναι, σύμφωνα με τον Kearney, «δίχως όνομα και πρόσωπο»[48]. Έτσι, και σε συνέχεια της τέταρτης θέσης του Cohen, το ζόμπι συμβολίζει την ετερότητα οποιουδήποτε είδους, εντός ή εκτός του έθνους-κράτους, εντός ή εκτός της «κανονικής» κοινωνίας, και ο τρόπος που τους φερόμαστε στις σχετικές μυθοπλασίες αντανακλά τον τρόπο με τον οποίο φερόμαστε σε ομάδες που θεωρούνται κατώτερες, μιαρές, μη κανονικές. Ειδικά στη σύγχρονη εποχή, τα ζόμπι συμβολίζουν όχι μόνο τους μεταφορικά ή κυριολεκτικά μολυσματικούς άλλους (π.χ. πρόσφυγες ή νοσούντες), οι οποίοι «πρέπει» να κρατηθούν μακριά, αλλά και την κατάσταση γυμνής ζωής στην οποία έχουν περιέλθει και αυτοί οι αποκλεισμένοι Άλλοι, αλλά και οι καταπιεσμένοι Ίδιοι (π.χ. τα χαμηλότερα κοινωνικά και οικονομικά στρώματα, τα LBGTQI+ άτομα, οι θηλυκότητες και ούτω καθεξής).

Η εικόνα του ζόμπι ως σκλάβου, ως αλλοτριωμένου εργάτη, ως θύματος εκμετάλλευσης είναι λίγο-πολύ γνώριμη. Ωστόσο, η σχετική βιβλιογραφία έχει αναδείξει επίσης τη σχέση μεταξύ του ζόμπι και των γκέι/κουήρ ατόμων στη βάση της καταπίεσης, του αποκλεισμού και της γενικότερης βίας που υπόκεινται και το μεν και τα δε. Γράφοντας για τα γκέι ζόμπι, ο Alessandro Grilli σχολιάζει πως «[Η] κουλτούρα αποδέχεται μόνο μορφές ερωτικής επιθυμίας που επιβεβαιώνουν τη συλλογική ταυτότητά της»[49] και πως τα άτομα που ξεφεύγουν από αυτή την ομοιογένεια συγκαταλέγονται στους χειρότερους εχθρούς μιας κοινότητας ή μιας κοινωνίας και η κοινότητα/κοινωνία αυτή θέτει ως σκοπό το να αποθαρρυνθεί η υιοθέτηση τέτοιων συμπεριφορών.[50] Για τον Aldana Reyes[51], και τα ζόμπι και τα γκέι άτομα αναπαριστώνται ή γίνονται αντιληπτά ως φρικώδεις, μολυσματικές προσωποποιήσεις της (ακραίας) ετερότητας οι οποίες απειλούν την ταυτότητα και την κοινότητα.

Και η γυναικεία σεξουαλικότητα αναπαρίσταται συχνά ως τερατώδης – πρόκειται για αυτό που η Creed έχει ονομάσει monstrous-feminine, δηλαδή τερατώδες-θηλυκό. Η συγγραφέας αποφεύγει τον όρο female monster –το οποίο είναι αντίστοιχο του male monster, του αρσενικού τέρατος–, επειδή ο όρος monstrous-feminine δείχνει πως η ίδια η θηλυκότητα είναι αυτή που καθιστά τα αντίστοιχα τέρατα τρομακτικά, πως η απειλητικότητα και η αποκρουστικότητά τους –αλλά, ταυτόχρονα, και η έλξη που ασκούν– πηγάζει από τη θηλυκή φύση τους (και ειδικά τη σεξουαλικότητά τους και τα γεννητικά τους όργανα)[52]. Δηλαδή, πως δεν πρόκειται απλώς για τέρατα που φέρονται επικίνδυνα και απλώς τυγχάνει να είναι και θηλυκά.

---

[47] Kearney, *Ξένοι…*, 130.

[48] Kearney, *Ξένοι…*, 140.

[49] Alessandro Grilli, "Queering the Dead: Gay Zombies in the Dark Room" στο Antosa, Silva (ed.) *Queer Crossings: Theories, Bodies, Texts*. (Milano: Mimesis International, 2012), 57. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Culture only accepts forms of desire which confirm its collective identity".

[50] Grilli, "Queering", 57, 61.

[51] Xavier Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor: Gay Zombies and the Challenge to Homonormativity". *Journal for Cultural and Religious Theory* 13, no. 22 (2014): 1-12.2-3, 6.

[52] Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine*: *Film, Feminism Psychoanalysis*. (New York: Routledge, 1993), 33.

Το τερατώδες-θηλυκό είναι διαχρονικά παρόν σε όλες τις κοινωνίες, τις μυθολογίες και τα είδη τέχνης και διαπερνά και το είδος του horror. Η έννοια αυτή λαμβάνει διάφορες μορφές, οι οποίες σχετίζονται με το φύλο και τη σεξουαλικότητα και το πώς αυτά διαφέρουν από/επηρεάζουν τα αντίστοιχα αντρικά: «η γυναίκα ως αρχαϊκή μητέρα, ως τερατώδης μήτρα, ως βαμπίρ, ως δαιμονισμένο τέρας, ως femme castratrice[53], ως μάγισσα, ως ευνουχίστρια μητέρα»[54]. Η Creed δίνει ιδιαίτερη σημασία στο μοτίβο του οδοντωτού αιδοίου (vagina dentata) και της Μέδουσας – μιας τερατώδους γυναίκας που πετρώνει τους άντρες ακριβώς λόγω της σεξουαλικότητάς της. «Η έννοια του τερατώδους-θηλυκού, όπως έχει κατασκευαστεί μέσα σε/από μια πατριαρχική και φαλλοκεντρική ιδεολογία, σχετίζεται άμεσα με το πρόβλημα της σεξουαλικής διαφορετικότητας και του ευνουχισμού»[55]. Για παράδειγμα, ο μύθος της Μέδουσας «διαμεσολαβείται από ένα αφήγημα σχετικά με τη διαφορετικότητα της γυναικείας σεξουαλικότητας ως μιας διαφορετικότητας η οποία έχει θεμελιωθεί στην τερατότητα και η οποία ανακαλεί το άγχος του ευνουχισμού που διακατέχει τον άντρα θεατή»[56].

Παραδείγματα του τερατώδους-θηλυκού μπορούν να βρεθούν και σε ζόμπι μυθοπλασίες. Ωστόσο, κάποιες από αυτές (π.χ. *Dellamorte Dellamore*[57], *Zombie Strippers!*[58]) δεν στέκονται εκατό τοις εκατό επικριτικά και απαξιωτικά απέναντι σε αυτές τις ζόμπι παραλλαγές της Μέδουσας και της femme castratrice. Περισσότερο προβληματικό είναι το γεγονός ότι το οπτικοακουστικό ζόμπι εξαρχής, από την πρώτη κιόλας τέτοια ταινία, πραγματεύεται την καταπίεση της γυναικείας σεξουαλικότητας από άντρες και όχι πάντα παίρνοντας θέση υπέρ των γυναικών. Επιπλέον, οι ζόμπι μυθοπλασίες έχουν προσφέρει σε πολλές περιπτώσεις στο (αντρικό) κοινό την ηδονοβλεπτική απόλαυση της άσκησης βίας σε γυναικεία σώματα: ζόμπι που κατασπαράσσουν ημίγυμνα σώματα ζωντανών γυναικών[59] ή ζωντανοί άντρες που ασκούν βία, σεξουαλική ή άλλη, σε ζόμπι γυναίκες[60].

Ως φορείς ή σύμβολα της «λάθος» ή της «επικίνδυνης» ερωτικής επιθυμίας ή πράξης/συμπεριφοράς, της «λάθος» ή «επικίνδυνης» σεξουαλικότητας ή της «λάθος» ή «επικίνδυνης» ταυτότητας φύλου, αλλά και ως αποδέκτες βίας, τα ζόμπι εμπίπτουν και στην πέμπτη θέση του Cohen. Λειτουργούν, δηλαδή, ως παραδείγματα του τι πρέπει να μην κάνεις και ως αφορμές για απαγορεύσεις. Βέβαια, οι απαγορεύσεις δεν σχετίζονται μόνο με το σεξ και τη σεξουαλικότητα, αλλά και με το πώς η ανθρωπότητα χρησιμοποιεί την επιστήμη, την

---

[53] Παραλλαγή του femme fatale, με το νεολογισμό castratrice, δηλαδή ευνουχίστρια, να αντικαθιστά τον επιθετικό προσδιορισμό fatale, δηλαδή μοιραία.

[54] Creed, *Monstrous-Feminine*, 592.

[55] Creed, *Monstrous-Feminine*, 31. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…the concept of the monstrous-feminine, as constructed within/by a patriarchal and phallocentric ideology, is related intimately to the problem of sexual difference and castration".

[56] Creed, *Monstrous-Feminine*, 31. Πρωτότυπο απόσπασμα: "[the Medusan myth] is mediated by a narrative about the difference of female sexuality as a difference which is grounded in monstrousness and which invokes castration anxiety in the male spectator".

[57] *Dellamorte Dellamore*. Σκηνοθεσία Michele Soavi. Audifilm, Urania Film, K.G. Productions, Canal+, Silvio Berlusconi Communications, Bibo Productions, 1994.

[58] *Zombie Strippers!*. Σκηνοθεσία Jay Lee. Stage 6 Films, Larande Productions, Scotty Gelt Productions, Scream HQ, Zombie a Go-Go Films, 2008.

[59] Darren Elliott-Smith. "'Death is the New Pornography!': Gay Zombies, Homonormativity, and Consuming Masculinity In Queer Horror", στο Leon Hunt, Sharon Lockyer (επιμ.), *Screening the Undead: Vampires and Zombies in Film and Television*. (London: Bloomsbury Publishing, 2013), 151.

[60] Jones, "Porn of the Dead", 9-14.

τεχνολογία, την πολιτική, ακόμη και την ίδια: τα ζόμπι είναι συχνά απότοκα τέτοιων λάθος χειρισμών, τέτοιων ύβρεων, και οι μυθοπλασίες που σχετίζονται με αυτά αφορούν επίσης το πώς αυτοί οι λάθος χειρισμοί θα μπορούσαν να ελεγχθούν ή να διορθωθούν.

Παράλληλα, τα ζόμπι –όπως και όλα τα τέρατα– λειτουργούν ως σώματα στα οποία προβάλλονται φαντασιώσεις βιαιότητας ή/και κυριάρχησης. Η θέαση μιας κινηματογραφικής ταινίας ή μιας σειράς ή το παίξιμο βιντεοπαιχνιδιών έχουν αναγνωριστεί ως εμπειρίες μέσω των οποίων βιώνονται φαντασιώσεις που δεν μπορούν να βιωθούν στην πραγματικότητα ή αντιμετώπισης ταμπού που ο θεατής δεν μπορεί να τα αντικρίσει ή να τα διαπράξει στην πραγματική ζωή. Τα ζόμπι είναι ιδιαίτερα πρόσφορα για αντικείμενα (ή υποκείμενα) τέτοιων φαντασιακών παρεκκλίσεων. Μάλιστα, ως οντότητες που δεν είναι ικανές να μιλήσουν ή να αντιδράσουν, τα ζόμπι λειτουργούν ως το απόλυτο θύμα – άλλωστε, σε διάφορες ταινίες[61,62,63] οι ζωντανοί χαρακτήρες χρησιμοποιούν τα ζόμπι ως παιχνίδια, ως μέσα διασκέδασης. Από την άλλη, η βιαιότητα που ασκούν τα ζόμπι στους ανθρώπους μπορεί να αποδειχτεί εξίσου ηδονική: οι strippers του *Zombie Strippers!* ή ο πρωταγωνιστής του βιντεοπαιχνιδιού *Stubbs the Zombie*[64] σκοτώνουν, ευνουχίζουν, ξυλοφορτώνουν – ενέργειες οι οποίες αναπαριστώνται με τρόπο κάθε άλλο παρά τρομακτικό. Αλλά τα ζόμπι χρησιμεύουν πλέον και ως σύντροφοι σε σχετικά πιο συμβατικές ερωτικές φαντασιώσεις, όπως δείχνει και η αύξηση μυθοπλασιών με ερωτικές ιστορίες μεταξύ ζωντανών και νεκροζώντανων αλλά και η άνθηση της ζόμπι πορνογραφίας. Το ερωτικό αυτό ενδιαφέρον αφορά τόσο τους χαρακτήρες εντός των μυθοπλασιών, όσο και το κοινό που τις καταναλώνει – όπως για παράδειγμα τους χρήστες του διαδικτύου που ενδιαφέρονται για ZILFs (ζόμπι με τα οποία θα ήθελαν να κάνουν σεξ)[65,66,67,68].

Αλλά, όπως υπονοεί και η έκτη από τις θέσεις του Cohen, το τερατώδες –ή άλλες κοντινές έννοιες, όπως το αποκείμενο, το άσχημο, το αηδιαστικό– έχει σχέση και με το κάλλος, η οποία αρχικά μπορεί να φαίνεται ως σχέση αντίθεσης αλλά είναι συμπληρωματική, έως και σχέση ταυτοσημίας. Βέβαια, μέσω του τερατώδους (προσδι)ορίζεται το κάλλος: «Ακόμα και τα άσχημα πράγματα εντάσσονται στην αρμονία του κόσμου μέσω της αναλογίας και της αντίθεσης […] ακόμα και τα τέρατα έχουν λόγο ύπαρξης και αξία μέσα στην αρμονία της πλάσης, ακόμα και το κακό γίνεται καλό και ωραίο μέσα στην τάξη διότι απ' αυτό γεννιέται το

---

[61] *Dawn of the Dead*. Σκηνοθεσία Zack Snyder. Strike Entertainment, New Amsterdam Entertainment, Metropolitan Filmexport, Toho-Towa, 2004.

[62] *The Rezort*. Σκηνοθεσία Steve Barker. LWH Entertainment, Umedia, The Kraken Films, Black Camel Pictures, Captain Starlight Company, Creative Scotland, Gloucester Place Films, 2015

[63] *Land of the Dead*. Σκηνοθεσία George A. Romero. Universal Pictures, Atmosphere Entertainment MM, Romero-Grunwald Productions, Wild Bunch, Rangerkim, Ontario Media Development Corporation, Exception Wild Bunch, 2005.

[64] Wideload. *Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse*. Aspyr Media. Xbox, Mac OS X, Microsoft Windows, 2005.

[65] ZRS Staff. "ZILF – Zombie I'd Like To…" 12 Μαΐου 2009. Διαθέσιμο στο https://zombieresearchsociety.com/zzz-zilf Προσπελάστηκε στις 11 Δεκεμβρίου 2023.

[66] "ZILF". https://www.facebook.com/ILoveZILFs/ Page description: "We post pictures of the adorable Dead".

[67] Dreadful Medusa. "new term! Z.I.L.F. #zombie" TikTok Video. 30 Σεπτεμβρίου 2022. https://www.tiktok.com/@dreadfulmedusa/video/7149016132740042026. Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023.

[68] Giancarlo Marzano, Giuseppe Guida and Maurizio Rozenweig. *Zilf (Zombie I'd like to fuck)*. Martiniscuro: Edizioni Inkiestro, 2018.

καλό και δίπλα του το καλό ακτινοβολεί περισσότερο»[69]. Το τέρας ορίζει και την ομορφιά: «Κατά κανόνα, η διαδικασία του να ορίσεις το Γούστο ισούται με το να πεις τι είναι και τι δεν είναι όμορφο»[70]. Σε μια πιο ακραία θεώρηση, το μη όμορφο καταλήγει να ισούται με το όμορφο: «τα πιο πολλά Όμορφα αντικείμενα γίνονται τέτοια χάρη στις συνέπειες της γήρανσης και της παρακμής»[71].

Το αποκείμενο πρέπει να κρατηθεί μακριά, αλλά ταυτόχρονα εξυπηρετεί μια λειτουργία. Όπως και στο δίπολο τέρας/κάλλος, μέσα από το αποκείμενο μπορεί να αυτοπροσδιοριστεί το υποκείμενο. Το απόλυτο αποκείμενο είναι το πτώμα. Τα σώματα χωρίς ψυχή (όπως π.χ. τα ζόμπι) αποτελούν ιδανικές αναπαραστάσεις αυτού του απόλυτου αποκείμενου[72]. Εξ ορισμού το αποκείμενο προκαλεί ταυτόχρονα και απώθηση και έλξη[73], ενώ διαθέτει και μια ηθική πτυχή. Αντιστοίχως, ο Menninghaus θεωρεί πως η αηδία / το αηδιαστικό εμπεριέχει εξ ορισμού τρία θεμελιώδη στοιχεία: «(1) τη *βίαιη απώθηση* που νιώθουμε αναφορικά με (2) τη *φυσική παρουσία* ή με κάποιο άλλο φαινόμενο που βρίσκεται κοντά μας, (3) παρουσία ή έκφανση η οποία, σε διάφορους βαθμούς, μπορεί επίσης να ασκεί μια *ασυνείδητη έλξη ή ακόμα και ξεκάθαρη σαγήνη*»[74] (υπογράμμιση δική μου). Αντίστοιχα, το τέρας είναι ικανό να προκαλέσει θαυμασμό, εκτός από φρίκη, φόβο κ.λπ. Όπως έχει δείξει ο Kearney, η ίδια η ετυμολογική προέλευση της λέξης monster εμπεριέχει αυτές τις δύο ταυτόχρονες επιδράσεις: «Το τέρας δεν είναι μονάχα σημάδι μιαρότητας (το έτυμο του monstrum= «τέρας», από το monere, δηλαδή «προειδοποιώ έναντι κινδύνου»), αλλά, επίσης, μια φασματική εμφάνιση εντελώς αλλόκοτου και θεϊκού (από την ετυμολογία monstrare= «φανερώνω»)». Επομένως, αυτή η διττότητα μας επιτρέπει «να πούμε πως το τερατώδες στέκεται ικανό να μας γεμίσει ταυτόχρονα θαυμασμό και τρόμο»[75].

Συγγενική προς τα παραπάνω είναι η έννοια του Υψηλού. Για τον Burke, όπως και για τον Price, η πρωταρχική ιδιότητα του Υψηλού είναι η ικανότητά του να προκαλεί το φόβο ή τέτοιες παρόμοιες ιδέες όπως εκείνες του πόνου, του κινδύνου και (στα αυτιά μας μια απότομη κατάβαση) κατάπληξη˙ για τον Burke, μέσω της κατάπληξης υπονοείται ένας κάποιος βαθμός τρόμου/φρίκης: 'η κατάπληξη είναι το αποτέλεσμα του Υψηλού στον πιο ακραίο

---

[69] Ουμπέρτο Έκο, *Τέχνη και Κάλλος στην Αισθητική του Μεσαίωνα*. Μετάφραση Έφη Καλλιφατίδη. (Αθήνα: Γνώση, 1994), 62.

[70] Sir Uvedale Price, *An Essay on the picturesque as compared with the sublime and beautiful; and, on the use of studying pictures for the purpose of improving real landscape*. (London: J. Robson, 1796), χωρίς αριθμό σελίδας. Παρατίθεται στο John Steegman, *The Rule of Taste: From George I to George IV*. (Swindon: National Trust Classics, 1986), 8. Πρωτότυπο απόσπασμα: "The defining of Taste by rule is equivalent to saying what is and what is not beautiful".

[71] Price, *An Essay*, χωρίς αριθμό σελίδας. Παρατίθεται στο Steegman, *The Rule of Taste*, 64. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Most Beautiful objects will become so from the effects of age and decay".

[72] Creed, *Monstrous-Feminine*, 56-7.

[73] Creed, *Monstrous-Feminine*, 74.

[74] Winfried Menninghaus, *Disgust: The Theory and History of a Strong Sensation*. Translated by Howard Eiland and Joel Golb. (New York: State University of New York Press, 2003), 6. Απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "(1) the violent repulsion *vis-à-vis* (2) a physical presence or some other phenomenon in our proximity, (3) which at the same time, in various degrees, can also exert a subconscious attraction or even an open fascination".

[75] Kearney, *Ξένοι…*, 71.

βαθμό του· οι ήσσονες επιδράσεις [ενν. του Υψηλού] είναι ο θαυμασμός, η ευλάβεια και ο σεβασμός»[76].

Το γκροτέσκο δεν είναι συνώνυμο ούτε του τερατώδους ούτε του άσχημου, αλλά μια έννοια συμπληρωματική προς την ομορφιά, δηλαδή μια έννοια η οποία εξ ορισμού προσφέρει αισθητική ευχαρίστηση (σε αντίθεση με το τερατώδες, το οποίο, αν προκαλεί αισθητική ευχαρίστηση, την προκαλεί μέσα από το δέος ή την κατάπληξη ή μέσα από το μεγάλο βαθμό εξοικείωσης μαζί του). Το γκροτέσκο είναι επίσης εξ ορισμού παράδοξο ως προς το ότι συνδυάζει παράταιρα πράγματα και λειτουργεί κατά βάση στο δίπολο φρίκης/χιούμορ (horror/humor). Η Castro συγκεντρώνει δεκατρία χαρακτηριστικά του γκροτέσκου: «παράδοξο (ενν. ότι συνδυάζει παράταιρα στοιχεία)· παράλογο· χιουμοριστικό· τρομακτικό· αρχικά για ελίτ κοινό αλλά σταδιακά αλλάζει ώστε να αφορά όλους τους θεατές· στοχαστικό· δημιουργικό· παιδαγωγικό· σύγχρονο· επαναστατικό· ψυχαναλυτικό· και ριζωμένο στη μαζική κουλτούρα»[77]. Το ζόμπι, ειδικά σε εκδοχές του 21ου αιώνα, εμφανίζει όλα τα παραπάνω στοιχεία. Η υποκατηγορία του γκροτέσκου που ορίζεται ως τραυματικό γκροτέσκο δεν αναφέρεται στο τι απεικονίζει αλλά στην αντίδραση που προκαλεί: βοηθά τη θεάτρια να αναγνωρίσει και να επεξεργαστεί ένα κοινωνικό, συλλογικό τραύμα[78]. Τέλος, ο συνδυασμός των δύο παραπάνω, το ζόμπι τραυματικό γκροτέσκο βοηθά τη θεάτρια να αναγνωρίσει τις δυσκολίες της σύγχρονης εποχής και να επεξεργαστεί το συλλογικό τραύμα μέσα από την γκροτέσκα μορφή του ζόμπι[79].

Η εποχή από το 2001 και μετά δεν υπήρξε αποκλειστικά δυσάρεστη και τραυματική. Ωστόσο, κλόνισε πολλές από τις φαινομενικά παγιωμένες βεβαιότητες των αμέσως προηγούμενων δεκαετιών. Η Castro συνδέει ευθέως τα ζόμπι με τα πολιτισμικά τραύματα, αναδεικνύοντας έτσι «τη σημειωτική λειτουργία, την ψυχαναλυτική ικανότητα και την κριτική οπτική του τέρατος [αυτού]»[80]. Αντλώντας από τον κοινωνιολόγο Jeffrey C. Alexander, η Castro ορίζει ως πολιτισμικά τραύματα τις περιστάσεις εκείνες κατά τις οποίες «τα μέλη ενός κοινωνικού συνόλου *νιώθουν* πως έχουν υποστεί ένα φρικτό γεγονός το οποίο αφήνει ανεξίτηλα σημάδια στη συλλογική τους συνείδηση, σημαδεύοντας για πάντα τη μνήμη τους και αλλάζοντας τη μελλοντική ταυτότητά τους θεμελιωδώς και αμετάκλητα»[81]. Αυτό δεν σημαίνει πως το επίμαχο γεγονός είναι όντως φρικτό ή ακόμα και πως όντως συνέβη· σημασία έχει αν το αφήγημα που δημιουργείται γύρω από αυτό το περιγράφει ως τέτοιο – εξού και η

---

[76] Edmund Burke, *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. 1757. London: R. and J. Dodsley, 1757), χωρίς αριθμό σελίδας. Παρατίθεται στο Steegman, *The Rule of Taste*, 61.

[77] Heather L. Castro, "Screening the Apocalypse: Zombies, Visual art and the Grotesque in the Aftermath of Social Trauma". A Dissertation submitted to the Temple University Board. 2021, 49. Πρωτότυπο απόσπασμα: "paradoxical; illogical; humorous; horrific; initially for elite viewership but changes to all viewers; contemplative; creative; pedagogical; contemporary; revolutionary; psychoanalytic; and rooted in popular culture».

[78] Castro, "Screening the Apocalypse", 101.

[79] Castro, "Screening the Apocalypse", 104.

[80] Castro, "Screening the Apocalypse", 3. Πρωτότυπο απόσπασμα: "the monster's semiotic function, psychoanalytic capability and critical outlook".

[81] Jeffrey C. Alexander. *Trauma: A Social Theory*. (Malden: Polity Press, 2012), 6. Παρατίθεται στο Castro, "Screening the Apocalypse", 186. Πρωτότυπο απόσπασμα: "when members of a collectivity feel they have been subjected to a horrendous event that leaves indelible marks upon their group consciousness, marking their memories forever and changing their future identity in fundamental and irrevocable ways".

υπογράμμιση της λέξης «νιώθουν» από την Castro στο παραπάνω απόσπασμα. Η ίδια θεωρεί πως το πολιτισμικό τραύμα «ευθυγραμμίζεται» με το κοινωνικό τραύμα, δηλαδή «τις ατομικές και συλλογικές αντιδράσεις προς ένα γεγονός παρόμοιο με έκρηξη ηφαιστείου, το οποίο τράνταξε τα θεμέλια του κοινωνικού κόσμου»[82].

Η συγγραφέας αναλύει τη σχέση μεταξύ του ζόμπι και τριών τέτοιων τραυμάτων και αντίστοιχων εικαστικών έργων και οπτικοακουστικών μυθοπλασιών: της νόσου των ποδιών και του στόματος[83] η οποία έπληξε 2030 φάρμες στη Βρετανία στις αρχές της δεκαετίας του 2000˙ των τρομοκρατικών επιθέσεων της 11ης Σεπτεμβρίου 2001˙ της οικονομικής ύφεσης, όπως αυτή αντανακλάται συγκεκριμένα στην τέταρτη σεζόν της σειράς *The Walking Dead*[84]. Αυτά τα τρία τραύματα αποτελούν μέρος μιας ευρύτερης επιδείνωσης της ζωής, ειδικά στον δυτικό κόσμο, σε επίπεδο κοινωνικό, οικονομικό, υγειονομικό, συναισθηματικό, νομικό, εργασιακό, ψυχικό. Μια «καθημερινή κρίση ασφάλειας»[85] ένα συνεχές αίσθημα αβεβαιότητας, μια συνεχής αίσθηση περί κάποιου –αόριστου ή συγκεκριμένου– τέλους: μια παντοτινή αποκάλυψη η οποία, όμως, δεν ολοκληρώνεται ποτέ, με κάποιο συγκεκριμένο γεγονός μετά από το οποίο μπορεί να επέλθει λύτρωση (και επανεκκίνηση)[86]. Όχι απλώς ένα τέλος της ιστορίας, αλλά ένα τέλος του μέλλοντος.

Παρόλο που συγγραφείς όπως ο Robert Peckham[87] ή ο Mattias Clasen[88] αναφέρουν πως ο φόβος είναι εγγενές στοιχείο της ανθρώπινης ιστορίας και της ανθρώπινης φύσης, βοηθώντας μάλιστα το είδος να εξελιχθεί, η τρέχουσα κατάσταση επισφάλειας και συλλογικής υπαρξιακής αγωνίας είναι πιο βάσιμη και πιο έντονη, μιας και 1) συμπίπτει χρονικά με και εντείνεται από μια όλο και μεγαλύτερη μείωση φυσικών πόρων και μια όλο και συχνότερη εμφάνιση περιβαλλοντικών καταστροφών, και, 2) ακολούθησε την επιμηκυμένη περίοδο ευμάρειας και οικονομικής ανάπτυξης, η οποία είναι γνωστή ως Μεγάλη Εξομάλυνση (The Great Moderation) – μια περίοδος που χαρακτηρίστηκε από «εμφανή μείωση της διακύμανσης βασικών μακροοικονομικών μεγεθών στις ανεπτυγμένες κοινωνίες» (και άρα απρόσκοπτη επί πολλά έτη οικονομική ανάπτυξη και ευμάρεια, αν δεχτούμε μια νεοφιλελεύθερη, καπιταλιστική ερμηνεία[89] ή μια ψευδαίσθηση ανάπτυξης και ευμάρειας αν ακολουθήσουμε μια ματιά πιο επικριτική προς το εν λόγω οικοινομικό σύστημα[90]. Παράλληλα

---

[82] Arthur Neal, *National Trauma and Collective Memory: Major Events in the American Century*. (London, New York: Routledge, 1998). Παρατίθεται στο Castro, "Screening the Apocalypse,", 2.

[83] Food and Mouth Disease ή αλλιώς hoof and mouth disease. Σημειωτέον πως δεν πρόκειται για την ίδια νόσο με τη Hands, Foot and Mouth Disease (Νόσο των Χεριών, των Ποδιών και του Στόματος).

[84] *The Walking Dead*. Δημιουργός Frank Darabont. AMC, Circle of Confusion, Valhalla Motion Pictures, Darkwoods Productions, AMC Studios, Idiot Box Productions, 2010-2022.

[85] Kezia Barker, "How to survive the end of the future: Preppers, pathology and the everyday crisis of insecurity" Transactions of the Institute of British Geographers. 2020, 45: 483-496.

[86] Erik Swyngedouw, "Apocalypse Forever? Post-Political Populism and the Spectre of Climate Change". *Theory, Culture & Society*. 2010. 27(2-3): 213-232, 219.

[87] Peckham, Robert. *Fear: An Alternative History of the World*. London: Profile Books, 2023.

[88] Mathias Clasen, "Monsters Evolve: A Biocultural Approach to Horror Stories" Review of General Psychology. 2012. 16(2), 222-229.

[89] Δημήτριος Μόσχος και Γεώργιος Χορταρέας, «Χρηματοπιστωτικό σύστημα και οικονομική δραστηριότητα», στο Γκίκας Χαρδούβελης και Χρήστος Βλ. Γκόρτσος (επιμ.), *Η διεθνής κρίση, η κρίση στην ευρωζώνη και το ελληνικό χρηματοπιστωτικό σύστημα*. (Αθήνα: Ελληνική Ένωση Τραπεζών, 2011), 59.

[90] John Quiggin, *Zombie Economics: How Dead Ideas Still Walk Among Us.* (New Jersey: Princeton University Press, 2010), .

με αυτήν, μια ψευδαίσθηση περί τέλους της πολιτικής και της ιστορίας, σύμφωνα με την οποία υπήρχε μια γενική, παγκόσμια συναίνεση πως το καπιταλιστικό σύστημα είναι το μόνο βιώσιμο και πως η διαχείριση του κόσμου και της οικονομίας μπορεί να επιτευχθεί μόνο μέσα από ένα τεχνοκρατικό πρίσμα[91].

Κατά την ίδια περίοδο –τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα– παρατηρούνται: μια όλο και εξαπλούμενη κουλτούρα επιτήρησης, όλο και συχνότερη επιβολή κατάστασης εξαίρεσης και στρατιωτικού νόμου, βιοπολιτική ή και νεκροπολιτική διαχείριση του χώρου, των σωμάτων και των πληθυσμών, άνοδος του νεοφασισμού και των προσωποπαγών ή/και δικτατορικών καθεστώτων, αλλεπάλληλες επιδημίες (και πανδημίες) οι οποίες αφορούν τόσο την ψυχική όσο και τη σωματική υγεία, στερήσεις κεκτημένων εργασιακών και πολιτικών δικαιωμάτων, όρθωση κυριολεκτικών και μεταφορικών τειχών μεταξύ ή ακόμα και εντός συγκεκριμένων κρατών, όλο και συχνότερες οικολογικές καταστροφές, πρωτόγνωρος όγκος προσφυγικών ροών, συνεχείς πολεμικές συρράξεις και ούτω καθεξής.

Αυτός ο κλονισμός των βεβαιοτήτων, αυτό το συνεχές αίσθημα επισφάλειας σε όλα τα επίπεδα συμπίπτει με μια συζήτηση περί ενός επερχόμενου ή ήδη επελθόντος τέλους – τέλους το οποίο ενδέχεται να πάρει τη μορφή μιας πανδημίας, μιας απόλυτης καταστροφής ή κάποιας εξωγήινης παρέμβασης (π.χ. ενός κομήτη). Είναι αυτό που οι Mayo και Miah έχουν ονομάσει το μετα-κανονικό (postnormal): ένα αίσθημα μετεώρησης μεταξύ του όχι πια και του όχι ακόμη[92].

Επιπλέον, ενώ οι παλαιότερες καταστροφές είχαν τον χαρακτήρα της εντοπιότητας και μπορούσαν να διορθωθούν και να περιοριστούν, πλέον ζούμε σε μια παγκόσμια κοινωνία ρίσκου (world risk society), όπου οι πιθανοί κίνδυνοι έχουν απολέσει τον τοπικό χαρακτήρα τους, είναι ανυπολόγιστοι και δεν μπορούν να διορθωθούν[93]. Η πλέον ιδανική αποτύπωση αυτού του μαζικού, απεριόριστου κινδύνου είναι η ασυγκράτητη ορδή των (γρήγορων) ζόμπι.

Εκτός από τη συναισθηματική φόρτιση και την αγωνία, αυτή η εσχατολογία αποτυπώνεται και στην ανάδυση του επιστημονικού ρεύματος της καταρρευσιολογίας (η οποία δεν απειλεί αλλά εξετάζει δεδομένα και προσπαθεί να προειδοποιήσει τους θεσμούς και την κοινή γνώμη για τα μέτρα που πρέπει να ληφθούν) αλλά και του κινήματος των επιβιωτιστών (survivalists ή preppers), οι οποίοι οργανώνουν από τώρα τις ζωές τους με βάση αυτήν την καταστροφή – όποια κι αν είναι αυτή. Αν και προϋπήρχε του 21ου αιώνα, το κίνημα γνώρισε σημαντική άνθηση από το 2001 και μετά, μάλιστα, όπως έχει δείξει ο Dendle, στην άνθηση αυτή συνέβαλαν ζόμπι μυθοπλασίες όπως το *The Walking Dead*, αλλά και το βιβλίο *The Zombie Survival Guide* του Max Brooks, έστω κι αν το τελευταίο γράφτηκε με σατιρική διάθεση.

Συγχρόνως, το επερχόμενο ή επελθόν τέλος αφορά και την ίδια την κουλτούρα, τον ίδιο τον (δυτικό) πολιτισμό: ενώ η θεωρία περί τέλους της ιστορίας –μιας οριστικής, παγκόσμιας ομαλοποίησης σε οικονομικό, κοινωνικό και πολιτικό επίπεδο υπό την ηγεμονία των ΗΠΑ– έχει καταρρεύσει, αυτό που ο Lyotard περιέγραψε ως τέλος των μεγάλων

[91] Quiggin, *Zombie Economics*, 8-9.

[92] Liam Mayo and Shamim Miah, "Zombie Disciplines: Knowledge, Anticipatory Imagination and Becoming in PostNormal Times". World Futures Review 2021. Vol. 0(0) 1-15.

[93] Ulrich Beck, "Living in the world risk society: A Hobhouse Memorial Public Lecture given on Wednesday 15 February 2006 at the London School of Economics." Economy and Society 35(3) August 2006: 329-345.

αφηγήσεων[94] δείχνει να παραμένει. Στη μεταμοντέρνα –ή υπερμοντέρνα κατάσταση– μια υπερπληθώρα πληροφοριών, ερεθισμάτων, εμπειριών οδηγεί το υποκείμενο σε μόνιμη σύγχυση, σε μιας μορφής αποξένωση από τον εαυτό του και τον κόσμο γύρω του: κοινώς, σε ζομποποίηση.

Αλλά ακόμα και θετικές εξελίξεις –στο κοινωνικό και ακτιβιστικό επίπεδο– που σημειώθηκαν τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα μπορούν κάλλιστα να συνδεθούν με τον νέο τύπο ζόμπι ο οποίος αναδύθηκε κατά τις δεκαετίες αυτές: το νοήμον, αφυπνιζόμενο ζόμπι, το οποίο αποζητά την αυτοδιάθεση, τον ταυτοτικό αυτοπροσδιορισμό, την αλληλεγγύη, την υπέρβαση, αντανακλά αντίστοιχες εξελίξεις και αιτήματα που σημειώθηκαν όσον αφορά τα δικαιώματα λιγότερο ορατών, καταπιεσμένων κοινωνικών ομάδων (ΛΟΑΤΚΙ+, μεταναστών κ.ά.), την άνθηση του κινήματος αλληλεγγύης και αυτοοργάνωσης (πολλές σχετικές μυθοπλασίες τελειώνουν με μια οργάνωση της κοινωνίας των ζωντανών στις βάσεις της κοινοκτημοσύνης και της άμεσης δημοκρατίας). Το ζόμπι που (ξανα)γίνεται υποκείμενο, που (ξανα)γίνεται κοινωνικό ον. Η ζομποποίηση τείνει σε κάποιες περιπτώσεις να σηματοδοτεί μια θετική κατάληξη, αντί για μια αρνητική.

Και εδώ είναι που βρίσκει εφαρμογή η έβδομη θέση του Cohen: το τέρας ως αφορμή για την επαναξιολόγηση των απόψεών μας για τον κόσμο. Όπως αναφέρει ο συγγραφέας, τα τέρατα «μας ρωτούν γιατί τα δημιουργήσαμε»[95]. Και όντως, οι ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες θέτουν ερωτήματα –έμμεσα ή άμεσα– 1) για το πώς ο εκτός μυθοπλασίας κόσμος κατέληξε να βρίσκεται στην παρούσα κατάστασή του και 2) για το τι θα γίνει αν αυτή η κατάσταση επιδεινωθεί. Παράλληλα, μας ζητούν όλο και περισσότερο να ταυτιστούμε με τα ζόμπι ή με τους μη προνομιούχους ζωντανούς – δηλαδή με τις ομάδες που θα υποστούν κυρίως τις συνέπειες αυτής της επιδείνωσης.

Παρόλο που δεν αμφισβητεί ότι οι ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες ενδέχεται να αντανακλούν και το πολιτισμικό και ιστορικό πλαίσιο στο οποίο έχουν γυριστεί, ο Platts εντοπίζει και άλλες αιτίες πίσω από τους κύκλους ανόδου και πτώσης στην πρόσληψη τέτοιων ταινιών, σειρών και βιντεοπαιχνιδιών. Συγκεκριμένα, η ανάλυσή του λαμβάνει υπόψη τις εξελίξεις στη βιομηχανία αλλά και εντός του «οικοσυστήματος» του ίδιου του είδους του τρόμου και του υποείδους του ζόμπι – η επιτυχία συγκεκριμένων ταινιών ή σειρών βρήκε πολλούς μιμητές οι οποίοι θέλησαν να επαναλάβουν αυτήν την επιτυχία, όπως συμβαίνει συχνά στον κινηματογράφο και ειδικά στο είδος του horror.

Για παράδειγμα, για την πτώση των ταινιών ζόμπι μεταξύ 1980 και 2001 ο Platts διαφωνεί με την άποψη του Bishop[96] ότι η αίσθηση σταθερότητας που ήταν διάχυτη στις ΗΠΑ[97] ήταν αυτή που κατέστησε τις ταινίες ζόμπι λιγότερο πολιτικοποιημένες και άρα λιγότερο ενδιαφέρουσες και περιζήτητες. Ο Platts επιχειρηματολογεί πως αυτή η μείωση συνδέεται με τάσεις στην ίδια την κινηματογραφική αγορά: ενώ αρχικά η έκρηξη των βιντεολεσχών και των βιντεοταινιών έφερε μια αντίστοιχη στο σινεμά είδους –και

[94] Ζαν-Φρανσουά Λυοτάρ, *Η Μεταμοντέρνα Κατάσταση (Δεύτερη Έκδοση)*. Μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης. (Αθήνα: Γνώση, 1993), 25-26, 56.

[95] Cohen, "Seven Theses", 20.

[96] Kyle Bishop, *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. (Jefferson: McFarland, 2010), 15, στο Todd K. Platts, "Producing the American Zombie Film: A Sociological Understanding of the Genesis and Evolution of a Genre". A Dissertation Presented to the Graduate School University of Missouri, 2013, 194.

[97] Και στον υπόλοιπο δυτικό κόσμο, θα μπορούσαμε κάλλιστα να συμπληρώσουμε.

συγκεκριμένα στις ταινίες ζόμπι– από τα μέσα έως τα τέλη της δεκαετίας του 1980, η δεκαετία του 1990 επέφερε πτώση, εξαιτίας της μονοπώλησης της αγοράς βίντεο από την αλυσίδα Blockbuster, η οποία έδειχνε προτίμηση σε πιο mainstream ταινίες και λιγότερο στον τρόμο. Αντιστοίχως, στην ανάλυση του Platts, η άνοδος στη δημοτικότητα τέτοιων ταινιών σχετίζεται με την εκ νέου κατάργηση αυτού του μονοπωλίου και την έλευση καινούριων εταιρειών παραγωγής. Φαινόμενα της βιομηχανίας του κινηματογράφου όπως «η συγχώνευση εταιρειών, η παγκοσμιοποίηση, η συνέργεια, η ταχεία εξάπλωση του home video, και ηα αυξημένη εξάρτηση από τις βοηθητικές αγορές» επέφεραν αύξηση στην παραγωγή αντίστοιχων ταινιών[98]. Η επιτυχία της σειράς κόμικ *The Walking Dead*[99], της ταινίας *28 Days Later*[100], του βιντεοπαιχνιδιού[101] και των πρώτων ταινιών *Resident Evil*[102,103] –απρόσμενη για τα τρία πρώτα– έδωσε περαιτέρω ώθηση, ώστε να «αναστηθεί» το συγκεκριμένο υποείδος. Επιπλέον η επιτυχία του *The Walking Dead* αύξησε την παραγωγή κόμικ με ζόμπι θεματολογία[104]. (Για τον Newman[105] οι απαρχές της αναβίωσης των ζόμπι εντοπίζονται, από χρονολογικής άποψης, στα τέλη της δεκαετίας του 1990 και από γεωγραφικής στην Άπω Ανατολή, χάρη όχι μόνο στο *Resident Evil*, αλλά και σε ταινίες όπως τα *Bio Zombie*[106] και *Bio-Cops*[107] και τα *Batoru Garu*[108], *Junk*[109], *Wild Zero*[110], *Versus*[111] και *Stacy*[112]).

Ακολουθώντας τη λογική του Platts, θα πρότεινα πως οι εξελίξεις στην τεχνολογία επηρέασαν και αυτές τους τρόπους παραγωγής και διανομής των ταινιών ζόμπι: από τη μία η δυνατότητα για τη δημιουργία περίτεχνων και πειστικών –πλην ακριβών– εφέ έδωσε τη δυνατότητα για τη δημιουργία ταινιών όπως το *World War Z* και η τριλογία *Maze Runner*. Από την άλλη, η δυνατότητα για δημιουργία φθηνών, αλλά επαγγελματικού επιπέδου παραγωγών,

---

[98] Platts, " Producing the American Zombie Film", 203. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…conglomeration, globalization, synergy, the rapid expansion of home video and, an increased reliance upon ancillary markets"

[99] *The Walking Dead*. Robert Kirkman, Tony Moore, δημιουργοί. Portland: Image Comics, 2003-2019.

[100] *28 Days Later*. Σκηνοθεσία Danny Boyle. DNA Films, British Film Council, 2002.

[101] Capcom. *Resident Evil*. PlayStation, Microsoft Windows, Sega Saturn, Nintendo DS. 1996.

[102] *Resident Evil*. Σκηνοθεσία Paul W.S. Anderson. Constantin Film, New Legacy, Davis-Films, Filmboard Berlin-Brandenburg, Filmföderungsanstalt, FilmFernsehFonds Bayern, Capcom Company, FilmFour, Intermedia Films, 2002.

[103] *Resident Evil: Apocalypse*. Σκηνοθεσία Alexander Witt. Davis Films / Impact Pictures, Constantin Film, 2004.

[104] Matthew Price, "Zombies refused to stay dead after 1950s ban in comics". 28 Αυγούστου 2015. Διαθέσιμο στο https://eu.oklahoman.com/story/entertainment/television/2015/08/28/zombies-refused-to-stay-dead-after-1950s-ban-in-comics/60727151007/ Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023.

[105] Kim Newman. *Nightmare Movies: Horror on Screen Since the 1960's*. (London: Bloomsbury, 2011), 585.

[106] *Bio-Zombie* (*Sang faa sau see*). Σκηνοθεσία Wilson Yip. Toho, Brilliant Idea Group, Cameron Entertainment Ltd., 1998.

[107] *Bio Cops* (*Sheng Hua Te Jing Zhi Sang Shi Ren Wu*). Σκηνοθεσία Wai-Man Cheng. Jing's Production, 2000.

[108] *Batoru Garu* (*Battle Girl: The Living Dead in Tokyo Bay* ή *Battle Girl: Tokyo Crisis Wars*). Σκηνοθεσία Kazuo 'Gaira' Komizu. Daiei, Moby Dick, 1991.

[109] *Junk* (*Shiryo-gari*). Σκηνοθεσία Atsushi Muroga. Japan Home Video, 2000.

[110] *Wild Zero*. Σκηνοθεσία Tetsuro Takeuchi. Dragon Pictures, Gaga, Takeuchi Entertainment, 1999.

[111] *Versus* (*Vāsasu*). Σκηνοθεσία Ryuhei Kitamura. Napalm Films, Wevco Production, 2000..

[112] *Stacy*. Σκηνοθεσία Naoyuki Tomomatsu. Gaga, Gensou haikyuu-sha Ltd., 2001.

χάρη σε αντίστοιχα φθηνά μηχανήματα και προγράμματα υπολογιστών, έδωσε την ευκαιρία σε μεγάλο αριθμό κινηματογραφιστών να φτιάξουν ζόμπι ταινίες – αλλά και ταινίες γενικότερα. Επιπλέον, οι ευρύτερες εξελίξεις στην τεχνολογία και το πώς αυτές επηρεάζουν την καθημερινότητά μας (ως εργαλείο επικοινωνίας αλλά και ως αντικείμενο εθισμού) εμπλούτισαν τη θεματολογία των ζόμπι μυθοπλασιών.

Β. Αϊτή και Vodou

Αλλά το ζόμπι ξεκινά στην Αϊτή και στο vodou – ή, όπως το αναφέρουν συχνά οι σχετικές οπτικοακουστικές μυθοπλασίες, voodoo. Υπό αυτόν τον γενικό όρο –σωστό σε μια συγκεκριμένη περίπτωση αλλά λάθος στις υπόλοιπες– έχουν συγχωνευθεί πρόχειρα οι θρησκευτικές πρακτικές των αφρικανών σκλάβων και των απογόνων τους σε τέσσερα διαφορετικά σημεία της αμερικανικής ηπείρου: στη Νέα Ορλεάνη (όπου ο όρος voodoo όντως χρησιμοποιείται), στην Κούβα (Santeria), στη Βραζιλία (Umbanda και Cambodle) και στην Αϊτή (vodou ή vodun)[113]. Αυτές οι τέσσερις διαφορετικές θρησκείες έχουν ως κοινό στοιχείο την πρόσμειξη δυτικοαφρικανικών (κυρίως από το Μπενίν και το Κονγκό) πίστεων με τον καθολικισμό, αλλά και τη χρήση της μαγείας, όχι τόσο για «μοχθηρούς», όσο για θεραπευτικούς σκοπούς. Δεν είναι, ωστόσο, απολύτως όμοιες η μία με την άλλη. Το ζόμπι δεν σχετίζεται με όλες αυτές τις θρησκείες, αλλά μόνο με το vodou, αν και δεν είναι ακριβώς μέρος του[114].

Το vodou ή vodoun ή Vaudou (σύμφωνα με τη Lauro[115]) είναι μια συγκρητική, μονοθεϊστική θρησκεία[116,117], που χαρακτηρίζεται από μεγάλη πολυπλοκότητα[118] και της οποίας το Ανώτερο Ον είναι ο Bondye (Bon Dieu, ο καλός Θεός). Ο Bondye είναι επίσης γνωστός ως Gran Met (Le Grand Maitre – ο Μέγας Κύριος/Άρχων) και εξομοιώνεται με τον χριστιανικό (καθολικό) Θεό. Παράλληλα με αυτόν, οι vodouisants αποδέχονται την ύπαρξη και μικρότερων θεοτήτων, των Iwa ή Ioa, τις οποίες και ταυτίζουν ή εξομοιώνουν με αγίους της Καθολικής Εκκλησίας. Παραδείγματος χάριν, ο Papa Legba είναι αντίστοιχος του Αγίου Αντωνίου της Πάδουα, αλλά και του Αγίου Λαζάρου και του Αγίου Πέτρου[119]· ο Ogou Chango αντιστοιχεί με τον Άγιο Μιχαήλ, ο Papa Ogou με τον Άγιο Ιάκωβο τον Αδελφόθεο κ.λπ.[120] Αντίστοιχα, στο voodoo της Νέας Ορλεάνης ο Papa Laba (ή Liba ή Limba) αντιστοιχεί με τον Άγιο Αντώνιο της Πάδουα ή με τον Άγιο Πέτρο και ούτω καθεξής[121]. Οι Iwa ή Ioa χωρίζονται σε τρεις οικογένειες: τους Rada, τους Petro και τους Ghede. Όπως και οι νεκροί, κατοικούν στο Vilokan, ένα εξιδανικευμένο, παραδείσιο μέρος που βρίσκεται κάτω από την επιφάνεια της Γης και είναι κατάφυτο. Στο πλαίσιο μιας ανταποδοτικής σχέσης, οι vodouisants προσφέρουν

[113] Fandrich, "Yorùbá influences…", 776.
[114] Ackermann and Gauthier, "The Ways and Nature of the Zombie", .
[115] Sarah Juliet Lauro, *The Transatlantic Zombie: Slavery, Rebellion, and Living Death*. New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press, 2015), 5.
[116] Amy Wilentz, *Farewell Fred Voodoo*. (New York: Simon & Schuster, 2013), 82.
[117] Alfred Métraux. *Voodoo*, Μετάφραση Hugo Charteris. London: Sphere, 1974), 20.
[118] Milo Rigaud, *Secrets of Voodoo*. Μετάφραση Robert B. Cross. San Francisco: City Lights Books, 1985), 7.
[119] Fandrich, "Yorùbá influences…", 784.
[120] Fandrich, "Yorùbá influences…", 784.
[121] Fandrich, "Yorùbá influences…", 784.

στους Iwa φαγώσιμα είδη και άλλα δώρα, σε αντάλλαγμα για τη βοήθεια και την προστασία τους.

Μεταξύ των τελετουργικών που προβλέπονται από τη vodou θρησκεία, περιλαμβάνονται θυσίες ζώων, τα λεγόμενα veves (απεικόνιση συμβόλων που αντιστοιχούν σε Iwa, σε καλαμποκάλευρο ή άλλα τρόφιμα σε μορφή σκόνης) αλλά και η χρήση μικρών ομοιωμάτων. Αναφορικά με τα τελευταία, αξίζει να σημειωθεί πως δεν χρησιμοποιούνται με τον τρόπο που αναπαριστούν διάφορες, αγγλόφωνες κυρίως ταινίες τρόμου/φαντασίας/μυστηρίου (δηλαδή, ως εργαλεία για την εξ αποστάσεως χειραγώγηση ή και εξολόθρευση τρίτων). Αντιθέτως, τα ομοιώματα αυτά οι vodouisants τα κατασκευάζουν προκειμένου να τα αφιερώσουν στους διάφορους Iwa, αποσκοπώντας στην εύνοια και τη βοήθεια αυτών των τελευταίων.

Οι ναοί του Vodou ονομάζονται Peristil (λέξη που πιθανώς να προέρχεται από το ελληνικό «περιστύλιο»), είναι εν πολλοίς αυτοσχέδιοι και εντός τους στήνονται βωμοί όπου αποτίθενται διάφορα φαγώσιμα, κυρίως πουλερικά, μαζί με ομοιώματα των ήσσονων θεοτήτων / καθολικών αγίων. Αφού ολοκληρωθεί το στήσιμο του ναού, ξεκινά η τελετή που περιλαμβάνει λιτανείες σε κρεολικά της Αϊτής, καθώς και στη langaj (langage), την ιδιόλεκτο που αποτελείται από λέξεις διαφόρων διεθνών γλωσσών (κυρίως fon και kongo) και η οποία χρησιμοποιείται σε διάφορες θρησκευτικές, ωδικές και χορευτικές πρακτικές της Αϊτής, μεταξύ των οποίων και στο Vodou. Οι λιτανείες αυτές ακολουθούνται από άλλα λατρευτικά τραγούδια, και καθώς αυτή η τελετουργία προχωρά, οι πιστοί υποτίθεται πως καταλαμβάνονται από πνεύματα που επισκέπτονται το Peristil.

Οι ιερείς του vodou είναι οι Houngans (άντρες) και οι Mambos (γυναίκες), άνθρωποι που έχουν επιλεγεί από τους νεκρούς προγόνους, καθώς και από τις vodou θεότητες, ενώ οι τελευταίες τους/τις είχαν καταλάβει. Ο ρόλος των Houngans και των Mambos είναι η βοήθεια προς την τοπική κοινότητα, μεταξύ άλλων και υπό τη μορφή προστασίας από ξόρκια. Επιπλέον, κάποιοι από τους vodou ιερείς είναι επιφορτισμένοι συγκεκριμένα με την καταγραφή και τη διάσωση των τελετουργιών και των τραγουδιών που συνδέονται με τη θρησκεία, καθώς και με το πέρασμά τους από τη μια γενιά στην άλλη. Παράλληλα με τους Houngans και τους Mambos, υπάρχουν και οι bokors, που, με δυτικούς όρους θα μπορούσαν να ονομαστούν μάγοι, καθώς η δραστηριότητά τους αφορά το να εκτελούν ξόρκια κατά παραγγελία, ξόρκια που συνήθως έχουν έναν πιο σκοτεινό, μοχθηρό χαρακτήρα, αλλά τα οποία δεν περιλαμβάνουν τα τελετουργικά και τη μεθοδολογία που αναπαριστάται κατ' εξακολούθηση στις αμερικανικές και δυτικοευρωπαϊκές ταινίες, τρόμου ή άλλες.

Όσον αφορά το κατά πόσο υπάρχει στη σύγχρονη εποχή πρακτικό, λατρευτικό ενδιαφέρον για θρησκείες όπως το vodou, το voodoo και η Santeria, εκτός από την προαναφερθείσα επισημοποίηση της θρησκείας vodou στην Αϊτή, η Fandrich σημειώνει πως κατά τις τελευταίες δεκαετίες πολλοί κάτοικοι της Νέας Ορλεάνης, της Κούβας, της Βραζιλίας αλλά και της Αϊτής νιώθουν πως δεν μπορούν να βιώσουν την πλήρη χειραφέτηση από την αποικιοκρατία και τον επιβεβλημένο σε αυτούς δυτικοευρωπαϊκό πολιτισμό παρά με το να υιοθετήσουν και τις θρησκείες των αφρικανών προγόνων τους[122].

Όσον αφορά την Αϊτή συγκεκριμένα, και σύμφωνα με την Fandrich[123], ήταν η τοπική θρησκεία vodou και η επίκληση στους αφρικανούς θεούς-πολεμιστές που προσέφερε

[122] Fandrich, "Yorùbá influences…", 777.

[123] Fandrich "Yorùbá influences…", 779.

έμπνευση και ενδυνάμωση στους αϊτινούς, αφρικανικής καταγωγής σκλάβους κατά την επανάστασή τους ενάντια στους γάλλους αποικιοκράτες. Οι πρώτες προσπάθειες αποτίναξης του αποικιοκρατικού ζυγού τη δεκαετία του 1750 είχαν ως πρωτοστάτη τον ιερέα vodou Francois Mackandal, ο οποίος ακόμα και σήμερα θεωρείται από τους Αϊτινούς σύμβολο αντίστασης[124]. Η βασική μέθοδος του Mackandal ήταν η δηλητηρίαση λευκών αποικιοκρατών[125]. Για τον Dubois, «οι θρησκευτικές πρακτικές διευκόλυναν τη διαδικασία της οργάνωσης του ξεσηκωμού του 1791»[126].

Αρκετά χρόνια μετά τον θάνατο του Mackandal, το βράδυ της 14ης Αυγούστου 1791 (παραμονή της επανάστασης), 200 περίπου μαύροι Αϊτινοί συγκεντρώθηκαν (ανοικτά, όχι κρυφά) στην τοποθεσία που αργότερα έκτοτε έγινε γνωστή ως Bois Caiman (βρίσκεται στο βόρειο τμήμα της σημερινής Αϊτής, αν και το ακριβές σημείο δεν έχει επιβεβαιωθεί ακόμη) προκειμένου να αποφασίσουν την εξέγερση κατά των Γάλλων αποικιοκρατών (βλ. Εικόνα 2). Αν και δεν υπάρχουν περιγραφές από πρώτο χέρι της συνάντησης αυτής[127], είναι βέβαιο πως περιελάμβανε τελετή vodou, καθώς και θυσία ταύρου, διαδικασίες που συνέβαλαν στο να βρουν οι παρευρισκόμενοι το απαιτούμενο ψυχικό σθένος προκειμένου να εξεγερθούν[128]. Η συνάντηση επαναλήφθηκε μία εβδομάδα αργότερα, κοντά στην τοποθεσία όπου διεξάχθηκε η πρώτη – αυτή τη φορά μυστική, και με τη θυσία χοίρου αντί ταύρου. Ανεξαρτήτως από το αν δέχονται την ιστορική αλήθεια του συγκεκριμένου επεισοδίου, και ο Popkin και η Fandrich αναφέρουν πως στη συλλογική μνήμη της Αϊτής έχει εντυπωθεί η ιδιαίτερα σημαντική συμβολή του vodou για την έναρξη και την επιτυχία της επανάστασης. Ο Rodney Salnave, διεξοδικός ερευνητής των γεγονότων της 14ης Αυγούστου 1791, θεωρεί πως, καθότι θιασώτες του ορθού λόγου, οι επικεφαλής της αϊτινής επανάστασης δεν πίστευαν στη μαγεία ως τέτοια, αλλά την εκμεταλλεύτηκαν ως εργαλείο ενθάρρυνσης.[129]

[124] Jeremy D. Popkin, *A Concise History of The Haitian Revolution*. Chichester: Wiley-Blackwell. 2012, 19.
[125] Popkin, *Haitian Revolution*, 19.
[126] Laurent Dubois, "Vodou and History" *Comparative studies in society and history* 43.1 (2001): 92-100, 101. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Religious practices facilitated the process of the organization of the 1791 insurrection".
[127] Rodney Salnave, "Boukman Wasn't Mouslim". 10 Σεπτεμβρίου 2017 (Επικαιροποιήθηκε στις 20 Μαΐου 2020). Διαθέσιμο στο https://bwakayiman.blogspot.com/2017/09/boukman-wasnt-muslim.html Προσπελάστηκε στις 12 Νοεμβρίου 2023.
[128] Popkin, *Haitian Revolution*, 37.
[129] Salnave, "Boukman wasn't Muslim", χωρίς αριθμό σελίδας.




Εικόνα 2: Ζωγραφική αναπαράσταση της νύχτας της 14ης Αυγούστου 1791[130] στο Bois Caiman και στιγμιότυπο από την ταινία *I Walked with a Zombie*[131].

Σε άλλο πλαίσιο και ορμώμενοι από άλλες αφορμές, συγγραφείς όπως ο Wittgenstein και ο Girard έχουν αναφερθεί στην ηθική και ψυχολογική (λυτρωτική ή ενθαρρυντική) σημασία της τελετουργίας: «Η παράσταση μιας επιθυμίας είναι αυτή η ίδια παράσταση της εκπλήρωσής της», αναφέρει ο Wittgenstein, συμπληρώνοντας πως «και η μαγεία, όμως, παριστά μιαν επιθυμία. Εκφράζει μιαν επιθυμία»[132]. Αντίστοιχα, ο Girard υπογραμμίζει και μια πολιτική πτυχή της τελετουργίας που βρίσκει τέλεια εφαρμογή στην περίπτωση της αϊτινής Επανάστασης και του vodou: «Η τελετουργία παραμένει εν ζωή καθόσον χειραγωγεί προς μια ορισμένη κατεύθυνση τις πραγματικές πολιτικές και κοινωνικές συγκρούσεις»[133]. Έτσι, και στην περίπτωση της Αϊτινής Επανάστασης, η τελετή vodou που περιλαμβανόταν στη συγκέντρωση της 14ης Αυγούστου κατέστη «ένα σύμβολο του δημιουργικού, πνευματικού και πολιτικού έπους που προκάλεσε αλλά και αναδύθηκε από την εξέγερση του 1791».[134]

Η Αϊτή κηρύχθηκε τελικά σε ανεξάρτητο κράτος το 1804 και «η ιστορία της επανάστασης έγινε μέρος της θρησκείας»[135]. Ωστόσο, όπως αναφέρει ο Dubois, τις δεκαετίες μετά την Αϊτινή επανάσταση «το vodou αναπαρίστατο συνήθως ως το αντίθετο του "πολιτισμού"»[136] εκτός της Αϊτής και συγκεκριμένα από διάφορες γειτονικές χώρες (τις ΗΠΑ και άλλες) που συνέχιζαν να εφαρμόζουν τη δουλοκτησία, φροντίζοντας παράλληλα να απομονώσουν εμπορικά και πολιτισμικά την Αϊτή, τη χώρα των απελεύθερων σκλάβων. Ο Hoerman υπερθεματίζει πως, στην περίπτωση της Αϊτής, το ενοχλητικό για τους λευκούς αποικιοκράτες ήταν πως οι μέχρι πρότινος σκλάβοι είχαν διεκδικήσει και κερδίσει την ελευθερία τους από μόνοι τους, αντί να περιμένουν μια «άνωθεν» (δηλαδή, από τους αποικιοκράτες αυτούς) σωτηρία, μια έξωθεν αξιολόγηση για το αν και κατά πόσο μπορούσαν να υπάρξουν και να λειτουργήσουν ανεξάρτητα από τους «πολιτισμένους»

[130] Ή της 21ης Αυγούστου, αν κρίνουμε από τη θυσία του χοίρου. Ο πίνακας είναι του Dieudonne Cedor.

[131] Το *I Walked With A Zombie* εκτυλίσσεται μεν στο επινοημένο νησί Saint Sebastian, αλλά περιλαμβάνει μερικές από τις πιο πιστές αναπαραστάσεις vodou τελετών, καθότι οι δημιουργοί της – λευκοί Αμερικανοί της Χολυγουντιανής κινηματογραφικής βιομηχανίας- διεξήγαγαν εκτενή έρευνα πάνω στο θέμα προτού να γράψουν το σενάριο.

[132] Ludwig Wittgenstein, *Γλώσσα, Μαγεία, Τελετουργία*. Μετάφραση Κωστής Μ. Κωβαίος. (Αθήνα: Καρδαμίτσα, 1990), 27.

[133] Rene Girard, *Η βία και το ιερό: Το εξιλαστήριο θύμα*. Μετάφραση Κωστής Παπαγιώργης. (Αθήνα: Πλέθρον, 2017), 169.

[134] Dubois, "Vodou and History", 102.

[135] Dubois, "Vodou and History", 102.

[136] Laurent Dubois, "Vodou and History", 92.

δυτικοευρωπαίους.[137] Περαιτέρω, η ταύτιση του vodou με πιο σκοτεινά στοιχεία, όπως η μαύρη μαγεία, ο σατανισμός και τα ζόμπι έχουν να κάνουν επίσης με αυτή την προσπάθεια απαξίωσης και της αϊτινής κουλτούρας και της αϊτινής επανάστασης[138].

Από το 2003, το vodou έχει αναγνωριστεί επίσημα ως θρησκεία στην Αϊτή, μετά από σχετικό διάταγμα του τότε προέδρου της χώρας Jean-Bertrand Aristide[139]. Ωστόσο, οι τελετές vodou συνεχίζουν να μην έχουν δημόσιο, ανοικτό χαρακτήρα. Το vodou αποτελεί πρόσμειξη του καθολικισμού με στοιχεία από δυτικοαφρικανικές θρησκείες της περιοχής του ποταμού Κονγκό, της δυτικής Νιγηρίας και της Δαχομέη (σημερινού Μπενίν)[140]. Μεταξύ αυτών των θρησκειών υπάρχουν, σε μικρότερο βαθμό, και στοιχεία της θρησκείας της φυλής Yoruba, που επίσης κατοικούσε στο σημερινό Μπενίν, αλλά και στη Δυτική Νιγηρία[141]. Το vodou δεν χρησιμοποιείται για μοχθηρούς σκοπούς, αλλά έχει, αντιθέτως, κοινωνικό χαρακτήρα, στοχεύοντας στην ενδυνάμωση και την ανάπτυξη αισθήματος ευθύνης του πιστού (vodouisant ή sevite/serviteur) απέναντι στην κοινότητα στην οποία ζει.

Γ. Πραγματικές περιπτώσεις ζόμπι στη βιολογία και την ιατρική

Το ζόμπι δεν είναι απλώς ένα επινοημένο πλάσμα, ένα σύμβολο μέσω του οποίου κινηματογραφιστές και άλλοι καλλιτέχνες μιλούν αλληγορικά για την ίδια την πραγματικότητα. Είναι επίσης ένα είδος το οποίο *απαντάται στην πραγματικότητα*, σε διάφορες μορφές και από διάφορες αιτίες. Η παρούσα υποενότητα θα εξετάσει συνοπτικά κάποια από αυτά τα πραγματικά ζόμπι, καθώς και την αλληλεπίδρασή τους με την αντίστοιχη οπτικοακουστική μυθοπλασία.

Υπάρχουν συγκεκριμένες περιπτώσεις οι οποίες αξίζει να αναλυθούν στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας και οι οποίες αφορούν τόσο την ίδια την Αϊτή, όσο και φαινόμενα που παρατηρούνται εκτός αυτής. Όπως αναφέρει η Hurston, η οποία έχει κάνει επιτόπια έρευνα στη χώρα, ενώ με τα μάτια ενός δυτικού το ζόμπι και η ζομποποίηση είναι κάτι που τείνει προς την πλευρά της φημολογίας, του λαϊκού μύθου και της θρησκοληψίας, για τους περισσότερους Αϊτινούς είναι μέρος της καθημερινότητάς τους. Όπως αναφέρει η ίδια: «Κανείς δεν μπορεί να μείνει στην Αϊτή για πολύ, χωρίς να ακούσει αναφορές σε ζόμπι, με τον έναν ή τον άλλον τρόπο, και ο φόβος για αυτό το πράγμα και για όλα όσα αυτό σημαίνει απλώνεται σε όλη τη χώρα σαν ένα ρεύμα κρύου αέρα»[142]. Πρόκειται για έναν αληθινό συλλογικό φόβο ή μάλλον για ένα σύνολο από φόβους[143], επιδραστικό σε τέτοιο βαθμό, ώστε η διαδικασία της ζομποποίησης να έχει ψηφιστεί διά νόμου ως ποινικά κολάσιμη, ήδη από το

[137] Raphael Hoermann, "Figures of terror: The "zombie" and the Haitian Revolution", Atlantic Studies, 14:2, 152-173, 2017, 153.
[138] Hoermann, "Figures of terror", 153.
[139] BBC News. 2003. "Haiti makes voodoo official". http://news.bbc.co.uk/2/hi/americas/2985627.stm
[140] Fandrich, "Yorùbá influences…", 781.
[141] Fandrich, "Yorùbá influences…", 781.
[142] Zora Neale Hurston, *Tell My Horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica.* (New York: Harper Perennial, 2009), 179. Πρωτότυπο απόσπασμα: "No one can stay in Haiti long without hearing Zombies mentioned in one way or another, and the fear of this thing and all that it means seeps over the country like a ground current of cold air".
[143] Hurston, *Tell My Horse*, 179.

1835[144,145]. Άλλωστε, το vodou είναι μια από τις επίσημες πίστεις της χώρας, ενώ ακόμα και στις πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα δηλώνονται στις τοπικές αρχές έως και χίλιες περιπτώσεις ζομποποίησης ανά έτος[146].

Επομένως, το ζόμπι και ό,τι σχετίζεται με αυτό είναι κάτι το πραγματικό για το μεγαλύτερο μέρος της αϊτινής κοινωνίας και σχετικές περιπτώσεις έχουν μαθευτεί και μελετηθεί και εκτός της χώρας. Ίσως το πιο γνωστό και αναλυμένο περιστατικό υπήρξε ο Clairvius Narcisse. Ο Narcisse γεννήθηκε το 1922 και κηρύχτηκε νεκρός το 1962, μετά από αδιάγνωστη ασθένεια, η οποία περιελάμβανε πυρετό, κόπωση και αιμόπτυση[147]. Σύμφωνα με άλλη πηγή, τα συμπτώματά του ήταν πυρετός, σωματικός πόνος και δυσφορία, ενώ την ώρα του θανάτου του έπασχε από πνευμονικό οίδημα, αναπνευστικά προβλήματα, υπόταση και υποθερμία[148]. Μετά την κήρυξή του ως νεκρού, ενταφιάστηκε. Ωστόσο, δεκαοκτώ χρόνια αργότερα, ένας άντρας εμφανίστηκε στην πόλη L' Estère, ισχυριζόμενος πως ήταν ο –επίσημα εκλιπών– Narcisse. Ισχυρίστηκε επίσης, πρώτον, πως είχε περάσει το προηγούμενο διάστημα εργαζόμενος σε ζαχαροφυτεία –ως ζόμπι και παρά τη θέλησή του– και, δεύτερον, πως είχε διαφύγει τη μοίρα του ζόμπι, επειδή ο άνθρωπος που τον ήλεγχε είχε πεθάνει. Απέδειξε την ταυτότητά του, παραθέτοντας στη σύζυγο του Narcisse Angelina, καθώς και σε άλλους γείτονες, πληροφορίες που μόνο ο ίδιος ο νεκρός θα μπορούσε να τις γνωρίζει.

Η ιστορία του Narcisse απασχόλησε την επιστήμη ποικιλοτρόπως, αλλά απασχόλησε και την οπτικοακουστική μυθοπλασία[149,150]. Και δεν ήταν η μόνη. Τη δεκαετία του 1930, η Αμερικανίδα ανθρωπολόγος Zora Neale Hurston επισκέφτηκε την Αϊτή και την Τζαμάικα και κατέγραψε τις εντυπώσεις της στο βιβλίο *Tell My Horse*, αναφερόμενη σε διάφορες περιπτώσεις ζόμπι και κυρίως στις Marie M. και Felicia Felix-Mentor: δύο νεαρές γυναίκες που ενταφιάστηκαν ως νεκρές και επανεμφανίστηκαν στον τόπο καταγωγής τους ύστερα από δεκαετίες, σε άθλια κατάσταση. Παρόλο που τις γνώρισε προσωπικά, η Hurston δεν μπόρεσε να παράσχει χειροπιαστές αποδείξεις πως οι δύο γυναίκες –ή οποιοδήποτε άλλο άτομο για το οποίο μίλησε στο βιβλίο της– είχαν όντως υποστεί ζομποποίηση.

Αντίστοιχα, τη δεκαετία του 1990 οι Littlewood και Douyon μελέτησαν τρεις περιπτώσεις νεαρών ατόμων τα οποία είχαν κηρυχθεί νεκρά και είχαν επανεμφανιστεί στη ζωή των οικογενειών τους, εμφανίζοντας παρόμοια συμπτώματα: βωβότητα, αποπροσανατολισμό, αδυναμία να τραφούν μόνα τους, κύρτωση του σώματος, υπερβολικά αργό βάδισμα, ισχνότητα, όψη πιο νεανική σε σχέση με την πραγματική ηλικία τους. Οι συγγραφείς διεξήγαγαν συνεντεύξεις με τα τρία περιστατικά, με συγγενείς τους, καθώς και με bokor που δεν είχαν άμεσα ανάμειξη σε οποιαδήποτε από αυτές τις ιστορίες. Έφτασαν στο

---

[144] Roland Littlewood and Chavannes Douyon, "Clinical Findings in three cases of Zombification". The Lancet, 1997, 350: 1094-1096, 1094.

[145] Πέτρος Ιωαννίδης, «Επίμετρο». Στο *Zombie στην Ελλάδα*. (Αθήνα: iwrite.gr publications, 2017), 550.

[146] Connie Nugent, Gilbert Berdine and Kenneth Nugent, "The undead in culture and science". *Baylor University Medical Center Proceedings*, vol. 31, no. 2, pp. 244-249. Taylor & Francis, 2018, 248.

[147]Gino Del Guercio, 1986. "The Secrets of Haiti's Living Dead". Harvard Magazine, January-February 1986. Διαθέσιμο στο https://www.harvardmagazine.com/sites/default/files/zombie_1986_small.pdf, προσπελάστηκε στις 10 Μαΐου 2018.

[148] Elizabeth Ginalis, "Zombi in Haiti", στο https://sites.duke.edu/ginalisgh323/zombi-in-haiti/, Προσπελάστηκε στις 30 Οκτωβρίου 2022.

[149] *Zombi Child*. 2019. Σκηνοθεσία Bertrand Bonello. My New Picture, Les Films du Bal, Arte France Cinema, Playtime, 2019.

[150] *The Serpent and the Rainbow, Σκηνοθεσία* Wes Craven. Universal Pictures, 1988.

συμπέρασμα πως καμία από αυτές τις περιπτώσεις δεν μπορεί να εξηγηθεί με τη θεωρία της μαγείας και πως πρόκειται για περιστατικά ψυχικής νόσου η οποία ερμηνεύτηκε από τους ντόπιους ως ζομποποίηση, μιας και αυτή η έννοια είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη στην Αϊτή.

Επιπλέον, οι Littlewood και Douyon υπογράμμισαν ότι μια πλήρης εξέταση του φαινομένου της ζομποποίησης απαιτεί κάτι παραπάνω από την ανάλυση προσωπικών βεντετών ή της μεθοδολογίας των τοπικών μάγων:

> «Θα ήταν ενδιαφέρον να μάθουμε πώς το ζόμπι αντανακλά όχι μόνο την αντίληψη των ντόπιων περί ψυχοπαθολογίας αλλά και την εθνική ιστορία της Αϊτής ως μιας μαύρης Δημοκρατίας, αποτελούμενης από πρώην σκλάβους που συνεχίζουν να αντιμετωπίζουν την πάντοτε παρούσα απειλή της πολιτικής εξάρτησης [από τρίτα κράτη], τις εξωτερικές παρεμβάσεις και την απώλεια της αυτοδιάθεσης»[151].

Την απάντηση σε αυτή τη διερώτηση είχε δώσει αρκετά νωρίτερα ο Frantz Fanon, αναφέροντας πως ο φόβος γύρω από τα ζόμπι έχει χτυπήσει πρωτίστως τα ίδια τα θύματα της αποικιοκρατίας· πως έχουν σωματοποιήσει το φόβο να βρεθούν αντιμέτωποι με πραγματικά ζόμπι ή να μετατραπούν σε ζόμπι –ή ακόμα χειρότερα πως είναι ήδη ζόμπι–, καταστέλλοντας έτσι τον εαυτό τους και αρνούμενα να προβούν σε διεκδικήσεις. Αυτή η εσωτερίκευση του βιώματος, αυτή η ταύτιση με το ζόμπι αποτελεί ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο κανονικοποίησης της αποικιοκρατίας[152].

Η σύνδεση μεταξύ πολιτικής και ζόμπι αφορά και τον τρόπο που οι Αϊτινοί αντιλαμβάνονται και αλληλεπιδρούν με τη δική τους, τοπική κυβέρνηση, από τότε που η χώρα ξανάγινε ανεξάρτητο κράτος. Για παράδειγμα, όπως αναφέρει ο Ιωαννίδης, η συζήτηση περί ζομποποιήσεων γνώρισε νέα ακμή κατά την περίοδο 1955-1971 όταν αρχηγός του αϊτινού κράτους ήταν ο Papa Doc Duvalier – η μυστική αστυνομία του περιλάμβανε στις τάξεις της και bokor, ενώ οι εξαφανίσεις και εκτελέσεις αντιφρονούντων αυξήθηκαν σε τέτοιο βαθμό, ώστε να αυξηθούν οι φήμες περί νεκροζώντανων που κυκλοφορούν ελεύθεροι και οι συγγενείς των ανθρώπων που πέθαιναν ακόμα και από φυσικά, νόμιμα αίτια να προχωρούν σε αποκεφαλισμούς και άλλους ακρωτηριασμούς για να βεβαιωθούν πως τα πτώματά τους δεν θα μετατραπούν σε ζόμπι από τους κακούς μάγους του Duvalier[153]. Ακόμα και εκτός Αϊτής, η απειλή των voodoo/vodou/ζόμπι είναι τόσο μεγάλη, ώστε να χρησιμοποιείται από διάφορες παράνομες οργανώσεις, π.χ. από κυκλωματα trafficking, όπως στην περίπτωση 16 γυναικών από τη Νιγηρία οι οποίες εξαναγκάστηκαν να δουλέψουν ως πόρνες στην Ισπανία το 2018[154]

---

[151] Littlewood and Douyon, 1096. Πρωτότυπο απόσπασμα: "It would be interesting to know how the zombi reflects not only local understanding of psychopathology but Haiti's national history as the black republic of former slaves who have continued to face the ever-present threat of political dependency, external intervention, and loss of selfdetermination".

[152] Simone Brioni, "Zombies and the Post-Colonial Italian Unconscious". Cinergie, il Cinema e le altri. 166-167.

[153] Ιωαννίδης, «Επίμετρο», 549.

[154] Radina Gigova, "16 Nigerian Women are safe after voodoo death threats and forced prostitution, police say". 1 Φεβρουαρίου 2018. Διαθέσιμο στο https://edition.cnn.com/2018/02/01/world/nigerian-women-voodoo-threats-spain/index.html. Προσπελάστηκε στις 12 Δεκεμβρίου 2023.

ή 40 γυναικών, επίσης από τη Νιγηρία, οι οποίες εξαναγκάστηκαν να πράξουν το ίδιο στην Ελλάδα το 2009[155].

Αλλά το ζόμπι συνέχισε να απασχολεί επιστήμονες από τις ΗΠΑ και αλλού, και πέρα από τον ρόλο του συμβόλου του τρόμου και της καταπίεσης. Με αφορμή την προαναφερθείσα περίπτωση του Narcisse, ο εθνοβοτανολόγος Wade Davis ταξίδεψε στην Αϊτή τη δεκαετία του 1980 και ήρθε σε επαφή με bokor, συμμετέχοντας σε μυστικές τελετουργίες, αλλά και αποσπώντας από αυτούς διάφορα σκευάσματα σε μορφή σκόνης τα οποία (υποτίθεται πως) τους χρησίμευαν στη διαδικασία της ζομποποίησης ζωντανών ανθρώπων. Το καθένα από αυτά τα σκευάσματα είχε διαφορετική χημική σύνθεση, αλλά όλα τους είχαν τέσσερα κοινά συστατικά, δηλαδή υλικό από: λαγοκέφαλο (ψάρι το οποίο παράγει την νευροτοξίνη τετροδοτοξίνη, ικανή να προκαλέσει πλήρη παράλυση, ακραία μείωση του μεταβολισμού, καθώς και περιορισμό της συνειδητότητας), θαλάσσιο βάτραχο (ο οποίος επίσης είναι ικανός να παράγει τοξικές ουσίες με αναλγητικές αλλά και δυνητικά φονικές ιδιότητες), βάτραχο της Ισπανιόλας (Osteopilus Dominicensis, ειδική κατηγορία δεντροβατράχου η οποία ευδοκιμεί στο νησί του οποίου μέρος είναι και η Αϊτή και ο οποίος εκκρίνει μια ενοχλητική, αλλά όχι φονική ουσία), και απομεινάρια από πτώματα ανθρώπων[156]. Παρότι η όλη διαδικασία παραγωγής του σκευάσματος έχει έντονο το στοιχείο της χημείας, της βιολογίας και της ανάμειξης πραγματικών, χειροπιαστών υλικών με σκοπό μια συγκεκριμένη χημική αντίδραση στο σώμα του θύματος, ο Davis έχει επισημάνει πως η ζομποποίηση είναι ως επί το πλείστον ζήτημα «μαύρης μαγείας», δηλαδή μια προσπάθεια αιχμαλώτισης της ψυχής του θύματος, και συγκεκριμένα του *ti bon ange*[157], του κομματιού εκείνου της ψυχής το οποίο συνδέεται με την ξεχωριστή προσωπικότητα και ταυτότητα ενός ανθρώπου[158].

Σημειωτέον πως η διαδικασία της ζομποποίησης δεν αφορά την ανάσταση νεκρών αλλά τη φαινομενική νέκρωση ενός οργανισμού και την κατοπινή επαναφορά του σε ζωντανή κατάσταση, με μειωμένη, ωστόσο, συνειδητότητα, ικανότητα αυτενέργειας και επίγνωση της ύπαρξής του και του περιβάλλοντός του. Μετά τη λήψη του σκευάσματος, οι παλμοί της καρδιάς και ο ρυθμός της αναπνοής του θύματος μειώνονται σε τέτοιο βαθμό, που να δείχνει νεκρό. Κηρύσσεται επίσημα τέτοιο και στέλνεται σύντομα στο νεκροταφείο, μιας και η υψηλή θερμοκρασία της Αϊτής επιβάλλει το να μη μένουν άθαφτα τα πτώματα για πολύ καιρό. Ο bokor ξεθάβει το θύμα του από τον τάφο και συλλαμβάνει το ti bon ange, δημιουργώντας έτσι δύο παράλληλα ζόμπι τα οποία αφορούν το ίδιο πρόσωπο: ένα πνευματικό ζόμπι –η ψυχή, κλεισμένη σε ένα δοχείο– και ένα ζόμπι πτώμα (zombi cadavre). Μετά από μία ή δύο μέρες, η ζομποποίηση ολοκληρώνεται με την ανάνηψη του θύματος και τη παροχή ενός νέου μείγματος (γνωστού ως «το αγγούρι του ζόμπι»). Τα βασικά συστατικά του σκευάσματος αυτού είναι η γλυκοπατάτα και το διαβολόχορτο[159] (γνωστό και ως δατούρα ή datura, χόρτο το οποίο προκαλεί συμπτώματα από κατακράτηση ούρων και αρρυθμία μέχρι ψυχωτικά

[155] eKathimerini Newsroom. "Sex ring lured women with voodoo threats". 13 Νοεμβρίου 2009. Διαθέσιμο στο https://www.ekathimerini.com/news/66131/sex-ring-lured-women-with-voodoo-threats/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2019.

[156] Elizabeth Ginalis, "Zombie Project". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://sites.duke.edu/ginalisgh323/zombie-project/, προσπελάστηκε στις 30 Οκτωβρίου 2022.

[157] Στην αϊτινή ιδιόλεκτο, «μικρός καλός άγγελος».

[158] Ginalis, "Zombie Project".

[159] Ιωαννίδης, «Επίμετρο», 552.

επεισόδια[160]). Η ανάνηψη αυτή δεν είναι πλήρης, και το θύμα διατηρείται σε κατάσταση περιορισμένης βούλησης και επίγνωσης, ούτως ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως σκλάβος. Η Ginalis σημειώνει πως το ζόμπι περιέρχεται σε αυτή την κατάσταση εν μέρει λόγω των ενεργειών του bokor αλλά, επιπλέον, και λόγω της ίδιας της πίστης του θύματος στην ύπαρξη της μαγείας και της ζομποποίησης, καθώς αυτές οι διαδικασίες έχουν εντυπωθεί βαθιά στο συλλογικό ασυνείδητο των Αϊτινών[161].

Παραβλέποντας το αυστηρά τελετουργικό (μαγικό-θρησκευτικό) κομμάτι της διαδικασίας, διάφοροι δυτικοί επιστήμονες άσκησαν κριτική στα αμιγώς βοτανολογικά-βιοχημικά συμπεράσματα του Davis, ειδικά σε όσα αφορούν την επίδραση της τετροδοξίνης, θεωρώντας πως δεν αρκούν για να αποδείξουν πως η διαδικασία της ζομποποίησης είναι όντως κάτι το πραγματικό και το εφικτό[162,163,164]. Ωστόσο, η θεωρία του Davis έχει διαδοθεί αρκετά, ώστε να γίνει πιστευτή από μεγάλο ποσοστό των ανθρώπων που την έχουν υπόψη τους, ενώ έχει επηρεάσει και τον τρόπο που το Hollywood αντιλαμβάνεται τα ζόμπι και τη μέθοδο «κατασκευής» τους[165]. Ο Davis είναι ο κεντρικός χαρακτήρας της αμερικανικής ταινίας μυθοπλασίας *The Serpent and the Rainbow*, η οποία έχει βασιστεί στο ομότιτλο βιβλίο που έχει γράψει ο ίδιος και τον παρουσιάζει, μεταξύ άλλων, να πέφτει θύμα μιας τέτοιας ζομποποίησης (δραπετεύοντας, προφανώς, στο τέλος). Στην Ελλάδα η ταινία είχε παιχτεί με τον απλούστατο τίτλο *Βουντού*.

Η διαδικασία που έχουν περιγράψει ο Davis και διάφοροι υποστηρικτές του, δηλαδή η χειραγώγηση ενός άλλου σώματος, μιας άλλης οντότητας, μέσω χημικών ουσιών, είναι και ο τρόπος με τον οποίο το ζόμπι απαντάται στη φύση και συγκεκριμένα στον μικρόκοσμο των εντόμων. Για παράδειγμα, όπως έχει δείξει ο Kenneth C. Catania[166] αλλά και οι Gal και συνεργάτες[167], η θηλυκή σμαραγδένια σφήκα (γνωστή στα ελληνικά και ως σφήκα-πεταλούδα ή σφήκα κούκου, αγγλικά emerald jewel wasp, λατινικά Ampulex Compressa), παράγει νευροτοξικό δηλητήριο, το οποίο και χρησιμοποιεί για να ελέγξει τα θύματά της (ως επί το πλείστον κατσαρίδες) και να τα παράσχει στη συνέχεια –ενόσω είναι ακόμη ζωντανά– ως τροφή στις προνύμφες της. Η σφήκα διοχετεύει το δηλητήριο στο σώμα των κατσαρίδων κεντρίζοντάς τες δύο φορές, στον θώρακα και στα γάγγλια του εγκεφάλου[168]. Το δηλητήριο αρχικά ακινητοποιεί την κατσαρίδα και μετά πυροδοτεί σε αυτήν μια διαδικασία αυτοκαθαρισμού, ενώ ταυτόχρονα η σφήκα απομακρύνεται προς αναζήτηση της φωλιάς όπου

---

[160] Sebastian Daniel Trancă, Robert Szabo and Mihaela Cociş. "Acute poisoning due to ingestion of Datura stramonium–a case report." *Romanian journal of anaesthesia and intensive care* 24, no. 1 (2017): 65-68. 65, 67.

[161] Elizabeth Ginalis, "The Zombification process". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://sites.duke.edu/ginalisgh323/zombification-process/ Προσπελάστηκε στις 30 Οκτωβρίου 2022.

[162] Terence Hines. "Zombies and Tetrodotoxin." *Skeptical Inquirer* 32, no. 3 (2008): 60.

[163] Takeshi Yasumoto and C. Y. Kao. "Tetrodotoxin and the Haitian zombie." *Toxicon: Official Journal of the International Society on Toxinology* 24, no. 8 (1986): 747-749.

[164] Ackermann and Gauthier, "The Ways and Nature of the Zombi", 466–94.

[165] Hines, "Tetrodotoxin", 62.

[166] Kenneth C. Catania, "How Not to Be Turned into a Zombie". Brain Behavior and Evolution 2018(92): 32-46.

[167] Ram Gal, Maayan Kaiser, Gal Haspel, Frederic Libersat, "Sensory arsenal on the stinger of the parasitoid jewel wasp and its possible role in identifying cockroach brains". PLoS One, 2014 26; (9)2 e89683.

[168] Gal, Kaiser, Haspel and Libersat, "Sensory Arsenal", 1.

θα τοποθετήσει τις προνύμφες της[169]. Επιστρέφοντας, και διατηρώντας ακόμα τον έλεγχο επί του σώματος της κατσαρίδας, η σφήκα σπάει τις κεραίες στο κεφάλι του θύματός της και τις χρησιμοποιεί σαν χαλινάρι, με το οποίο καθοδηγεί την κατσαρίδα στην επιλεγμένη φωλιά. Εκεί, γεννά τα αυγά της πάνω στο σώμα της κατσαρίδας και σφραγίζει το σημείο. Το δηλητήριό της εξυπηρετεί και μια τρίτη λειτουργία, δηλαδή την καθυστέρηση του μεταβολισμού της κατσαρίδας, ούτως ώστε η σάρκα της να είναι καλά συντηρημένη, όταν θα χρησιμεύσει ως τροφή για τις προνύμφες που πρόκειται να γεννηθούν γύρω της[170].

Παρομοίως, ο μύκητας Ophiocordyceps unilateralis χρησιμοποιεί μυρμήγκια –κυρίως της οικογένειας Camponotinii– ως ξενιστές προκειμένου να αναπαραχθεί[171]. Ο μύκητας είναι πλέον γνωστός ως μύκητας των ζόμπι μυρμηγκιών. Η χρήση αυτή βασίζεται στον εξ αποστάσεως χειρισμό της κάτω γνάθου των μυρμηγκιών[172]. Ενώ τα μυρμήγκια αυτού του τύπου κινούνται σε συγκεκριμένα μονοπάτια, σε φυλλωσιές που απλώνονται σε ύψος άνω των 3-5 μέτρων, ο μύκητας τα παρασύρει να κινούνται σε περιοχές πιο κοντά στο έδαφος (από πενήντα εκατοστά και λιγότερο) και γενικώς μακριά από την αποικία τους, ούτως ώστε τα υπόλοιπα μυρμήγκια να μην τα ξεφορτωθούν, όπως συνηθίζουν να κάνουν με συντρόφους τους οι οποίοι είναι ή δείχνουν νεκροί[173]. Στη συνέχεια, το μυρμήγκι, χειραγωγούμενο από τον μύκητα ανεβαίνει τον βλαστό κάποιου κοντινού φυτού και δαγκώνει τη φλέβα ενός φύλλου, τόσο δυνατά και ανυποχώρητα, ωσάν να βρισκόταν ήδη σε νεκρική ακαμψία. Ακόμα κι αν πέσει, το μυρμήγκι ανεβαίνει ξανά στο φύλλο. Στη συνέχεια, ο μύκητας σκοτώνει το μυρμήγκι και συνεχίζει να αναπτύσσει τις υφές του και τα μυκήλιά του, και έτσι γαντζώνεται ακόμα πιο σταθερά στο φυτό. Η μόλυνση του ξενιστή και η αναπαραγωγή του μύκητα επιτυγχάνεται μέσα από την εντομή του και ολοκληρώνεται μόνο μόλις αναπτυχθεί ένας μεγάλος μίσχος (σποροκάρπιο) ο οποίος προβάλλει από το πίσω μέρος του κεφαλιού του μυρμηγκιού, ταυτόχρονα με την εκροή σπόρων. Η διαδικασία διαρκεί τέσσερις έως δέκα ημέρες[174]. Συνολικά, πρόκειται για ένα φαινόμενο το οποίο έχει ξεκινήσει εδώ και 48 εκατομμύρια χρόνια[175].

Έχουν εκφραστεί αμφιβολίες κατά πόσο οι όροι ζόμπι και ζομποποίηση είναι δόκιμοι στις περιπτώσεις των παραπάνω οργανισμών (μυκήτων και εντόμων), καθώς και για το αν τέτοιες παρομοιώσεις μπορεί να αποδειχτούν από υπερβολικές έως και επικίνδυνες[176]. Ωστόσο, κάποιοι από τους επιστήμονες που όντως τις έχουν υιοθετήσει, δικαιολογούν τη

[169] Gal, Kaiser, Haspel and Libersat, "Sensory Arsenal", 1.

[170] Gal, Kaiser, Haspel and Libersat, "Sensory Arsenal", 1.

[171] David P Hughes, Sandra B Andersen, Nigel L Hywel-Jones, Winanda Himaman, Johan Billen and Jacobus J Boomsma "Behavioral mechanisms and morphological symptoms of zombie ants dying from fungal infection". BMC Ecology, 2011, 2. Πρωτότυπο απόσπασμα: "The term zombie ants underlines that, while the manipulated individual may look like an ant, it represents a fungal genome expressing fungal behavior through the body of an ant".

[172] Shanshan Zheng, Raquel Loreto, Philip Smith, Andrew Patterson, David Hughes and Liande Wang, "Specialist and Generalist Fungal Parasites Induce Distinct Biochemical Changes in the Mandible Muscles of Their Host". International Journal of Molecular Studies, 2019, 1.

[173] Hughes et al., "Behavioral Mechanisms", 3.

[174] Ian Sample, "'Zombie ants' controlled by parasitic fungus for 48m years". Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/science/2010/aug/18/zombie-carpenter-ant-fungus Προσπελάστηκε στις 20 Μαΐου 2020.

[175] Sample, 2010, χωρίς αριθμό σελίδας.

[176] Jean-Francois Doherty, "When fiction becomes fact: exaggerating host manipulation by parasites". Biological Science Practices. *Proceedings of the Royal Society B*, *287*(1936), p.20201081, 1.

χρήση ως εξής: «Ο όρος ζόμπι μυρμήγκια υπογραμμίζει ότι, ενώ μπορεί να δείχνει σαν μυρμήγκι, η υπό χειραγώγηση μεμονωμένη οντότητα αντιπροσωπεύει το γονιδίωμα ενός μύκητα και εκφράζει τη συμπεριφορά ενός μύκητα μέσα από το σώμα ενός μυρμηγκιού»[177]. Σε κάθε περίπτωση, η χρήση του όρου δείχνει και τη δύναμη που έχει το ζόμπι, την ικανότητά του να αιχμαλωτίζει τη φαντασία ακόμα και των επιστημόνων, σε τέτοιο βαθμό, που φαινόμενα σαν τα παραπάνω να εξετάζονται υπό το δικό του πρίσμα.

Ενώ η χειραγώγηση των κατσαρίδων από τη σμαραγδένια σφήκα έχει αποτελέσει έμπνευση για ταινίες επιστημονικής φαντασίας όπως το *Alien*[178], στον μύκητα Ophiocordyceps unilateralis στηρίχτηκε ο ιός που μετατρέπει τους ανθρώπους σε ζόμπι στην ταινία *The Girl with All the Gifts*[179], καθώς και στο μυθιστόρημα στο οποίο βασίστηκε αυτή[180]. Στις δύο αυτές περιπτώσεις, του μυθιστορήματος και της ταινίας, έχουμε να κάνουμε με ζόμπι γρήγορα, τα οποία δεν είναι νεκροζώντανα –δηλαδή, δεν έχουν πεθάνει και μετά αναστηθεί–, ωστόσο, αποζητούν και αυτά την ανθρώπινη σάρκα. Επιπλέον, ο μύκητας διαθέτει και έναν δεύτερο κύκλο ζωής –το στάδιο της σεξουαλικής ωρίμανσης– στον οποίο τα ζόμπι ενώνονται μέσα από φυτικές ίνες, δημιουργούν μια σχέση συμβιωτική, που παράγει ογκώδη, ψηλά φυτά στα οποία τα ζόμπι είναι ταυτόχρονα κορμός και οι φύτρες μέσα από τις οποίες βγαίνουν αναρριχώμενα κλαδιά. Ο μύκητας έχει επίσης αποτελέσει την έμπνευση για τα video game *The Last of Us*[181] και *The Last of Us II*[182], καθώς και για την ομότιτλη τηλεοπτική σειρά[183] που βασίστηκε σε αυτά. Εν προκειμένω, τα ζόμπι είναι γρήγορα και επικοινωνούν μεταξύ τους. Το κεφάλι τους προσομοιάζει από τη μία σε άνθος και από την άλλη σε μορφόκλασμα (fractal). Παρόλο που ο Ophiocordyceps unilateralis ζομποποιεί μυρμήγκια, θεωρητικά, αν η υπερθέρμανση του πλανήτη συνεχιστεί, υπάρχει πιθανότητα ο μύκητας να μπορεί να προσβάλλει και ανθρώπους[184].

Ο όρος ζόμπι έχει εφαρμοστεί και σε άλλες πραγματικές περιπτώσεις, όπως στους 33 ασθενείς οι οποίοι επέδειξαν τέτοιου είδους συμπεριφορά στο Brooklyn, το 2016: κατάσταση ληθάργου (παρότι όχι κοιμισμένοι), κενό βλέμμα, αργοπορημένη ανταπόκριση σε ερωτήσεις. Δεκαοκτώ από αυτά τα άτομα μεταφέρθηκαν σε νοσοκομεία, ενώ στο αίμα των οκτώ βρέθηκε συνθετική μαριχουάνα. Παρομοίως, μια δεκαεπτάχρονη, η οποία είχε λάβει το ναρκωτικό Flakka (συνθετική καθινόνη) παρουσίασε συμπτώματα σύγχυσης, ντελιρίου και βίαιης συμπεριφοράς. Στη Florida σημειώθηκε επιδημία κατάχρησης της Flakka, ουσίας ανεπίσημα γνωστής και ως bath salts. Οι Nugent και συνεργάτες αναφέρονται ακροθιγώς σε αυτή[185] αλλά

---

[177] Hughes et al., 2011, 2.

[178] Christie Willcox, 2017. "How a Wasp Turns Cockroaches into Zombies" https://www.scientificamerican.com/article/how-a-wasp-turns-cockroaches-into-zombies1/. Προσπελάστηκε στις 19 Μαΐου 2020.

[179] *The Girl with All the Gifts*. Σκηνοθεσία Colm McCarthy. Poison Chef, Altitude Film Entertainment, Creative England, BFI Fund, 2016.

[180] M.R. Carey, *The Girl with All the Gifts*. London: Orbit Books, 2014.

[181] Naughty Dog. *The Last of Us*. PlayStation , PlayStation 4. 2020.

[182] Naughty Dog. *The Last of Us II*. PlayStation 4, PlayStation 5. 2013.

[183] *The Last of Us*. Δημιουργοί Craig Mazin, Neil Druckman. The Mighty Mint, Word Games, PlayStation Productions, Naughty Dog, Sony Pictures Television Studios, 2023-.

[184] Will Sullivan, "The Real Zombie Fungus That Inspired HBO's 'The Last of Us'". 26 Ιανουρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.smithsonianmag.com/smart-news/the-real-zombie-fungus-that-inspired-hbos-the-last-of-us-180981514/ Προσπελάστηκε στις 26 Ιανουαρίου 2023.

[185] Nugent, Berdine and Nugent, "The undead in culture…", 247.

άλλες πηγές[186,187] έχουν επισημάνει εκτενέστερα τους κινδύνους από τη χρήση του εν λόγω ναρκωτικού, χρησιμοποιώντας, μάλιστα, τον όρο ζόμπι[188]. Εκτός από βίντεο που εμφανίζουν άτομα υπό την επήρεια του Flakka και τα οποία έχουν αναρτηθεί σε πλατφόρμες όπως το YouTube, η σχετική επιδημία ενέπνευσε και την ταινία *Bath Salt Zombies*[189], η οποία συνδυάζει το horror και την κωμωδία. Αντίστοιχα, το 2023, στη Σιέρρα Λεόνε, η χρήση του συνθετικού «ζόμπι» ναρκωτικού kush, το οποίο φτιάχνεται από τα σκευάσματα fentanyl και tramadol – συχνά σε συνδυασμό με λιωμένα ανθρώπινα κόκκαλα, κλεμμένα από νεκροταφεία– και είναι εξαιρετικά εθιστικό, έλαβε διαστάσεις επιδημίας.[190] Το ναρκωτικό ενδέχεται να έχει θανάσιμες συνέπειες για τα άτομα που το καταναλώνουν.[191]

Τέλος, ιοί όπως ο Zika, ο dengue, η chikungunya και η νόσος του Δυτικού Νείλου, καθώς και παραλλαγές ή μεταλλάξεις τους, είναι σε θέση να δημιουργούν εγκεφαλοπάθειες, εγκεφαλίτιδες, σύνδρομο Guillain-Barré, νευροεισβολή, και άλλες σωματικές και ψυχιατρικές βλάβες, συμπεριλαμβανομένου του ζόμπι φαινότυπου[192]. Πρόσφατες έρευνες έχουν δείξει επίσης ότι κάποια γονίδια στον εγκέφαλο επανέρχονται στη ζωή μετά τον θάνατο[193], καθώς και ότι η COVID-19 επιταχύνει τη δημιουργία «ζόμπι» κυττάρων στον ανθρώπινο εγκέφαλο[194].

Παλαιότερα, και παράλληλα με τη λεγόμενη ισπανική γρίπη στα τέλη της δεκαετίας του 1910, η ληθαργική εγκεφαλίτιδα (encephalitis lethargica) έλαβε και αυτή διαστάσεις επιδημίας, παρόλο που έχει πλέον ξεχαστεί σε μεγάλο βαθμό[195]. Μέλη της ακαδημαϊκής κοινότητας από διάφορα γνωστικά αντικείμενα[196,197] έχουν συγκρίνει τα συμπτώματα και τον αντίκτυπό της στον ανθρώπινο οργανισμό με τα αντίστοιχα της ζομποποίησης. Η Caldwell Crosby[198] θεωρεί πως υπάρχει ευθεία σύνδεση μεταξύ αυτής της νόσου και των ταινιών που

---

[186] Susan Hoover-Miller. "Flakka: The Zombie Drug". https://www.rn.com/headlines-in-health/flakka-zombie-drug/ 22 Ιουλίου 2019. Προσπελάστηκε στις 19 Μαΐου 2020.

[187] Destination Hope. "Fighting Flakka Abuse in Flordia". 2022. Διαθέσιμο στο https://destinationhope.com/fighting-flakka-abuse-in-florida/ Προσπελάστηκε στις 19 Μαΐου 2020.

[188] Hoover-Miller "Flakka…", χωρίς αριθμό σελίδας.

[189] *Bath Salt Zombies*. Σκηνοθεσία Dustin Mills. Dustin Mills Productions, 2013.

[190] Katy Fallon, "'It's like smoking poison': Sierra Leone's youth battle addiction to a mystery drug". 13 Σεπτεμβρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/global-development/2023/sep/13/its-like-smoking-poison-sierra-leones-youth-battle-addiction-to-a-mystery-drug Προσπελάστηκε στις 13 Σεπτεμβρίου 2023.

[191] Claudia Anthony, Karim Kamara. "Kush: The drug killing West African Youth". 13 Ιανουαρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.dw.com/en/kush-the-drug-killing-west-african-youth/a-64376696 Προσπελάστηκε στις 13 Σεπτεμβρίου 2023.

[192] Nugent, Berdine and Nugent, "The undead in culture…", 247.

[193] Sharon Parmet. "Zombie genes? Research shows some genes come to life in the brain after death". 23 Μαρτίου 2021. Διαθέσιμο στο https://today.uic.edu/zombie-genes-research-shows-some-genes-come-to-life-in-the-brain-after-death/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2023.

[194] Lucy Slade. "COVID-19 accelerates 'zombie' cells in brain, Queensland study finds." 22 Νοεμβρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.9news.com.au/national/university-of-queensland-study-finds-covid-19-accelerates-the-presence-of-zombie-cells/237a23c3-be37-48e6-99f4-5c0978015039
Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.

[195] Molly Caldwell Crosby. *Asleep: The Forgotten Epidemic that Remains One of Medicine's Great Mysteries*. (New York: Berkley Books, 2010), i.

[196] Oliver Sacks. *Awakenings*. (London: Picador, 1991), 14.

[197] Caldwell Crosby, *Asleep*, 169.

[198] Caldwell Crosby, *Asleep*, 244.

απεικονίζουν υπνοβατούντα ή ζομποποιημένα άτομα όπως το *Das Cabinet des Dr. Caligari*[199] ή το *White Zombie* – δηλαδή, πως η μεν λειτούργησε ως πηγή έμπνευσης για τις δε.

Αντιστοίχως, έχουν διεξαχθεί και μελέτες πάνω στη διαδικασία της επαναφοράς οργανισμών στη ζωή: π.χ. στην ανάσταση κυττάρων σε μύγες, δηλαδή σε αντιστροφή της διαδικασίας της απόπτωσης (δηλαδή του προγραμματισμένου θανάτου κυττάρων τα οποία παρουσιάζουν βλάβες ή ανωμαλίες). Τα αναστημένα κύτταρα επαναλειτούργησαν, αλλά εμφανίζοντας γενετικές παραλλαγές σε σύγκριση με την πρότερη κατάστασή τους. Τέλος, τα κύτταρα αυτά μπόρεσαν να αναπαραχθούν[200]. Και εδώ, ο όρος ζόμπι είναι πιο δόκιμος από ενδεχόμενη αναφορά στο τέρας του Frankenstein ή στους βρικόλακες, μιας και δεν έχουμε να κάνουμε ούτε με διαδικασία συναρμολόγησης από κομμάτια διαφόρων πτωμάτων ούτε με διαδικασία αναζωογόνησης του εαυτού μέσα από την παραβίαση ενός άλλου σώματος.

Παράδειγμα φυτικού οργανισμού ο οποίος φέρεται παρασιτικά (με τρόπο παρόμοιο με αυτόν ενός ζόμπι ή ενός ιού, δηλαδή, με το να εξαπλώνεται επιθετικά στον χώρο) μπορεί κάλλιστα να θεωρηθεί και το kudzu (pueraria montana). Αναρριχητικό φυτό με προέλευση από την Ασία, το kudzu έχει δυνητικά πολύ ωφέλιμες συνέπειες για το περιβάλλον, αλλά έχει ταυτόχρονα καταστεί διαβόητο εξαιτίας άλλων, αρνητικών παραμέτρων. Ενώ χρησιμοποιείται για τη βελτίωση και τη συντήρηση του εδάφους, για τροφή ζώων και ανθρώπων, για καλαθοπλεκτική, για προϊόντα χαρτιού, για και για φάρμακα, παράλληλα το kudzu αναπτύσσει συμπεριφορά ανταγωνιστική/παρασιτική προς τα άλλα φυτά που υπάρχουν στο περιβάλλον του και προσπαθεί να τους επιβληθεί και να τα εξοντώσει, λιώνοντάς τα και εμποδίζοντας την πρόσβασή τους στο φως[201]. Για τον λόγο αυτό, έχει χαρακτηριστεί είδος-εισβολέας ("invasive species") – «καταργεί» τα άλλα φυτά, παίρνει τη θέση τους, προκειμένου να αναπτυχθεί το ίδιο, ακριβώς όπως θα έκανε ένας ιός ή ένα ζόμπι. Επιπλέον, το kudzu περιορίζει την ικανότητα του εδάφους να αποθηκεύει τον άνθρακα και έτσι αποτελεί ένα φυτό που συνεισφέρει αρνητικά στην κλιματική αλλαγή[202]. Τέλος, το kudzu είναι ιδιαίτερα ανθεκτικό, δηλαδή σταματιέται δύσκολα, ακριβώς όπως μια ορδή από ζόμπι.

Το kudzu έχει αποτελέσει την έμπνευση για τουλάχιστον μία ταινία ζόμπι από τις ΗΠΑ (*Attack of the Southern Fried Zombies*[203], γνωστή και ως *Kudzu Zombies*), η οποία εκτυλίσσεται στο νοτιοανατολικό τμήμα της χώρας, το πρώτο στο οποίο ευδοκίμησε το συγκεκριμένο φυτό και με το οποίο είναι κυρίως συνδεδεμένο ακόμα και σήμερα. Ειδικά στις ΗΠΑ, το kudzu είναι μεν ευρέως διαδεδομένο, αλλά έχει ταυτόχρονα και κακή φήμη, μιας και είναι δύσκολο και δαπανηρό να περιοριστούν η παρασιτική του δράση και η αρνητική επίδραση που έχει σε άλλα φυτά και οικοσυστήματα, όπως για παράδειγμα σε δάση και εθνικούς δρυμούς. Σε αυτές ακριβώς τις, δυνητικά καταστροφικές, ιδιότητες έχει βασιστεί το *Attack of the Southern Fried Zombies*.

---

[199] *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Σκηνοθεσία Robert Wiene. Decla-Bioscop AG, 1920.

[200] Nugent, Berdine and Nugent, 2018, 247-248.

[201] New York Invasive Species (IS) Information. 2019. "Kudzu". Διαθέσιμο στο https://nyis.info/invasive_species/kudzu/ Προσπελάστηκε στις 20 Μαΐου 2020.

[202] Clemson University. "Kudzu can release soil carbon, accelerate global warming". 1 Ιουλίου 2014. Διαθέσιμο στο https://phys.org/news/2014-07-kudzu-soil-carbon-global.html Προσπελάστηκε στις 20 Μαΐου 2020.

[203] *Attack of the Southern Fried Zombies*. Σκηνοθεσία Mark Newton. FilmQuake, Movie Magic and Entertainment, 2017.

Εκτός από τα παραπάνω, η κατάσταση νέκρωσης ή ύπνωσης, η αδράνεια αυτή του ημιθανούς που χαρακτηρίζει το ζόμπι, ειδικά στην αϊτινή εκδοχή του, έχει ως αποτέλεσμα το ζόμπι να χρησιμοποιείται ως χαρακτηρισμός για διάφορους τύπους ανθρώπων που «υπολειτουργούν» – λόγω κούρασης, λόγω αϋπνίας, λόγω ασθένειας, λόγω περιορισμένης ευφυΐας και αντιληπτικής ικανότητας, λόγω περιορισμένων οικονομικών δυνατοτήτων,[204] αλλά και ως επιθετικός προσδιορισμός, δίπλα σε διαδικασίες, κράτη, μηχανές, εταιρείες, οι οποίες επίσης βρίσκονται σε κατάσταση ούτε αμιγώς ζωντανή ούτε αμιγώς και τελειωτικά νεκρή:

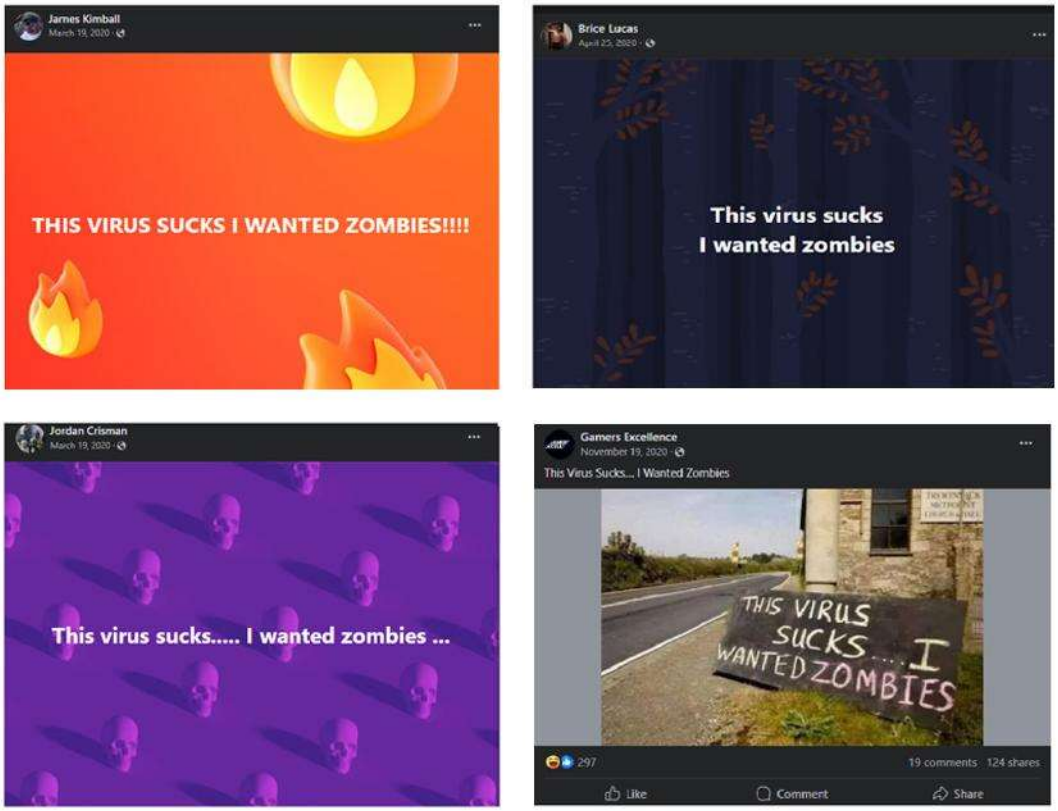
> «[Ζ]ούμε σ' έναν κόσμο ζόμπι υπολογιστών, ζόμπι μετοχών, ζόμπι εταιρειών, ζόμπι οικονομιών, ζόμπι κυβερνήσεων, ζόμπι δικαστικών διαδικασιών, ακόμα και ζόμπι υποκατηγοριών (πραγμάτων ή εννοιών που πεθαίνουν αλλά κρατιούνται ακόμα στη ζωή). Όλα αυτά τα πράγματα έχουν ζομποποιηθεί διότι χαρακτηρίζονται από απώλεια αυτενέργειας, ελέγχου ή επίγνωσης της πραγματικής κατάστασης της ύπαρξής τους: είναι νεκρά αλλά δεν το ξέρουν ακόμη και ζουν αυτοματοποιημένα. Αποτελούν το τέλειο έμβλημα του συνταιριάσματος της παρακμής με την εθελοτυφλία· η ζόμπι κατάσταση του Δυτικού κόσμου, ο οποίος δεν είναι πρόθυμος να αντιμετωπίσει τον εαυτό του, τώρα που το αποκορύφωμα της ισχύος του ανήκει πια στο παρελθόν[205]».

Η εξάπλωση της COVID-19 προκάλεσε ακόμη μαζικότερη χρήση του όρου ζόμπι στην καθημερινή ζωή, τόσο σε καθημερινές συζητήσεις, όσο και σε αναρτήσεις στα social media που συνέκριναν τις ζόμπι μυθοπλασίες με την πραγματική πανδημία (βλ. Εικόνα 3). Φυσικά, η πανδημία και τα ληφθέντα μέτρα προσομοίαζαν σε τρόπους που χρησιμοποιούν οι αρχές για να καταστείλουν την επέλαση των νεκροζώντανων σε αντίστοιχες ταινίες και σειρές. Επίσης, υπήρξαν πολλές παραπομπές από χρήστες social media σε τέτοιες μυθοπλασίες: ένα από τα πιο γνωστά memes εκείνης της περιόδου αντιπαρέθετε το πλάνο από το πρώτο επεισόδιο της σειράς *The Walking Dead*: ο Rick Grimes επιστρέφει έφιππος στην πόλη της Atlanta με την εικόνα ερήμωσης που παρουσίαζε η εν λόγω πόλη τους πρώτους μήνες του πραγματικού lockdown (βλ. Εικόνες 4, 5 και 6).

---

[204] Slang.gr "Ζόμπι". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://www.slang.gr/lemma/7264-zompi, προσπελάστηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2020.

[205] Luckhurst. *Zombies*, 7-8. Πρωτότυπο απόσπασμα: "we are in a world of zombie computers, zombie stocks and shares, zombie corporations, zombie economics, zombie governments, zombie litigation, zombie consciousness, even zombie categories (concepts or terms that are dying out but still lingering on). These things all become zombified because they are marked by loss of agency, control or consciousness of their actual state of being: they are dead but don't yet know it, living on as automata. They are the perfect emblem of decline coupled with denial: the zombie condition of the Western world unwilling to face itself after the peak of its power".



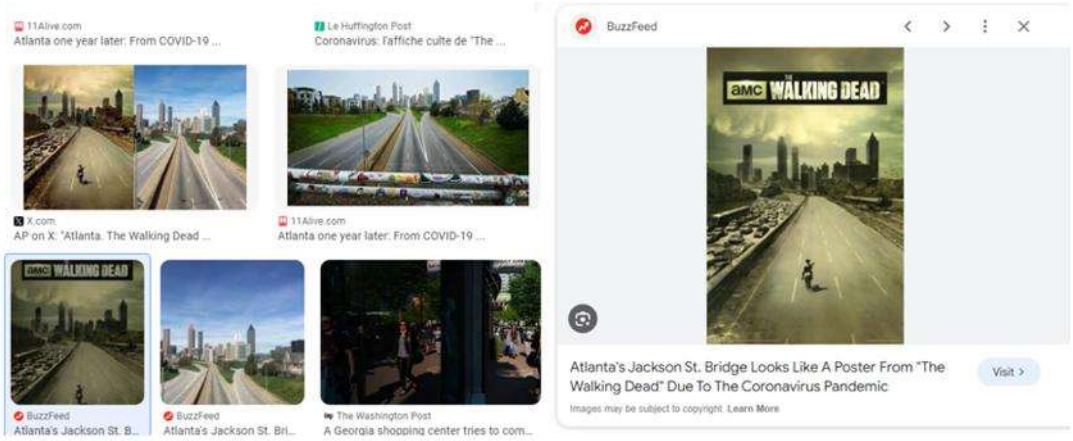
Εικόνα 3: "This virus sucks" (Screenshots του συγγραφέα από το Facebook)[206].



Εικόνα 4: Screenshot από ανάρτηση του Mad Engineer στο Twitter[207].

[206] Πρόκειται για διάφορες παραλλαγές της ίδιας ανάρτησης από διαφορετικούς χρήστες του Facebook. Το πνεύμα της φράσης είναι η σύγκριση ανάμεσα στην πανδημία της COVID-19 και σε μια αόριστη, υποτιθέμενη zombie apocalypse.

[207] Εδώ, ο Mad Engineer αντιπαραβάλλει την αφίσα από την πρώτη σεζόν της τηλεοπτικής σειράς *The Walking Dead* με την εικόνα που παρουσίαζε η Atlanta, ιδωμένη από την ίδια γέφυρα (Jackson St. Bridge) κατά το Μάρτιο του 2020, λίγο αφότου είχε εφαρμοστεί το lockdown στις ΗΠΑ.



Εικόνα 5: Εικόνες και άρθρα σε πνεύμα παρόμοιο με αυτό της ανάρτησης του Mad Engineer. (Screenshot από αναζήτηση του συγγραφέα στο Google Images).



Εικόνα 6: Screenshot του συγγραφέα από δημόσια ανάρτηση της σελίδας "The Walking Dead Greek Fanatics"[208].

Επιπλέον, οι πάσχοντες από τον ιό αλλά και όσοι υπάκουαν στα μέτρα της καραντίνας συγκρίνονταν με ζόμπι, δηλαδή με μια οντότητα συνυφασμένη με την τυφλή υπακοή και συγχρόνως με τη βαθιά νοσηρότητα. Έτσι, για παράδειγμα, η κολεκτίβα μεταφραστών Antifa Scripta σύγκρινε με ζόμπι όσους συμμετείχαν στη διαδήλωση του ΠΑΜΕ έξω από το ελληνικό

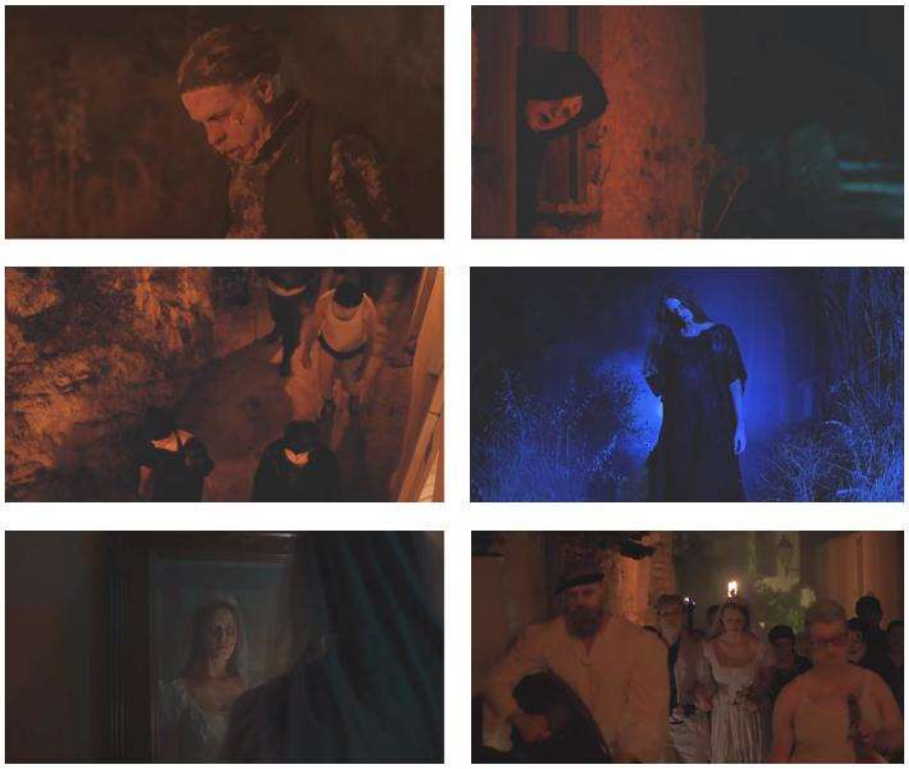
[208] Λίγες εβδομάδες πριν από την ανάρτηση του χρήστη Mad Engineer στο Twitter, αλλά και πριν από την επιβολή lockdown εντός της ελληνικής επικράτειας, η σελίδα *The Walking Dead Greek Fanatics* «ανέβασε» την εν λόγω φωτογραφία στο Facebook. Η Θεσσαλονίκη ήταν η πόλη στην οποία καταγράφηκε το πρώτο κρούσμα της COVID-19 στην Ελλάδα.

Κοινοβούλιο, το Μάιο του 2020, ακριβώς επειδή τηρούσαν τα μέτρα ασφαλείας[209]. Στο YouTube βίντεο *The Cretan Thriller – Η Πραγματική Επανάσταση!*[210], τα ζόμπι που επελαύνουν κατά των πρωταγωνιστών είναι άνθρωποι που μεταλλάχτηκαν από την τρίτη δόση του εμβολίου κατά της COVID-19 (βλ. Εικόνες 7 και 8).



Εικόνα 7: Υποτιθέμενο τηλεοπτικό ρεπορτάζ για το εμβόλιο, στο *The Cretan Thriller – Η Πραγματική Επανάσταση!*

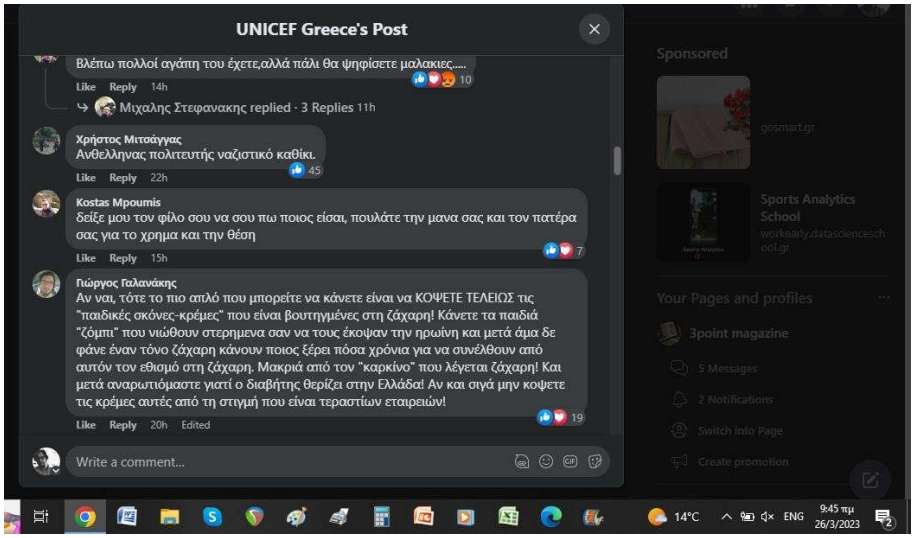
[209] Εκδόσεις Antifa Scripta, «Εισαγωγή» στο Χρήστος Λυντέρης, *Μάσκες, Επιδημίες & Κρατική Πολιτική: Η ανάδυση της αντιεπιδημικής μάσκας στην Κίνα το 1910*, (Αθήνα: Εκδόσεις Antifa Scripta, 2020), 19.
[210] Καλοκαίρι στο Νότο. *The Cretan Thriller – Η Πραγματική Επανάσταση!* Αναρτήθηκε στις 28 Ιουνίου 2021. YouTube Video, 7:29 https://www.youtube.com/watch?v=6131PqJ-ULQ Προσπελάστηκε στις 30 Ιουνίου 2021.



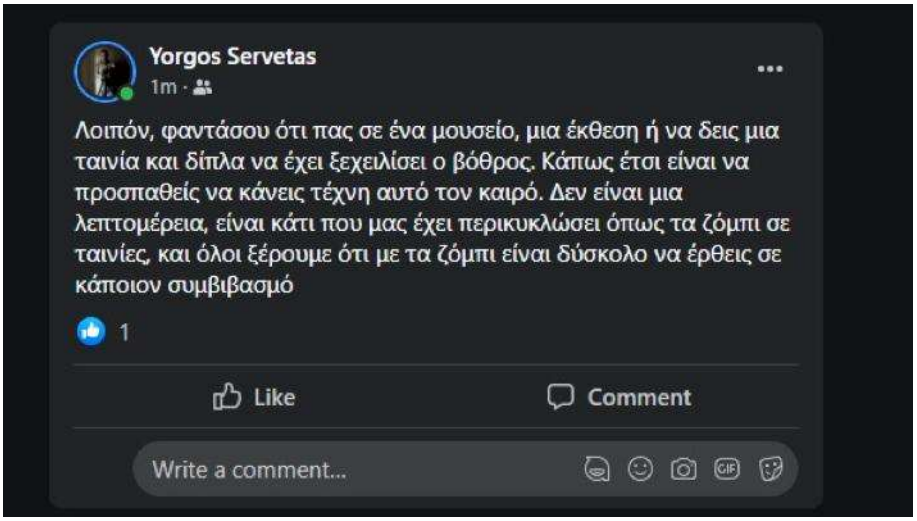
Εικόνα 8: Κάποια από τα ζόμπι του *Cretan Thriller…* συνεχίζουν τις ίδιες συνήθειες όπως και προ ζομποποίησης (screenshots του συγγραφέα).

Στις ΗΠΑ, ο όρος zombie lie αναφέρεται σε διαδεδομένες ιδέες ή ισχυρισμούς που επιμένουν, παρότι έχει αποδειχθεί η ακυρότητά τους[211]. Και αυτή η –σχετικά καινούρια– χρήση του όρου δείχνει πόσο το ζόμπι έχει διαπεράσει τη σύγχρονη κουλτούρα σε παγκόσμιο επίπεδο, καθώς και πόσο επηρεάζει την πραγματικότητα. Το ζόμπι είναι πλέον κάτι αληθινό, και, μάλιστα, πέρα από τη βιολογία και τη θρησκεία. Και στην Ελλάδα –και στα ελληνικά social media– η λέξη ζόμπι χρησιμοποιείται με αφορμή διάφορες κοινωνικές και πολιτικές εξελίξεις, διάφορα ζητήματα της καθημερινής ζωής και μέσα από διάφορες οπτικές (ιδεολογικές) γωνίες (βλ. Εικόνες 9-12).

[211] Kirk Arner. “Net Neutrality: The Zombie Lie That Just Won’t Die”. 27 September 2023. Προσπελάστηκε στις 20 Οκτωβρίου 2023.



Εικόνα 9: Σχόλιο σε ανάρτηση στο Facebook: Τα παιδιά ως ζόμπι εθισμένα στη ζάχαρη εξαιτίας των παιδικών κρεμών που περιέχουν υπερβολική δόση αυτού του συστατικού.



Εικόνα 10: Ανάρτηση στο Facebook: Τα ζόμπι ως βόθρος –προφανώς όχι κυριολεκτικός– ο οποίος στέκεται εμπόδιο στην παραγωγή τέχνης.



Εικόνα 11: Σχόλιο στο Facebook πάνω σε άρθρο εφημερίδας που αφορούσε το κλείσιμο τριών ιστορικών κινηματογράφων της Αθήνας, με το ζόμπι σηματοδοτεί την απάθεια του κοινού, τον λήθαργο ή την εμμονή ορισμένων «συμφερόντων» στην κερδοσκοπία.



Εικόνα 12: "I am so lonely and so isolated, I feel I'm living like a zombie". Screenshot του συγγραφέα από στήλη με συμβουλές για την προσωπική ζωή στο site της αγγλικής εφημερίδας The Guardian[212]. Η μοναξιά και η αποξένωση ως νεκροζώντανες καταστάσεις.

Δ. Το ζόμπι ως τέρας και ως subgenre – ορισμός, περιγραφή, παραλλαγές

Τα τέρατα «αψηφούν τα διαπιστευμένα πρότυπα που προσπαθούμε να τους επιβάλουμε». Κοινώς, είναι στη φύση του τέρατος να αλλάζει[213]. Αυτό αφορά την εξέλιξη ενός τέρατος συνολικά και σε βάθος χρόνου, καθώς και την εξέλιξη ενός μεμονωμένου παραδείγματος αυτού του τέρατος εντός μιας συγκεκριμένης αφήγησης: λόγου χάρη, το ζόμπι έχει υποστεί εντυπωσιακές αλλαγές από τα τέλη του 18ου αιώνα έως σήμερα. Επίσης, πολλές αφηγήσεις ζόμπι –όπως κάποιες που θα αναλυθούν στο παρόν κείμενο– παρουσιάζουν ένα ζόμπι να μεταμορφώνεται, έως και να αφυπνίζεται εντελώς. Τέλος, το ποια τέρατα –επινοημένα και πραγματικά– φοβίζουν περισσότερο τους ανθρώπους (ή τους ασκούν περισσότερη έλξη) είναι κάτι που διαφοροποιείται από εποχή σε εποχή.

Τα ίδια ζόμπι έχουν περάσει από πολλές μεταλλάξεις. Από νεκρωμένα ή νεκραναστημένα σώματα των οποίων η βασική λειτουργία είναι να υπηρετούν άλλους έως σαρκοφάγες ορδές και μετά ως γρήγορα, δυνατά, ερωτεύσιμα, αφυπνισμένα όντα. Ήδη από τα τέλη του 20ού αιώνα παρατηρούνται παραλλαγές του τέρατος: ζόμπι τα οποία είναι νοήμονα, τα οποία αρθρώνουν λόγο (ή, έστω, προφέρουν λέξεις), τα οποία λειτουργούν ως εραστές ή ως φίλοι ή ως γονεϊκές φιγούρες. Εμφανίζονται επίσης[214] ζόμπι τα οποία δεν είναι ανθρωποφάγα, αλλά καίνε τα θύματά τους με ραδιενέργεια. Έως τώρα, στον 21ο αιώνα αυτές οι παραλλαγές είναι συχνότερες και πιο πολυποίκιλες. Έτσι, για παράδειγμα, υπάρχουν ζόμπι τα οποία είναι πειθήνιοι υπηρέτες χωρίς να τρέφονται με σάρκα και χωρίς να έχουν πέσει θύμα κάποιου ιού[215,216], ζόμπι αριστοκρατικής ή μεσοαστικής καταγωγής που διατηρούν τη συνειδητότητά τους αλλά η κατανάλωση σάρκας τα κάνει πιο δυνατά[217], ζόμπι όχι σαρκοβόρα αλλά εξαιρετικά βίαια[218], ζόμπι με μεγάλη συνειδητότητα τα οποία λειτουργούν ως ερωτικοί σύντροφοι ή/και ως πατρικές φιγούρες[219], ζόμπι που μετατρέπονται σε τέτοια μέσω της (συν)ομιλίας[220], ζόμπι τα οποία δεν είναι ακριβώς ζόμπι[221,222], ζόμπι υβρίδια μεταξύ του

[212] Philippa Perry. "I am so lonely and so isolated, I feel I'm living like a zombie" 19 Νοεμβρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2023/nov/19/i-am-lonely-and-isolated-living-like-a-zombie-philippa-perry Προσπελάστηκε στις 22 Νοεμβρίου 2023.

[213] Kearney, *Ξένοι…*, 21.

[214] *The Children*. Σκηνοθεσία Max Kalmanowicz. Albright Films, 1980.

[215] *Get Out*. Σκηνοθεσία Jordan Peele. Los Angeles, Moline: Blumhouse Productions, QC Entertainment, 2017.

[216] *Brand New Cherry Flavor*. Δημιουργοί Nick Antosca, Lenore Zion. Eat the Cat, Universal Content Productions, Netflix, 2021.

[217] *La Révolution*. Δημιουργός Aurélien Molas. John Doe Production, 2020.

[218] *The Sadness (Ku Bei)*. Σκηνοθεσία Rob Jabbaz. Machi Xcelsior Studios, 2021.

[219] *Fido*.

[220] *Pontypool*. Σκηνοθεσία Bruce McDonald. Ponty Up Pictures, Shadow Shows, 2008.

[221] *Game of Thrones*. Δημιουργοί David Benioff, D.B. Weiss. Home Box Office, Television 360, Grok! Studio, Generator Entertainment, Bighead Littlehead, 2011-2019.

[222] *The 5th Wave*. Σκηνοθεσία J Blakeson. Columbia Pictures, LStar Capital, Material Pictures, GK Films, 2016.

νεκροζώντανου και του ξεκάθαρα ζωντανού, αλλά για αυτό ακριβώς πιο δυνατά και γενικώς πιο ικανά.

Εκτός από την πολυποικιλότητα στους τρόπους μετάδοσης και στη συμπεριφορά, έχουμε και παραλλαγές στο πώς ονομάζονται αυτά τα όντα εντός των μυθοπλασιών στις οποίες εμφανίζονται. Μπορεί οι Vervaeke, Mastroprietro και Miscevic να έχουν αποφανθεί πως οι ζωντανοί στις ζόμπι μυθοπλασίες σπανίως αναφέρονται στα επίμαχα τέρατα με το σύνηθες όνομά τους, προτιμώντας παραλλαγές όπως απέθαντοι (undead), ζωντανοί νεκροί (living ή walking dead), μολυσμένοι (infected) και ούτω καθεξής, αλλά κάτι τέτοιο ισχύει πολύ λιγότερο απ' ό,τι ισχυρίζονται οι συγγραφείς. Η λέξη ζόμπι εμφανίζεται συχνά, γραπτά ή προφορικά, σε μυθοπλασίες αυτού του τύπου. Ωστόσο, ειδικά κατά τις τελευταίες δεκαετίες παρουσιάζονται όλο και περισσότερα υποκατάστατα του όρου. Ενδεικτικά παραδείγματα: Hungries (*The Girl with All the Gifts*[223]), Ghoulies (*Daybreak*[224]), Walkers (*The Walking Dead*), Zeds (*Blood Quantum*[225]), Screamers (στην ταινία Alone[226]), Cranks (σε δύο από τις ταινίες *The Maze Runner*[227,228]), The Crossed (στην ομότιτλη σειρά κόμικ[229]), Conversationalists (*Pontypool*) και ούτω καθεξής. Αυτή η ποικιλοτροπία αντανακλά την περιπλοκότητα του ζόμπι ως είδους και τον όλο και αυξανόμενο αριθμό αυτών των μυθοπλασιών.

Επιπλέον, προχωρώντας πέρα από το δίπολο νεκρό/ζωντανό, τα ζόμπι πλέον συμβολίζουν την καταπίεση και συγχρόνως την επανάσταση, την ύπνωση, αλλά και την αφύπνιση. Ειδικά κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, συνδέονται με τα πιο θετικά μέρη αυτών των διπόλων: την ανακτημένη ζωή, την εξέγερση, την επίτευξη της διαύγειας και της συνειδητότητας. Ή ακόμα και τίποτα από τα δύο: λειτουργούν ως σύμβολα υβριδικότητας ή υπέρβασης τέτοιων δυαδισμών, τέτοιων ορισμών.

Επίσης, ξεκινώντας από υπνωτισμένες, άκακες οντότητες που μπορεί και να ήταν μεμονωμένες/απομονωμένες ή να συγκροτούσαν μικρές ομάδες (βλ. τη Madeline ή την κουστωδία του Legendre στο *White Zombie* ή την Jessica στο *I Walked With A Zombie*[230]), τα ζόμπι συνδέονται όλο και περισσότερο με αγέλες και ορδές, καθώς και με την κατάσταση της αποκάλυψης και του τέλους του κόσμου. Αυτή η τάση ξεκίνησε με τον Romero κατά τον 20ό αιώνα, αλλά απογειώθηκε τις δύο πρώτες δεκαετίες του τρέχοντος. Τώρα πια το ζόμπι εμφανίζεται ως επί το πλείστον σε ταινίες που έχουν να κάνουν με κάποιου είδους οικολογική, επιδημική ή, τέλος πάντων, ανθρώπινης προέλευσης καταστροφή. Το αίσθημα κατάρρευσης του κόσμου, ειδικά έπειτα από γεγονότα όπως οι τρομοκρατικές επιθέσεις της 11η Σεπτεμβρίου (και την ανασφάλεια που επακολούθησε σε παγκόσμιο επίπεδο, μαζί με όλο και συχνότερες επιβολές μέτρων επιτήρησης), βρήκε τον τέλειο συμβολισμό του στα ζόμπι.

---

[223] *Otto; or, Up with Dead People*. Σκηνοθεσία Bruce LaBruce. Jürgen Brüning Filmproduktion, Existential Crisis Productions, New Real Films, 2008.

[224] *Daybreak*. Δημιουργοί Aron Eli Coleite, Brad Peyton. Netflix, Netflix Germany, 2019.

[225] *Blood Quantum*. Σκηνοθεσία Jeff Barnaby. Prospector Films, 2019.

[226] *Alone*. Σκηνοθεσία Johnny Martin. Grindstone Entertainment Group, HIG Productions, 2020.

[227] *Maze Runner: The Scorch Trials*. Σκηνοθεσία Wes Ball. Gotham Group, Temple Hill Entertainment, TSG Entertainment, 2015.

[228] *Maze Runner: The Death Cure*. Σκηνοθεσία Wes Ball. Gotham Group, Temple Hill Entertainment, Oddball Entertainment, 2018.

[229] *Crossed*. Rantoul: Avatar Press, 2008-2010.

[230] *I Walked with A Zombie*. Σκηνοθεσία Jacques Tourneur. RKO Radio Pictures.

Όλες αυτές οι αλλαγές αντανακλούν και αλλαγές στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο. Γενικώς, ο Dendle αποκαλεί τα ζόμπι βαρόμετρο των πολιτισμικών αγωνιών της εκάστοτε εποχής –ή, όπως έχει παραλλάξει τη φράση ο D.T. Robb, βαρόμετρο των καπιταλιστικών αγωνιών[231]– καθότι προσωποποιούν τους εκάστοτε συλλογικούς φόβους της ανθρωπότητας και μιλούν για τα εκάστοτε προβλήματα που την ταλανίζουν σε κάθε δεδομένη στιγμή. Για παράδειγμα, ένα από πράγματα για τα οποία μιλά η πρώτη ταινία με ζόμπι, το *White Zombie*, είναι η αλλοτρίωση του εργάτη από την πνευματική σύνδεσή του με την εργασία. Αυτή η σύνδεση με διάφορες μορφές αλλοτρίωσης σημαίνει πως τα ζόμπι ταιριάξανε απόλυτα με τις πνευματικές αναζητήσεις του 20ού αιώνα, οι οποίες επίσης ασχολήθηκαν εκτενώς με αυτό το ζήτημα[232]. Τα ζόμπι συμβολίζουν τον φόβο μας ότι θα χάσουμε τη συνειδητότητά μας, την επίγνωση της ύπαρξής μας, την ίδια την ταυτότητα και την προσωπικότητά μας[233]. Παράλληλα μας ξυπνούν τον φόβο και την αγωνία μπροστά σε ένδεχόμενη απώλεια του αυτοελέγχου μας, του ελέγχου της ζωής μας[234].

Και έτσι, από σχετικά δημοφιλή ή απευθυνόμενα σε περιορισμένο κοινό, τα ζόμπι μετατράπηκαν σε ένα από τα μαζικότερα πολιτισμικά φαινόμενα των τελευταίων δεκαετιών. Η μεγάλη τους εμπορική επιτυχία και αναγνωρισιμότητα τα τελευταία χρόνια παγιώθηκε και μέσα από την απήχηση μυθοπλασιών όπως το video game *Resident Evil* (ειδικά το αυθεντικό αλλά και όλα τα sequels) και η τηλεοπτική σειρά *The Walking Dead*, βασισμένη στο ομότιτλο κόμικ. Η επιτυχία αυτών των αφηγήσεων δημιούργησε υπέρμετρη ζήτηση για άλλες, παρόμοιες, έστω και όχι τόσο άρτια φτιαγμένες.

Είναι λογικό, ειδικά δεδομένων και όλων αυτών των αλλεπάλληλων παραλλαγών, τα ζόμπι να έχουν συγκριθεί στη σχετική βιβλιογραφία με την έννοια του παλίμψηστου[235,236], αλλά βρίσκονται πιο κοντά σε εκείνη της tabula rasa. Μπορείς να προβάλεις οτιδήποτε πάνω τους[237]. Τα ζόμπι, ως υποείδος γενικά, χαρακτηρίζονται από εξαιρετική ευπλαστότητα και ευελιξία. Αλλά και κάποιες μεμονωμένες μυθοπλασίες παρουσιάζουν ιστορίες όπου ένα ζόμπι ανακτά τη συνειδητότητά του, είτε από μόνο του είτε χάρη στην καθοδήγηση και τη στήριξη που λαμβάνει από κάποιο ζωντανό.

Το ζόμπι έχει διάφορες ιδιαιτερότητες που το ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα τέρατα: δεν προέρχεται από κάποιο λογοτεχνικό magnum opus (βλ. *Frankenstein* ή *Dracula*) ή από κάποια μυθολογία (π.χ. αρχαιοελληνική, ρωμαϊκή, γενικότερα ευρωπαϊκή, αραβική, ινδική, κινεζική, ιαπωνική κ.ά.) ή μυθοπλασία (επιστημονική φαντασία) που να έχει κατακτήσει

---

[231] D.T. Robb. "The Zombie as Barometer of Capitalist Anxiety". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://courses.lumenlearning.com/readinganthology/chapter/the-zombie-as-barometer-of-capitalist-anxiety-by-d-t-robb/ Προσπελάστηκε στις 28 Δεκεμβρίου 2023.

[232] Peter Dendle, "The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety", στο Niall Scott (επιμ.) *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. (New York: Rodopi, 2007), 48.

[233] Lauro and Embry, "A Zombie Manifesto", 89-90.

[234] Dendle, "Cultural Anxiety", 54.

[235] Anna Brooks Creagh, "American Zombielore: Voodoo, Cinema and the Undeath of Race". Dissertation, University of California in Los Angeles. 2015, iii.

[236] Laurel Recker, 2018. "Zombie Palimpsests: Translating US Occupation in White Zombie". Διαθέσιμο στο https://modernismmodernity.org/forums/posts/zombie-palimpsests Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023. https://doi.org/10.26597/mod.0068

[237] Ιωάννης Μπαχάς. «Κριτική – Να Φύγετε! Go Home – A Casea Loro (2018)». Διαθέσιμο στο http://www.filmboy.gr/2019/05/go-home-casa-loro-2018.html 2018. Προσπελάστηκε στις 20 Ιανουρίου 2019.

κεντρική θέση στη δυτική παράδοση και στον δυτικό πολιτισμό. Δεν είναι κακό (evil) από μόνο του, παρόλο που είναι απειλητικό.

Όσον αφορά την τυπολογία του ζόμπι, ο συγγραφέας μυθοπλασίας Brandon Cornett[238] έχει συγκεντρώσει 21 διαφορετικούς τύπους ζόμπι: 1) Ζόμπι ως αποτέλεσμα βιολογικής μηχανικής, 2) Κλασικά Romero ζόμπι, 3) Συμπαντικά ζόμπι (δημιουργημένα από την παρέμβαση κάποιας εξωγήινης δύναμης), 4) Ζόμπι που προκύπτουν από κάποιο καταραμένο αντικείμενο, 5) Γρήγορα ζόμπι, 6) Ζόμπι κινητοποιημένα από το μίσος, 7) Ζόμπι που λειτουργούν ως στοιχειά/φαντάσματα, 8) Αόρατα ζόμπι, 9) Μιμητικά ζόμπι, 10) Νανορομπότ ζόμπι, 11) Παρασιτικά ζόμπι, 12) Βασισμενα στη χλωρίδα ζόμπι, 13) Παραφυσικά ζόμπι, 14) Ζόμπι που έχουν φτιαχτεί εξαιτίας κβαντικών ανωμαλιών, 15), Ζόμπι που σχηματίζουν ένα νοήμον σμήνος/ομάδα (βλ. World War Z), 16) Ζόμπι που εκπέμπουν δολοφονικά ηχητικά κύματα, 17) Steampunk ζόμπι, 18) Τεχνολογικά ζόμπι (από ψηφιακούς ιούς), 19) Ζόμπι παγιδευμένα σε έναν χρονικό φαύλο κύκλο (πεθαίνουν και ανασταίνονται αέναα), 20) Ζόμπι απέθαντης τεχνητής νοημοσύνης, 21) Ζόμπι από vodou.

Αντίστοιχα, οι Vervaeke, Mastroprieto και Miscevic[239] βρίσκουν τα εξής βασικά χαρακτηριστικά στα ζόμπι: 1) δεν μιλούν: βγάζουν μεν ήχους αλλά δεν έχουν τίποτα να πουν, 2) ζουν μια κοινοτική, κοινοβιακή ζωή, το ένα κοντά στο άλλο αλλά χωρίς πραγματικό κοινό σκοπό, 3) είναι άστεγα, 4) τρώνε ανθρώπινα μυαλά αλλά και καταστρέφονται αν τους διαλύσεις με κάποιο τρόπο το μυαλό, 5) είναι άσχημα και ταυτόχρονα μας μοιάζουν, 6) δεν είναι εγγενώς μοχθηρά, 7) δεν αντιλαμβάνονται τι συμβαίνει γύρω τους, 8) είναι άπιαστα.

Επιπλέον, τα ζόμπι απειλούν την έννοια της πραγματικότητας και της πειστικότητας με τους ακόλουθους τρεις τρόπους: α) Είναι παράδοξα και δυσανάγνωστα: είναι ζωντανά κι όμως δεν είναι. β) Είναι ανθρώπινα όντα κι όμως δεν είναι. Δεν εμπίπτουν μόνο σε μία κατηγορία. γ) Είναι κενά: δεν διαθέτουν εσωτερικότητα και εσωτερική ζωή. Κάποιες από τις παραπάνω γενικεύσεις έχουν διαψευστεί – ή τουλάχιστον δεν ισχύουν για όλες τις περιπτώσεις ζόμπι της οπτικοακουστικής μυθοπλασίας. Ενώ η τραγωδία «ορίζεται από μια μετα-αφήγηση, ένα επισκοπικό συμπέρασμα το οποίο δίνει νόημα σε όλα τα γεγονότα που οδήγησαν σε αυτό»[240], κάτι τέτοιο δεν ισχύει στις περιπτώσεις των ζόμπι ιστοριών –οι οποίες αποτελούν ένα είδος αντιτραγωδιών, μιας και σε αυτές το νόημα έχει χαθεί και η καταστροφή είναι μόνιμη[241].

Τέλος, ο Knickerbocker προτείνει επτά θέσεις προκειμένου να εξηγήσει την τόσο μεγάλη ευπλαστότητα των ζόμπι: πρώτον, τα ζόμπι δεν βασίζονται σε κάποια λογοτεχνική αφήγηση και άρα οι δημιουργοί σύγχρονων μυθοπλασιών δεν νιώθουν ότι παραβιάζουν κάποιο αρχέτυπο. Αντιθέτως, επειδή προέρχεται από την αϊτινή (και κατά συνέπεια την αφρικανική παράδοση) προσωποποιεί περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο τέρας την Ετερότητα. Δεύτερον, οι ζόμπι αποκαλύψεις μπορεί να αφορούν οτιδήποτε, από οικολογικές

[238] Brandon Cornett, 2023. "21 Types of Zombies: Ideas and Inspiration for Fiction Writers" Διαθέσιμο στο https://www.cornettfiction.com/types-of-zombies-in-fiction/ Προσπελάστηκε στις 29 Δεκεμβρίου 2023.

[239] John Vervaeke, Christopher Mastroprietro and Filip Miscevic. *Zombies in Western Culture: A Twenty First Century Crisis*. (Cambridge, UK: Open Book Publishers. 2017), 13-17.

[240] Vervaeke, Mastroprietro and Miscevic, *Zombie in Western Culture,* 25. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Tragedy is marked by a metanarrative, an overseen conclusion that makes sense of the events leading up to it."

[241] Vervaeke, Mastroprietro and Miscevic, *Zombie in Western Culture*, 17-28.

καταστροφές μέχρι πανδημίες και ούτω καθεξής. Τρίτον, η απουσία ταυτότητας και νόησης που χαρακτηρίζει τα (περισσότερα) ζόμπι τα καθιστά την τέλεια tabula rasa, μέσω της οποίας μπορείς να δημιουργήσεις οποιοδήποτε σύμβολο, οποιαδήποτε μεταφορά ή αλληγορία. Τέταρτον, η ανθρωποφαγία τους αποτελεί ένα σημαίνον το οποίο μπορείς να συνδέσεις με οποιοδήποτε σημαινόμενο. Πέμπτον, το ζόμπι συνδέεται με την αποκάλυψη, ειδικά στην εποχή μετά το Romero και, επίσης, ειδικά σε μια εποχή όπου η συζήτηση περί αποκάλυψης και κάποιας αόριστης επικείμενης καταστροφής είναι τόσο έντονη και συχνή. Έκτον, τα ζόμπι εμπνέουν φόβο, ακριβώς επειδή είναι τόσο οικεία και επειδή οποιοδήποτε οικείο μας πρόσωπο μπορεί να μετατραπεί σε ζόμπι. Έβδομον, παρά τη μοναχικότητα και την αδυναμία –στις περισσότερες περιπτώσεις– επικοινωνίας, το ζόμπι είναι ένα τέρας που λειτουργεί ομαδικά.[242]

Ε. Μεθοδολογία-ερευνητικά ερωτήματα-δομή

Η διατριβή στοχεύει να αναλύσει τους λόγους που έχουν οδηγήσει στο να θεωρείται το ζόμπι τις τελευταίες δύο δεκαετίες το πιο δημοφιλές και αναγνωρίσιμο μεταξύ όλων των τεράτων (βρικολάκων, φαντασμάτων, λυκανθρώπων, του τέρατος του *Frankenstein* κ.λπ.). Κατ' επέκταση, η διατριβή εξετάζει πώς έχει αλλάξει η αναπαράσταση του τέρατος αυτού τον τρέχοντα αιώνα σε σχέση με τον προηγούμενο, αλλά και το πώς ο 21ος αιώνας, όπως έχει κυλήσει έως τώρα, διαφέρει σε σχέση με τον προηγούμενο, στο κοινωνικοπολιτικό, το οικονομικό, το αισθητικό, το συναισθηματικό και το ψυχολογικό επίπεδο.

Προκύπτουν, λοιπόν, τα εξής βασικά ερωτήματα:

1) Πώς αναπαρίσταται και τι συμβολίζει το τέρας αυτό κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα,
2) Πώς έχει αλλάξει η αναπαράσταση αυτή σε σχέση με τον 20ό αιώνα,
3) Πώς βλέπουν το ζόμπι οι άνθρωποι που ασχολούνται με το horror (ως δημιουργοί ή ως θεατές/θεάτριες) και γιατί στράφηκαν σε αυτό˙ κατ' επέκταση, τι άλλαξε στις ίδιες τις δημιουργικές βιομηχανίες και στο είδος του horror κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, ώστε να είναι πιο «δεκτικές» στο υποείδος του ζόμπι και να το αναδείξουν στο κυρίαρχο τέρας αυτής της χρονικής περιόδου,
4) Ποιες είναι οι αλλαγές που έχουν επιτελεστεί τα τελευταία 20 περίπου χρόνια στην κοινωνία, την πολιτική, την αστυνόμευση, την υγεία, τις επιδημίες, το περιβάλλον, τις νέες τεχνολογίες, την εργασία, τις διαπροσωπικές σχέσεις, την ψυχολογία, την αισθητική.

Επειδή το ζόμπι ως τέρας και ως πολιτισμικό φαινόμενο παρουσιάζει έντονη πολυπλοκότητα, η ανάλυση και αυτών των δύο πτυχών θα πρέπει επίσης να γίνει μέσα από διάφορες οπτικές: πώς αλλάζει εντός των μυθοπλασιών, πώς αλλάζουν οι μυθοπλασίες αυτές, πώς αλλάζει η αντίληψη του κοινού και των επαγγελματιών για αυτό και πώς έχει αρχίσει πλέον να επηρεάζει και την κοινωνικοπολιτική πραγματικότητα.

Η έρευνα βασίστηκε σε πηγές πρωτογενείς (συνεντεύξεις που διεξήγαγα) και δευτερογενείς (οπτικοακουστικό υλικό, βιβλιογραφία/αρθρογραφία/ειδησεογραφία,

[242] Dale Knickerbocker, "Why zombies matter: The undead as critical posthumanist." *bohemica litteraria* 18, no. 2 (2015): 59-82, 72-74.

συνεντεύξεις δημιουργών σε τρίτους κ.ά.). Ο κύριος όγκος του κειμένου της διατριβής βασίζεται στις δευτερογενείς αυτές πηγές. Παρακολούθησα τριψήφιο αριθμό ταινιών από τον 20ό αιώνα και αντίστοιχο αριθμό ταινιών και σειρών από τις δύο πρώτες δεκαετίες ταινίες του 21ου. Η έρευνα γύρω από την οπτικοακουστική μυθοπλασία περιέλαβε, μεταξύ άλλων, την καταγραφή των σχετικών ταινιών, τα θέματα που αυτές σχολιάζουν (αν προβαίνουν σε κοινωνικοπολιτικό σχολιασμό), τον ρόλο των ζόμπι σε αυτές, τον βαθμό βιαιότητας, τον βαθμό συνειδητότητας των ζόμπι (αν κάτι τέτοιο υπάρχει), καθώς και άλλα αισθητικά στοιχεία. Μέσα από την προαναφερθείσα παρακολούθηση και καταγραφή, θέλησα να διαλευκάνω κατά πόσο όντως υπάρχουν αλλαγές στη θεματολογία και την αναπαράσταση του ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα.

Όσον αφορά τις συνεντεύξεις, αυτές πραγματοποιήθηκαν σύμφωνα με τον εσωτερικό κανονισμό της ΕΗΔΕ του Ιόνιου Πανεπιστημίου. Ακολουθώντας τον κανονισμό αυτό, τα υποκείμενα της έρευνας είναι ανωνυμοποιημένα: Δεν συμπεριέλαβα τα πραγματικά ονόματα των συνεντευξιαζόμενων ατόμων – και γενικώς τα προσωπικά δεδομένα τους. Εξαίρεση σε αυτό συνιστούν οι επαγγελματίες/ειδικοί του horror, των οποίων το όνομα αναφέρω ρητά και πάλι σε συμφωνία με τον προαναφερθέντα κανονισμό, όσο και με το εκάστοτε συνεντευξιαζόμενο άτομο.

Η έρευνα που αφορά τον 20ο αιώνα συνοψίστηκε στο Κεφάλαιο 1, όπου παρουσιάζονται πέντε συγκεκριμένες ταινίες γυρισμένες μεταξύ 1932 και 1994. Ξεκινώντας από τη δεκαετία του 1930, όταν και προβλήθηκε η πρώτη σχετική ταινία (*White Zombie*), και φτάνοντας έως και τη δεκαετία του 1990 (*Dellamorte Dellamore*), το κεφάλαιο εξετάζει πώς αναπαρίστατο το ζόμπι στον 20ό αιώνα, τι συμβόλιζε, πώς εξελίχθηκε και σε ποιο πλαίσιο γυρίστηκαν οι ταινίες αυτές.

Παρόμοια έρευνα έγινε και για τον 21ο αιώνα, σαφώς πιο ευρεία, αφού και η σχετική φιλμογραφία είναι ασύγκριτα πλουσιότερη. Η έρευνα αυτή φανερώνει πως η θεματολογία τις δύο τελευταίες δεκαετίες μετατοπίζεται ακόμα περισσότερο προς ζόμπι εξάρσεις που αφορούν είτε ιούς είτε επιστημονικά και τεχνολογικά λάθη που οδηγούν σε καταστροφή. Επιπλέον, οι μυθοπλασίες αυτές εκτυλίσσονται συχνότερα σε μετα-αποκαλυπτικό πλαίσιο παρά σε αποκαλυπτικό. Δηλαδή, δείχνουν τον κόσμο μετά την επικράτηση των ζόμπι και τις σχέσεις των ζωντανών σε αυτόν. Επιπλέον, το ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα επεκτείνεται και προς άλλα είδη. Αυτό το κομμάτι της έρευνας παρουσιάζεται στο Κεφάλαιο 2.

Στο Κεφάλαιο 3 παρουσιάζονται οι προαναφερθείσες αλλαγές που έχουν επιτελεστεί κατά τον 21ο αιώνα στην κοινωνία, την πολιτική, την αστυνόμευση, την υγεία, τις επιδημίες, το περιβάλλον, τις νέες τεχνολογίες, την εργασία, τις διαπροσωπικές σχέσεις, και πώς αυτές αντανακλώνται στις ζόμπι μυθοπλασίες. Το Κεφάλαιο 4 επεκτείνει τη συζήτηση που γίνεται στα δύο προηγούμενα, παρουσιάζοντας περαιτέρω εξελίξεις που έλαβαν χώρα τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, αλλά και πώς το ζόμπι αλλάζει κατά τις δεκαετίες αυτές, κάνοντας την παρουσία του πιο αισθητή στον πραγματικό κόσμο, αλλά και αποκτώντας καινούριους ρόλους και καινούριες χρησιμότητες τόσο εντός, όσο και εκτός μυθοπλασίας.

Στο Κεφάλαιο 5 παρουσιάζονται συνεντεύξεις με fans του είδους του τρόμου, gamers, επαγγελματίες του horror στην Ελλάδα, καθώς και με ένα ζόμπι. Οι συνεντεύξεις αυτές έγιναν με σκοπό να απαντηθούν τα κύρια ερωτήματα της έρευνας εκ των έσω, από ανθρώπους που παρακολουθούν στενά το είδος του τρόμου και συγκεκριμένα το υποείδος του ζόμπι. Το

κυρίως κείμενο της έρευνας ολοκληρώνεται με τα συμπεράσματα, ενώ, τέλος ακολουθούν οι βιβλιογραφικές και άλλες πηγές.

Κεφάλαιο 1

***Dawn of the Dead*: Το ζόμπι ως χαρακτήρας και ως κινηματογραφικό υποείδος πριν τον 21ο αιώνα**

1.1. Κατ' αρχάς

Στο παρόν κεφάλαιο θα παρουσιάσω το πώς αναπαρίσταντο και το τι συμβόλιζαν τα ζόμπι στην οπτικοακουστική μυθοπλασία του 20ού αιώνα, ώστε μετά να μπορέσω να περιγράψω τυχόν αλλαγές στους ίδιους τομείς, κατά τον 21ο αιώνα. Η παρουσίαση αυτή θα βασιστεί σε πέντε ταινίες μυθοπλασίας: *White Zombie*, *I Walked with a Zombie*, *Night of the Living Dead*[243], *Dawn of The Dead*[244] και *Dellamorte Dellamore (*γνωστό και ως *Cemetery Man)*. Ακολουθώντας τη διατύπωση του Neale, σύμφωνα με την οποία μπορείς να εξετάσεις ένα κινηματογραφικό είδος μόνο τμηματικά[245], αυτό το πρώτο κεφάλαιο επικεντρώνεται στις παραπάνω ταινίες, μετά από επιλογή με βάση συγκεκριμένα κριτήρια. Το *White Zombie* επελέγη ως η παλαιότερη ταινία του υποείδους. Το *I Walked with a Zombie* επελέγη ως η πρώτη ταινία με zombie που είχε και καλλιτεχνικές αξιώσεις, αλλά και η πρώτη που απέδιδε με σχετική πιστότητα τις vodou παραδόσεις και τελετουργίες. Το *Night of The Living Dead* του George A. Romero επελέγη ως η ταινία που ανανέωσε το είδος κατά τη δεκαετία του 1960. Το *Dawn of The Dead* επελέγη ως η ταινία που παγίωσε τον Romero ως σημαντικό δημιουργό, όντας παράλληλα και η πρώτη που άσκησε ευθεία κριτική στον αμερικανικό και άρα ευρύτερο δυτικό-καπιταλιστικό τρόπο ζωής. Επιπλέον, αποτελεί και αυτή σημείο αναφοράς για τις επόμενες ταινίες του υποείδους, ενώ έδωσε και το έναυσμα για μαζική παραγωγή ταινιών zombie στην Ιταλία συγκεκριμένα. Τέλος, το ιταλικό *Dellamorte Dellamore* επελέγη ακριβώς επειδή δεν ανήκει σε μια περίοδο μεγάλης ακμής ή αναβίωσης του υποείδους, αλλά επειδή γυρίστηκε σε μια εποχή όπου το είδος είχε πάψει να είναι δημοφιλές, δηλαδή, τη δεκαετία του 1990. Λίγα χρόνια μετά, τα ζόμπι θα εισέρχονταν σε αυτήν τη νέα εποχή της εξαιρετικής διάδοσής τους. Επιπλέον, το *Dellamorte Dellamore* είναι η μόνη από τις παραπάνω ταινίες που έχει έντονο το κωμικό, το ερωτικό και το μεταφυσικό στοιχείο. Τέλος, σημαντικό κριτήριο επιλογής της ήταν και το ότι έχει ως χώρα προέλευσης την Ιταλία, η οποία, όπως ήδη αναφέρθηκε, διαθέτει αρκετά μεγάλη παράδοση στο υποείδος των ζόμπι, ειδικά κατά τον 20ό αιώνα. Για καθεμιά από τις ταινίες παρουσιάζεται η προέλευση του σεναρίου, το ιστορικό πλαίσιο στο οποίο γράφτηκε και γυρίστηκε και η πλοκή, ενώ στη συνέχεια αναλύεται η αισθητική της.

Ο Neale αναφέρει επίσης πως οι ταινίες είδους θα πρέπει να μελετώνται και βάσει των συγκεκριμένων οικονομικών και πολιτικών συνθηκών μέσα στις οποίες δημιουργήθηκαν, καθώς και των συνθηκών που αφορούν την παραγωγή, τη διανομή τους, τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν και τις σχέσεις εργασίας μέσα από τις οποίες προέκυψαν[246]. Παράλληλα όμως με αυτά, τα κινηματογραφικά δημιουργήματα εμπνέονται από τις συγκεκριμένες πολιτισμικές, κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες που επικρατούν κατά την περίοδο της

[243] *Night of the Living Dead*. Σκηνοθεσία George A. Romero. Image Ten, 1968

[244] *Dawn of the Dead*. Σκηνοθεσία George A. Romero. Laurel Group, Dawn Associates. 1978.

[245] Steve Neale, "Questions of Genre", στο Stam, Robert, and Toby Miller (επιμ.). *Film and theory: an anthology*. (Hoboken: Wiley-Blackwell, 2000), 161.

[246] Neale, "Questions…", 172.

δημιουργίας τους και τις αντηχούν[247]. Παρόλο που έχει επισημανθεί ότι ευθείες αλληγορίες και συμβολισμοί, ειδικά όσον αφορά τις ταινίες τρόμου, έχουν το αντίθετο από το επιθυμητό αποτέλεσμα (δηλαδή, δεν τρομάζουν τους θεατές[248]), την ίδια στιγμή «τα τέρατα είναι πολιτικές οντότητες και η παραγωγή τεράτων είναι πάντα μέρος μιας ευρύτερης πολιτικής αντίληψης του κόσμου και του τι είναι καλό και κακό»[249]. Το τέρας είναι δημιούργημα αποκλειστικά της μυθοπλασίας (οπτικοακουστικής και άλλης) και όχι της πραγματικότητας, αλλά προβάλλει φόβους και σημαίνει «κάτι άλλο από τον εαυτό του: αποτελεί πάντα μια μετατόπιση, κατοικεί πάντα στο κενό ανάμεσα στην περίοδο της αναταραχής που το δημιούργησε και της στιγμής κατά την οποία προσλαμβάνεται, ώστε να γεννηθεί ξανά»[250]. Τέλος, «η ιστορία της ταινίας τρόμου είναι η ιστορία της αγωνίας του 20ού αιώνα»[251]. Σε αυτό το πλαίσιο, το παρόν κεφάλαιο αναζητά τις συνθήκες υπό τις οποίες δημιουργήθηκαν τα συγκεκριμένα φιλμ αλλά και τις κοινωνικές, πολιτικές και άλλες συνθήκες που αντηχούν.

1.2. *White Zombie* (1932)

Προέλευση του σεναρίου

Η ταινία –η οποία είναι η πρώτη που έχει ως θέμα της τα ζόμπι, αλλά και η πρώτη που χρησιμοποιεί την επίμαχη λέξη στον τίτλο της– είναι ελαφρώς βασισμένο στο βιβλίο *The Magic Island*, του William Seabrook, το οποίο κυκλοφόρησε το 1929, και ήταν από τα πλέον επιτυχημένα εκείνης της χρονιάς. Το βιβλίο αφορά τις εμπειρίες του συγγραφέα από ταξίδι του στην Αϊτή – διανθισμένες με επεισόδια που αφορούν ζόμπι και vodou τελετουργίες και για τα οποία ο Seabrook αποφεύγει να ξεκαθαρίσει αν είναι πραγματικά ή αν αποτελούν προϊόν μυθοπλασίας. Το *The Magic Island* υπήρξε επίσης το πρώτο βιβλίο τέτοιας θεματολογίας που γνώρισε ευρεία επιτυχία στις ΗΠΑ – η λέξη ζόμπι ήταν σχετικά γνωστή εκεί, λόγω της αμερικανικής κατοχής της Αϊτής (1915-1935). Τέλος, ήταν και εκείνο που επέβαλε την ορθογραφία zombie, προκειμένου για τα αγγλικά, αντί για παραλλαγές όπως zunbi, zonbi ή zombi. Της ταινίας είχε προηγηθεί μια αποτυχημένη θεατρική διασκευή του μυθιστορήματος του Seabrook με τίτλο απλώς τη λέξη *Zombie*, από τον σκηνοθέτη βωβών ταινιών και θεατρικό συγγραφέα Kenneth Webb[252]. Σύμφωνα με τη Lauro[253], στη διάδοση του όρου ζόμπι συνέβαλαν και τα απομνημονεύματα κάποιων στρατιωτών από τις ΗΠΑ, οι οποίοι είχαν υπηρετήσει στην Αϊτή κατά τη διάρκεια της κατοχής.

---

[247] Kendall Phillips, *Projected Fears: Horror Films and American Culture*. (Westwood: Greenwood Publishing Group, 2005), 6.
[248] Phillips, *Projected Fears*, 6.
[249] Edward Ingebretsen, "Monster-Making: A Politics of Persuasion". *Journal of American Culture, 21* (2), 25-34, στο Phillips, 6.
[250] Cohen, "Seven theses", 4.
[251] Paul Wells, *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. (New York: Columbia University Press, 2000), παρατίθεται στο Phillips, *Projected Fears*, 9.
[252] Todd K. Platts, "From White Zombies to Night Zombies and Beyond: The Evolution of the Zombie in Western Popular Culture", στο Barbara Brodman and James E. Doan (επιμ.), *The Supernatural Revamped: From Timeworn Legends to Twenty-first Century Chic*. (Teaneck: Fairleigh Dickinson University Press, 2016), 222.
[253] Lauro, *Transatlantic Zombie*, 20.

Ο ίδιος ο Seabrook έδειχνε να ιντριγκάρεται από τη μοναδικότητα του ζόμπι: «Οι Λυκάνθρωποι, τα βαμπίρ και οι δαίμονες σίγουρα δεν αποτελούσαν κάτι το πρωτότυπο. Αλλά θυμήθηκα ένα πλάσμα για το οποία είχα ακούσει στην Αϊτή και το οποίο φάνταζε αποκλειστικά τοπικό – το *ζόμπι*»[254]. Το βιβλίο περιγράφει σε γενικές γραμμές το τέρας αυτό ως εξής:

> «… παρόλο που ερχόταν από τον τάφο, δεν ήταν ούτε φάντασμα ούτε ακριβώς ένας άνθρωπος που είχε αναστηθεί από τους νεκρούς όπως ο Λάζαρος. Το zombie, λένε, είναι ένα άψυχο ανθρώπινο πτώμα, ακόμα νεκρό, αλλά παρμένο από τον τάφο και προικισμένο, διαμέσου μαγείας, με μια μηχανική προσομοίωση ζωντάνιας – είναι ένα νεκρό σώμα το οποίο το βάζουν να περπατά και να δρα και να μιλά ωσάν να ήταν ζωντανό»[255].

Επιπλέον, η διαδικασία «δημιουργίας» ενός ζόμπι αλλά και οι τρόποι χρήσης του/χειραγώγησής του περιγράφονται από τον Seabrook με τον ακόλουθο τρόπο: «Οι άνθρωποι που έχουν τη δύναμη να το κάνουν αυτό πηγαίνουν σε ένα φρέσκο τάφο, ξεθάβουν το πτώμα προτού αυτό να προλάβει να σαπίσει, το γαλβανίζουν ώστε να αρχίσει να κινείται, και μετά το καθιστούν κάτι σαν σκλάβο ή υπηρέτη, ενίοτε προκειμένου να τελέσει κάποιο έγκλημα, αλλά συνηθέστερα σαν έναν είλωτα για το σπίτι ή στη φάρμα, αναθέτοντάς του ανιαρές, βαριές αποστολές και χτυπώντας το σαν ανόητο κτήνος, αν ποτέ χαλαρώσει»[256].

Ιστορική πλαισίωση: Η Εποχή των Τεράτων, η κατοχή της Αϊτής από τις ΗΠΑ και ο ανθρωπότυποι του υπνοβάτη και του υπνωτιστή

Αν και δευτερεύον, εμπορικά και καλλιτεχνικά, σε σχέση με άλλα σύγχρονά του φιλμ, το *White Zombie* αποτελεί μέρος εκείνης της πρώτης «χρυσής» εποχής για τις ταινίες τρόμου στο Χόλυγουντ, εποχή η οποία εγκαινιάσθηκε το 1931 με την ταινία *Dracula* του Tod Browning[257]. (χρυσή λόγω της εξαιρετικής εμπορικής επιτυχίας των περισσότερων από αυτά τα φιλμ, τη μεγάλη συχνότητα της παραγωγής τους και την ανάδειξη των πρωταγωνιστ(ρι)ών τους σε διασημότητες[258]). Το 1931, άλλωστε, ήταν το έτος κατά το οποίο εισήχθη ο όρος ταινία τρόμου[259]. Οι ταινίες αυτές καθόρισαν το είδος. Καθόρισαν επίσης τον τρόπο με τον οποίο

---

[254] William Seabrook, *The Magic Island*. (New York City: Blue Ribbon Books, 1928), 93.

[255] Seabrook, *Magic Island*, 93. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…while the zombie came from the grave, it was neither a ghost, nor yet a person who had been raised like Lazarus from the dead. The zombie, they say, is a soulless human corpse, still dead, but taken from the grave and endowed by sorcery with a mechanical semblance of life—it is a dead body which is made to walk and act and move as if it were alive".

[256] Seabrook, *Magic Island*, 93.

[257] *Dracula*. Σκηνοθεσία Tod Browning. Universal Pictures, 1931.

[258] Storied. "The Golden Age of Movie Monsters" 1 Νοεμβρίου 2022. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=08ASjs_qt70 Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμβρίου 2022.

[259] David J. Skal, *The Monster Show: A Cultural History of Horror*. (New York: W. W. Norton & Company, 1993), 142.

αναπαριστώνται κάποια τέρατα (ειδικά εκείνο του Frankenstein και ο Κόμης Δράκουλας, αλλά και, μέχρις ενός χρονικού σημείου, το ζόμπι)[260].

Οι ταινίες εκείνες παράχθηκαν στο πλαίσιο μια γενικότερης, πολύ μεγάλης ακμής για την αμερικανική βιομηχανία κινηματογράφου, ακμής η οποία συνοψίστηκε στη φράση «Κλασικός Κινηματογράφος του Χόλυγουντ» ("Classical Hollywood Cinema") – και η οποία παγίωσε την πρωτοκαθεδρία του συστήματος των στούντιο όσο και ενός συγκεκριμένου αφηγηματικού στυλ[261,262]. Χρονολογικά, αυτή η ακμή τοποθετείται μεταξύ 1917 και 1960 (για τους Bordwell, Staiger και Thompson) ή ακόμα πιο συγκεκριμένα μεταξύ 1929 και 1945 (σύμφωνα με την προσέγγιση του Jewell).

Επιπλέον, παράχθηκαν σε ένα πλαίσιο γενικότερης ακμής του είδους του τρόμου, και, μάλιστα, σε διεθνές επίπεδο. Η δεκαετία του 1930, καθώς και η αμέσως προηγούμενη, χαρακτηρίζεται από ακμή όσον αφορά το είδος του τρόμου, κυρίως χάρη στο ρεύμα του γερμανικού εξπρεσσιονισμού (ο οποίος, άλλωστε, άσκησε σημαντική επιρροή στις προαναφερθείσες αμερικανικές ταινίες και συγκεκριμένα στο *White Zombie*), αλλά και χάρη σε ταινίες από χώρες όπως η Ιαπωνία[263], η Δανία[264,265] και η Σοβιετική Ένωση[266,267]. Διάφοροι από τους καλλιτέχνες-κλειδιά του γερμανικού εξπρεσσιονισμού μετοίκησαν στις ΗΠΑ και συνέβαλαν, μεταξύ άλλων, στη δημιουργία και των επίμαχων χολυγουντιανών ταινιών τρόμου.

Αξίζει ειδική μνεία στην ταινία *Dracula*: εκτός του ότι εισήγαγε αυτήν τη νέα εποχή για το Χόλυγουντ γενικά, το φιλμ του Browning είχε αξιοσημείωτη επιρροή συγκεκριμένα στο *White Zombie*[268] – οι δυο τους μοιράζονταν και τον ίδιο πρωταγωνιστή αλλά και κάποια από τα ίδια σκηνικά. Αυτή η επίδραση είναι τόσο μεγάλη που ο Luckhurst[269] κάνει λόγο για

---

[260] Εκτός από τα ίδια τα τέρατα, πολλές από αυτές οι ταινίες περιλαμβάνουν και έναν «τρελό επιστήμονα» ή κάποιον που διαθέτει μαγικές, υπερφυσικές ικανότητες– αυτός ο χαρακτήρας είναι υπεύθυνος για τη δημιουργία ή/και τη χειραγώγηση των τεράτων. Ενίοτε, όπως για παράδειγμα στο *White Zombie*, αυτός ο «σατανικός εγκέφαλος» προσπαθεί παράλληλα να χειραγωγήσει και κάποια γυναίκα για την οποία νιώθει ερωτική έλξη. Σε κάποιες άλλες περιπτώσεις (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, *The Invisible Man*), η τερατότητα αυτής της φιγούρας δεν είναι μόνο ηθική: πειραματιζόμενος επί του δικού του σώματος, ο «τρελός επιστήμονας» δημιουργεί πάνω του και μέσα του το ανοίκειο, αποτρόπαιο τέρας. Όλες ανεξαιρέτως οι ταινίες ζόμπι των δεκαετιών 1930 και 1940 περιλαμβάνουν μια τέτοια μορφή μάγου/τρελού επιστήμονα, αλλά ποτέ κάποιου που ζομποποιεί τον εαυτό του. Αντιθέτως, αυτού του είδους ο χαρακτήρας απουσιάζει από τις ταινίες του George A. Romero. Στις ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες του 21ου αιώνα δεν έχει εκλείψει εντελώς, αλλά τείνει να εμφανίζεται σε παραλλαγές, όπως π.χ. κάποιο ζόμπι που καθοδηγεί τους ομοίους του, υπερασπιζόμενο τα δικά τους συμφέροντα ενάντια στις βίαιες, εκμεταλλευτικές διαθέσεις των ζωντανών.

[261] Richard B. Jewell, *The Golden Age of Cinema: Hollywood, 1929-1945*. (Hoboken: Wiley-Blackwell, 2007).

[262] David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985.

[263] *A Page of Madness (Kurutta Ippêji)*. Σκηνοθεσία Teinosuke Kinugasa. Kinugasa Productions, National Film Art, Shin Kankaku-ha Eiga Renmei Productions, 1926.

[264] *Häxan*. Σκηνοθεσία Benjamin Christensen. Aljosha Production Company, Svensk Filmindustri, 1922.

[265] *Vampyr*. Σκηνοθεσία Carl Dreyer. Tobis Filmkunst, 1932.

[266] *Medvezhya svadba*. Σκηνοθεσία Konstantin Eggert, Vladimir Gardin. Mezhrabpom-rus, 1925.

[267] *The case of Tariel Mklavadze*. Σκηνοθεσία Ivane Perestiani. Sakhkinmretsvi, 1925.

[268] Stephen Shapiro, "Decolonizing the zombie: I Walked with a Zombie's critique of central liberalism", στο Giulia Champion, Roxanne Douglas and Stephen Shapiro (επιμ.) *Decolonizing the Undead: Rethinking Zombies in World Literature, Film and Media*. (London: Bloomsbury, 2022). 54.

[269] Luckhurst, *Zombies*, 9.

ξαναγράψιμο (rewrite) της ταινίας του Browning (έστω σε ένα διαφορετικό γεωγραφικό πλαίσιο). Και ο Legendre και ο Beaumont παίζουν στην ταινία έναν ρόλο αντίστοιχο με εκείνο του Κόμη Δράκουλα, ενώ ο Neil είναι κάτι σαν Jonathan Harker και η Madeline κάτι σαν Mina Murray. Επιπλέον τα λευκά ζόμπι της ταινίας προσομοιάζουν στον Renfield – είναι υπνωτισμένα από τον αφέντη τους και τον υπακούουν τυφλά (τα μαύρα ζόμπι είναι μια κάπως διαφορετική περίπτωση, όπως θα φανεί στη συνέχεια).

Εκτός των παραπάνω, το φιλμ του Halperin γυρίστηκε σε μια εποχή που η σχέση μεταξύ ΗΠΑ και Αϊτής ήταν σχέση μεταξύ κατακτήτριας και κατακτημένης. Το 1915 οι ΗΠΑ εισέβαλαν στην Αϊτή με το πρόσχημα της διαφύλαξης αμερικανικών οικονομικών συμφερόντων και αποκατάστασης της τάξης στο εσωτερικό του κράτους. Η κατοχή συνεχίστηκε έως και το 1935. Η Αϊτή ανέκτησε εντελώς την οικονομική ανεξαρτησία της το 1947[270]. Έτσι, η ματιά των αμερικανών δημιουργών απέναντι στην κουλτούρα της Αϊτής και συγκεκριμένα απέναντι στο voodoo/vodou φιλτράρεται μέσα από ένα καχύποπτο, αποικιοκρατικό βλέμμα.

Η αρχή της δεκαετίας του 1930, ειδικά στις ΗΠΑ, σημαδεύτηκε και από το Οικονομικού Κραχ. Παρόλο που μεταξύ 1929 και 1933, 1) η ρευστότητα μειώθηκε και στην κινηματογραφική βιομηχανία[271], 2) παρόλο που στούντιο όπως η RKO και η Paramount χρεοκόπησαν 3) τα στούντιο οδήγησαν σε μειώσεις μισθών για το προσωπικό τους (πράγμα που με τη σειρά του οδήγησε στο να δημιουργηθούν τα συνδικάτα εργαζομένων)[272], το Χόλυγουντ επιβίωσε χάρη στις νοερές αποδράσεις που προσέφερε ως «εργοστάσιο ονείρων»[273]. Μάλιστα, η παγίωση της αισθητικής και του αφηγηματικού στυλ της λεγόμενης Χρυσής Εποχής του Χόλυγουντ διαμορφώθηκε ακριβώς κατά εκείνη την περίοδο, έστω και όχι ως άμεσο επακόλουθο του Κραχ[274]. Οι άμεσοι σχολιασμοί της ύφεσης σπάνιζαν στις ταινίες της εποχής, horror ή άλλες (αξιοσημείωτη εξαίρεση στις τρόμου αποτελεί το *King Kong*[275]) αλλά οι θεατές παρακολουθούσαν πήγαιναν στον κινηματογράφο –βλέποντας είτε τρομακτικά τέρατα είτε μεγαλειώδεις χορογραφίες και σκηνικά– ακριβώς ως μια μέθοδο εξορκισμού των προβλημάτων τους. Άλλωστε, οι εποχές μεγάλης οικονομικής κρίσης είναι ευνοϊκές για τη δημιουργία και την εμπορική πορεία ταινιών τρόμου[276].

Τέλος, όπως έχει ήδη αναφερθεί, η Caldwell συνδέει το *White Zombie*, όπως επίσης και το *Das Cabinet Des Dr. Caligari*, με τη σχετικά πρόσφατη τότε επιδημία ληθαργικής εγκεφαλίτιδας, υποστηρίζοντας πως οι δυο αυτές ταινίες απηχούν την κατάσταση στην οποία

---

[270] Greg Rosalsky, "'The Greatest Heist in History': How Haiti Was Forced To Pay Reparations For Freedom" 5 Οκτωβρίου 2021. Διαθέσιμο στο https://www.npr.org/sections/money/2021/10/05/1042518732/-the-greatest-heist-in-history-how-haiti-was-forced-to-pay-reparations-for-freed Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

[271] Tristan Ettleman, "Hollywood and the Great Depression: The Impact of Economics on Film History" 4 Μαΐου 2021. Διαθέσιμο στο https://trettleman.medium.com/hollywood-and-the-great-depression-the-impact-of-economics-on-film-history-ea576ee0c7f7 Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2022.

[272] Erik Hoyt, "How the Great Depression Reshaped Hollywood Studios' Ties With Workers". 19 Μαρτίου 2022. Διαθέσιμο στο: https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/great-depression-reshaped-hollywood-studios-ties-with-workers-1235112840/ Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

[273] Ettleman "Hollywood and the Great Depression", χωρίς αριθμό σελίδας.

[274] Ettleman, "Hollywood and the Great Depression", χωρίς αριθμό σελίδας.

[275] *King Kong*. Σκηνοθεσία Merian C. Cooper και Ernest B. Schoedsack. RKO Radio Pictures, 1933.

[276] Darren Mooney, "When the economy's struggling, horror movies do well". 27 Οκτωβρίου 2012. Διαθέσιμο στο https://www.thejournal.ie/readme/column-when-the-economys-struggling-horror-movies-do-well-639123-Oct2012/ Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023.

περιέρχονταν τα άτομα που προσβάλλονταν από την εν λόγω νόσο[277]. Εκτός αυτού, όμως, αποτελεί ενδιαφέρουσα σύμπτωση το γεγονός ότι τα δημιουργήματα του Halperin και του Wiene αντίστοιχα κυκλοφόρησαν σε ένα ιστορικό (από τις αρχές της δεκαετίας του 1920 έως τις αρχές εκείνης του 1930) και πολιτισμικό πλαίσιο το οποίο έδειξε να ευνοεί, τόσο στον κινηματογράφο όσο και στη λογοτεχνία, την ανάδυση του μοτίβου της ύπνωσης και της υπνοβασίας, είτε κυριολεκτικής είτε μεταφορικής. Οι μυθοπλασίες που περιλαμβάνουν αυτά τα μοτίβα λειτουργούν ως αλληγορίες, αν και όχι πάντα[278,279]. Μαζί με αυτό το αφηγηματικό trope αναδύεται, προφανώς, και ο ανθρωπότυπος του υπνοβάτη, ως σύμβολο για την απώλεια της ταυτότητας, της λογικής ή/και της βούλησης[280], την αλλοτρίωση εξαιτίας του καπιταλιστικού, βιομηχανοποιημένου τρόπου ζωής[281,282] (αναδύεται, βέβαια, και ο ανθρωπότυπος του υπνωτιστή ως απατεώνα, ως επίδοξου δικτάτορα, ως σεξουαλικού αρπακτικού και ούτω καθεξής[283,284,285,286,287]). Παράλληλα, σε άλλες μυθοπλασίες της περιόδου οι κεντρικοί χαρακτήρες αποξενώνονται είτε από τους ταξικούς και ιδεολογικούς συμμάχους τους (και εντέλει από τον ίδιο τον εαυτό τους)[288,289] είτε συνολικά από το κοινωνικό περιβάλλον τους[290] είτε προσπαθούν να προχωρήσουν σε μια ηθελημένη απανθρωποποίηση, να απωλέσουν εκείνες ακριβώς τις ιδιότητες που τους καθιστούν ανθρώπους[291] – κοινώς, έχουμε και πάλι να κάνουμε με κείμενα που πραγματεύονται την απώλεια ταυτότητας, έστω και αν δεν υιοθετούν το μοτίβο της ύπνωσης και της υπνοβασίας.

Ακόμα και ο Lugosi, εκτός του ότι ένα χρόνο νωρίτερα είχε παίξει τον Κόμη Δράκουλα, το 1932, έτος κυκλοφορίας του *White Zombie*, ενσάρκωσε επίσης και τον υπνωτιστή/γιόγκι Chandu the Magician (ρόλος ο οποίος αποτελεί τον κανόνα στην εξαίρεση, καθότι είναι ο «καλός» της ομότιτλης ταινίας[292]). Αλλά στις αρχές της δεκαετίας του 1930 το ενδιαφέρον για τον υπνωτισμό φαίνεται να απλώνεται και πέρα από τη μυθοπλασία. Το 1931, ο λογοτέχνης και βιογράφος ιστορικών προσωπικοτήτων Stefan Zweig κυκλοφορεί την τριπλή μελέτη πάνω στη ζωή και το έργο των «πνευματικών θεραπευτών» Franz Anton Mesmer, Mary Baker Eddy και Siegmund Freud[293], και οι τρεις εκ των οποίων είχαν σχέση με τον υπνωτισμό –έστω, παροδική ή έμμεση, στην περίπτωση των Baker Eddy και Freud– και των οποίων το έργο ο συγγραφέας αντιμετωπίζει με μια κάποια δυσπιστία. Το 1931 κυκλοφόρησε και το βιβλίο του

---

[277] Caldwell Crosby, *Asleep*, 244.
[278] *Svengali*. Σκηνοθεσία Archie Mayo. Warner Bros., 1931.
[279] *The Mummy*. Σκηνοθεσία Karl Freund. Universal Pictures, 1932.
[280] Hermann Broch. *Die Schlafwandler*. (Rhein-Verlag , 1930-1932).
[281] Thea von Harbou. *Metropolis*. (Frankfurt: Illustriertes Blatt, 1925).
[282] *Metropolis*. Σκηνοθεσία Fritz Lang. Universum Film, 1927.
[283] Norbert Jacques. *Dr. Mabuse, der Spieler*. 1922.
[284] Norbert Jacques. *Das Testament des Dr. Mabuse*, 1932.
[285] *Dr. Mabuse, der Spieler*. Σκηνοθεσία Fritz Lang. Uco-Film GmBh, 1922.
[286] *Das Testament des Dr. Mabuse*. Σκηνοθεσία Fritz Lang. Nero-Film 1932.
[287] Thomas Mann. *Mario und der Zauberer*. 1929.
[288] Paul Nizan. *Antoine Bloyé*. (Paris: Grasset, 1933).
[289] Klaus Mann. Mephisto. (Amsterdam: Querido, 1936).
[290] James Joyce. Ulysses. (Paris: Shakespeare and Company, 1922).
[291] Robert Musil. *Der Mann ohne Eigenschaften*. (Hamburg: Rowohlt Verlag, 1930-1943).
[292] *Chandu the Magician*. Σκηνοθεσία William Cameron Menzies, Marcel Varnel. Fox Film Corporation, 1931.
[293] Stefan Zweig, *Die Heilung durch den Geist*. (Leipzig: Insel, 1931).

γιατρού Constantin Von Economo για τη ληθαργική εγκεφαλίτιδα, στο οποίο βασίστηκε σε μεγάλο βαθμό και η μελέτη της ιστορικού Molly Caldwell Crosby.

Ο εντοπισμός των αιτιών για τις οποίες η εν λόγω περίοδος συγκεντρώνει τόσο πολλές οπτικοακουστικές –και άλλες– μυθοπλασίες με αυτήν τη θεματολογία θα μπορούσε δυνητικά να αποτελέσει το αντικείμενο κάποιας άλλης έρευνας, αν και, συγκεκριμένα για την περίπτωση της Γερμανίας, ο Siegfried Kracauer[294] θεωρεί πως υπάρχει μια ευθεία σύνδεση ανάμεσα σε φιλμ όπως τα δύο πρώτα της σειράς με τον Dr. Mabuse (η τρίτη[295] γυρίστηκε αφότου ο S.K. είχε συγγράψει την επίμαχη μελέτη του) και το *Das Cabinet des Dr. Caligari*, και στην επικράτηση του χιτλερικού καθεστώτος, αφού, φιγούρες όπως ο Dr. Mabuse ή ο Dr. Caligari (αμφότεροι υπνωτιστές) προσωποποιούν την αυταρχικότητα και τη χειριστικότητα από την οποία ο λαός της χώρας δείχνει να έλκεται. Άλλωστε, και πέραν του Kracauer, ο Hitler έχει περιγραφεί, τόσο από συγχρόνους του, κατά την περίοδο του Μεσοπολέμου[296], όσο και στον απόηχο του Β'Π.Π.[297] ως κάποιος που άσκησε μια υπνωτιστικού τύπου επιρροή επί του γερμανικού (και όχι μόνο) πληθυσμού[298]. Παρόλο που ο Halperin δεν δείχνει να θέλει να κάνει ούτε κάποιο κοινωνικοπολιτικό σχόλιο πάνω στην άνοδο του ολοκληρωτισμού στις διάφορες μορφές του ούτε κάποια φιλοσοφική σπουδή πάνω στην ανθρώπινη κατάσταση γενικά, αυτή η σύμπτωση –η επιλογή του, δηλαδή, να ασχοληθεί και εκείνος με το προαναφερθέν μοτίβο, έστω και ορμώμενος από το βιβλίο του Seabrook– δεν μπορεί να είναι απολύτως τυχαία.

Πλοκή

Η Madeline Short και ο αρραβωνιαστικός της, Neil Parker, επισκέπτονται την Αϊτή με σκοπό να παντρευτούν. Φιλοξενούνται από τον γνωστό τους, Charles Beaumont, μόνιμο κάτοικο του νησιού, λευκό και ευκατάστατο ιδιοκτήτη φυτείας. Ο Beaumont νιώθει έλξη για τη Madeline και, προκειμένου να τη μετατρέψει σε ερωμένη του, ζητά βοήθεια από τον επίσης λευκό και ευκατάστατο Legendre (έχουμε δει τον Legendre στην αρχή της ταινίας, όταν οι Neil και Madeline πρωτοφτάνουν στο νησί, να οδηγεί το «κοπάδι» του από ζόμπι). Ο Legendre προτείνει τη ζομποποίηση της Madeline και, παρά την αρχική άρνηση του Beaumont, προχωρά όντως σε μια τέτοια διαδικασία. Η συμφωνία μεταξύ Legendre και Beaumont προσομοιάζει σε εκείνη του Μεφιστοφελή με το Φάουστ, αφού ο πρώτος δρομολογεί και τη ζομποποίηση του δεύτερου (έστω και αν αυτή δεν ολοκληρώνεται). Έτσι, ο τίτλος της ταινίας αναφέρεται σε μια (λευκή) γυναίκα η οποία έχει υποδουλωθεί από έναν επίσης λευκό, προνομιούχο άντρα, επειδή εκείνος επιθυμεί αυθαίρετα να ελέγξει τη συνείδησή της, το σώμα της, την ίδια. Εν τέλει, όμως, αναφέρεται και σε αυτόν τον προνομιούχο λευκό άντρα. Παρότι

[294] Siegfried Kracauer. *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. (Princeton: Princeton University Press, 1965).

[295] *Die 1000 Augen des Dr. Mabuse*. Σκηνοθεσία Fritz Lang. CCC Filmkunst, C.E.I. Incom, Critérion Film, 1960.

[296] Frederick L. Schuman. *Hitler and the Nazi Dictatorship: A Study in the Social Pathology and the Politics of Fascism*. (London: Robert Hale & Company, 1937), 20-22.

[297] Jan Armbruster and Peter Theiss-Abendroth. "Deconstructing the Myth of Pasewalk: Why Adolf Hitler's psychiatric treatment at the end of World War I bears no revelance." *Archives of Clinical Psychiatry (São Paulo)* 43 (2016): 56-59.

[298] Για έναν αντίλογο στη θεωρία περί υπνωτισμού των μαζών βλ. Mark Mazower, *Dark Continent: Europe's Twnetieth Century* (New York: Knopf), 1998, xii.

το σχέδιο των Legendre και Beaumont πετυχαίνει μέχρις ενός σημείου, και οι δυο τους οδηγούνται στο θάνατο, ενώ η Madeline επανέρχεται.

Ανάλυση

Το βιβλίο του Seabrook είχε καταφέρει έως ένα βαθμό να κάνει σχετικά γνωστό το ζόμπι στις ΗΠΑ, αλλά όχι εξίσου αναγνωρίσιμο με άλλα τέρατα. Επιπλέον, το βιβλίο δεν πρόσφερε καμία φωτογραφική απεικόνιση του ζόμπι, αν και περιελάμβανε φωτογραφίες του συγγραφέα από την Αϊτή, καθώς και τις εξπρεσσιονιστικές εικονογραφήσεις του Alexander King, στις οποίες τα χαρακτηριστικά των ζόμπι δεν ήταν τόσο διαφοροποιημένα από των υπόλοιπων ανθρώπων. Επομένως, ως η πρώτη ταινία[299] που θα σύστηνε στους θεατές και τις θεάτριες το τέρας του ζόμπι το *White Zombie* θα χρειαζόταν μια σειρά από τεχνάσματα τόσο στο επίπεδο της προώθησης όσο και σε εκείνο της καθαρά κινηματογραφικής αφήγησης, προκειμένου να καταστήσει σαφές πως το ζόμπι ήταν όχι απλώς ένα ξεχωριστό από τα άλλα, καθ' εαυτόν τέρας, αλλά και πως ήταν σε θέση να προκαλέσει τον τρόμο.

Για την επίτευξη αυτού του σκοπού η ταινία βασίστηκε σε μεγάλο βαθμό στο βλέμμα του πρωταγωνιστή Bela Lugosi –του κυρίου των ζόμπι στην ταινία–, ο οποίος είχε ήδη γίνει γνωστός ένα χρόνο νωρίτερα χάρη στην ταινία *Dracula*. Τα μάτια του Lugosi όχι μόνο πρωτοστατούσαν στις αφίσες, αλλά και σε ειδικές φωτογραφίες οι οποίες αποστέλλονταν στις κινηματογραφικές αίθουσες ώστε να τοποθετηθούν σε διάφορα σημεία και να προϊδεάζουν το κοινό για το φρικώδες θέαμα που επρόκειτο να παρακολουθήσει[300]. Στο πλαίσιο περαιτέρω εξοικείωσης του κοινού με τα ζόμπι, αλλά και προκειμένου να τονιστεί η λαϊκότητα και η ιδιότητα των ζόμπι ως (άβουλων και επομένως ακούραστων) εργατών στο *White Zombie*, οι υπεύθυνοι κάποιων κινηματογραφικών αιθουσών τοποθετούσαν μεταξύ του κοινού στις προβολές, ηθοποιούς που ήταν ειδικά ντυμένοι και μακιγιαρισμένοι ώστε να μοιάζουν με «ζωντανούς νεκρούς». Και ο βιογράφος του Bela Lugosi και του Boris Karloff, Gregory William Mank και ο συγγραφέας Thomas Doherty κάνουν λόγο για ηθοποιούς που αναπαρήγαν σκηνές από το φιλμ πάνω από τη μαρκίζα του κινηματογράφου Rivoli, στη Νέα Υόρκη, με τη συνοδεία

[299] Θα μπορούσε να ειπωθεί πως η πρώτη ταινία που περιλαμβάνει ζόμπι, υπό την έννοια πως απεικονίζει άταφα πτώματα τα οποία σηκώνονται από το έδαφος και πορεύονται μαζί ως ομάδα, είναι το *J' Accuse* του 1919 (*J' Accuse*. Σκηνοθεσία Abel Gance. Pathé Frères, 1919). Ωστόσο, εκεί: 1) έχουμε να κάνουμε με μια ιστορία δευτερεύουσα στο συνολικό πλαίσιο της πλοκής, 2) τα ζόμπι δεν είναι ούτε ανθρωποφάγα ούτε σκλάβοι, 3) η νεκρανάσταση δεν προκύπτει ούτε μέσω vodou ούτε μέσω μαγείας ούτε εξαιτίας της επιστήμης, 4) δεν υπάρχει καμία αναφορά στην Αϊτή ή στην ίδια τη λέξη ζόμπι. Εν γνώσει ή όχι των συντελεστών, ο αντιπολεμικός χαρακτήρας της ταινίας του Gance –τα βαδίζοντα πτώματα είναι νεκροί στρατιώτες οι οποίοι επισκέπτονται τους ζωντανούς πολίτες και τους κάνουν να λογοδοτήσουν για το αν η θυσία τους στο πεδίο της μάχης ήταν μάταιη ή όχι– αντανακλάται στο επεισόδιο *Homecoming* της σειράς *Masters of Horror*, όπου οι φαντάροι από τις ΗΠΑ που έπεσαν νεκροί στο Ιράκ επιστρέφουν στη ζωή ως ζόμπι, όχι για να κατασπαράξουν τους ζωντανούς, αλλά απαιτώντας δικαίωμα ψήφου, με απώτερο στόχο να εκλέξουν Πρόεδρο της χώρας οποιονδήποτε μπορεί να προτίθεται να θέσει τέλος στον πόλεμο στον οποίο πέθαναν κι οι ίδιοι.

[300] Megan-Lynn Faragher, "'Nazi Zombies!': The Undead in Wartime and the Iconography of Mass Persuasion." Revenant Online Journal. Revolution in the Dead: The Cultural Evolution of the Zombie. Pp. 69-92. https://www.revenantjournal.com/wp-content/uploads/2021/12/003-Megan-Lynn-Faragher-1.pdf

ηχογραφημένων ουρλιαχτών από αρπακτικά, κρουστών και του άξονα του εργοστασίου ζάχαρης καθώς αυτός γύριζε[301,302].

Παράλληλα, όμως, τα δελτία τύπου και λοιπά υλικά προώθησης του *White Zombie* βασίζονταν σε «ένα κραυγαλέο μείγμα ξενοφοβίας, εξωτικισμού και σεξουαλικής σκλαβιάς», προσφέροντας «μια φαντασίωση σχετικά με τις πολιτισμικές και ψυχολογικές συνέπειες» της κατοχής της Αϊτής από τις ΗΠΑ[303]. Κοινώς, τα όσα αφηγούταν η ταινία αντιστοιχούσαν στο συνδυασμό ενοχών και εξωτικιστικών φαντασιώσεων που ξυπνούσε στο αμερικανικό κοινό η ίδια η διαδικασία εισβολής και εκμετάλλευσης της Αϊτής από τη χώρα τους.

Εντός της κινηματογραφικής αφήγησης, τα τεχνάσματα είναι επίσης πολυποίκιλα. Ο Carroll επισημαίνει πως οι ταινίες τρόμου υπαγορεύουν τις αντιδράσεις των θεατών απέναντι στα τέρατα με το να βάζουν τους μη τερατώδεις χαρακτήρες να αντιδρούν με συγκεκριμένους τρόπους όταν έρχονται αντιμέτωποι με το τέρας: «ένα έργο έντεχνου τρόμου έχει χτισμένο εντός του, ούτως ειπείν, μια σειρά από οδηγίες για τον ορθό τρόπο με τον οποίο το κοινό θα πρέπει να αντιδράσει στο αντικείμενο του τρόμου αυτού»[304]. Για παράδειγμα, συχνά, πριν από την εμφάνιση ενός τέρατος βλέπουμε το έντρομο, αηδιασμένο κ.λπ. πρόσωπο ενός άλλου, μη τερατώδους χαρακτήρα ο οποίος έχει μόλις αντικρίσει (πριν από εμάς) την οντότητα αυτή. Πρόκειται για μια τεχνική που χαρακτηρίζει τον κινηματογράφο γενικά – το να κατευθύνεται το βλέμμα και το συναίσθημα των θεατών προς τα εκεί που επιθυμούν οι δημιουργοί μιας ταινίας. Κάποιες λεπτομέρειες αποκρύπτονται τεχνηέντως προς χάριν άλλων, κάποιοι χαρακτήρες παρουσιάζονται με ευνοϊκότερο τρόπο από άλλους, κάποια άτομα (ή τέρατα) μας παρουσιάζονται μέσα από τις αντιδράσεις των άλλων σε αυτά.

Στο *White Zombie*, ο τρόμος μπροστά στο άκουσμα της λέξης ζόμπι μας υπαγορεύεται από την αντίδραση του Neil και της Madeline, την πρώτη φορά που την ακούνε από τα χείλη του οδηγού της άμαξας. Στα σύγχρονα μάτια, η αντίδραση αυτή φαίνεται υπερβολική και παιγμένη με μια στομφώδη, camp θεατρικότητα, αλλά για την εποχή της δεν ήταν ασυνήθιστη ούτε κακόγουστη. Αλλά ακριβώς επειδή το κοινό των ΗΠΑ δεν ήταν ιδιαίτερα εξοικειωμένο με το ζόμπι και με την αϊτινή κουλτούρα, ήταν απαραίτητο να «εκπαιδευτεί» σχετικά με το ότι αυτό το σημαίνον αντιστοιχούσε σε ένα τρομακτικό σημαινόμενο. Νωρίτερα, στην πρώτη συνάντηση με τον Legendre και τα ζόμπι του, μια σειρά από cuts μεταξύ του ζευγαριού και του bokor ή των νεκροζώντανων υπηρετών μας υποδεικνύουν το πώς πρέπει να νιώσουμε αντικρίζοντας αυτές τις εκφάνσεις του τερατώδους.

Αντιστοίχως, στην πρώτη συνάντηση του Beaumont με τον Von Gelder (βλ. Εικόνα 13), το ζόμπι-αμαξά του Legendre, μια σειρά από cuts και παναρίσματα της κάμερας υπερτονίζουν το φρικώδες, το μυστηριώδες, το ανησυχητικό: η έκφραση ανησυχίας του Neil καθώς παρακολουθεί τη σκηνή από το μπαλκόνι˙ το cut από το πρόσωπο του Beaumont στα νεκρικώς άκαμπτα χέρια του ζόμπι˙ το cut πίσω στο ανήσυχο πρόσωπο του Beaumont˙ το πανάρισμα

---

[301] Gregory William Mank, *Lugosi and Karloff: The Story of a Haunting Collaboration*. (Jefferson: McFarland & Company, 2009), 116.

[302] Thomas Doherty, *Teenagers and Teenpics: the Juvenalization of American movies in the 1950s*. (Boston: Unwin Hyman, 1988), 4.

[303] Jennifer Fay, "White Zombie, Black Baghdad" CR: The New Centennial Review. vol. 8, no. 1, 2008. 81–101, παρατίθεται στο Faragher, 74. Πρωτότυπα αποσπάσματα: "[the] lurid mixture of xenophobia, exoticism and sexual slavery" και "[*White Zombie*] offers a fantasy of the cultural and psychological effects' of America's occupation in Haiti".

[304] Carroll, *The Philosphy of Horror*, 31. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…the work of art-horror has built into it, so to speak, a set of instructions about the appropriate way the audience is to respond to it".

της κάμερας από τον Beaumont στο ζόμπι και πίσω στο ταραγμένο, πλέον, πρόσωπο του αποικιοκράτη – όλα αυτά υποδεικνύουν συγκεκριμένες αντιδράσεις στο κοινό.



Εικόνα 13: Ο Beaumont συναντά τον Von Gelder υπό το βλέμμα του Neil.

Ίσως η πιο κραυγαλέα –κυριολεκτικά– περίσταση κατά την οποία ο Halperin προσπαθεί να προκαλέσει συγκεκριμένες αντιδράσεις στους θεατές του, λαμβάνει χώρα στη σκηνή όπου ο Beaumont και ο Legendre επισκέπτονται το νεκροταφείο προκειμένου να ανασύρουν το υποτιθέμενο πτώμα της Madeline από τον εικονικό τάφο της. Ενώ οι δύο συνωμότες βαδίζουν ανάμεσα στις ταφόπλακες, και υπό τον ήχο σκυλιών που αλυχτούν off camera, ο Beaumont βλέπει κάτι που επίσης δεν έχει εμφανιστεί ακόμη στο φακό και ανακράζει «Κοίτα!» στο Legendre. Μετά από αυτήν την υπόδειξη, ο Legendre στρέφει το βλέμμα του προς την κατεύθυνση που του έχει επισημάνει ο συνεργός του και, ταυτόχρονα, η κάμερα πανάρει και αυτή προς το ίδιο σημείο, αποκαλύπτοντάς μας τελικά την κουστωδία από λευκά ζόμπι.

Αντιστοίχως, η πρώτη συνάντηση του Beaumont με τον Legendre βρίθει αυτών των δεικτών/υποδείξεων: το βλέμμα του Lugosi που σκοτεινιάζει προτού να ανακοινώσει στον Beaumont ότι υπάρχει κι άλλος τρόπος να φέρει με το μέρος του τη Madeline, εκτός από την απαγωγή που προτείνει ο δεύτερος˙ ο τρόπος που ο Beaumont ξαφνιάζεται από αυτήν την εναλλακτική πρόταση και αρνείται εμφατικά˙ το κοντρ πλονζέ στον Legendre, ενώ εκείνος

κοιτά τον συνομιλητή του με ορθάνοιχτα μάτια, και συνοφρυωμένος (η λήψη από τα κάτω προς τα πάνω τοποθετεί πάντα το εικονιζόμενο πρόσωπο σε μια κατάσταση ισχύος[305]).

Παρόλες αυτές τις υποδείξεις, τα ζόμπι του *White Zombie* δεν φαντάζουν τόσο τρομακτικά ή αηδιαστικά. Κυρίως φαντάζουν απόκοσμα: δεν έχουν σημάδια από αίμα ή άλλα σωματικά υγρά, δεν φέρουν πληγές ή τραύματα, ούτε και παρουσιάζουν ενδείξεις κάποιου άλλου τύπου παραμόρφωσης. Το δέρμα τους έχει πάψει να είναι απόλυτα λευκό, και θυμίζει εκείνο ενός πτώματος σε στάδιο αυτόλυσης (πρώιμης αποσύνθεσης), αλλά χωρίς να φαίνεται πως όντως σαπίζει. Το βάδισμά τους είναι αργόσυρτο, αλλά όχι χωλό. Τα σώματά τους είναι ακέραια, άκαμπτα και τεντωμένα (αντί για καμπουριασμένα και ακρωτηριασμένα, όπως π.χ. τα σώματα των ζόμπι σε ταινίες του Romero ή στη σειρά *The Walking Dead*). Αυτή η ακαμψία προσομοιάζει στο rigor mortis το οποίο παρατηρείται κατά τα πρώτα δευτερόλεπτα μετά το θάνατο και ταυτόχρονα με την αυτόλυση. Τα μάτια τους είναι διάπλατα ανοιχτά – σε μόνιμη βάση, σαν να βρίσκονται σε μια αδιάκοπη κατάσταση σοκ. Αντί για γερμένα προς τα κάτω, τα κεφάλια τους είναι στραμμένα προς τα πάνω, πιο πάνω ακόμα και από το ύψος των ματιών των ζωντανών. Δεν κοιτούν ποτέ απευθείας τους ζωντανούς (ή τα υπόλοιπα ζόμπι) και οι ζωντανοί δεν τους απευθύνουν ποτέ τον λόγο. Τα μαλλιά τους είναι ανακατεμένα και δείχνουν άλουστα. Όλων τα φρύδια είναι υπερτονισμένα.

Τα ρούχα τους δεν είναι αιματοβαμμένα, ωστόσο, είναι βρόμικα και δείχνουν να έχουν υποστεί φθορά – κάτι που ίσως να συνέβαινε ούτως ή άλλως σε μια χώρα ως επί το πλείστον αγροτική και με περιορισμένες ανέσεις. Παραπέμπουν στις θέσεις που κατείχαν τα μέλη της κουστωδίας πριν από τη ζομποποίησή τους. Για παράδειγμα, ο Marquee, πρώην αρχηγός της χωροφυλακής, είναι ακόμη ντυμένος με τη στολή του. Ο Ledot, πρώην bokor και αλλοτινός δάσκαλος του Legendre φορά ένα μαύρο ρούχο που παραπέμπει σε ράσο, με διάφορα υποτίθεται αποκρυφιστικά σύμβολα ραμμένα πάνω του, καθώς και ένα μεγάλο περιδέραιο. Ο Garcia, πρώην αρχιληστής, φορά μαντήλι στο κεφάλι, κοντομάνικο πουκάμισο και σκουλαρίκια-κρίκους, ενώ στο πρόσωπό του δεσπόζει ένα μεγάλο, τσιγκελωτό μουστάκι. Δύο από αυτά, ο Von Gelder και ο Chauvin, έχουν μεγάλο μέρος του στέρνου τους ακάλυπτο – κάτι που δεν βλέπουμε να συμβαίνει ποτέ με τους υπόλοιπους χαρακτήρες, ζόμπι ή ζωντανούς, λευκούς ή μαύρους.

Όπως εξηγεί και ο Legendre, όλα τα λευκά ζόμπι που έχουν γίνει υποχείριά του κατείχαν παλιότερα κάποια θέση εξουσίας, επίσημης ή ανεπίσημης, στην Αϊτή. Κάποια από τα ονόματά τους έχουν και συμβολική αξία: ο Chauvin –πρώην δήμιος– παραπέμπει στον ομώνυμο αξιωματικό του Ναπολεόντιου στρατού από τον οποίο προέκυψε ο όρος σωβινισμός. Το Geld από το Von Gelder σημαίνει χρήματα τόσο στα γερμανικά όσο και στα ολλανδικά (ο Legendre αναφέρει πως το εν λόγω ζόμπι υπήρξε κάποτε γεμάτο πλούτη). Τα παραπάνω στοιχεία –οι απωλεσθείσες θέσεις κύρους, τα μη καθωσπρέπει ρούχα, το όχι πια λευκό χρώμα δέρματος–, επιβεβαιώνουν τη θεωρία της Faragher πως η ταινία εκφράζει τους φόβους λευκών, Βορειοαμερικανών θεατών ότι κι οι ίδιοι μπορούν να πέσουν θύμα ζομποποίησης ή, τέλος πάντων, να δεχτούν την εκδίκηση του αϊτινού λαού για την πολύχρονη καταπίεση. Μια άλλη ανάγνωση θα ήταν πως η ζομποποίηση δείχνει πως ο Halperin θεωρεί πως αξίζουν να τιμωρηθούν ακριβώς για τον καταπιεστικό ρόλο τους – όπως τιμωρούνται αργότερα και ο Beaumont και ο Legendre, αλλά όχι η Madeline, ο Neil ή ο ιερέας Bruner.

[305] Μαρσέλ Μαρτέν, *Η γλώσσα του Κινηματογράφου*. Μετάφραση Ε. Χατζίκου. (Κάλβος, Αθήνα, 1984), 50.

Τα μαύρα ζόμπι στην ταινία έχουν πιο διακριτική εμφάνιση και γενικότερα πιο διακριτικό ρόλο. Το μακιγιάζ απουσιάζει εντελώς από τα πρόσωπα και τα σώματά τους, όπως απουσιάζει και η εκφραστικότητα. Δεν συμμετέχουν στη δράση ή στην εξέλιξη της πλοκής, με εξαίρεση μια ευθεία αναφορά του Legendre σε αυτά. Σε καμία περίπτωση ο φακός δεν εστιάζει στο πρόσωπο ή το σώμα κάποιου μαύρου ζόμπι: τα βλέπουμε μόνο σε γενικά ή μεσαία πλάνα. Επιπλέον, η μόνη σεκάνς κατά την οποία τα συναντάμε είναι αυτή που εκτυλίσσεται στο εργοστάσιο του Legendre. Αντιθέτως, τα λευκά ζόμπι εμφανίζονται με διάφορους τρόπους (κοντινά, μεσαία, γενικά πλάνα, στο βάθος πεδίου, με παναρίσματα ή με κατ και ούτω καθεξής) και από διάφορες οπτικές γωνίες. Επιπλέον, προχωρούν σε ενέργειες οι οποίες συμβάλλουν στην εξέλιξη της ιστορίας (π.χ. ξεθάβουν τη Madeline, αποπειρώνται να σκοτώσουν τον Neil, ο Van Gelder μεταφέρει τον Beaumont στο εργοστάσιο του Legendre).

Ωστόσο, περισσότερο κι από τα ίδια τα ζόμπι η πλέον τρομακτική, φρικώδης φυσιογνωμία στο *White Zombie* είναι εκείνη του αφέντη τους, "Murder" Legendre (και όχι "Ti Joseph", όπως τον ονομάζει στο βιβλίο του ο Seabrook), παιγμένη από τον πρωταγωνιστή μίας από τις πιο γνωστές ταινίες τέτοιου είδους της Universal (*Dracula*, του Tod Browning), τον Bela Lugosi. Χάρη στην επιτυχία του *Dracula*, του φιλμ που τον έκανε παγκοσμίως γνωστό, το σημαίνον Bela Lugosi συμπαραδηλώνει φρίκη, τρόμο, μοχθηρότητα. Στο *White Zombie*, ο Legendre, όπως και ο (γεννημένος στην Ουγγαρία) Lugosi, μιλά την αγγλική με αόριστα ευρωπαϊκή προφορά και χρησιμοποιεί τα ζόμπι σαν εργάτες σε φυτείες και εργοστάσια ζάχαρης. Αυτό είναι η μία πλευρά της απεικόνισης των ζόμπι στην ταινία, αλλά όχι η κύρια. Στο βιβλίο του, ο Seabrook περιγράφει ως εξής την υποτιθέμενη πρώτη συνάντησή του με τα όντα του Ti Joseph/Legendre:

> «Η πρώτη εντύπωσή μου από αυτά τα υποτιθέμενα zombie, καθώς εκείνα συνέχιζαν να δουλεύουν άφωνα, είναι πως υπήρχε κάτι σε αυτά που ήταν αφύσικο και αλλόκοτο. Προχωρούσαν αργά, σαν βλάκες, σαν αυτοματισμένα […] Ο Πολυνίς άγγιξε ένα από αυτά στον ώμο, του έκανε νόημα να σηκωθεί. Υπάκουα, σαν ζώο, στάθηκε σιγά-σιγά όρθιος – και αυτό που είδα τότε, σε συνδυασμό με όσα είχα ακούσει, ή παρά τα όσα είχα ακούσει, ήρθε σαν ένα μάλλον νοσηρό σοκ. Τα μάτια ήταν τα χειρότερα. Δεν ήταν φαντασία μου. Υπήρχαν στ' αλήθεια σαν τα μάτια ενός νεκρού, όχι τυφλά, αλλά μάτια που κοιτούσαν, χωρίς να συγκεντρώνονται κάπου, χωρίς να βλέπουν. Ολόκληρο το πρόσωπο ήταν άσχημο από μόνο του. Ήταν κενό, σαν να μην υπήρχε τίποτα πίσω του. Έδειχνε όχι απλώς ανέκφραστο αλλά ανίκανο να λάβει ποτέ οποιουδήποτε είδους έκφραση»[306].

[306] Seabrook, *Magic Island*, 101. Πρωτότυπο απόσπασμα: "My first impression of the three supposed zofnbies, who continued dumbly at work, was that there was something about them unnatural and strange. They were plodding like brutes, like au- tomatons. Without stooping down, I could not fully see their faces, which were bent expressionless over their work. Polynice touched one of them on the shoulder, motioned him to get up. Obediently, like an animal, he slowly stood erect—and what I saw then, coupled with what I had heard previously, or despite it, came as a rather sickening shock. The eyes were the worst. It was not my imagination. They were in truth like the eyes of a dead man, not blind, but staring, unfocused, unseeing. The whole face, for that matter, was bad enough. It was vacant, as if there was nothing behind it. It seemed not only expressionless, but incapable of expression".

Στην ταινία είναι τα μάτια –το βλέμμα– του Legendre που προκαλούν τον τρόμο και την αγωνία. Στην εναρκτήρια σεκάνς, προτού καν τον συναντήσουμε, αντικρίζουμε το βλέμμα του Legendre σε μια απόκοσμη διπλοτυπία, η οποία μας κάνει ταυτόχρονα να ταυτιστούμε με το βλέμμα του και με όσους το αντικρίζουν[307] – δηλαδή με τους υπόλοιπους χαρακτήρες της ταινίας. Αντιθέτως, τα άψυχα, απανθρωποποιημένα μάτια της Madeline –όταν αυτή πλέον έχει γίνει ζόμπι– λειτουργούν περισσότερο ως πηγή απογοήτευσης για τον Beaumont παρά σαν πηγή φόβου ή επιθυμίας[308]. Τα δε υπόλοιπα ζόμπι εμφανίζονται και χρησιμοποιούνται ως άβουλα πλάσματα-εργάτες. Ο ίδιος ο Legendre σχολιάζει:

> «Δουλεύουν πιστά. Δεν ανησυχούν για εκτεταμένα ωράρια. Κι εσείς… κι εσείς θα μπορούσατε να τα αξιοποιήσετε άντρες (ενν. ζόμπι) σαν τους δικούς μου στη φυτεία σας.»[309]

Αναφερόμενος στο *White Zombie*, ο Κουταλάς επισημαίνει πως «τα ζόμπι […] δεν είναι ούτε μοχθηρά ούτε αιμοδιψή, όπως συμβαίνει στα σημερινά φιλμ»[310], ακόμα και αν ο Legendre τα χαρακτηρίζει κάποια στιγμή ως «αγγέλους του θανάτου»[311]. Από την άλλη, ο Skal παρομοιάζει τα ζόμπι του Halperin με τους ανθρώπους που στήνονται στις ουρές των συσσιτίων και σχολιάζει πως ταίριαζαν απόλυτα με την οικονομία κατά την εποχή του Κραχ[312]. Αναπαράγοντας τη φράση της δημοσιογράφου Katherine Hall, η οποία ήταν παρούσα σε μία από τις προαναφερθείσες προβολές του *White Zombie* με τα υποτιθέμενα ζόμπι στα κοινό, ο Skal υπερθεματίζει ότι «τα ζόμπι δεν είχαν πρόβλημα να δουλέψουν υπερωρίες»[313]. Άλλωστε, ο Κουταλάς σημειώνει ότι τα ζόμπι «είναι σκλάβοι του δημιουργού τους (ο Lugosi σ' έναν ακόμη σατανικό ρόλο), που είναι και ο κακός της ιστορίας»[314].

Οι παραπάνω φράσεις αφορούν κυρίως τα μαύρα ζόμπι που εργάζονται στη φάμπρικα του Legendre, καθώς και στους λευκούς άντρες που αυτός έχει ζομποποιήσει. Η Madeline –στην οποία αναφέρεται ο τίτλος–, όχι απλώς δεν είναι φορέας μοχθηρίας, αλλά είναι φορέας άσπιλης αγνότητας και ομορφιάς. Ένας εύκολος τρόπος συμβολισμού αυτού είναι τα ρούχα της: η Madeline δεν φορά ποτέ μαύρα. Ακόμα και το φέρετρό της είναι λευκό. Η επιμονή με το συγκεκριμένο χρώμα (ή, βάσει μιας άλλης θεώρησης, με την απουσία χρώματος) έχει να κάνει με το γεγονός πως καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας, ακόμα και προτού να πέσει θύμα ζομποποίησης, η Madeline προσωποποιεί έμφυλα στερεότυπα που θέλουν τη γυναίκα ως αγνή αλλά και ως μη ικανή να ελέγξει μόνη της το σώμα της και τη σεξουαλικότητά της – ως ένα αντικείμενο ή ως ένα θέαμα: την πρώτη φορά που βλέπουμε τη Madeline βλέπουμε παράλληλα κάποιον στο ίδιο πλάνο –τον Neil– να την κοιτάει[315]. Την επόμενη φορά

---

[307] Edward Lowry και Richard deCordova, 1984. "Enunciation and the Production of Horror in White Zombie", στο Barry Keith Grant (επιμ.), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*. Metuchen, London: The Scarecrow Press, 1984, 356.

[308] Vervaeke, Mastroprieto και Miscevic. *Zombies in Western Culture*, 2.

[309] *White Zombie*. Σενάριο Garnett Weston.

[310] Ανδρέας Κουταλάς, *Ζόμπι: Όπλο Μαζικής Καταστροφής*. (Αθήνα: Αιγόκερως, 2006), 121.

[311] *White Zombie*. Σενάριο Garnett Weston.

[312] Skal, *The Monster Show*, 144.

[313] Skal, *The Monster Show*, 144. Πρωτότυπο απόσπασμα: "They don't care about overtime".

[314] Κουταλάς, *Ζόμπι*, 121.

[315] Στο δεύτερο μισό του *White Zombie*, ζομποποιημένη πλέον, η Madeline απεικονίζεται παγιδευμένη στο κάστρο του Legendre, φορώντας ένα φόρεμα που παραπέμπει στη μεσαιωνική ή την προ-

που τη βλέπουμε είναι πλαισιωμένη από το «κάδρο» του παραθύρου της άμαξας, σαν να είναι και η ίδια ένα αντικείμενο θέασης και μόνο – αυτό το καδράρισμα, όπως και όλη η ταινία γενικά λειτουργεί προκειμένου να συστρατεύσει το θεατή (ή ακόμα και τη θεάτρια) με το πλευρό ενός άντρα ο οποίος (θεωρεί πως) έχει δικαιώματα ιδιοκτησίας επί της Madeline[316]. Στην πρώτη συνάντησή της με το Legendre έχουμε, χάρη στο βάθος πεδίου, και το μοτίβο των δύο κάδρων-παραθύρων της άμαξας, και το περιπαικτικό-παραβιαστικό βλέμμα του bokor πάνω στη Madeline, και, σε ένα τρίτο επίπεδο, την πρώτη κινηματογραφική εμφάνιση των ζόμπι, καθώς αυτά κατεβαίνουν τη λοφοπλαγιά που βρίσκεται πίσω από τον αφέντη τους (βλ. Εικόνα 14).



Εικόνα 14: Η πρώτη συνάντηση μεταξύ Madeline και Legendre και, στο βάθος, η πρώτη εμφάνιση των ζόμπι στον κινηματογράφο.

Άλλωστε, η όλη ταινία αφορά την προσπάθεια μιας σειράς από λευκούς, ευκατάστατους άντρες να ελέγξουν καταπώς εκείνοι θέλουν το σώμα μιας γυναίκας. Καθένας από τους Neil, Beaumont και Legendre προσπαθεί να κάνει τη Madeline να φερθεί με τον τρόπο που εκείνος κρίνει ως σωστό – δηλαδή, συμφέροντα για τον ίδιο. Αυτό το μοτίβο της χειραγώγησης και της αντικειμενοποίησης μιας γυναίκας από έναν άντρα, με μαγικά ή υποτίθεται επιστημονικά μέσα, απαντάται σε πολλές από τις ταινίες τρόμου και επιστημονικής φαντασίας –

ραφαηλιτική αισθητική. Ακόμα και χωρίς αυτήν την ενδυματολογική επιλογή, το γεγονός πως η πλοκή αφορά μια νεαρή γυναίκα παγιδευμένη σε κάστρο, καθώς και μια ιπποτική φιγούρα (τον Neil), η οποία προσπαθεί, μέσα από δαιδαλώδεις περιπλανήσεις, εντός και εκτός του επίμαχου κάστρου, να διασώσει τη «δεσποσύνη σε κίνδυνο» (damsel in distress), δείχνει πως, εκτός από τη ζόμπι-θεματολογία και το βιβλίο του Seabrook, η ταινία βασίζεται και στην παράδοση του γοτθικού-ιπποτικού μυθιστορήματος – όπως ακριβώς συμβαίνει και με άλλες αντίστοιχες εκείνης της εποχής.

[316] Lowry and Cordova, “Enunciation…”, 357.

χολυγουντιανές, του γερμανικού εξπρεσιονισμού, σοβιετικές- της εποχής του Μεσοπολέμου (βλ. Εικόνα 15).



Εικόνα 15: Η Madeline (Madge Bellamy) στο *White Zombie* και η Maria (Brigitte Helm) στο *Metropolis*[317] (screenshots και κολάζ του συγγραφέα).

Στο *White Zombie*, αυτή η ψευδαίσθηση περί δικαιωμάτων ιδιοκτησίας επί ενός άλλου ανθρώπου αποτυπώνεται όχι μόνο σε πράξεις αλλά και σε συγκεκριμένες δηλώσεις. Όπως ο Beaumont λέει στον μπάτλερ του «θα θυσίαζα όλα όσα έχω σε αυτόν τον κόσμο για χάρη της» ή στην ίδια τη Madeline, «θα έδινα τη ζωή μου για να σε κάνω ευτυχισμένη»[318], έτσι και ο Neil τρομάζει στο ενδεχόμενο να έχουν απαγάγει μαύροι Αϊτινοί τη Madeline και αναφωνεί: «Καλύτερα νεκρή παρά κάτι τέτοιο»[319]. Και οι τρεις δηλώσεις δείχνουν μια έντονη κτητικότητα επί της πρωταγωνίστριας και δεν απέχουν ούτε στο ελάχιστο από αντίστοιχες που κάνουν γυναικοκτόνοι προκειμένου να δικαιολογήσουν, υποτίθεται, τις πράξεις τους. Ακόμα κι όταν η Madeline απελευθερώνεται από τα μάγια του Legendre και αφυπνίζεται, αυτή η αφύπνιση παρουσιάζεται και επικυρώνεται μέσα από το αντρικό βλέμμα του Neil και του ιερέα Bruner. Η επιστροφή της στον «σωστό» σύντροφο αποκαθιστά την ηθική τάξη – αλλά το ποιος είναι σωστός σύντροφος και ποιος λάθος είναι κάτι που υποδεικνύεται από την ταινία[320], δηλαδή από τον σκηνοθέτη και τον σεναριογράφο (δύο ακόμη άντρες).

Εκτός από την ετεροφυλοφιλική έλξη του Beaumont για τη Madeline, ο Benshoff εντοπίζει υπόνοιες queerness στο *White Zombie*, συγκεκριμένα αναφορικά με τη σχέση μεταξύ Beaumont και Legendre[321]. Στην ανάγνωσή του, η σχέση αυτή είναι μυστικοπαθής, ιδιωτική (closeted, θα λέγαμε), λόγω της συνωμοτικής φύσης της, αλλά και επειδή ο Beaumont δείχνει μυστηριωδώς υπνωτισμένος από τον Legendre, σαν να είναι ερωτευμένος. Ο Benshoff συγκρίνει τη δυναμική τους με αυτή του Dracula και του Renfield στην ταινία του Browning, και το γοτθικό σκηνικό του κάστρου του Beaumont, η ασπρόμαυρη φωτογραφία και το

[317] Λίγο πριν την κορύφωση του *Metropolis*, ο επικεφαλής της μεγαλούπολης Fredersen και ο «τρελός επιστήμονας» Rotwang συνεργάζονται προκειμένου να φτιάξουν ένα ρομπότ στο οποίο δίνουν τη μορφή της πρωταγωνίστριας Maria. Σκοπός του Fredersen είναι να αμαυρώσει τη φήμη της Maria –η οποία καλεί τους εργάτες σε επανάσταση– ενώ του Rotwang να αναστήσει τη Hel, τη γυναίκα με την οποία ήταν ερωτευμένοι και οι δύο – πρόκειται, δηλαδή, μια ιστορία όχι τόσο διαφορετική από αυτήν του *White Zombie*.

[318] *White Zombie*, σενάριο Garnett Weston.

[319] *White Zombie*, σενάριο Garnett Weston.

[320] Lowry and Cordova, "Enunciation…", 358.

[321] Benshoff, Harry M. 1997. *Monsters in the Closet: Homosexuality and the Horror Film*. (Manchester and New York: Manchester University Press), 48, 66-68.

γεγονός πως ο Legendre, όπως και ο Δράκουλας, παίζεται από τον Bela Lugosi ενισχύουν αυτήν την εντύπωση. Το ομοερωτικό στοιχείο κορυφώνεται προς το τέλος του φιλμ, όταν ο Legendre ομολογεί πως έχει αναπτύξει ένα "fancy" (μεταφράζεται ως αδυναμία ή επιθυμία) για τον συνεργό του και αρχίζει να τον ζομποποιεί (σε αυτήν την περίπτωση, η διαδικασία διαρκεί περισσότερο απ' ό,τι συνέβη με τη Madeline).

Ταυτόχρονα, όμως, η ταινία εκφράζει το φόβο των λευκών Αμερικανών πως τα σώματά τους, γυναικεία ή αντρικά, πως οι ζωές τους και η κυριαρχία τους απειλούνται από αυτούς ακριβώς τους λαούς που έχουν καταπιέσει. Από τη μία οι ταινίες ζόμπι ενίσχυαν το αποικιοκρατικό φαντασιακό περί απολίτιστων μαύρων και λοιπών αποικιοκρατούμενων λαών (στην προκειμένη περίπτωση Αϊτινών) που πίστευαν στη μαγεία, και από την άλλη αυτό ακριβώς το φαντασιακό γεννούσε και φόβους περί εφαρμογής αυτής της μαγείας επί των λευκών και, γενικότερα, φόβους περί ξεσηκωμού των καταπιεσμένων μαύρων εναντίον των προνομιούχων λευκών. Η Faragher αναφέρει πως

> «…η ρομαντική πλοκή του *White Zombie* αποκαλύπτει την ενοχλητική αντιπαράθεση μεταξύ ζομπισμού και λευκής ταυτότητας· οι voodoo δυνάμεις των αφεντών των ζόμπι συνοδεύονταν από την υπόρρητη απειλή της εφαρμογής τους σε λευκά σώματα, ειδικά στα σώματα των λευκών γυναικών, τροφοδοτώντας φυλετικές ανησυχίες περί μεικτών γάμων. Κάτι τέτοιο μαρτυράται και από ένα σλόγκαν που προτάθηκε από τη United Artists για τη διαφήμιση του *White Zombie*: 'Γνώριζαν πως κάτι τέτοιο συμβαίνει μεταξύ μαύρων, αλλά όταν αυτό το κτήνος το εφάρμοσε σε μια λευκή κοπέλα […] ξέσπασε κόλαση' (παρατίθεται στο Rhodes, 46). Η πιθανότητα του να υποκύψει η Madeline στο ξόρκι του Legendre απειλούσε όχι μόνον εκείνη, αλλά και όλα τα λευκά σώματα. Στο τέλος, η Madeline απελευθερώνεται από τον ζόμπι αφέντη της, διαθέσιμη για να την ξαναδιεκδικήσει ο αρραβωνιαστικός της και οι ορδές των ζόμπι εξολοθρεύονται· η απειλή της κυριαρχίας της voodoo μαγείας επί των ζόμπι γυναικών καταλαγιάζει. Αλλά, όπως υπονοεί το *White Zombie*, αν ο ζομπισμός ασκεί τέτοια εξουσία επί των μαύρων σωμάτων δεν είναι τόσο μακρινό να φανταστείς πως αυτή η εξουσία μπορεί να στραφεί και εναντίον των κυρίαρχων λευκών κοινοτήτων που προσπάθησαν να τη χρησιμοποιήσουν προκειμένου να ενισχύσουν τη βίαιη φυλετική καταδυνάστευση[322].»

[322] Faragher, 'Nazi Zombies!': The Undead in Wartime and the Iconography of Mass Persuasion." Revenant Online Journal. Revolution in the Dead: The Cultural Evolution of the Zombie. Pp. 69-92. https://www.revenantjournal.com/wp-content/uploads/2021/12/003-Megan-Lynn-Faragher-1.pdf, 73-74. Πρωτότυπο απόσπασμα: "*White Zombie*'s romantic plot reveals the discomforting confrontation between zombism and whiteness; the voodoo powers of zombie masters came with an implicit threat of their application to white bodies, particularly the bodies of white women stoking racial anxieties around miscegenation. This was evinced by a proposed United Artist catch line for White Zombie: 'They knew that this was taking place among the blacks, but when this fiend practiced in on a white girl [. . .] all hell broke loose' (cited in Rhodes 46). The possibility that Madeline might succumb to Lugosi's spell not only threatened her, but also all white bodies. In the end, Madeline is freed from her zombie master, able to be reclaimed by her fiancée, and the zombie hoards are destroyed; the threat of dominance of white women by voodoo sorcery is abated. But, as *White Zombie* suggests, if zombism reclaims such

1.3. *I Walked with a Zombie*

Προέλευση του σεναρίου

Η ταινία αντλεί τον τίτλο της και την αρχική έμπνευσή της από το ομότιτλο άρθρο της Inez Wallace. Στο άρθρο της η Wallace παραθέτει τις δικές της εμπειρίες από την παραμονή της στην Αϊτή (κατ' αντιστοιχία με το βιβλίο του Seabrook). Στο άρθρο η λέξη ζόμπι χρησιμοποιείται για να περιγράψει πραγματικούς ανθρώπους, των οποίων οι νοητικές ικανότητες και οι φωνητικές χορδές είχαν υποστεί μόνιμη βλάβη λόγω κατάχρησης ναρκωτικών ουσιών και δούλευαν ως σκλάβοι-εργάτες, ανίκανοι να επικοινωνήσουν και δεχόμενοι μόνο εντολές (υπό τη μορφή χειρονομιών)[323].

Ταυτόχρονα, η ταινία βασίζει μεγάλο μέρος της πλοκής της στην *Jane Eyre* της Charlotte Brontë. Το μυθιστόρημα εμπίπτει στο είδος της γοτθικής λογοτεχνίας, η σχέση του οποίου με τις ταινίες τρόμου του 20ού και του 21ου αιώνα είναι παγιωμένη, τόσο πρακτικά/καλλιτεχνικά όσο και στη σχετική βιβλιογραφία[324]. Μάλιστα, σύγχρονες θεωρητικές μελέτες εντοπίζουν, αναχρονιστικά, το ζόμπι σε διάφορα καλλιτεχνικά έργα του 19ου αιώνα, ακόμα κι αν οι δημιουργοί των έργων αυτών αγνοούσαν την επίμαχη λέξη και το τέρας στο οποίο αντιστοιχούσε[325]. Επομένως, η επιλογή του να συνδυάσεις ένα αγγλικό μυθιστόρημα του 19ου αιώνα με τη μυθολογία των ζόμπι δεν είναι τόσο κενή νοήματος.

Εκτός από τα παραπάνω, το σενάριο της ταινίας παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες με τη *Rebecca*[326], το πρώτο φιλμ που γύρισε στις ΗΠΑ ο Alfred Hitchock, το 1940. Το ομότιτλο μυθιστόρημα στο οποίο βασίστηκε η ταινία αυτή αντλεί επίσης την έμπνευσή του από την *Jane Eyre*. Το μυθιστόρημα της Bronte κυκλοφόρησε πρώτη φορά το 1847. Πραγματεύεται τη ζωή της ομώνυμης ηρωίδας-αφηγήτριας από τη δύσκολη, λόγω ορφάνιας, παιδική ηλικία της έως και τον αίσιο γάμο της με τον αλλοτινό εργοδότη της Edward Rochester κάποια χρόνια αργότερα. Ως μυθιστόρημα θεωρήθηκε έως και αντιχριστιανικό[327], στη βάση των συχνών συγκρούσεων της κεντρικής ηρωίδας με πρόσωπα που κατέχουν εξουσία (π.χ. μέλη του κλήρου). Σε κάθε περίπτωση, η *Jane Eyre* αποτέλεσε τότε μια σημαντική εμπορική επιτυχία για τη συγγραφέα της και έχει πλέον περάσει στον Κανόνα της αγγλόφωνης λογοτεχνίας.

Ο γοτθικός χαρακτήρας της *Jane Eyre* έχει τονιστεί επανειλημμένα[328,329]. Το αίσθημα του τρόμου είναι παρόν από την αρχή του μυθιστορήματος, όχι μόνο όσον αφορά τη βίαιη, ακραία μοχθηρή μεταχείριση της πρωταγωνίστριας από την οικογένεια Reed και από επόμενους αναδόχους/δασκάλους/εργοδότες τους οποίους συναντά η πρωταγωνίστρια αλλά

---

power over black bodies, it was not too far afield to imagine this power being turned against the dominant white communities who attempted to use this power to reinforce violent racialized domination". (Η χρήση της λέξης hoards αντί για hordes από τη Faragher στο συγκεκριμένο απόσπασμα έχει μάλλον προκύψει κατά λάθος.)

[323] Edmund G. Bansak. *Fearing The Dark: The Val Lewton Career*. (Jefferson: McFarland, 2003), 145.

[324] Carroll, *The Philosophy of Horror*,

[325] Melissa Kagen, "Zombie Parsifal: Undead Walkers and Post-apocalyptic Stagings." *The Opera Quarterly* 33, no. 2 (2017): 122-139, 123-126.

[326] *Rebecca*. Σκηνοθεσία Alfred Hitchcock. Selznick International Pictures, 1940.

[327] Shapiro, Arnold. "In Defense of Jane Eyre." *Studies in English Literature, 1500-1900* (1968): 681-698.

[328] Harold Bloom."Charlotte Brontë's 'Jane Eyre'", in *Midwest Book Review*. Chelsea House Publishers: 2007, 245.

[329] Aparna Srivastava. "'Jane Eyre' as a Female Gothic Novel." *Inquiries Journal* 6.04 (2014).

και λόγω του μεταφυσικού στοιχείου που εισάγεται στο μυθιστόρημα ήδη από το δεύτερο κεφάλαιο (από τα τριάντα οκτώ συνολικά) – το φάντασμα του κυρίου Reed που ανακαλύπτει η Jane στο Κόκκινο Δωμάτιο. Κυρίως το αίσθημα τρόμου αφορά τις ενδείξεις της παρουσίας της Bertha Rochester στο Thornfield Hall (το απόκοσμο γέλιο που δεν προέρχεται από κάποιο γνωστό, ορατό σημείο της οικίας, τη μυστηριώδη πυρκαγιά στο υπνοδωμάτιο του κυρίου Rochester), όταν η Jane έχει πλέον αρχίσει να εργάζεται στην εν λόγω έπαυλη[330]. Ο τρόμος αυτός κορυφώνεται με την τελική, απρόσμενη συνάντηση μεταξύ της Jane και της Bertha.

Ιστορική πλαισίωση: Το Χόλυγουντ συνεχίζει να εξερευνά και να εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του ζόμπι

Ακολουθώντας τη σχετική εμπορική επιτυχία του *White Zombie*, το Χόλυγουντ έδειξε ένα – επίσης σχετικό– ενδιαφέρον στο να γυρίσει ταινίες με το επίμαχο τέρας. Το *I Walked with a Zombie* είναι σκηνοθετημένο από τον Jacques Tourneur. Ο Tourneur έγινε γνωστός για τον ατμοσφαιρικό χαρακτήρα των ταινιών του, την ασπρόμαυρη φωτογραφία και τις έντονες αντιθέσεις μεταξύ του φωτός και του σκότους (ή του φωτός και της σκιάς). Χρησιμοποίησε αυτά τα αισθητικά εργαλεία τόσο σε ταινίες τρόμου όσο και σε φιλμ νουάρ. Ωστόσο, ήταν ο παραγωγός του *I Walked with a Zombie*, Val Lewton, που εμπνεύστηκε το θέμα της ταινίας, έχοντας λάβει εντολή να παραδώσει μια ταινία με αυτόν τον τίτλο η οποία να εκμεταλλεύεται συνειδητά τη μεγάλη επιτυχία που γνώριζαν οι ταινίες τρόμου από τις αρχές της δεκαετίας του 1930 και μετά. Ο Lewton διατήρησε τον τίτλο, αλλά επέλεξε συνειδητά να δημιουργήσει μια διασκευή της *Jane Eyre* που να περιλαμβάνει και στοιχεία του εξωτικού και του τερατώδους. Άλλωστε, ο Lewton αποτελεί μια σπάνια περίπτωση επαγγελματία του κινηματογράφου που προσωποποιεί τη θεωρία του Auteur, αλλά από το πόστο του παραγωγού, όχι αυτό του σκηνοθέτη[331]. Η αισθητική των ταινιών του, ακόμα και αυτών που γύρισε χωρίς τον Tourneur, χαρακτηρίζεται επίσης από ατμοσφαιρικότητα και έντονη χρήση των σκιών και της ασπρόμαυρης φωτογραφίας. Το *I Walked with a Zombie* ήταν η δεύτερη συνεργασία τους μετά το *Cat People* του 1942[332]. Το σενάριο έγραψαν ο Curt Siodmak, σεναριογράφος μερικών από τις πιο επιτυχημένες ταινίες τρόμου της Universal, και η Ardel Wray, σταθερή συνεργάτις του Lewton. Μάλιστα, σε αντίθεση με άλλες ταινίες με ζόμπι – προηγούμενες αλλά και κατοπινές-, οι σεναριογράφοι προέβησαν σε διεξοδική έρευνα πάνω στα ζόμπι, την Αϊτή και τα vodou, θέλοντας να αποδώσουν αυτήν την κουλτούρα με τον πειστικότερο και πιο αξιόπιστο δυνατό τρόπο – έστω κι αν το σενάριο υποτίθεται πως εκτυλίσσεται σε ένα άλλο, επινοημένο νησί της Καραϊβικής.

[330] Υπάρχει μία –και μόνη– παραπομπή σε αυτό το απόκοσμο, ανατριχιαστικό γέλιο καθ' όλη τη διάρκεια του *I Walked with a Zombie*, αν και, όπως αποδεικνύεται στη συνέχεια, το γέλιο αυτό δεν προέρχεται από την Jessica (την αντίστοιχη Bertha Rochester του φιλμ), αλλά από μία από τις υπηρέτριες.

[331] Cameron Moneo. "The Horror of "This Pretty World": Progressive Pessimism in Val Lewton's Films and Novels". Thesis submitted to York University, Toronto, Ontario. 2009, 41.

[332] *Cat People*. Σκηνοθεσία Jacques Tourneur. RKO Radio Pictures, 1942.

Πλοκή

Η ταινία αφηγείται τη μετάβαση και τη διαμονή της νοσοκόμας Betsy στο επινοημένο, παρόμοιο με την Αϊτή, νησί του Saint Sebastian, όπου έχει προσληφθεί για να φροντίσει τη Jessica Holland, σύζυγο του ιδιοκτήτη ζαχαροφυτείας, Paul. Παρόλο που αρχικά δεν πληροφορείται πολλά για την ακριβή νόσο από την οποία πάσχει η Jessica και παρόλο που οι αναφορές τρίτων σε μαγεία και voodoo δεν της φαίνονται πειστικές, η Betsy συνειδητοποιεί σταδιακά και ότι η Jessica είναι όντως ζόμπι και ότι υπεύθυνοι για τη ζομποποίησή της είναι ο Paul και η μητέρα του, κυρία Rand. Το κίνητρό τους για αυτήν την πράξη ήταν να εμποδίσουν τη Jessica από το να φύγει μαζί με τον εραστή της και αδερφό του Paul, Wesley Rand. Εκτός από το ερωτικό τρίγωνο Paul-Jessica-Wesley, δημιουργείται και το ερωτικό τρίγωνο Paul-Jessica-Betsy, δηλαδή ένα τρίγωνο αποτελούμενο από δύο ζωντανούς και ένα ζόμπι. Τελικά, καθοδηγούμενος από τους ντόπιους vodouisants, ο Wesley λυτρώνει την Jessica από τη νεκροζώντανη κατάστασή της σκοτώνοντάς την, ενώ έπειτα αυτοκτονεί και ο ίδιος. Υπονοείται πως ο Paul και η Betsy γίνονται ζευγάρι (στο αρχικό σενάριο αυτή η κατάληξη ήταν δοσμένη με πιο προφανή τρόπο[333]).

Ανάλυση

Έχοντας προσληφθεί για να φροντίζει τη σύζυγο του ιδιοκτήτη ζαχαροφυτείας Paul Holland, η νοσοκόμα Betsy White μεταβαίνει διά θαλάσσης στο νησί του Saint Sebastian, μαζί με τον καινούριο εργοδότη της, Paul Holland. Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού, η Betsy θαυμάζει το («όμορφο», όπως αναφέρει στη voice-over αφήγησή της) θαλάσσιο σκηνικό της Καραϊβικής. Ο Holland παρεμβαίνει για να εκφράσει τη διαφωνία του, με τρόπο ξερό, κάπως αλλαζονικό, και, κυρίως, χωρίς να του έχει ζητηθεί. Σαν να ξεκινά διάλογο με τις ανομολόγητες σκέψεις της Betsy, ο εργοδότης της αντιπαραθέτει την ακόλουθη επιχειρηματολογία:

> «Όλα δείχνουν όμορφα επειδή δεν καταλαβαίνεις. Αυτά τα ψάρια που ξεπετάγονται από το νερό, δεν ίπτανται από χαρά: ίπτανται από τρόμο. Τα μεγαλύτερα ψάρια θέλουν να τα φάνε. Αυτό το φωτεινό νερό, παίρνει τη λάμψη του από εκατομμύρια νεκρά σωματίδια […] Δεν υπάρχει ομορφιά εδώ. Μόνο θάνατος και παρακμή […] Οτιδήποτε το καλό πεθαίνει εδώ, ακόμα και τα αστέρια[334]».

Αυτή η εμφατική μακαβριότητα, αυτή η εμμονή με το θάνατο και η αλαζονική άρνηση της ομορφιάς, καθιστά τον Paul Holland ταυτόχρονα αντιπαθητικό και ενδιαφέροντα στα μάτια της Betsy αλλά και των θεατών. Παράλληλα, ωστόσο, παραπέμπει σε μια γοτθική, ρομαντική νοοτροπία, η οποία δεν απέχει από τον χαρακτήρα του Edward Rochester (δηλαδή, του αντίστοιχου χαρακτήρα στην *Jane Eyre*), αλλά και άλλων παρόμοιων πρωταγωνιστών από μυθιστορήματα του 18ου και 19ου αιώνα. Ακριβέστερα, ο Paul Holland –αλλά και, τουλάχιστον εν μέρει, ο Edward Rochester– εμπίπτει στην περίπτωση αυτού που ο Bertrand Russell

[333] *I Walked with A Zombie*. Σενάριο Curt Siodmak, Ardel Wray. Διαθέσιμο στο https://www.sellingyourscreenplay.com/wp-content/upoads/screenplay/scripts/I-Walked-with-a-Zombie.pdf Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.

[334] *I Walked with A Zombie*. Σενάριο Curt Siodmak και Ardel Wray.

περιγράφει ως Βυρωνικό ήρωα – άλλωστε, έτσι περιγράφεται και αργότερα ο Holland από τον ετεροθαλή αδερφό του, Wesley (Wes) Rand: «Δυνατός και σιωπηλός και πολύ λυπημένος. Αρκετά βυρωνικός χαρακτήρας».[335] Προτού καν να μιλήσει στην Betsy, ο Paul εμφανίζεται στην οθόνη σε μια αρκετά ρομαντική, βυρωνική πόζα, αγναντεύοντας σιωπηλά το νυχτερινό θαλάσσιο τοπίο, με την πλάτη του στραμμένη στην κάμερα και στους υπόλοιπους επιβαίνοντες (βλ. Εικόνα 16).



Εικόνα 16: Βυρωνικός Ήρωας.

Αναλύοντας τη σχετική θεωρία του Russell, ο Sfekas αναφέρει πως «Το κεντρικό χαρακτηριστικό του Βυρωνικού Ήρωα είναι αυτό του μελαγχολικού, παθιασμένου, κυκλοθυμικού αμαρτωλού, ο οποίος ταυτόχρονα νιώθει να κομματιάζεται από τις ενοχές αλλά είναι και αμετανόητος»[336]. Περαιτέρω, ο Sfekas περιγράφει αυτή τη φιγούρα ως «μη-πολιτική και ερωτική»[337]. Ο Βυρωνικός ήρωας πιστεύει στην απομόνωση απέναντι σε ολόκληρο τον υπόλοιπο κόσμο και πως αυτή η απομόνωση είναι και δικαιολογημένη και δόκιμη, χάρη στον απόλυτο εαυτό του, χάρη σε ένα αίσθημα ανωτερότητας και επιβλητικότητας που ο ίδιος νιώθει αλλά και αποπνέει[338]. Η μορφή του Paul Holland εμπίπτει σε αυτήν την περιγραφή, στη σκηνή κατά την οποία τον συναντά για πρώτη φορά η Betsy, σκηνή μισοφωτισμένη (κατά τα αισθητικά πρότυπα που είχαν θέσει οι Lewton-Tourneur ήδη από την πρώτη συνεργασία τους[339]), στο απόκοσμο θαλασσινό τοπίο της Καραϊβικής.

Αντιστοίχως, η Jane Eyre περιγράφει τον Edward Rochester ως εξής:

> «Ήταν αλαζόνας, σαρδόνιος, σκληρός προς την κατωτερότητα οποιουδήποτε είδους˙ στα μύχια της ψυχής μου γνώριζα πως η μεγάλη καλοσύνη του προς το πρόσωπό μου εξισορροπούταν με άδικη αυστηρότητα προς άλλους. […] Αλλά πίστευα πως η κυκλοθυμία του, η σκληρότητά του, και τα πρότερα ηθικά του σφάλματα (λέω πρότερα γιατί τώρα έδειχνε να έχει αναμορφωθεί από αυτά) είχαν όλα την πηγή τους σε κάποιο

[335] *I Walked with a Zombie*. Σενάριο Curt Siodmak και Ardel Wray.

[336] Stanley Sfekas, «Ο Βυρωνικός ήρωας: Άνθρωπος και Υπεράνθρωπος». DOI: 10.13140/RG.2.1.4511.1528 2015-09-03 T 12:22:32 UTC Presented to the Byron Society, Athens, Greece. 2001, 1.

[337] Sfekas, «Ο Βυρωνικός Ήρωας», 1-2.

[338] Sfekas, «Ο Βυρωνικός Ήρωας», 1.

[339] *Cat People*. Σκηνοθεσία Jacques Toruneur. RKO Radio Pictures, 1942.

> μοχθηρό βάσανο της μοίρας. Πίστευα πως ήταν από τη φύση του ένας άνθρωπος καλύτερων τάσεων, υψηλότερων αρχών και αγνότερων γούστων από αυτά που είχαν προκύψει για αυτόν από τις περιστάσεις, από αυτά που είχε εμποτίσει μέσα του η εκπαίδευση που είχε λάβει, από αυτά που του είχε ενθαρρύνει το πεπρωμένο. Σκεφτόμουν πως υπήρχαν άριστα υλικά μέσα του˙ απλώς, προς το παρόν κρέμονταν όλα μαζί, διαβρωμένα και μπλεγμένα μεταξύ τους[340]».

Παρόλο που ο Holland είναι σχεδόν δευτερεύων ως χαρακτήρας –από τη μία εμφανίζεται περισσότερο για να σχολιάσει τη δράση παρά για να εμπλακεί σε αυτήν, από την άλλη οι πράξεις των υπολοίπων, της Betsy, της μητέρας του, του Wes, των υπαλλήλων του και των vodouisants, του γιατρού, γίνονται με σκοπό είτε τη δική του ευχαρίστηση είτε τη δική του τιμωρία (τι πιο πατριαρχικό από αυτό;)–, αυτές οι δύο ιδιότητές του, του αποικιοκράτη και του βυρωνικού χαρακτήρα, υπαγορεύουν σε μεγάλο βαθμό *και* την αισθητική *και* τη θεματολογία της ταινίας –από τη μία γοτθική και μυστηριώδης, από την άλλη απολίτικη κι όμως πολιτικοποιημένη–, αλλά ακόμα και την τελική έκβασή της (η οποία περισσότερο τον δικαιώνει παρά τον τιμωρεί).

Η ταινία παρουσιάζει με ρεαλιστικό και όχι απόλυτα καταδικαστικό, δηλαδή, όχι απόλυτα συμπλέοντα προς την αποικιοκρατία, τρόπο το voodoo/vodou, ωστόσο, καταφέρνει να δημιουργήσει μιαν ατμόσφαιρα απόκοσμη, σκοτεινή, υποβλητική. Από όλες τις ταινίες που αναλύονται στην παρούσα έρευνα, το *I Walked with a Zombie* είναι εκείνο που πλησιάζει περισσότερο στο είδος του art dread και λιγότερο σε αυτό του art horror, όπως τα όρισαν ο Carroll και η Freeland: ο φόβος μπροστά στο ανεξήγητο και το απόκοσμο –που ενίοτε είναι υπερφυσικό και το όχι πάντα ορατό– είναι πιο συχνός και κυρίαρχος στην ταινία απ' ό,τι η αποστροφή απέναντι στο ενσώματο αηδιαστικό – άλλωστε, κανένα από τα δύο ζόμπι της ταινίας δεν είναι κάτι τέτοιο.

Σε αντίθεση, π.χ., με τη Madeline του *White Zombie*, η Jessica –το ένα από τα δύο ζόμπι της ταινίας και σύζυγος του Paul Holland– δεν είναι κάποια που πέθανε και νεκραναστήθηκε. Η επίσημη εκδοχή της οικογένειας Holland παρουσιάζει την Jessica ως «ψυχιατρική περίπτωση» ("mental case"), που έχει δήθεν περιέλθει σε αυτή την κατάσταση εξαιτίας του τροπικού πυρετού. Ωστόσο, αργότερα αποδεικνύεται πως έχει υποστεί ζομποποίηση προκειμένου να μείνει για πάντα κοντά στον Paul και να μην φύγει ποτέ με τον ετεροθαλή αδερφό του, Wesley Rand (ή απλώς Wes), με τον οποίο ήταν πραγματικά ερωτευμένη.

Υπάρχουν, θα λέγαμε, δύο διαφορετικές εκδοχές της Jessica όσον αφορά την όψη της – μία που που εμπίπτει στην αισθητική του γερμανικού εξπρεσσιονισμού αλλά και του φιλμ νουάρ (είδους στο οποίο διέπρεψε αργότερα ο Tourneur), καθώς και μια πιο ήπια και

[340] Charlotte Brontë, *Jane Eyre*. (New York: Nelson Doubleday, χωρίς ημερομηνία έκδοσης), 147-8. Πρωτότυπο απόσπασμα: "He was proud, sardonic, harsh to inferiority of every description: in my secret soul I knew that his great kindness to me was balanced by unjust severity to many others. […] But I believed that his moodiness, his harshness, and his former faults of morality (I say *former*, for now he seemed corrected of them) had their source in some cruel cross of fate. I believed he was naturally a man of better tendencies, higher principles, and purer tastes than such as circumstances had developed, education instilled, or destiny encouraged. I thought there were excellent materials in him; though for the present they hung together somewhat spoiled and tangled".

συνηθισμένη. Στην πρώτη συνάντηση μεταξύ της Jessica και της Betsy, στον πύργο του Fort Holland, η Jessica, με το μακιγιάζ να τονίζει τους κύκλους κάτω από τα μάτια της και να εμφανίζει τα ζυγωματικά της πιο ισχνά και νοσηρά, και φορώντας ένα μακρύ λευκό φόρεμα, παραπέμπει σε άλλες κινηματογραφικές απεικονίσεις φαντασμάτων και λοιπών απόκοσμων πλασμάτων (βλ. τις τρεις συνεργούς του κόμη Δράκουλα, στο *Dracula* του Tod Browning). Με αυτόν τον τρόπο υπογραμμίζεται και η ζομποποίησή της αλλά και η απώλεια της θρυλούμενης ομορφιάς της. Επιπλέον, σε αυτήν τη συνάντηση η Jessica αναδύεται υπνοβατώντας από το σκοτάδι, δημιουργώντας μια έντονη αντίθεση με το φως, πράγμα που επίσης της προσδίδει μια ανατριχιαστική όψη. Βέβαια, όπως και στην περίπτωση του *White Zombie* ο τρόμος που (υποτίθεται πως) νιώθει το κοινό υπαγορεύεται περαιτέρω και από τις εντός της αφήγησης αντιδράσεις της Betsy, δηλαδή τα ουρλιαχτά, το ταραγμένο βλέμμα της και το γεγονός πως απομακρύνεται τρέχοντας μόλις φτάσει κοντά της η Jessica (βλ. Εικόνα 17).



Εικόνα 17: Η πρώτη συνάντηση της Betsy με την Jessica.

Αντιθέτως, σε όλες τις υπόλοιπες εμφανίσεις της (βλ. Εικόνα 18) η Jessica θυμίζει μία κατατονική, κατεσταλμένη ασθενή, η οποία δεν διαφέρει τόσο από τους πάσχοντες από ληθαργική εγκεφαλίτιδα. Από άτομα του περιβάλλοντός της η Jessica περιγράφεται ως "mindless"[341] κι ότι «δεν νιώθει τίποτα και δεν γνωρίζει τίποτα»[342]. Ο γιατρός του νησιού την περιγράφει σαν ζόμπι, αλλά μόνο περιπαικτικά, αγνοώντας πως η ζομποποίηση είναι όντως η αιτία που την οδήγησε σε αυτή την κατάσταση. Χαρακτηριστικός είναι και ο διάλογος μεταξύ του γιατρού και της Betsy σχετικά με την Jessica:

> «-Μια γυναίκα χωρίς δύναμη βούλησης. Ανίκανη να μιλήσει ή και να ενεργήσει από μόνη της, αν και μπορεί να υπακούσει απλές εντολές.
> -Υποφέρει;
> -Δεν ξέρω. Θα προτιμούσα να τη σκέφτομαι ως μια υπνοβάτισσα η οποία δεν μπορεί ποτέ να αφυπνισθεί. Δεν νιώθει τίποτα, δεν γνωρίζει τίποτα. Πολύ λίγα μπορούμε να κάνουμε εκτός απ' το να τη διατηρήσουμε τη σωματική άνεσή της. Ελαφριά διατροφή, λίγη άσκηση.
> -Δεν μπορεί ποτέ να θεραπευτεί;
> -Δεν έχω ακούσει ποτέ για κάποια θεραπεία»[343].



[341] Άμυαλη, αλλά με την κυριολεκτική έννοια, όχι εκείνη της επιπόλαιης ή απερίσκεπτης.
[342] *I Walked with A Zombie*, σενάριο Curt Siodmak και Ardel Wray.
[343] *I Walked with A Zombie*, σενάριο Curt Siodmak και Ardel Wray.

Εικόνα 18: Η Jessica σε διάφορες άλλες εμφανίσεις της, μετά την πρώτη συνάντησή της με την Betsy.

Η Jessica δεν είναι νεκροζώντανη επειδή επέστρεψε στη ζωή, αλλά επειδή δεν της επιτράπηκε να ζήσει όπως εκείνη επιθυμούσε. Αυτό που κατά βάση νεκρώνεται είναι η ελεύθερη βούλησή της και η λίμπιντό της. Έχοντας πια ερωτευτεί τον Paul (παρόλο που εκείνος δεν ανταποκρίνεται πλήρως) και θέλοντας να του προσφέρει ικανοποίηση και χαρά, η Betsy αναλαμβάνει την πρωτοβουλία να σώσει την Jessica, να την επαναφέρει στην πρότερή της κατάσταση. Ο Cohen αναφέρει ότι μια από τις επτά βασικές λειτουργίες του τέρατος είναι να σηματοδοτεί τα όρια αυτού που είναι επιτρεπτό. Η γυναίκα που υπερβαίνει τα επιτρεπτά όρια σε σχέση με τον καθορισμένο από την πατριαρχία κοινωνικό της ρόλο παρομοιάζεται με τη Σκύλλα ή Λίλιθ και ούτω καθεξής[344]. Επιπλέον, το τέρας (εν προκειμένω το ζόμπι) «ενσωματώνει εκείνες τις σεξουαλικές πρακτικές που δεν πρέπει να ασκηθούν ή που πρέπει να ασκηθούν μόνο μέσω του σώματος του τέρατος»[345]. Επομένως, «το τέρας επιβάλλει τους πολιτισμικούς κώδικες που ρυθμίζουν την σεξουαλική επιθυμία»[346]. Άλλωστε, ακόμα κι αν δεν είναι ζομποποιημένη ή τερατώδης, η γυναίκα είναι πάντα ο Άλλος στην πατριαρχική θεώρηση του κόσμου, θεώρηση σύμφωνα με την οποία ο άντρας είναι πάντα «το Υποκείμενο» και «[Τ]ο Απόλυτο»[347], αυτός που πάντα ορίζει την κανονικότητα.

Μία παραλλαγή αυτής της ιστορίας, το *Mad Ghoul*[348], δείχνει έναν «τρελό επιστήμονα», ο οποίος –βασισμένος, υποτίθεται σε κάποια μέθοδο των Μάγια– μετατρέπει τον βοηθό του σε ζόμπι, προκειμένου να αποπλανήσει στη συνέχεια τη σύντροφό του, με την οποία είναι κρυφά ερωτευμένος. Άλλη παραλλαγή: στο *Voodoo Man*[349], ο επίσης «τρελός επιστήμονας» Richard Marlowe (και αυτός παιγμένος από τον Bela Lugosi) απάγει νεαρές γυναίκες προκειμένου να μεταφέρει τη ζωντάνια τους στη νεκροζώντανη σύζυγό του. Σε καθεμιά από αυτές τις εκδοχές, ο άντρας αντικεμενοποιεί τη γυναίκα ακόμα και πριν από τη ζομποποίηση και χρησιμοποιεί το τελετουργικό του ζόμπι προκειμένου να την ελέγξει ή προκειμένου να απομακρύνει τον «ανταγωνισμό».

Η (αλλοτινή) ομορφιά της Jessica και η ομορφιά γενικώς αποτελεί σημείο αναφοράς σε διάφορες στιγμές της ταινίας, και σπάνια ως κάτι το θετικό. Για παράδειγμα, σε μια από τις τελευταίες σκηνές, ο Houngan –αναλαμβάνοντας ξαφνικά χρέη voice-over αφηγητή– κάνει λόγο για ματαιοδοξία η οποία άξιζε να τιμωρηθεί. Νωρίτερα, η κυρία Rand, παραδεχόμενη πως η ίδια μετέτρεψε την Jessica σε ζόμπι, λέει μεταξύ άλλων και τα εξής: «Έβλεπα διαρκώς το πρόσωπό της να χαμογελά επειδή ήταν αρκετά όμορφη ώστε να πάρει την οικογένειά μου στα χέρια της και να την κομματιάσει»[350]. Δεν αναφέρεται καθόλου στις ευθύνες του Paul ή του Wes επί του θέματος.

---

[344] Cohen, "Seven Theses", 9.

[345] Cohen, Seven Theses", 14. Πρωτότυπο απόσπασμα: "[the monster] embodies those sexual practices that must not be committed, or that may be committed only through the body of the monster".

[346] Cohen, "Seven Theses", 14. Πρωτότυπο απόσπασμα: "[T]he monster enforces the cultural codes that regulate sexual desire".

[347] Simone de Beauvoir, *The Second Sex*. (London: Jonatan Cape, 2010), 26.

[348] *Mad Ghoul*. Σκηνοθεσία James Hogan. Universal Pictures, 1942.

[349] *Voodoo Man*. Σκηνοθεσία William Beaudine. Monogram Pictures, Banner Productions, 1944.

[350] *I Walked with A Zombie*, σενάριο Curt Siodmak και Ardel Wray.

Παρότι πλέον άπραγη και ανέκφραστη, η Jessica λαμβάνει έναν διαβολικό ρόλο στην αφήγηση της κυρίας Rand. Σε άλλο σημείο της ταινίας ο Paul διατείνεται πως η ομορφιά φέρνει μπελάδες στους κατόχους της και δυστυχία σε όλους τους υπόλοιπους. Δεν καθίσταται σαφές αν ο Paul έχει συνωμοτήσει με τη μητέρα του για τη ζομποποίηση της Jessica αλλά το σίγουρο είναι πως πριν από την αποκάλυψη της μητέρας τους, ο Wes τον θεωρεί υπεύθυνο για το ότι η Jessica οδηγήθηκε στην «τρέλα».

Όπως και στο *White Zombie*, έχουμε τη ζομποοποίηση μιας γυναίκας από κάποιον τρίτο για χάρη του λευκού, πλούσιου ετεροφυλόφιλου αποικιοκράτη. Στην ταινία, οι περισσότεροι ενεργούν για χάρη αυτού του αποικιοκράτη, είτε έντιμα είτε ανέντιμα, είτε ως εργαζόμενοί του είτε ως άνθρωποι που προσπαθούν να φροντίσουν ώστε να μείνει ψυχικά και αισθηματικά ικανοποιημένος (η Betsy, η κυρία Rand, η ίδια η Jessica, έστω και υπό τη μορφή άβουλου ζόμπι). Εκείνος, ωστόσο, δεν λαμβάνει άμεσα μέρος στις ενέργειές τους και δεν γίνεται εντέλει δέκτης οποιασδήποτε κατηγορίας, μομφής, κατακραυγής. Ακόμα και όταν η σύζυγός του πεθαίνει οριστικά, ο ίδιος παρουσιάζεται ως άμοιρος ευθυνών, και στην ίδια προνομιακή, κοινωνικά και οικονομικά, θέση. Αυτή η απαλλαγή από ευθύνες αφορά και τους δημιουργούς της ταινίας και τους χαρακτήρες (με εξαίρεση τον Wes) και εντέλει και το ίδιο το αρχικό κοινό-στόχο της ταινίας, που δεν καλείται να νιώσει τύψεις επειδή ταυτίζεται με τους λευκούς χαρακτήρες. Ως φινάλε, δεν προκύπτει νομοτελειακά από όλη την υπόλοιπη ιστορία, αλλά επιλέγεται από τους σεναριογράφους, τον σκηνοθέτη και τους παραγωγούς. Η όποια συνέργεια του Paul ή η συνειδητή απραγία και αποστασιοποίησή του δεν σχολιάζεται ως κάτι το αρνητικό. Εκτός της οικονομικής του ισχύος, η διττή φύση του ως ρομαντικού ήρωα (σκοτεινός και ταυτόχρονα καλοσυνάτος και γοητευτικός) τον απαλλάσσει από οποιαδήποτε ευθύνη και άρα από οποιαδήποτε τιμωρία ή καταβαράθρωση, έστω και υπό τη μορφή υπαινικτικού σχολίου. Ούτως ή άλλως, η απώλεια της Jessica είχε δρομολογηθεί πριν από την άφιξη της Betsy στο νησί που ο ίδιος ελέγχει.

Η σιωπηρή αποδοχή του Paul Holland ή η σιωπηρή ταύτιση με αυτόν αποδεικνύεται και από το γεγονός ότι στην τελευταία σκηνή το voice-over αναλαμβάνει ο Houngan αντί της Betsy. Παρόλο που είναι ερωτευμένη με τον Paul, η Betsy συχνά στη διάρκεια της ταινίας αντιτίθεται στις οδηγίες του, λειτουργώντας όχι μόνο ως αφηγήτρια, αλλά και ως πρόσωπο-κλειδί της όλης ιστορίας. Αντιθέτως, ο Houngan, όπως και οι περισσότεροι ιθαγενείς του νησιού, υπακούει στις ταγές του Paul και της μητέρας του, επομένως και στην τελευταία αυτή σκηνή η αφήγησή του είναι τέτοια, που να συμπλέει με την οπτική του εργοδότη του, αποφεύγοντας να στρέψει κατηγορίες προς αυτόν. Σε voice-over, η φωνή του Houngan ανακοινώνει πως η Jessica είναι «νεκρή μέσα στον εγωισμό που διέκρινε το πνεύμα της». Ακόμα και έτσι όμως, είναι αρκετά εύστοχο και βάσιμο το σχόλιο του Platts, σύμφωνα με το οποίο, η ταινία μπορεί να αναγνωσθεί ως «μια ελαφρώς κεκαλυμμένη απολογία για τον αμερικανικό αποικιοκρατισμό στην Καραϊβική»[351].

Ενώ η Jessica αποτελεί, κατά το κοινώς λεγόμενο, μήλον της έριδος για διάφορους άλλους χαρακτήρες της ταινίας και ενώ μαθαίνουμε και πώς έγινε ζόμπι και την κατάληξή της (τη σκοτώνει ο Wes, υπνωτισμένος από τον Sabreur και μετά αυτοκτονεί και εκείνος), για τον Carrefour δεν μαθαίνουμε καμιά ουσιαστική πληροφορία: ούτε το πραγματικό του όνομα, ούτε το παρελθόν του, ούτε με ποιον τρόπο και για ποιο λόγο έγινε ζόμπι. Από την άλλη, ο

[351] Platts, 2016, "From White Zombies…", 222. Πρωτότυπο απόσπασμα: "… thinly veiled apologia for American colonialism in the Carribean".

δικός του ρόλος είναι πιο ενεργητικός: λειτουργεί ως φρουρός/σκιάχτρο που εμποδίζει τους παρείσακτους να φτάσουν στο houmfort, τον χώρο τέλεσης των voodoo/vodou/vodun τελετών. Επίσης, όταν οι vodouisants μαθαίνουν την ύπαρξη της Jessica-ζόμπι, ο Carrefours είναι εκείνος που επιφορτίζεται με το καθήκον να τη φέρει από το Fort Holland στο houmfort – αν και εκείνος αποτυγχάνει, αρχικά επειδή τον διώχνει η κυρία Rand, έπειτα επειδή ο Wes σκοτώνει οριστικά τη Jessica και τέλος αυτοκτονεί. Η όψη του Carrefour είναι χαρακτηριστική και χάρη στον ηθοποιό που τον υποδύεται –τον πανύψηλο Αφροαμερικανό Darby Jones– αλλά και λόγω του μακιγιάζ και των υπερμεγεθών, απόκοσμων στρογγυλών φακών επαφής (βλ. Εικόνα 19). Ο Jones υιοθέτησε την ίδια περίπου εμφάνιση και για τον ρόλο του ως ζόμπι στο *Zombies on Broadway*[352]. Θα μπορούσε, βέβαια, να ειπωθεί πως ο χαρακτήρας του Jones στο *I Walked with a Zombie* δεν είναι ακριβώς ζόμπι, αλλά ένα επίγειο και ενσώματο πνεύμα-loa, το οποίο ανήκει στην ευρύτερη οικογένεια των Petro και σύμφωνα με το αϊτινό φολκλόρ φυλάσσει τα σταυροδρόμια.

Μέσα στη (φαινομενική;) απάθειά τους, η Jessica και ο Carrefours είναι οι λιγότερο κακές φιγούρες όλης της ταινίας. Κανείς τους δεν τρώει σάρκα. Επίσης, το δέρμα τους δεν είναι σαπισμένο, απλώς το μακιγιάζ έχει εφαρμοστεί με τέτοιο τρόπο πάνω τους, ώστε να τους δείχνει ισχνούς, νοσούντες, όχι ακριβώς φυσιολογικούς. Η βασική τους διαφορά είναι αυτή που έχει επισημάνει ο Allkins[353] για όλα τα λευκά και τα μαύρα ζόμπι των ταινιών εκείνης της περιόδου: ότι για κάποια τουλάχιστον από τα μεν (π.χ. για τη Madeline ή για την Jessica) μας ενδιαφέρει να σωθούν και να επιστρέψουν στην πρότερη κατάστασή τους, για τα δε όχι. Μάλιστα, η ζομποποίηση μαύρων ανθρώπων δεν απεικονίζεται καν ως έγκλημα ή αδικία[354].



Εικόνα 19: Carrefours (Screenshots του συγγραφέα).

[352] *Zombies on Broadway*. Gordon Douglas. RKO Radio Pictures, 1945.

[353] Allkins, “Those Things”, 114-115.

[354] Allkins, “Those Things”, 115.

Παρόλο που παραλείπονται οι προαναφερθείσες πληροφορίες για τον Carrefours και παρόλο που κανείς δεν φροντίζει να τον επαναφέρει στην πρότερη κατάστασή του, η ταινία δεν αντιμετωπίζει απαξιωτικά ούτε εκείνον ούτε την κουλτούρα των vodouisants και γενικώς των μαύρων κατοίκων του Saint Sebastian. Επίσης, παρόλο που ο όρος voodoo είναι λανθασμένος, η υπόλοιπη ορολογία είναι σωστή (houmfort, houngan, ti κ.ά.). Καταλυτικό ρόλο στην εξέλιξη της πλοκής παίζει ένας Sabreur. Το τραγούδι που αναφέρεται στον Papa Legba και ακούγεται κατά την επίσκεψη της Betsy στο houmfort είναι αυθεντικό και η χρήση του προέκυψε μέσα από τη διεξοδική έρευνα που έκαναν οι συντελεστές της ταινίας. Οι ίδιες οι τελετές αναπαρίστανται με αληθοφανή τρόπο[355]. Δύο είναι τα κύρια λάθη: πρώτον, ότι συνδέει τα ζόμπι άμεσα με το voodoo ή vodou και δεύτερον, ότι τα ομοιώματα υπαρκτών ανθρώπων που εμφανίζονται στην ταινία χρησιμοποιούνται για να βλάψουν ή να ελέγξουν κάποιον από απόσταση.

Ο σχεδόν απόλυτος σεβασμός προς τη vodou/voodoo κουλτούρα συμβαδίζει με το γεγονός ότι οι μαύροι κάτοικοι του Saint Sebastian επιδεικνύουν ένα ποσοστό αυτενέργειας, αντί να περιορίζονται στον ρόλο του υπηρέτη, του εργάτη ή του zombie-σκλάβου (όπως συμβαίνει στο *White Zombie*) – και, μάλιστα, χωρίς να αναπαριστώνται απαραίτητα ως μοχθηροί, ανήθικοι ή κατά κάποιο άλλο αρνητικό τρόπο. Άλλωστε, ακόμα κι όταν συνεννοούνται μεταξύ τους προκειμένου να φέρουν τη Jessica στο hounfort ή όταν υπνωτίζουν τον Wes προκειμένου να σκοτώσει την πρώην ερωμένη του και να έπειτα αυτοκτονήσει δεν υπάρχει κάποιος οπτικός ή λεκτικός κώδικας που να φανερώνει πανουργία ή μοχθηρία – μάλιστα, κατά μία έννοια, προσφέρουν λύτρωση στον αδερφό και στη σύζυγο του Paul Holland.

1.4. *Night of The Living Dead*

Προέλευση του σεναρίου

Ο Romero εμπνεύστηκε το *Night of the Living Dead* ενώ κινηματογραφούσε, για λογαριασμό της δημοφιλούς παιδικής εκπομπής *Mr. Rogers' Neighborhood*[356], μια αμυγδαλεκτομή στην οποία υποβλήθηκε ο παρουσιαστής Fred Rogers. Ενώ η κινηματογράφηση είχε εκπαιδευτικό, καθησυχαστικό χαρακτήρα, ο Romero θεώρησε τη διαδικασία τόσο τρομακτική ώστε να εμπνευστεί μια ταινία τρόμου[357]. Το σενάριο γράφτηκε από τον Romero και τον John Russo, ενσωματώνοντας επιρροές όπως το *Birds* του Hitchcock, καθώς και διάφορες ταινίες με ζόμπι

[355] Κατά την περίοδο 1947-1954 (δηλαδή αργότερα από την κυκλοφορία του *I Walked With A Zombie*), η χορογράφος και κινηματογραφίστρια Maya Deren επισκέφτηκε την Αϊτή προκειμένου να διεξαγάγει επιτόπια εθνοχορογραφική έρευνα πάνω στους χορούς του νησιού. Η έρευνά της αυτή αποτυπώθηκε με τρεις τρόπους (την ταινία *Divine Horsemen*, το ομότιτλο βιβλίο, καθώς και τις ηχογραφήσεις με τίτλο). Η ταινία περιλαμβάνει χορούς και μουσική που προσομοιάζουν σε αυτούς του *I Walked With a Zombie*. Βέβαια, στην περίπτωση της ταινίας του Tourneur έχουμε μια αισθητικοποίηση της όλης τελετουργίας, με κυρίαρχο το ερωτικό και το μυστηριακό στοιχείο. Το μοντάζ και η ατμοσφαιρική φωτογραφία εντείνουν αυτήν την αίσθηση. Επομένως, η αληθοφάνεια έχει να κάνει κυρίως με το περιεχόμενο των τελετών και όχι με τη μορφή (της απεικόνισής τους).

[356] *Mister Rogers' Neighborhood*. Δημιουργός Fred Rogers. Family Communications, WQED, 1968-2001.

[357] Louis Proyect. "George Romero (1940-2017) : zombie politics". 17 Ιουλίου 2017. Διαθέσιμο στο https://louisproyect.wordpress.com/2017/07/17/george-romero-1940-2017-zombie-politics/ Προσπελάστηκε στις 20 Ιουλίου 2017.

του Edward L. Cahn[358]. Πέραν του κινηματογράφου, οι πολιτισμικές-καλλιτεχνικές επιρροές του Romero έχουν να κάνουν από τη μία με το γκροτέσκο στοιχείο, όπως αυτό εμφανίζεται στον αμερικανικό και γαλλικό νατουραλισμό στη λογοτεχνία του 19ου αιώνα και από την άλλη με περιοδικά όπως τα προαναφερθέντα Mad και EC Comics[359].

Ιστορική πλαισίωση:

Εκτός από το *White Zombie* και το *I Walked With A Zombie*, η κινηματογραφική παραγωγή ταινιών με παρόμοιο θέμα ήταν μεν περιορισμένη κατά τις δεκαετίες 1930 και 1940, αλλά επεδείκνυε ήδη από τότε μια ποικιλομορφία και μια σχετική αποκόλληση από την Αϊτινή κουλτούρα (ή από αυτό που οι δημιουργοί από τις ΗΠΑ αντιλαμβάνονταν ως Αϊτινή κουλτούρα). Μεταξύ 1932 και 1947 γυρίστηκαν συνολικά 13 φιλμ με ζόμπι, τέσσερα από μεγάλα στούντιο του Hollywood και 9 από μικρότερες εταιρείες (τα προαναφερθέντα *White Zombie*, *I Walked with a Zombie*, *Mad Ghoul*, *Voodoo Man*, *Zombies on Broadway*, καθώς και τα *Revolt of the Zombies*[360], *Ouanga*[361], *The Walking Dead*[362], *King of the Zombies*[363], *The Living Ghost*[364], *Bowery at Midnight*[365], *Revenge of the Zombies*[366], *Valley of the Zombies*[367]). Επιπλέον, παρατηρήθηκε αύξηση στην παραγωγή μυθιστορημάτων, ταξιδιωτικών βιβλίων, εθνογραφικών μελετών με θέμα την Αϊτή και τα ζόμπι.

Κατά τις δεκαετίες 1950 και 1960, το ζόμπι εξαπλώθηκε ακόμα περισσότερο, στον κινηματογράφο, τη λογοτεχνία και τα comics. Στον κινηματογράφο, υπήρξε σημαντικό τμήμα των εφηβικών ταινιών τρόμου και των λεγόμενων weirdies, ταινιών με μικρό προϋπολογισμό, υπερβολικό σενάριο, και θεματολογία τρόμου ή επιστημονικής φαντασίας[368]. Χαρακτηριστικοί τίτλοι από ζόμπι ταινίες εκείνων των δεκαετιών, όπως τους αναφέρει ο Platts[369]: *Creature with*

[358] Jon Towlson, "Why Night of the Living Dead was a big-bang moment for horror movies". 2018. Διαθέσιμο στο https://www.bfi.org.uk/features/night-living-dead-george-romero Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2019.

[359] Tony Williams. *The Cinema of George A. Romero: Knight of the Living Dead*. (New York: Columbia University Press, 2003), 21.

[360] *Revolt of the Zombies*. Σκηνοθεσία Victor Halperin. Victor & Edward Halperin Productions, 1936.

[361] *Ouanga*. Σκηνοθεσία George Terwilliger. George Terwilliger Productions, 1936. Το 1939 γυρίστηκε εξ ολοκλήρου σε φυσικούς χώρους στη Τζαμάικα, ένα ανεπίσημο remake του *Ouanga* (*The Devil's Daughter*. Σκηνοθεσία Arthur H. Leonard. Sack Amusement Enterprises, J.H. Hoffberg Company, 1939), αλλά εκεί οι αναφορές στην Αϊτή ήταν φευγαλέες, και η χρήση της obeah –τύπου μαγείας της Καραβαϊκής- πλασματική, ένα ανυπόστατο ψέμα που χρησιμοποιεί η πρωταγωνίστρια για να εμπνεύσει φόβο στους γείτονές της. Τα ζόμπι απουσιάζουν εντελώς.

[362] *The Walking Dead*. Σκηνοθεσία Michael Curtiz. Warner Bros, 1936.

[363] *King of the Zombies*. Σκηνοθεσία Jean Yarbrough. Lindsey Parsons Productions, 1941.

[364] *The Living Ghost*. Σκηνοθεσία William Beaudine. Monogram Pictures, 1942.

[365] *Bowery at Midnight*. Σκηνοθεσία Wallace Fox. Monogram Pictures, 1942.

[366] *Revenge of the Zombies*. Σκηνοθεσία Steve Sekely. Lindsey Parsons Productions, 1943.

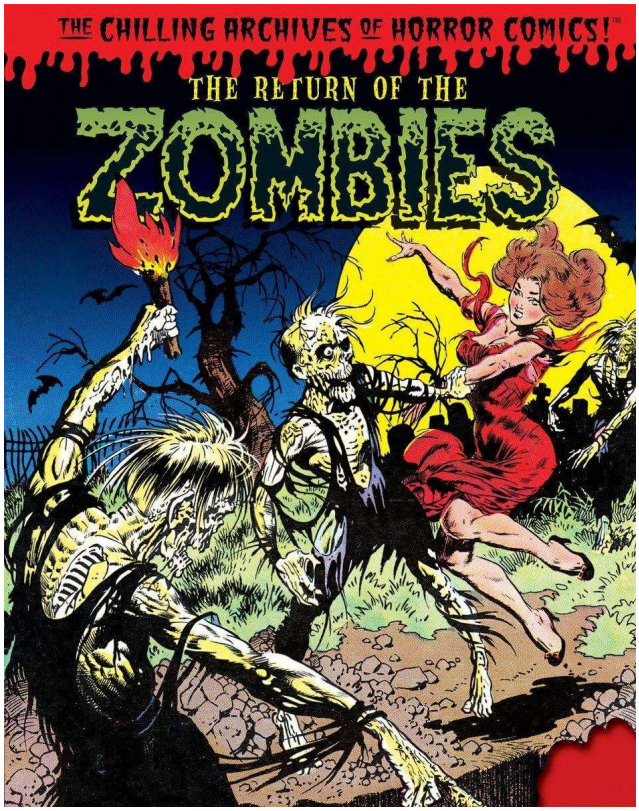
[367] *Valley of the Zombies*. Σκηνοθεσία Philip Ford. Republic Pictures, 1946.

[368] Doherty, *Teenagers and Teenpics*, 136.

[369] Todd K. Platts, "Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture". *Sociology Compass* (2013); 7 547-560, 10.1111/soc4.12053, 549-550.

the Atom Brain[370], *The Unearthly*[371], *Invisible Invaders*[372], *Plan 9 from Outer Space*[373], *The Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-Up Zombies*[374], *The Horror of Party Beach*[375], and *Orgy of the Dead*[376].

Σε ένα ψυχροπολεμικό κλίμα, οι weirdies αντηχούσαν τον τρόμο και την ανησυχία είτε για την κομμουνιστική απειλή είτε για θέματα που αφορούσαν την ίδια την αμερικανική κοινωνία. Τα ζόμπι συμβόλιζαν την απώλεια ταυτότητας και βούλησης, είτε από τον κομμουνισμό είτε από τον συντηρητικό κομφορμισμό της αμερικανικής κοινωνίας[377]. Στη λογοτεχνία και τα comics, τα ζόμπι είχαν ακόμα πιο έντονη παρουσία, αποκτώντας μια μορφή που διέφερε εν μέρει από αυτήν παλαιότερων ταινιών και άλλων κειμένων: το πτώμα που αποσυντίθεται και όμως βαδίζει[378]. Επιπλέον, τα comics και τα βιβλία της εποχής δεν δίσταζαν να απεικονίζουν με ρεαλιστικό ή με υπερβολικά γραφικό τρόπο τη βία, την αιματοχυσία, την ανθρωποφαγία και άλλες φρικώδεις λεπτομέρειες. Προεξάρχοντα σε αυτήν την τάση ήταν τα E.C. comics και το περιοδικό Mad (βλ. Εικόνα 20).



Εικόνα 20: Εξώφυλλο από ανθολογία της IDW Publishing (έκδοση του 2016), η οποία συγκεντρώνει κόμικ της δεκαετίας του 1950, πριν από την επιβολή του Comics Code.

---

[370] *Creature with the Atom Brain*. Σκηνοθεσία Edward L. Cahn. Clover Productions, 1955.

[371] *The Unerathly*. Σκηνοθεσία Boris Petroff. AB-PT Pictures Corp, 1957.

[372] *Invisible Invaders*. Σκηνοθεσία Edward L. Cahn. Premium Pictures Inc., 1959.

[373] *Plan 9 from Outer Space*. Σκηνοθεσία Edward D. Wood Jr. Reynolds Pictures, 1959.

[374] *The Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-Up Zombies*. Σκηνοθεσία Ray Dennis Steckler. Morgan-Steckler Productions, 1964.

[375] *The Horror of Party Beach*. Σκηνοθεσία Del Tenney. Inzom Productions, Iserin-Tenney Productions, 1964.

[376] *Orgy of the Dead*. Stephen C. Apostoloff. Astra Productions, Atomic Productions Inc., 1965.

[377] Platts, “Producing the American Zombie Film”, 137-138.

[378] Platts, “Producing the American Zombie Film”, 137.

Η παρουσία φρικτών όντων όπως τα ζόμπι, οι βρικόλακες και οι λυκάνθρωποι, η γενικότερη βιαιότητα, η απεικόνιση σεξουαλικών πράξεων, η ωραιοποίηση της εγκληματικής συμπεριφοράς, οδήγησε στη δημιουργία ενός κώδικα λογοκρισίας στα κόμικ, κατ' αντιστοιχία προς ό,τι είχε συμβεί στη βιομηχανία του Χόλυγουντ δύο δεκαετίες νωρίτερα[379]. Ο κώδικας απαγόρευσε την έκδοση κόμικ με ζόμπι και άλλα τέρατα – αν και οι εκδότες παρέκαμψαν το νόμο με το να κυκλοφορούν έντυπα τα οποία περιελάμβαν ασπρόμαυρες ιστορίες και άρα θεωρούνταν περιοδικά ποικίλης ύλης και όχι κόμικ[380]. Στις αρχές της δεκαετίας του 1970 οι απαγορεύσεις ανακλήθηκαν για τους βρικόλακες, το τέρας του Frankenstein κ.λπ., αλλά όχι για το ζόμπι, μιας και αυτό δεν ήταν μέρος μιας «σπουδαιότερης» λογοτεχνικής παράδοσης[381].

Περίπου παράλληλα με τα παραπάνω και σύμφωνα με τον Peter Dendle, το βρετανικό φιλμ *Dr. Blood's Coffin*[382] είναι εκείνο που παρουσιάζει το σύγχρονο ζόμπι όπως το γνωρίζουμε: «σαπισμένο και βίαιο»[383], όπως επίσης και «φρικωδώς αποσυντεθιμένο, με πρασινωπό, ραγισμένο δέρμα και κάποιο είδος άνοστου, φωτεινού πράσινου βρύου να έχει φυτρώσει παντού στο πρόσωπό του σε λεπτές λωρίδες»[384] (βλ. Εικόνα 21). Η ταινία ήταν επίσης μία από τις πρώτες έγχρωμες του υποείδους, χαμηλού προϋπολογισμού, και το (μεμονωμένο) ζόμπι της παρουσιάζεται ως αποτέλεσμα ενός συνδυασμού δυτικής ιατρικής με τα δηλητήρια curare που χρησιμοποιούν οι αυτόχθονες λαοί της Κεντρικής και της Νότιας Αμερικής – όλα αυτά τα στοιχεία συμβάλλουν στο αναπαρασταθεί το ζόμπι με τον συγκεκριμένο τρόπο. Σημειωτέον πως η παρουσία του στο *Dr. Blood's Coffin* διαρκεί περίπου τρία λεπτά – τα οποία είναι και τα τελευταία της ταινίας.

[379] Price, "Zombies refused to stay dead…", χωρίς αριθμό σελίδας.

[380] Price, "Zombies refused to stay dead…", χωρίς αριθμό σελίδας.

[381] Price, "Zombies refused to stay dead…", χωρίς αριθμό σελίδας.

[382] *Dr. Blood's Coffin*. Σκηνοθεσία Sidney J. Furie. Caralan Productions, 1961.

[383] Peter Dendle, *The Zombie Movie Encyclopedia*. (Jefferson: McFarland & Company, 2001), 59. Πρωτότυπο απόσπασμα: "decayed and violent".

[384] Dendle, *Zombie Movie Encyclopedia*, 59. Πρωτότυπο απόσπασμα: "horribly decomposed, with greenish cracked skin, and some sort of unappetising bright green moss growing all over his face in thin strips".



Εικόνα 21: Ο Paul Stockman ως ζόμπι/Steve Parker σε προωθητική αφίσα για το *Dr. Blood's Coffin*.

Τέλος, έστω και περιορισμένα, ο όρος ζόμπι χρησιμοποιήθηκε κατά την ίδια περίοδο και στον επιστημονικό (ψυχολογικό) λόγο, αλλά και στον δημόσιο πολιτικό λόγο[385]. Και σε αυτό το πλαίσιο, χρησιμοποιούταν αναφορικά με την απώλεια της βούλησης και της ελεύθερης σκέψης, ειδικά στο πλαίσιο ολοκληρωτικών πολιτικών καθεστώτων. Εξαιρώντας τη χρήση τους από αυτές τις πιο συντηρητικές φωνές, τα ζόμπι της δεκαετίας του 1950 και 1960, στον κινηματογράφο, τα comics και την τηλεόραση σηματοδότησαν μια περίοδο κατά την οποία τα κείμενα της μαζικής κουλτούρας «απέφυγαν στοιχεία όπως το voodoo [sic], ο ρατσισμός, η αποικιοκρατία και η κατάφωρη ξενοφοβία, αντικαθιστώντας τα με φόβους εισβολής, κοινωνικής ομογενειοποίησης, αποκάλυψης (εσχατολογίας) ή απλή ιδιορρυθμία (weirdness) στρώνοντας το δρόμο για την ταινία-ορόσημο *Night of the Living Dead* του George A. Romero»[386].

Η εμφάνιση του Romero στον κινηματογράφο και συγκεκριμένα στο υποείδος των ζόμπι είναι ένα ορόσημο για την απεικόνιση του συγκεκριμένου τέρατος (και των ανθρώπων που στέκουν απέναντί του) και για το είδος των ταινιών τρόμου γενικά. Βεβαίως, ο Romero δημιούργησε την πρώτη του τριλογία με ζόμπι (κατά τον 20ό αιώνα), όπως και τη δεύτερη (κατά την πρώτη δεκαετία του 21ου αιώνα), υπό συγκεκριμένες πολιτικές, πολιτισμικές, οικονομικές και κοινωνικές συνθήκες. Όπως φάνηκε και στα προηγούμενα υποκεφάλαια, κάτι τέτοιο ισχύει και για την περίπτωση των Halperin και Tourneur/Lewton και των δικών τους ταινιών. Εκτός αυτών των συνθηκών, ο Romero άντλησε στοιχεία από παλαιότερα πολιτισμικά κείμενα (ταινίες, comics, λογοτεχνία), αλλά παράλληλα ανανέωσε το είδος των ζόμπι, σε επίπεδο μορφής και περιεχομένου.

---

[385] Platts, "From White Zombies to Night Zombies and Beyond", 224-225.

[386] Platts, "Locating…", 550. Πρωτότυπο απόσπασμα: "These pictures largely eschewed elements such as voodoo, racism, colonialism, and outright xenophobia, replacing them with fears of invasion, social homogenization, apocalypse, and just plain "weirdness," paving the way for George Romero's landmark *Night of the Living Dead*".

Το *Night of the Living Dead* ανήκει στο είδος του ανεξάρτητου κινηματογράφου χαμηλού κόστους[387]. Η απόφαση του Romero και των συνεργατών του να ασχοληθούν με το υποείδος των ζόμπι σχετιζόταν περισσότερο με την επιδίωξή τους να φέρουν σε πέρας το γύρισμα μιας μεγάλου μήκους ταινίας, καθώς και με το γεγονός πως μια ταινία τρόμου χωρίς περίπλοκο σενάριο ή υψηλές απαιτήσεις στον τομέα των εφέ θα είχε χαμηλότερο κόστος παραγωγής, και λιγότερο με το ενδιαφέρον τους για τις ταινίες τρόμου[388]. (Βεβαίως, το είδος του τρόμου δεν τους ήταν άγνωστο.) Η ταινία γυρίστηκε με δική τους πρωτοβουλία, όχι ως παραγγελία κάποιου στούντιο ή παραγωγού, αλλά σαν μια δραστηριότητα παράλληλη με τη βασική τους επαγγελματική απασχόληση.

Όσον αφορά το καθαρά οικονομικό πλαίσιο της παραγωγής, η ταινία κόστισε 114.000 δολάρια[389] (ποσό πολύ μικρό για τον αμερικανικό κινηματογράφο, και τότε αλλά και τώρα). Οι χρηματοδότες ήταν ως επί το πλείστον οι ίδιοι οι συντελεστές, μεταξύ των οποίων και ο Romero. Για τις ανάγκες του *Night of the Living Dead* χρησιμοποιήθηκε ασπρόμαυρο φιλμ που είχε μείνει σαν απόθεμα από άλλες παραγωγές[390]. Το χαμηλό κόστος της παραγωγής, το ασπρόμαυρο φιλμ και οι φυσικοί χώροι (δηλαδή η απουσία γυρισμάτων σε στούντιο) συνέβαλαν στην αληθοφάνεια της ταινίας και κατ' επέκταση στον τρομακτικό της χαρακτήρα. Επιπλέον, παρά τους περιορισμούς, είναι αξιοσημείωτη η σκηνοθετική αρτιότητα και η δυναμική της ταινίας.

Όσον αφορά το πολιτικό και κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο γυρίστηκε η ταινία, αυτό συνοπτικά θα μπορούσε να περιγραφεί ως μια εποχή μεγάλων αλλαγών αλλά και μεγάλων απογοητεύσεων. Σύμφωνα με τον Poon[391] «εκτός του ότι ήταν μια περίοδος δημόσιας και πολιτικής ανησυχίας, η δεκαετία του 1960 αποτέλεσε μια διαβροχή ατομικής και συλλογικής συνειδητότητας επί της κοινωνικής και οικονομικής ανισορροπίας δυνάμεων και ήταν επίσης μια εκφραστική, προσποιητή εποχή αθωότητας, επαναστατικότητας και υιοθέτησης κοιν(οτικ)ών εμπειριών». Ίσως η πληρέστερη (και συνοπτικότερη) παρουσίαση του κοινωνικοπολιτικού και αισθητικού πλαισίου στο οποίο δημιουργήθηκε το *Night of the Living Dead* προέρχεται από τον ίδιο τον Romero: «Ήταν 1968, δικέ μου. Ο καθένας είχε ένα μήνυμα[392]!»

Πλοκή

Τα αδέρφια Barbra και Johnny φτάνουν με το αμάξι τους σε ένα μικρό, επαρχιακό νεκροταφείο της Πενσυλβάνια, προκειμένου να επισκεφθούν τον τάφο του πατέρα τους. Εκεί, ένας

[387] Williams, *Knight of*, 21.

[388] Homepage of the Dead,"Interview with Karl Harman and Marilyn Eastman". Οκτώβριος 1997. Διαθέσιμο στο www.homepageofthedead.com/films/night/interviews_1.html Προσπελάστηκε στις 26 Μαΐου 2018.

[389] Phillips, *Projected Fears*, 92.

[390] Phillips, *Projected Fears*, 92.

[391] Stephen Poon, 2016. "Love, Peace and Psychedelia: the Role of Symbols in the Sixties Counterculture" *International Journal of Multidisciplinary Approach & Studies* 3, no. 1 (2016), 157. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Besides being a period of civil and political unrest, the Sixties was a saturation of personal and collective consciousness over economic and social power imbalance, and it was also an expressive, posturing era of innocence, rebellion, and espousal of communal experiences".

[392] Paul R. Gagne, *The Zombies that Ate Pittsburgh: The Films of George A. Romero*. (New York: Dodd Mead, 1987), 38, Παρατίθεται στο Gonzalez-Fernandez, "Communicating Fear", 48.

άγνωστος άντρας με παράξενη όψη αρχίζει ανεξήγητα να τους καταδιώκει, σαν να θέλει να τους κατασπαράξει, βαδίζοντας με αργό αλλά απειλητικό βήμα, σαν υπνωτισμένος ή σαν πτώμα που έχει αναστηθεί. Η Barbra ξεφεύγει και βρίσκει καταφύγιο σε μια κοντινή αγροικία, όπου δεν υπάρχει κανείς άλλος, πλην από το πτώμα μιας γυναίκας. Λίγο αργότερα, καταφτάνει στην αγροικία και ο Ben, αναζητώντας και αυτός καταφύγιο. Σε κατάσταση σοκ, η Barbra αδυνατεί να αντιδράσει απέναντι στις προσπάθειες του άντρα από το νεκροταφείο και άλλων ανθρώπων που κινούνται απειλητικά, με αυτόν τον αλλόκοτο τρόπο, προς την αγροικία, και έτσι ο Ben αναλαμβάνει την προστασία και των δυο τους, κρατώντας τους αγνώστους μακριά και θωρακίζοντας το σπίτι. Σταδιακά, αποκαλύπτεται πως υπάρχουν άλλοι πέντε άνθρωποι στο χώρο. Ενώ η ορδή των νεκροζώντανων γίνεται όλο και πιο μεγάλη και πιο απειλητική, οι επτά ζωντανοί προσπαθούν να τους κρατήσουν μακριά και παράλληλα να βρουν τρόπους να διαφύγουν. Οι μεταξύ τους εντάσεις και διαφωνίες, καθώς και διάφορα άλλα λάθη, οδηγούν τους έξι από αυτούς στο θάνατο. Ο μόνος που επιβιώνει είναι ο Ben. Ωστόσο, το επόμενο πρωί, όταν η επέλαση των νεκροζώντανων έχει τεθεί υπό έλεγχο, ένας πολιτοφύλακας σκοτώνει κατά λάθος τον Ben, περνώντας τον κι αυτόν για μέλος της ορδής.

Ανάλυση

Μπορεί με το *Night of the Living Dead* ο Romero να εγκαινίασε ένα καινούριο ζομπικό, θα λέγαμε, σύμπαν, ωστόσο η ίδια η ταινία δεν παρουσιάζει έναν ασυνήθιστο κόσμο, ανύπαρκτο έως τότε: παρουσιάζει έναν κόσμο ακριβώς σαν το δικό μας, όπου το μόνο υπερβατικό, το μόνο εξωφρενικό και ανεξήγητο είναι η ίδια η παρουσία των ζόμπι, παρουσία η οποία δεν εισάγεται με τρόπο κραυγαλέο, γι' αυτό και είναι ακόμα πιο πιστευτή. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, αυτή η ρεαλιστική προσέγγιση στην περίπτωση της ταινίας του Romero συνέβαλε στο να καταστεί ακόμα πιο τρομακτική, καθώς τοποθετούσε τα ζόμπι σε ένα χώρο που ήταν οικείος και όχι φτιαχτός. Ο σκηνοθέτης θέτει ένα χωρικό-γεωγραφικό πλαίσιο που είναι ρεαλιστικό και το κινηματογραφεί με έναν τρόπο που παραπέμπει σε ντοκιμαντέρ. Από μόνο του, αυτό το οπτικό-αισθητικό πλαίσιο εντείνει την αληθοφάνεια αλλά και τον τρόμο (ακριβώς επειδή τα τέρατα διεισδύουν σε κάτι τόσο γνώριμο). Σύμφωνα με τον ίδιο τον Romero, αυτό που καθιστά τις ζόμπι ταινίες του τόσο τρομακτικές ήταν πως τους αφαίρεσε το στοιχείο του εξωτικισμού[393] και μετέτρεψε τα ζόμπι «στους γείτονες», δηλαδή έκανε τα ίδια και τον κόσμο τους οικεία και αναγνωρίσιμα[394].

Ειδικά στις ταινίες του Romero, οποιοσδήποτε μπορεί να γίνει ζόμπι. Αυτό είναι και ένα από τα βασικά γνωρίσματα του εν λόγω τέρατος. Όπως αναφέρει ο παρουσιαστής των ειδήσεων στο *Night of the Living Dead*: «είναι δύσκολο για εμάς να πούμε για ποια πράγματα ή για ποιο είδος ανθρώπων να έχετε το νου σας»[395], πράγμα που σημαίνει πως οι πάντες είναι υποψήφιοι για ζομποποίηση. Τα ζόμπι της ταινίας –όπως και τα περισσότερα ζόμπι των σχετικών μυθοπλασιών– προέρχονται, από όλες τις κοινωνικές τάξεις και τις ηλικίες. Ωστόσο, θα πρέπει να σημειωθεί πως όλα τα ζόμπι της ταινίας είναι λευκά. Δεν υπάρχουν ζόμπι

[393] Τα *White Zombie και I Walked with a Zombie* θα μπορούσαν να είναι παραδείγματα αυτού, αν και ο Romero δεν αναφέρεται απευθείας σε αυτά.

[394] NPR Staff, "The Secret Behind Romero's Scary Zombies: 'I Made Them The Neighbors'" διαθέσιμο στο https://www.npr.org/2014/07/20/332644099/the-secret-behind-romeros-scary-zombies-i-made-them-the-neighbors Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2019.

[395] *Night of the Living Dead* Σενάριο John Russo και Geroge A. Romero.

αφρικανικής ή ασιατικής καταγωγής ή αυτόχθονες Αμερικανοί. Δύο πιθανοί λόγοι για αυτό είναι πως 1) καθώς τα ζόμπι συμβολίζουν ένα ιδεολογικό-πολιτισμικό κομμάτι των ΗΠΑ το οποίο ανήκει στο παρελθόν αλλά συνεχίζει να επηρεάζει το παρόν και 2) ένα μέρος της κοινωνικής ανανέωσης και της κριτικής στάσης απέναντι σε αυτήν την παρωχημένη νοοτροπία παρωχημένο ρεύμα αφορούσε τα δικαιώματα των μειονοτήτων –και ειδικά των Αφροαμερικανών, όπως το συμβολοποιεί ο Ben–, θα ήταν αδόκιμο να υπάρχουν και Αφροαμερικανοί μεταξύ των ζόμπι. Επιπλέον, άλλες εθνοτικές ομάδες ήταν ακόμα πιο σπάνιο να εμφανιστούν σε απ' ό,τι οι Αμερικανοί αφρικανικής καταγωγής.

Ως προς τη συμπεριφορά και την κοινωνική προέλευση των ζόμπι, οι παρακάτω φράσεις του παρουσιαστή των ειδήσεων συνοψίζεται επαρκώς από τις παρακάτω φράσεις του παρουσιαστή του δελτίου ειδήσεων εντός της ταινίας. Τον ρόλο αυτό ενσάρκωσε ο Bill Cardille, επαγγελματίας παρουσιαστής και στην πραγματική ζωή και έγραψε μόνος του όλες τις ατάκες που εκστομίζει στην ταινία για λόγους αληθοφάνειας:

> «Οι αυτόπτες μάρτυρες λένε πως [οι δολοφόνοι/τα ζόμπι] είναι άνθρωποι με συνηθισμένη όψη. Κάποιοι λένε πως [τα ζόμπι] δείχνουν να βρίσκονται σε κάποιου είδους υπνωτική καταληψία.»

Και:

> «Άνθρωποι οι οποίοι πέθαναν πρόσφατα, επιστρέφουν στη ζωή και διαπράττουν φόνους».[396]

Οι νεκροί αυτοί είναι άθαφτοι, δηλαδή, δεν βγαίνουν από τους τάφους τους, όπως συμβαίνει σε άλλες μυθοπλασίες του υποείδους. Με τον όρο φόνοι υπονοούνται οι επιθέσεις σε ζωντανούς και η μερική (ή ολική) καταβρόχθισή τους. Αυτή είναι, άλλωστε, και μια από τις βασικές καινοτομίες που εισάγει ο Romero: τα δικά του ζόμπι είναι τα πρώτα που τρώνε σάρκα – τα πρώτα ζόμπι που καταναλώνουν κάτι. Αντιθέτως η ζόμπι αποκάλυψη του *Night of the Living Dead* δεν είναι η πρώτη σε τέτοια οπτικοακουστική μυθοπλασία (η πρώτη φορά που τα ζόμπι αυτοβούλως κινούνται μαζικά κατά των ζωντανών είναι το *Zombies of Mora-Tau*, του Edward L. Cahn). Αγνοώντας αυτήν την τελευταία λεπτομέρεια, πάντως, ο Paffenroth σημειώνει πως μια από τις μεγάλες καινοτομίες του Romero είναι πως τα ζόμπι στο *Night of the Living Dead* δεν ελέγχονται από κάποιον «κακό» (όπως συμβαίνει, π.χ., στο *White Zombie*) και άρα δεν υπάρχει ελπίδα να αποκατασταθεί η ανθρώπινη υπόστασή τους[397].

Το πρώτο ζόμπι που εμφανίζεται στο *Night of the Living Dead*, –ένας ψηλόλιγνος μεσήλικας άντρας, με γκρίζα μαλλιά και μαύρο κοστούμι σκισμένο σε διάφορα σημεία, ο οποίος περιφέρεται σε ένα νεκροταφείο στην ύπαιθρο της Πενσυλβάνια– κινείται σχετικά γρήγορα και τα πάνω και τα κάτω άκρα του και διαθέτει έναν αρκετά αυξημένο βαθμό συνειδητότητας και ευφυΐας (π.χ. ξέρει πώς να χρησιμοποιήσει το χερούλι της πόρτας του αυτοκινήτου της Barbra και του Johnny, ενώ, όταν καταλαβαίνει πως η πόρτα δεν ανοίγει, παίρνει μια κοτρώνα από το έδαφος προκειμένου να σπάσει ένα από τα παράθυρα αυτά). Όχι

[396] *Night of the Living Dead* Σενάριο John Russo και Geroge A. Romero.

[397] Kim Paffenroth, *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth*. (Waco: Baylor University Press, 2006), 3.

μόνο το βάδισμά του αλλά και οι υπόλοιπες κινήσεις και χειρονομίες του είναι συντονισμένες –αν και κάπως άγαρμπες– μέσα στην όλη βιαιότητά τους. Για παράδειγμα, η πάλη του με τον Johnny δεν διαφέρει από μια αντίστοιχη μεταξύ δύο ζωντανών ανθρώπων. Ο καθένας τους αρπάζει τον άλλον από το άνω τμήμα του σώματός του και προσπαθεί να τον ανατρέψει. Το ζόμπι ακινητοποιεί τον Johnny ρίχνοντάς τον πάνω σε μια ταφόπλακα, αλλά στη συνέχεια δεν επιχειρεί να τον καταβροχθίσει, επιλέγοντας, αντ' αυτού, να καταδιώξει την Barbra. Λίγο αργότερα, όταν προσπαθεί να μπει στο αυτοκίνητο όπου έχει βρει καταφύγιο εκείνη, χτυπά και τα δύο χέρια του πάνω στο τζάμι με δύναμη και με ταχύ ρυθμό. Η μετακίνησή του προς την άλλη πλευρά του αυτοκινήτου, με την ελπίδα πως από εκεί θα μπορέσει να εισβάλει, αποτελεί μια επιλογή τακτικής, παρόμοια της οποίας δεν απαντάται σε πολλά άλλα, προγενέστερα ή κατοπινά ζόμπι. Η επιλογή αυτή καταλήγει στην προαναφερθείσα χρήση της πέτρας προκειμένου να σπάσει το τζάμι. Επομένως, προς το παρόν, η ζομπι-ική φύση του έγκειται στην εμμονή με την οποία κυνηγά την Barbra και όχι σε χαρακτηριστικά όπως η σαπισμένη σάρκα ή το αργό πλην απειλητικό βάδισμα (η δική του σάρκα δεν είναι σαπισμένη ή τραυματισμένη, αλλά υπερβολικά, αφύσικα λευκή). Παρά τις αλλεπάλληλες αποτυχίες, το ζόμπι επιμένει και συνεχίζει να καταδιώκει τη Barbra έως και την αγροικία όπου εκείνη βρίσκει καταφύγιο (βλ. Εικόνα 22). Εκεί έγκειται επίσης και ο λόγος που προκαλεί τόση αγωνία, και στη Barbra και στο κοινό: στο γεγονός πως είναι ανυποχώρητο αλλά και στο γεγονός πως, εκείνη τη στιγμή, τουλάχιστον, δεν δίνεται κάποια εξήγηση για την πηγή της εμμονής αυτής.



Εικόνα 22: Το πρώτο ζόμπι καταδιώκει την Barbra κι έπειτα συμμετέχει στην «πολιορκία» της αγροικίας.

Η χρήση αντικειμένων από τα ζόμπι παρατηρείται και στις υπόλοιπες ταινίες με ζόμπι του Romero (π.χ. παίζει καταλυτικό ρόλο στο *Day of the Dead* και στο *Land of the Dead*). Επιπλέον, τα ζόμπι του Romero διατηρούν αναμνήσεις της πρότερης ζωής τους και αυτές οι αναμνήσεις εκδηλώνονται στην κινησιολογία τους, στη συμπεριφορά τους, στις συνήθειές τους, ακόμα και μετά τη μετατροπή τους σε νεκροζώντανα όντα. Όταν επιτέλους εισβάλλουν στην αγροικία, κάποια κοιτάνε γύρω τους, σαν να περιεργάζονται το χώρο – όπως ακριβώς θα έκανε ένας ζωντανός άνθρωπος. Ένα από τα τελευταία ζόμπι που πεθαίνουν –παιγμένο από έναν

βοηθητικό ηθοποιό ο οποίος έχει εμφανιστεί και εξοντωθεί ήδη πολλές φορές στην ταινία– πιάνει το πρόσωπό του με τα χέρια του και καταρρέει, όταν οι πολιτοφύλακες τον πυροβολούν. Νωρίτερα, το ίδιο ζόμπι προσπαθεί να γραπώσει την καραμπίνα του Ben, ενώ παράλληλα προσπαθεί να εισβάλει στην αγροικία.

Τα ζόμπι του *Night of the Living Dead* κινούνται άσκοπα και όχι ακριβώς συντονισμένα μεταξύ τους, εκτός αν έχουν κάποιον ανθρώπινο στόχο. Κάποια από αυτά είναι γυμνά ή ημίγυμνα, αλλά κυρίως είναι ντυμένα με ρούχα «συνηθισμένων» ανθρώπων. Φοβούνται το φως και τη φωτιά και κάποια από αυτά προσπαθούν να τη σβήσουν από πάνω τους, καθώς και να σπάσουν τους προβολείς του αμαξιού με το οποίο καταφθάνει στην αγροικία ο Ben. Όσο περισσότερο προχωρά η νύχτα, τόσο πιο σαπισμένη φαίνεται να είναι η σάρκα τους (βλ. Εικόνα 23). Εξοντώνονται οριστικά μόνο με χτύπημα ή πυροβολισμό στο κεφάλι. Με εξαίρεση εκείνο του νεκροταφείου, τα ζόμπι δεν διαθέτουν μεγάλη δύναμη και είναι σχετικά εύκολο να εξοντωθούν όταν επιτίθενται μεμονωμένα ή σε μικρές ομάδες.



Εικόνα 23: Παραδείγματα της σαπισμένης-αλλοιωμένης σάρκας των ζόμπι στο *Night of the Living Dead.*

Όπως αλλάζει σταδιακά η σάρκα τους, έτσι αλλάζει και η σχέση τους με τον ήχο, καθώς εκτυλίσσεται η πλοκή: ενώ στην αρχή παράγουν ελάχιστο ήχο από το στόμα τους ή από οποιοδήποτε άλλο σημείο του σώματός, τους, όσο περνά η ώρα, γίνονται όλο και πιο θορυβώδη. Αυτός ο θόρυβος, αυτή η ηχητική επέλαση, αφορά τα γρυλλίσματά τους, αλλά αφορά και τις χειρονομίες τους, την κίνησή τους, την προσπάθεια να εισέλθουν στην αγροικία, στο αμάξι ή στον αχυρώνα και να γραπώσουν τους ζωντανούς. Μετά τη φωτιά στην αντλία βενζίνης κινούνται πιο συντονισμένα και βγάζοντας πιο επιθετικούς γρυλλισμούς από τα στόματά τους. Αφορά επίσης τον μη διηγητικό ήχο – τη μουσική και το sound design. Ο Gonzalez-Fernandes σημειώνει πως η μουσική –αντλημένη από βιβλιοθήκες ήχων, βασισμένη στα synthesizers ή στη μείξη synthesizers με κλασικά όργανα, και περαιτέρω επεξεργασμένη, έως και παραποιημένη από τους ηχολήπτες της ταινίας– συνέβαλε στο έντονο συναίσθημα αποπροσανατολισμού και αγωνίας που βίωσε το κοινό κατά τη διάρκεια θέασης της ταινίας – κοινό το οποίο, ακόμα και σε ταινίες τρόμου ήταν συνηθισμένο σε μουσικές που συμβάδιζαν με την οικεία, δυτική αρμονία, αλλά εδώ ερχόταν αντιμέτωπο με ένα soundtrack το οποίο προσομοίαζε στα έργα πρωτοποριακών συνθετών όπως ο Pierre Boulez και ο Ιάννης Ξενάκης[398].

Όταν πλέον διαφαίνεται η επικράτησή τους, οι ήχοι από κλασικά όργανα εγκαταλείπεται σχεδόν εντελώς και αυτός που απομένει είναι ο βομβώδης ήχος από synthesizer, ο οποίος συμπαραδηλώνει την παρακμή, το χάος, την αποδιοργάνωση. Χαρακτηριστική είναι η σκηνή του φόνου της Helen, από τη ζομποποιημένη πλέον κόρη της, Karen. Ενώ οπτικά η σκηνή θυμίζει την πρώτη σκηνή φόνου στο *Psycho* του Hitchcock –με το μυστρί που χρησιμοποιεί ως φονικό όπλο η Karen και το οποίο παρακολουθούμε να κατεβαίνει προς την πλευρά της Helen, με αλλεπάλληλα πλάνα από το ανοικτό, κραυγάζον, αιμορραγούν στόμα της Helen και τα πλάνα από τον τοίχο στον οποίο επίσης κυλά το αίμα– το sound design είναι εξίσου –αν όχι περισσότερο– εφιαλτικό: οι κραυγές της είναι αρχικά διηγητικές αλλά έπειτα γίνονται μη διηγητικές, επεξεργασμένες ώστε να ακούγονται ακόμα πιο διαπεραστικές και με ηχώ, παρόμοιες με πουλιά, και αναμεμειγμένες με επίσης αλλοιωμένες νότες από synthesizers, καθώς και από τον κρότο που κάνει το μυστρί καθώς μπήγεται στο σώμα της μητέρας – ένας συνδυασμός απόκοσμος και εφιαλτικός. Αφαιρώντας μόνο τις κραυγές από την ηχητική μπάντα –αλλά κρατώντας τα υπόλοιπα στοιχεία–, ο Romero κόβει στο σαλόνι της αγροικίας, όπου ο Ben και η Barbra αγωνίζονται να κρατήσουν τα ζόμπι εκτός: οι μπάσες, ατονικές νότες του synthesizer συνεχίζονται, και, μαζί με κλασικά όργανα, δημιουργούν ένα κακόηχο συνονθύλευμα που τονίζει ακόμα πιο πολύ την απελπισία των ζωντανών και την τερατότητα των ζόμπι.

Όπως έχει ήδη ειπωθεί, τα ζόμπι στο *Night of the Living Dead* είναι τρομακτικά επειδή είναι επιθετικά, ανθρωποφάγα (βλ. Εικόνα 24). Ωστόσο, δεν είναι μόνο αυτό: ένας πολύ βασικός λόγος που καθιστά τόσο τρομακτικά είναι πως η συμπεριφορά τους είναι απροσδόκητη και ανεξήγητη. Ακόμα χειρότερα, πως πρόκειται για καθημερινούς, συνηθισμένους ανθρώπους, των οποίων η συμπεριφορά, η όψη και τα κίνητρα έχουν μεταλλαχθεί σε κάτι το τερατώδες και το μαζικά απειλητικό – ενώ οι ζωντανοί δεν μπορούν να μάθουν ούτε από τα ίδια ούτε από κάποια άλλη πηγή το λόγο για αυτή τη μετάλλαξη. Ο

[398] Pedro Gonzalez-Fernandes. "Communicating Fear in Film Music: A Sociophobic Analysis of Zombie Film Soundtracks". A Master of Arts Thesis submitted to the University of Maryland, College Park, 2014.

κόσμος καταλύεται όχι από κάποια εξωτερική, μη ανθρώπινη απειλή, αλλά εκ των έσω και ανεξήγητα. Η ερμηνεία που προσφέρεται από τους επιστήμονες είναι σχεδόν σίγουρα σωστή –ακτινοβολία εξωγήινης προέλευσης– αλλά δεν επιβεβαιώνεται ούτε από άλλες αρχές (π.χ. την κυβέρνηση ή το στρατό των ΗΠΑ) ούτε από την εξέλιξη του σεναρίου γενικά. Επιπλέον, ακόμα κι αν προβληματίζονται και απειλούνται έντονα από αυτό το φαινόμενο, οι πρωταγωνιστές δεν έχουν, για προφανείς λόγους, ως προτεραιότητά τους το να μάθουν τι πραγματικά συνέβη: πρέπει να επιβιώσουν.



Εικόνα 24: Ανθρωποφαγία από τα ζόμπι στο *Night of the Living Dead.*

Σε κάθε περίπτωση, αυτός ο τρόμος μπροστά στο ανεξήγητο διαπερνά τους ζωντανούς καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Η συνάντηση των Johnny και Barbra με το πρώτο ζόμπι και η καταφυγή της Barbra στην αγροικία εκτυλίσσονται στο εναρκτήριο δεκάλεπτο της ταινίας – έκτοτε, η Barbra βρίσκεται σε μια κατάσταση σοκ με ελάχιστες εκλάμψεις. Αργότερα, λίγο προτού να ολοκληρωθούν τα πρώτα τριάντα λεπτά, ο Ben της περιγράφει τη δική του εμπειρία από την πρώτη του συνάντηση με τα ζόμπι:

> «Συνειδητοποίησα πως ήμουν μόνος με 50 ή 60 από αυτά τα πράγματα. Που απλώς στεκόντουσαν εκεί και με κοιτάζανε επίμονα. Άρχισα να οδηγώ. Πολύ απλά, τα εμβόλισα. Δεν μετακινήθηκαν. Δεν έτρεξαν ή… Απλώς στέκονταν εκεί, κοιτάζοντάς με. Απλώς ήθελα να τα λιώσω. Σκορπίστηκαν στον αέρα, σαν έντομα[399].»

Το επίμονο βλέμμα των ζόμπι, η γενικώς ανεξήγητη συμπεριφορά τους, η βραδύτητα ή/και η έλλειψη αντιδράσεων στις προκλήσεις των ζωντανών: όλα αυτά τα στοιχεία περιλαμβάνονται στην αφήγηση του Ben και διαμορφώνουν μια μερική έστω εικόνα των ζωντανών νεκρών στο νεότευκτο Ρομερικό σύμπαν. Η κατάσταση του Ben ενώ μιλά για αυτήν τη συνάντηση προσομοιάζει σε εκείνη του μετατραυματικού σοκ: είναι σαν να περιγράφει κάτι το απροσδόκητο και το τρομακτικά ακατανόητο, σαν να βρίσκεται σε μια συνεδρία ομαδικής ψυχοθεραπείας κατά τη διάρκεια της οποίας προσπαθεί να επεξεργαστεί κάτι που δεν περίμενε ποτέ να του συμβεί. Σε μια από τις σπάνιες φορές που αντιδρά στα όσα εκτυλίσσονται γύρω της, η Barbra προβαίνει σε μια παρόμοια αφήγηση, αναφορικά με το πρώτο ζόμπι της ταινίας. Και η δική της αφήγηση προσομοιάζει σε μια θεραπευτική διαδικασία, σε μια προσπάθεια επεξεργασίας μιας τραυματικής εμπειρίας. Αντίστοιχα, οι πρώτες αναφορές των αυτόπτων μαρτύρων απορρίπτονται από τα ΜΜΕ και τις αρχές ως μη πιστευτές, ως αδιανόητες. Μόνο αργότερα ο παρουσιαστής των ειδήσεων αναφέρει: «Είναι δύσκολο για εμάς εδώ να πιστέψουμε αυτά που σας αναφέρουμε, αλλά φαίνεται πως είναι γεγονός». Αυτή η αίσθηση του παραλόγου και του ακατανόητου[400] παρατηρείται και στο *The Birds*, ένα φιλμ του Hitchcock που επηρέασε τον Romero όσον αφορά το *Night of the Living Dead* – αν και εκεί το κίνητρο των πουλιών παραμένει ανεξήγητο μέχρι τέλους.

Η πρώτη αυτή ταινία του Romero γυρίστηκε σε μια εποχή μεγάλης ελευθεριότητας και κοινωνικής ανανέωσης. Ωστόσο, ο Phillips σημειώνει πως η ταινία και συγκεκριμένα τα ζόμπι συμβολίζουν το τέλος αυτής της δημιουργικότητας, της ελευθερίας του πνεύματος, της αντικουλτούρας[401]. Το 1968 και το 1969 σηματοδότησαν το τέλος του ονείρου της επανάστασης και της ουτοπίας, τόσο στην Ευρώπη (όπου η ταινία σημείωσε πρώτα επιτυχία) όσο και στις ΗΠΑ. Περνώντας από ένα στάδιο αφέλειας, υπερβολικής παιδικότητας και ηδονισμού, σε ένα δεύτερο πολιτικοποίησης (ενάντια στο Βιετνάμ και τη στράτευση, τις διακρίσεις και τον ρατσισμό), η αντικουλτούρα γνώρισε την παρακμή και την πιο σκοτεινή περίοδό της όταν, σε μια τρίτη φάση, επέλεξε να απαντήσει στη βιαιότητα του (αμερικανικού) κράτους, της κοινωνίας και της δημόσιας σφαίρας με εξίσου βίαια μέσα. Γεγονότα όπως οι

---

[399] *Night of the Living Dead* Σενάριο John Russo και Geroge A. Romero.

[400] Ken Mogg "The Day of the Claw: A Synoptic Account of *Alfred Hitchcock's The Birds*" Ιούλιος 2009. Διαθέσιμο στο https://www.sensesofcinema.com/2009/towards-an-ecology-of-cinema/hitchcock-birds-synoptic-account/ Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023.

[401] Phillips, *Projected Fears*, 92.

δολοφονίες των τεσσάρων φοιτητών στο Οχάιο, του Meredith Hunter στο φεστιβάλ του Altamont, τα εγκλήματα της «οικογένειας» Manson ή ακόμα και οι δολοφονίες του Martin Luther King, Jr. και του Robert Kennedy, λειτούργησαν σαν αποδείξεις της κρατικής καταστολής, της βιαιότητας από πλευράς μιας μερίδας της αντικουλτούρας αλλά και σαν μια τροχοπέδη στις πιο προοδευτικές φωνές εντός του καθιερωμένου πολιτικού συστήματος. Επομένως, τόσο η ελπίδα στο παλιό σύστημα, στον συντηρητισμό, τον πουριτανισμό και τον καταναλωτισμό, όσο και στο όραμα της νεανικής ουτοπίας κλονίστηκαν εντός λίγων μηνών. Ανάλογη ήταν η κατάσταση και στην Ευρώπη (Τσεχία, Γαλλία) και αλλού. Συνολικά, επομένως, τα ζόμπι χρησιμεύουν σαν σύμβολα των νεκροζώντανων (δηλαδή όχι ακόμα απορριφθεισών) αυταπατών της αμερικανικής κοινωνίας, τόσο των συντηρητικών μεσηλίκων όσο και των μελών της αντικουλτούρας. Εκτός από τη δυσπιστία απέναντι στον συντηρητικό ή και απέναντι στον ελευθεριακό τρόπο ζωής, η ταινία φανερώνει και μια δυσπιστία απέναντι στις αρχές, απέναντι στους κατέχοντες εξουσία[402].

Πολύ σημαντικό για την αμερικανική ιστορία της δεκαετίας του 1960 ήταν και το Civil Rights Movement, το κίνημα διεκδίκησης ίσων πολιτικών και άλλων δικαιωμάτων για τους Αμερικανούς αφρικανικής καταγωγής (και κατ' επέκταση για όλες τις υπόλοιπες μειονότητες). Η επιρροή του Civil Rights Movement αντανακλάται στο *Night of the Living Dead* με τριπλό τρόπο: κατά πρώτον, με την επιλογή ενός αφροαμερικανού, του Duane Jones, για πρωταγωνιστή, αλλά και με το γεγονός ότι ο πρωταγωνιστής αυτός αναλαμβάνει ηγετικό ρόλο μεταξύ των ζωντανών της ταινίας, έστω κι αν είναι επιρρεπής σε λάθη και σε ανώφελες συγκρούσεις με άλλα μέλη της ομάδας. Επιπλέον το ντύσιμό του, η εκφορά του λόγου και η γενικότερη συμπεριφορά του μαρτυρούν πως ανήκει στη μεσαία τάξη (κάτι που θα ήταν ιδιαίτερα σπάνιο πριν από τις διεκδικήσεις και τις κατακτήσεις του προαναφερθέντος κινήματος)[403]. Η επιλογή ενός αφροαμερικανού ως πρωταγωνιστή αποκτά ακόμα μεγαλύτερη σημασία λόγω του ότι, λίγους μήνες μετά την κυκλοφορία της ταινίας, ο Martin Luther King, Jr., ηγετική φυσιογνωμία του Civil Rights Movement, δολοφονήθηκε από έναν λευκό ρατσιστή, και μάλιστα από απόσταση και με τη χρήση καραμπίνας. Τέλος, όπως προειπώθηκε, είναι αξιοσημείωτο ότι κανένα από τα ζόμπι σε αυτή την πρώτη ταινία του Romero δεν είναι μέλος της Αφροαμερικανικής ή οποιασδήποτε άλλης μειονότητας των ΗΠΑ – είναι δηλαδή όλα τους λευκά.

Από την άλλη, αυτή η επιλογή casting από πλευράς του Romero συνάδει με ανάλογες επιλογές που εντοπίζει κανείς στο Mad και τα EC Comics[404]. Και στα εν λόγω comics εμφανίζονταν πρωταγωνιστές από την αφροαμερικανική, την εβραϊκή και τη βορειοκορεάτικη κοινότητα των ΗΠΑ, πρωταγωνιστές που παρουσιάζονταν άλλοτε σαν θύματα καταπίεσης και άλλοτε σε πιο ηρωικούς, ηγετικούς ρόλους[405]. Ωστόσο, σε αντίθεση με τον Ben, οι περισσότεροι από αυτούς τους μειονοτικής καταγωγής πρωταγωνιστές επιβίωναν[406].

Πέρα από τον κοινωνικοπολιτικό σχολιασμό και την εισήγηση του στοιχείου της βίας και της ανθρωποφαγίας, ο Romero εμπλουτίζει το είδος των ζόμπι με δύο ακόμα βασικά μοτίβα. Τα μοτίβα αυτά θα επαναληφθούν και στις επόμενες ταινίες του ιδίου και θα

[402] Phillips, *Projected Fears*, 97.
[403] Williams, *Knight of*, 26.
[404] Williams, *Knight of*, 22.
[405] Williams, *Knight of,* 22.
[406] Williams, *Knight of,* 22.

αποτελέσουν κεντρικό στοιχείο του είδους των ζόμπι γενικώς: το πρώτο είναι το μοτίβο της ζόμπι ορδής αντί της ζόμπι αγέλης, (βλ. Εικόνα 25) και το δεύτερο είναι αυτό του καταφυγίου. Αυτά τα μοτίβα υπάρχουν σαν ψήγματα ή σαν δευτερεύοντα στοιχεία και σε παλιότερες ταινίες, αλλά από τον Romero χρησιμοποιούνται με έναν τρόπο που είναι ανανεωτικός για το ίδιο το υποείδος και κοινωνικοπολιτικά καίριος.



Εικόνα 25: Τα ζόμπι ως επιθετική ορδή στο *Night of the Living Dead.*

Έτσι, λοιπόν, ενώ σε προηγούμενες ταινίες όπως το *White Zombie* και το *I Walked with a Zombie* το επίμαχο τέρας είναι κάτι που σωματοποιεί μεν φόβους (του κοινού και των πρωταγωνιστών) αλλά επίσης ελέγχεται απόλυτα και κρατείται εντός ενός συγκεκριμένου ορίου (γεωγραφικού, συμπεριφορικού, λειτουργικού, κινητικού), και από συγκεκριμένους

ανθρώπους (υπνωτιστές, bokor, «τρελούς επιστήμονες»), στο *Night of the Living Dead* και στις ταινίες που επηρεάστηκαν από αυτό τα ζόμπι είναι κάτι το ασυγκράτητο και το επικίνδυνο, μια ορδή που κατακλύζει όλον τον περιβάλλοντα κόσμο και από την οποία οι ζωντανοί θα πρέπει να προφυλαχτούν χτίζοντας ένα όριο: ένα όριο το οποίο τα ζόμπι δεν πρέπει να καταλύσουν. Ένα καταφύγιο. Στον μετά-Romero κόσμο οι ζωντανοί είναι περίκλειστοι, όχι τα ζόμπι.

Ειδικά με την εισήγηση της ανθρωποφάγου ζόμπι αγέλης/ορδής, που έχει ανεπτυγμένο μόνο το κατά Freud id, ο Romero κατέστησε τα ζόμπι ένα είδος τέρατος μέσω του οποίου ο ίδιος και οι επόμενοι δημιουργοί μπορούν να μιλήσουν για ένα εντυπωσιακά μεγάλο εύρος θεμάτων, κοινωνικών, πολιτικών, πολιτισμικών, κινηματογραφικών. Το ζόμπι στον Romero –αλλά και πέρα από αυτόν– λειτουργεί ως το κατεξοχήν σύμβολο της αμερικανικής (και κατ' επέκταση της παγκόσμιας καπιταλιστικής) κοινωνίας, των φόβων της, των φετίχ της, των ανθρώπων που έχουν πληγεί από αυτή ή των ανθρώπων που έχουν πλουτίσει από αυτή, των εχθρών της, της παρακμής της, της εγγενούς προβληματικότητάς της, των κρυμμένων μυστικών της. Αυτή η λειτουργία των ζόμπι εδραιώνεται ακόμα βαθύτερα στην επόμενη τέτοια ταινία του σκηνοθέτη, το *Dawn of the Dead.*

Βεβαίως, από μια άποψη, αυτή η μεταστροφή, η εμφάνιση του κατά Romero ζόμπι είναι ένα παράδειγμα πολιτισμικού σφετερισμού, και μάλιστα σε μεγαλύτερο βαθμό από παλιότερες παραγωγές, αφού ο Romero δεν χρησιμοποιεί τη μυθολογία του ζόμπι με τον τρόπο που το κάνουν, π.χ., οι Halperin και Tourneur/Lewton, δηλαδή κρατώντας έστω κάποια από τα στοιχεία του αυθεντικού μύθου. Αντιθέτως, αλλάζει τη μορφή και την κίνηση του τέρατος, καθώς και το πλαίσιο εντός του οποίου αυτό γεννάται και δρα, παρουσιάζοντάς το υπό ένα εντελώς δικό του πρίσμα, δημιουργώντας, δηλαδή, μια νέα, δική του ζόμπι-μυθολογία. Αυτή η μυθολογία έχει έναν καθαρά αμερικανικό χαρακτήρα, ο οποίος αποτυπώνεται τόσο στη γενεαλογία των ζόμπι όσο και στον αντίκτυπο του τέρατος στους ζωντανούς (εντός της ταινίας, καθώς και τους θεατές). Από την άλλη, στην περίπτωση του Romero συγκεκριμένα (και όχι σε όλες τις περιπτώσεις των καλλιτεχνών που δέχτηκαν την επιρροή του), τα ζόμπι, έστω σε αυτήν τη νέα τους, μη αϊτινή μορφή, χρησιμοποιούνται επίσης ως όχημα για καίρια σχόλια πάνω σε κοινωνικά και πολιτικά φαινόμενα που δείχνουν καταρχήν αμιγώς αμερικανικά αλλά είναι, σε τελική ανάλυση, και οικουμενικά. Ο πολιτισμικός σφετερισμός του Romero είναι μεν, θα λέγαμε, αποικιοκρατικός, αλλά μέσα από τη χρήση του ζόμπι ο σκηνοθέτης ασκεί κριτική απέναντι στην αμερικανική κοινωνία, το πολιτικό σύστημα και τον καπιταλισμό.

1.5. Dawn of The Dead

Προέλευση του σεναρίου

Το *Dawn of the Dead* γυρίστηκε το 1978. Ο Romero εμπνεύστηκε την ιστορία της ταινίας κατά τη διάρκεια ξενάγησης στο Monroeville Mall, στην περιοχή του Pittsburgh, από ένα γνωστό του, τον Mark Mason, ο οποίος ήταν εκ των ιδιοκτητών του εν λόγω χώρου. Τελικά, η εταιρεία του Mason, Oxford Development χρηματοδότησε εν μέρει το *Dawn of the Dead*,

παραχωρώντας παράλληλα και το επίμαχο εμπορικό κέντρο στον Romero για τα γυρίσματα της ταινίας[407].

Ιστορική πλαισίωση: Μια Εποχή Φόβου, Άγχους και Αμφιβολίας

Το *Dawn of the Dead*, δεύτερη ταινία της αρχικής ζόμπι τριλογίας του, είναι και η κατεξοχήν ταινία του Romero που σχολιάζει αρνητικά τον καπιταλισμό και την καταστροφική επίδρασή του στον ανθρώπινο ψυχισμό. Μάλιστα, ο Platts[408] θεωρεί πως 1) οι καινοτομίες που εισήγαγε με το *Night of the Living Dead* αγνοήθηκαν για δέκα χρόνια και δεν λήφθηκαν υπόψη από άλλους δημιουργούς του υποείδους παρά μετά την κυκλοφορία του *Dawn of the Dead* και 2) πως ήταν η δεύτερη από τις δύο ταινίες που παγίωσε και κατέστησε θεσμό ("institutionalized")[409] τη ζόμπι ταινία γενικά.

Ανάμεσα στις δύο αυτές ταινίες, ο Romero γύρισε άλλες, ενώ εργάστηκε εκ νέου και στην τηλεόραση. Αυτές οι τέσσερις ενδιάμεσες ταινίες (και οι τηλεοπτικές του δουλειές) δεν αφορούσαν τα ζόμπι, αν και κάποιες ενέπιπταν στο είδος του τρόμου και της επιστημονικής φαντασίας. Άλλωστε, όπως έχει ήδη ειπωθεί, όταν γύριζε το *Night of the Living Dead* το ζόμπι ως είδος δεν ενδιέφερε τον Romero αυτό καθαυτό. Το χρησιμοποίησε απλώς ως ένα όχημα ούτως ώστε να καταφέρει να γυρίσει την πρώτη του ταινία μεγάλου μήκους.

Καθώς όλες οι ταινίες του μετά το *Night of the Living Dead* είχαν αποτύχει εμπορικά, ο Romero δεν μπορούσε να βρει επαρκή χρηματοδότηση για το *Dawn of the Dead* από αμερικανούς παραγωγούς. Απευθύνθηκε στους Ιταλούς Dario και Claudio Argento. Η συνεισφορά των Argento έδρασε καταλυτικά: 1) στο να γυριστεί η ίδια η ταινία, 2) στο να αποκτήσει όχι μόνο ένα αλλά δύο διαφορετικά τελικά μοντάζ, το ένα εκ των οποίων (του ίδιου του Romero) κυκλοφόρησε στον αγγλόφωνο κόσμο και το άλλο (του Dario Argento) σε άλλες περιοχές της υφηλίου, 3) στο να υπάρξει ένα αξιοσημείωτο ρεύμα παραγωγής ιταλικών ταινιών με ζόμπι, από τα τέλη της δεκαετίας του 1970 και μετά[410].

Μετά την κυριαρχία των ΗΠΑ σε οικονομικό, πολιτικό και πολιτισμικό επίπεδο κατά τις προηγούμενες δεκαετίες, από τα τέλη του 1960 και μετά, η αυτοπεποίθηση της χώρας κλονίστηκε και ξεκίνησε μια περίοδος "FUD": fear, uncertainty and doubt (φόβου, άγχους και αμφιβολίας)[411]. Αυτά τα συναισθήματα σχετίζονταν με φαινόμενα όπως η αύξηση της εγκληματικότητας και της χρήσης ναρκωτικών, οι δύο αλλεπάλληλες οικονομικές κρίσεις –οι χειρότερες από την εποχή του Κραχ–, διάφορες οικολογικές καταστροφές, η έξαρση της θανατηφόρας επιδημίας των χοίρων, η μείωση των φυσικών πόρων σε παγκόσμιο επίπεδο[412]. Στο πολιτικό και οικονομικό επίπεδο, η περίοδος από τα τέλη του 1960 και μετά χαρακτηρίστηκε από την παγκόσμια επίγνωση της αποτυχίας του πολέμου του Βιετνάμ, τα τέλη

---

[407] Brian Ridgley, "George A. Romero Article". Διαθέσιμο στο http://www2.gol.com/users/noman/inter10.htm 2006. Προσπελάστηκε στις 10 Σεπτεμβρίου 2023.

[408] Platts, "Producing the American Zombie Film", 162.

[409] Platts, "Producing the American Zombie Film", 21, 164.

[410] Platts, "Locating…", 554.

[411] Hallvard Notaker, Giles Scott-Smith and David J. Snyder, *Reasserting America in the 1970s: US public diplomacy and the rebuilding of America's image abroad*. (Manchester: Manchester University Press, 2016), 9.

[412] David Frum, *How We Got Here: The 70's—The Decade That Brought You Modern Life (For Better or Worse)*. (New York: Basic Books, 2000), xxii.

των κινημάτων διεκδίκησης, την ευθραυστότητα της αμερικανικής οικονομίας, τη δυσπιστία απέναντι στο πολιτικό σύστημα εν γένει, την πτώση των παλαιών πολιτικών οικογενειών συγκεκριμένα (με την εκλογή του Richard Nixon, τα επεισόδια και τις εξεγέρσεις σε υποβαθμισμένες περιοχές και πόλεις των βόρειων ΗΠΑ, τον βιομηχανικό ανταγωνισμό από χώρες όπως η Γερμανία και η Ιαπωνία και την είσοδο των χωρών αυτών στην αμερικανική αγορά, την ψήφιση του νόμου υπέρ των εκτρώσεων και την αμφισβήτηση των παλιών αξιών που αυτός ο νόμος συνεπαγόταν, την αμφισβήτηση της κεντρικής κυβέρνησης και της γραφειοκρατίας προς χάρη ακόμα περισσότερων ιδιωτικών πρωτοβουλιών, την άνοδο παγκόσμιων οικονομικών δυνάμεων ιδιωτικών συμφερόντων, την είσοδο στο δημόσιο λόγο λέξεων που σχετίζονταν με την τρομοκρατία και άλλες ασυνήθιστες πολιτικές πρακτικές, τη διεθνή αμφισβήτηση της πολιτισμικής και πολιτικής κυριαρχίας των ΗΠΑ και τη στροφή του αμερικανικού πληθυσμού προς την οικογένεια και την κατανάλωση «ασφαλών» μουσικών και τηλεοπτικών εκπομπών[413]. Αυτό που επίσης ετίθετο υπό αμφισβήτηση ήταν η κυριαρχία του δολαρίου και του Αμερικανού καταναλωτή[414]. Για τον Muir, η δεκαετία του 1970 είχε και θετικά στοιχεία, αλλά παράλληλα σηματοδότησε μια μεταβατική κατάσταση μεταξύ της υπεραισιοδοξίας της δεκαετίας του 1960 και τον υπερσυντηρητισμό εκείνης του 1980[415]. Αυτή η μεταβατική κατάσταση ήταν πρόσφορη προκειμένου να γνωρίσουν νέα ακμή οι ταινίες τρόμου, και το *Dawn of the Dead* έπαιξε κεντρικό ρόλο σε αυτήν την άνθηση.

Πλοκή

Η ταινία πραγματεύεται και πάλι μια επιδημία που μετατρέπει τους ανθρώπους σε ζόμπι. Τα αίτια της επιδημίας αυτής δεν γίνονται γνωστά στην εντέλεια. Όπως και στο *Night of the Living Dead*, η βασική επιδίωξη της κεντρικής ομάδας πρωταγωνιστών είναι η αποφυγή της στρατιάς ζόμπι που όλο και αυξάνεται και η εύρεση ενός καταφυγίου, ενός περίκλειστου χώρου, ο οποίος θα κρατήσει μακριά τους επικίνδυνους *Άλλους* – εν προκειμένω, στο *Dawn of the Dead*, τον ρόλο του καταφυγίου παίζει ένα προαστιακό εμπορικό κέντρο, ένα shopping mall. Παρά την ασφάλεια που τους παρέχει αυτό το μέρος, οι πρωταγωνιστές προκαλούν από μόνοι τους προβλήματα, με αποτέλεσμα ο ένας τους να μετατραπεί σε ζόμπι. Αργότερα, όταν μια άλλη ομάδα ζωντανών εισβάλλει στο εμπορικό κέντρο, η σύγκρουση και με αυτήν και με τα ζόμπι καταλήγει στο να επιβιώσουν μόλις δύο από τους τέσσερις κεντρικούς χαρακατήρες, οι οποίοι δραπετεύουν μέσω του ελικοπτέρου που τους είχε μεταφέρει έως εκεί. Ωστόσο, η διαφυγή τους είναι αβέβαιη, καθώς το σκάφος δεν φαίνεται να διαθέτει επαρκή ποσότητα καυσίμων.

Ανάλυση

Ενώ το *Night of the Living Dead* ξεκινά στις πρώτες ώρες μιας ζόμπι πανδημίας η οποία δεν κλιμακώνεται ποτέ –και άρα ο κόσμος δεν γίνεται ποτέ μετα-αποκαλυπτικός– το *Dawn of the Living Dead* ξεκινά εν μέσω μιας ζόμπι αποκάλυψης η οποία δείχνει να φτάνει προς την κλιμάκωσή της και προς την τελική επικράτηση των ζόμπι – και αυτό γίνεται αντιληπτό από την αποπνικτική, τεταμένη ατμόσφαιρα στο στούντιο, κατά την εναρκτήρια σεκάνς της

[413] Notaker, Scott-Smith and Snyder, *Reasserting America*, 10.
[414] Notaker, Scott-Smith and Snyder, *Reasserting America*, 10.
[415] John Kenneth Muir, *Horror Films of the 1970s*. (Jefferson: McFarland & Company, 2002), 15.

ταινίας: όχι μόνο ο ρυθμός του μοντάζ είναι νευρώδης, αλλά και ο ήχος προέρχεται ενίοτε από απρόβλεπτες πηγές (συχνά off camera), προκαλώντας αλλεπάλληλα ξαφνιάσματα στο κοινό, ενώ η μουσική είναι δυσοίωνη – έως και αποπνικτική. Μαζί με τα παραπάνω, οι πολλές παράλληλες δράσεις καθώς και οι πολλοί παράλληλοι διάλογοι δημιουργούν στο θεατή μια σύγχυση περί του ποιος είναι ο χαρακτήρας με τον οποίο καλείται να ταυτιστεί. Ο τηλεσκηνοθέτης (παιγμένος από τον ίδιο τον Romero) προσπαθεί μάταια να συντονίσει το συνεργείο του, ενώ μέσα στο στούντιο εκτυλίσσεται μια συζήτηση μεταξύ του παρουσιαστή και ενός επιστήμονα – συζήτηση η οποία διακόπτεται συνεχώς από αυθαίρετες παρεμβάσεις εργαζομένων στο στούντιο οι οποίοι θεωρούν παράλογη την έκκληση του επιστήμονα να αποστασιοποιηθούν από τους νεκρούς οικείους τους και να τους καίνε (αντί απλώς να τους θάβουν), προτού αυτοί να μετατραπούν σε ζόμπι. Η επόμενη σεκάνς –με την έφοδο της αστυνομίας στην πολυκατοικία– διαθέτει παρόμοια ένταση, με τα επιπρόσθετα στοιχεία της ένοπλης βίας και του gore, καθώς τα ζόμπι κάνουν την εμφάνισή τους καταβροχθίζοντας και ζωντανούς και πτώματα. Αρκετά πρόβλεψιμα, και σε αντίθεση με το *Night of the Living Dead*, η πανδημία δεν τίθεται υπό έλεγχο και ο κόσμος, ενώ στην αρχή βιώνει μια αποκάλυψη, μέχρι το τέλος της ταινίας έχει γίνει μετα-αποκαλυπτικός.

Τα ζόμπι εδώ είναι σχεδόν πανομοιότυπα με αυτά του *Night of the Living Dead.* Τα χαρακτηριστικά τους συνοψίζονται στην παρακάτω περιγραφή του επιστήμονα, περιγραφή η οποία θα μπορούσε κάλλιστα να ακούγεται και στην πρώτη ταινία του Romero:

> «Ο κανιβαλισμός σε κάθε πραγματική έννοια της λέξης υπονοεί μια δραστηριότητα εντός του ίδιου είδους. Αυτά τα όντα δεν μπορούν να θεωρηθούν άνθρωποι. Δεν κυνηγάνε το ένα το άλλο. Αυτή είναι η διαφορά. Επιτίθενται στην ανθρώπινη σάρκα και τρέφονται από αυτήν. Ευφυΐα; Απ' ό,τι φαίνεται λίγη έως και καθόλου συλλογιστική ικανότητα. Αλλά διατηρούνται κάποιες βασικές δεξιότητες ή συμπεριφορές τις οποίες τις θυμούνται από την κανονική ζωή τους. Υπάρχουν αναφορές πως αυτά τα όντα χρησιμοποιούν ακόμα και εργαλεία. Αλλά αυτές οι πράξεις είναι μεταξύ των πλέον πρωτόγονων. Η χρήση εξωτερικών εργαλείων –ως παλουκιών και τα λοιπά– θα μου επιτρέψετε να σας υπενθυμίσω πως ακόμα και τα ζώα μπορούν να υιοθετήσουν τη χρήση τέτοιων εργαλείων. Αυτά τα όντα δεν είναι τίποτα άλλο παρά αγνό, κινητοποιημένο ένστικτο. Η μόνη τους κινητοποίηση είναι η τροφή. Η τροφή που τα κρατά ενεργά. Δεν πρέπει να παραπλανηθούμε από την ιδέα πως πρόκειται για τα μέλη της οικογένειάς μας, για τους φίλους μας. Δεν είναι τίποτα τέτοιο. Δεν ανταποκρίνονται σε τέτοια συναισθήματα. […] Θα πρέπει να καταστρέφονται άμα τη εμφανίσει τους»[416].

Υπάρχουν, όμως, και τρεις βασικές διαφορές. Οι δύο εξ αυτών σχετίζονται με την αναπαράσταση των ζόμπι. Η τρίτη αφορά το πώς αντιμετωπίζουν τα ζόμπι οι τέσσερις βασικοί χαρακτήρες της ταινίας. Συγκεκριμένα:

[416] *Dawn of the Dead*, Σενάριο George A. Romero.

1) Δεδομένου του ότι η φωτογραφία είναι έγχρωμη, το στοιχείο του gore αποδίδεται με διαφορετικό τρόπο, πιο ρεαλιστικό ή έστω χρωματικά πιο «χτυπητό». Μάλιστα, σύμφωνα με τον Muir[417], το *Dawn of the Dead* περιλαμβάνει τα περισσότερα πλάνα ανθρωποφαγίας και πυροβολισμών στο κεφάλι από οποιαδήποτε άλλη ταινία που είχε προηγηθεί ή που ακολούθησε.
2) Τον Romero τον απασχολεί και εδώ το ζήτημα του ρατσισμού και των φυλετικών διακρίσεων. Έτσι, τα πρώτα ζόμπι στην ταινία βρίσκονται σε μια πολυκατοικία της οποίας όλοι οι ένοικοι, ζωντανοί και νεκροζώντανοι, είναι Αφροαμερικανοί ή Latinx. Γκετοποιημένα ακόμα και πριν τη ζομποποίησή τους, τα ζόμπι της πολυκατοικίας διαθέτουν γκρίζα, μερικώς σαπισμένη επιδερμίδα, και είναι ανθρωποφάγα. Η κατανάλωση της σάρκας δεν υπονοείται, αλλά αποτυπώνεται ξεκάθαρα από τον Romero (βλ. Εικόνα 24). Η βία των αστυνομικών απέναντί τους είναι, σε κάποιες περιπτώσεις, υπερβολική και απρόκλητη. Επιπλέον, ο σκηνοθέτης δίνει και πάλι έναν από τους πρωταγωνιστικούς ρόλους σε έναν μαύρο ηθοποιό, ο οποίος και σε αυτήν την περίπτωση αντιπροσωπεύει τις αρετές της (σχετικής) ψυχραιμίας και της ηγετικότητας – και είναι και ο ένας από τους δύο που επιβιώνουν μέχρι το τέλος της ταινίας. Όμως, η κατεξοχήν λεπτομέρεια για την οποία καθίσταται χρήσιμο το γεγονός πως η ταινία είναι έγχρωμη είναι η ίδια η επιδερμίδα των ζόμπι. Δηλαδή, ενώ στο *Night of the Living Dead* όλα τα ζόμπι παίζονταν από λευκούς και η λευκότητα/ωχρότητά τους τονιζόταν ακόμη περισσότερο από το μακιγιάζ, εδώ όλα τα ζόμπι, λευκά, Νοτιοαμερικανικής ή Αφρικανικής καταγωγής, είναι, όπως αναφέρει ο Allkins, έχουν γκρίζο πρόσωπο, είναι όλα ίδια μέλη μιας κοινής ζόμπι φυλής η οποία απειλεί τους «κανονικούς»[418]. Αυτό δεν σημαίνει πως υπάρχει μια εξίσωση «προς τα πάνω», αλλά μια εξίσωση προς τα κάτω, μια κοινή μεταξύ όλων των εθνοτικών ομάδων τερατοποίηση: τα προβλήματα περιθωριοποίησης και ανισότητας που ταλάνιζαν μόνο τους μη λευκούς, τώρα καταπνίγουν *και* τους λευκούς.
3) Σε συνέχεια των παραπάνω, το καταφύγιο των επιζώντων σε αυτήν εδώ την ταινία δεν είναι απλώς μια κρυψώνα, αλλά ένας χώρος προνομιακός. Έτσι, οι ζωντανοί, οι οποίοι διαμένουν στους πάνω ορόφους του εμπορικού κέντρου μπορούν να χαρακτηριστούν ως η ανώτερη τάξη (κυριολεκτικά και μεταφορικά), ενώ τα ζόμπι η κατώτερη. Επιπλέον οι ζωντανοί πρωταγωνιστές προσπαθούν να διατηρήσουν αυτό το προνόμιο και έναντι των υπόλοιπων ζωντανών, οι οποίοι προσπαθούν να εισέλθουν (εισβάλουν) από έξω. Ο τρόπος που χρησιμοποιούν οι ζωντανοί τα εντός του mall ζόμπι περιέχει σπέρματα αυτού που ο Hunt ονομάζει ζόμπι-ωφέλιμο ανταγωνιστή (utilitarian antagonist)[419]: τα ζόμπι όχι ως απειλή, αλλά ως πηγή ευχαρίστησης. Δηλαδή, οι τρεις ζωντανοί άντρες χρησιμοποιούν τα ζόμπι ως διασκέδαση, ως στόχους, ως παιχνίδια και το ίδιο το εμπορικό ως χώρο αθλοπαιδιών. Κυρίως ευρωπαϊκής καταγωγής, αλλά και αυτά με γκρίζα επιδερμίδα, τα ζόμπι του εμπορικού είναι θυματοποιημένα, βαριεστημένα και δυστυχισμένα. Κυρίως, όμως, είναι αποκλεισμένα – ο αποκλεισμός τους και η εξόντωσή τους αποτελεί πηγή διασκέδασης

[417] Muir, *Horror Films*, 49.

[418] Allkins, "Those Things", 118-119.

[419] Nathan Hunt, "A utilitarian antagonist: The zombie in popular video games." Στο Laura Hubner, Marcus Leaning, Paul Manning, (επιμ.) *The zombie renaissance in popular culture* (London: Palgrave McMillan UK, 2015), 107.

για εκείνους ακριβώς που τα αποκλείουν και τα εξοντώνουν, δηλαδή τον Fred, τον Roger και τον Stephen (βλ. Εικόνα 25). Αντίστοιχα, στο remake της ταινίας, τα ζόμπι χρησιμοποιούνται ως στόχοι σε επίδειξη σκοποβολής ενός από τους ζωντανούς. Ενίοτε και ο ίδιος ο Romero (ως πραγματικός σκηνοθέτης πλέον, όχι ως ο τηλεσκηνοθέτης μέσα στην ταινία) συμμετέχει σε αυτήν τη διακωμώδηση των ζόμπι, όπως στη slapstick σεκάνς όπου τα δείχνει να σκουντουφλάνε, να πέφτουν, να αποπροσανατολίζονται υπό τον ήχο μιας ιλαρής διηγητικής μουσικής που ακούγεται μέσα στο mall.



Εικόνα 26: Τα ζόμπι της πολυκατοικίας στο *Dawn of the Dead.*



Εικόνα 27: Τα ζόμπι του εμπορικού κέντρου στο *Dawn of the Dead.*

Επομένως, αυτό που σατιρίζεται στην ταινία είναι η καταναλωτική μανία, η απληστία των ζωντανών. Η βασική πρόθεση του Romero συνοψίζεται στην εξής στιχομυθία:

"-Χάνουμε.
-Ναι, αλλά όχι από τον εχθρό[420].

Η στιχομυθία αυτή λαμβάνει χώρα μεταξύ ενός από τους εργαζομένους στο τηλεοπτικό στούντιο όπου ξεκινά η ταινία και της Fran (Gaylen Ross), που επίσης εργάζεται εκεί – περί τα είκοσι λεπτά κινηματογραφικού χρόνου πριν από την είσοδο των τεσσάρων πρωταγωνιστών στο mall, με όλα τα προβλήματα που ανακύπτουν εκεί. Η ατάκα της Fran έχει μια τέτοια οικουμενικότητα που θα έβρισκε εφαρμογή, θα ταίριαζε σε μια πλειάδα ταινιών – περιπετειών, φιλοσοφικού περιεχομένου κ.λπ.–, ωστόσο στο *Dawn of the Dead* αντανακλά τα

[420] *Dawn of the Dead.* Σενάριο George A. Romero.

συγκεκριμένα ζητήματα που θέλει να αναδείξει ο Romero σε σχέση με τον καταναλωτισμό και την απληστία και σε δεύτερο επίπεδο ζητήματα που άπτονται του φύλου, του ρατσισμού και των ταξικών διαφορών που είναι εμφανείς ακόμα και σε έναν κατ' επίφαση αταξικό, ενοποιητικό χώρο σαν το mall.

Έπειτα από τα παραπάνω, στο 25΄:50΄΄ του φιλμ, ο Romero εισάγει στο σενάριο το στοιχείο του mall, και, μάλιστα, με έμφαση (μέσα από τη χρήση πομπώδους μουσικής) – καταλαβαίνουμε πως το εν λόγω κτήριο θα διαδραματίσει κεντρικό ρόλο στο φιλμ. Αναφορικά με την ιστορία των mall, ο κοινωνιολόγος Δημήτρης Λάλλας αναφέρει:

> «Το πρώτο στεγασμένο, περιτειχισμένο mall ανοίγει το 1956, στην Edina, προάστιο της Μινεάπολης, το Southdale Center. Μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, η κατασκευή shopping malls στις παρυφές ή/και εκτός πόλεων ήταν ένα επακόλουθο του φαινομένου της προαστιοποίησης. Ένα φάσμα οικονομικών, κατασκευαστικών, πολιτικών, πολιτισμικών παραγόντων οδήγησε στη δημιουργία προαστιακών οικισμών για τη μεσοαστική και ανώτερη αστική –αρχικά λευκή– τάξη. Το μεταπολεμικό φαινόμενο της προαστιοποίησης αποτελεί έναν ριζικό μετασχηματισμό του χώρου, του χρόνου, της εμπειρίας των ατόμων στην καθημερινή τους ζωή και στο φαντασιακό τους»[421].

Αυτό είναι το καταφύγιο που βρίσκουν οι τέσσερις πρωταγωνιστές (η Fran, ο μέλλων σύζυγός της, Steve, και οι αστυνομικοί Peter και Roger), αφού δραπετεύσουν με ελικόπτερο από τη Philadelphia προς την επαρχία. Αρχικά επιλέγουν να μείνουν σε ένα απομονωμένο χώρο, και πάλι πάνω από το υπόλοιπο οίκημα, στο οποίο περιφέρονται άσκοπα τα ζόμπι˙ αυτός ο χώρος λειτουργεί ως αποθηκευτικός και περικλείει εντός του όλες τις απαραίτητες προμήθειες, προκειμένου η ομάδα των τεσσάρων να περάσει μήνες ολόκληρους χωρίς να χρειαστεί να έρθει σε κανενός είδους επαφή με τα ζόμπι. Ωστόσο, αυτή η αυτάρκεια δεν είναι ικανοποιητική για τους άντρες της τετράδας, που θέλουν να εξορμήσουν στον κυρίως χώρο του mall, προκειμένου να προμηθευτούν πράγματα που στην ουσία δεν χρειάζονται (όπλα, εργαλεία κ.λπ.).

Είναι προφανής ο συμβολισμός των ζόμπι ως καταναλωτών που περιφέρονται στον χώρο του πολυκαταστήματος, χωρίς να σκέφτονται, απλά καταναλώνοντας – ή, έστω (συμ)περιφερόμενα ωσάν να καταναλώνουν. Στο ερώτημα της Fran περί του τι έχει ελκύσει τα zombie στον συγκεκριμένο χώρο, ο Stephen απαντά: «Κάποιο είδος ενστίνκτου. Μνήμες από πράγματα που έκαναν παλιά. Αυτό το μέρος έπαιζε σημαντικό ρόλο στις ζωές τους»[422]. Κατ' αντιστοιχία προς το σχόλιο του Stephen, ο Δ. Λάλλας αναφέρει:

> «Τα περιφερειακά malls κατά την περίοδο 1960-1980 στην Αμερική επεκτάθηκαν και αποτέλεσαν τα εμπορικά, ψυχαγωγικά και κοινωνικά κέντρα για τους κατοίκους των προαστιακών περιοχών. Για την Κρώφορντ, το εμπορευματικό περιβάλλον προσφέρει τη χωρική κεντρικότητα που έλειπε από την προαστιακή κοινωνική συνθήκη. Ελλείψει δικτύων

[421] Δημήτρης Λάλλας, *Στον Μικρόκοσμο του Mall*. (Αθήνα: Νησίδες, 2012), 83.
[422] *Dawn of the Dead*. Σενάριο George A. Romero.

> συγγένειας και κοινωνικότητας, το αίσθημα του ανήκειν, η προσωπική ταυτότητα, η κοινωνική θέση και οι ρόλοι επιδιωκόταν να εκφραστούν μέσα από την κατανάλωση[423]».

Αυτός ο παραλληλισμός μεταξύ ζόμπι και άκριτης κατανάλωσης ή έλλειψης κριτικής σκέψης δίνεται και αργότερα, μέσω ιδεολογικού μοντάζ, όπου τα ζόμπι εξισώνονται με τις κούκλες από τις βιτρίνες. Ο Martin θεωρεί πως ο παραλληλισμός είναι «το καθεαυτό ιδεολογικό μοντάζ. Εδώ, η προσέγγιση των πλάνων δεν βασίζεται σε υλική επιστημονικά και άμεσα ερμηνευτική σχέση: η σύνδεση γίνεται στο πνεύμα του θεατή και εφόσον η σχέση δημιουργείται έτσι μπορεί και να απορριφθεί από αυτόν. Εξαρτάται από τον σκηνοθέτη να γίνει αρκετά πειστικός. Ο παραλληλισμός μπορεί να βασίζεται ή σε κάποια αναλογία (οι τουφεκισμένοι εργάτες – τα σφαγμένα ζώα στην Απεργία) ή σε κάποια αντίθεση (το σιτάρι πεταγμένο στη θάλασσα – το πεινασμένο παιδί στο Zuyderzee)»[424]. Άλλωστε κι ο ίδιος ο Peter σχολιάζει αργότερα αναφορικά με τα ζόμπι: «Έχουν ένα μεγάλο πλεονέκτημα. Δεν σκέφτονται»[425].

Ωστόσο, αυτό που θέλει να θίξει ο Romero δεν είναι η απουσία κριτικής σκέψης των ζόμπι, αλλά η αλόγιστη μανία καταναλωτισμού που καταλαμβάνει τους πρωταγωνιστές – και ειδικά τους άντρες της τετράδας. Έχοντας κατέβει στον κυρίως χώρο του mall και παρακολουθώντας τα ζόμπι να κινούνται άσκοπα, οι δύο αστυνομικοί (Peter και Roger) αρχίζουν να αρπάζουν ό,τι βρουν μπροστά τους, αρχικά προμήθειες, αλλά μετά ακόμα και άχρηστα πράγματα, πολυτελή ρούχα και κοσμήματα, μέχρι και ένα συγκεκριμένο ακριβό υγρό για αναπτήρα (ενώ θα μπορούσαν να αρκεστούν σε κάποιο φθηνότερο).

> «Ωραία, μπήκαμε. Πώς θα ξαναβγούμε;»
> «Ποιος νοιάζεται; Πάμε για ψώνια πρώτα.»[426]

Αυτή η στιχομυθία μεταξύ Peter και Roger (στην οποία, ειδικά ο Roger επιδεικνύει μεγάλο ενθουσιασμό) είναι χαρακτηριστική της μανίας που καταλαμβάνει τους δύο άντρες: δεν αρκούνται απλώς στη συλλογή προμηθειών αλλά καταλήγουν να λεηλατούν το μέρος, παίρνοντας ακόμα και χρήματα από τα ταμεία, παρόλο που δεν τους χρειάζονται, παρόλο που ο κόσμος έξω από το mall τελεί υπό κατάρρευση. Το ότι βάζουν μουσική να ακούγεται από τα ηχεία του πολυκαταστήματος ενώ τα κάνουν όλα αυτά δείχνει πως είναι άπληστοι ως προς τις ανέσεις (διότι, το να ακούς μουσική από τα ηχεία ενώ λεηλατείς είναι κι αυτό μια άνεση) αλλά και ασόβαροι ως προς τον στόχο της επιβίωσης απέναντι στην απειλή των zombie. Βλέπουν τον χώρο του mall σαν ένα playground. Ακόμα και την αλληλεπίδραση τους με τα ζόμπι τη βλέπουν σαν ένα ακίνδυνο παιχνίδι. Η εξόντωση ζόμπι μετατρέπεται σε μιας μορφής αθλοπαιδιά, σε μια ακόμα διαδικασία κατανάλωσης, σε μια ακόμη εκδήλωση της απληστίας τους. Το να σκοτώνουν τα ζόμπι που μπαίνουν στον δρόμο τους είναι σαν να προσθέτουν αγαθά στο καλάθι τους. Είναι η ύβρις του καταναλωτισμού, η κατανάλωση ως ύβρις.

---

[423] Λάλλας, *Στον Μικρόκοσμο*, 83-84.
[424] Μαρσέλ Μαρτέν, *Η γλώσσα…,* 196.
[425] *Dawn of the Dead*. Σενάριο George A. Romero.
[426] *Dawn of the Dead*. Σενάριο George A. Romero.

Η απληστία δεν αφορά μόνο τη συσσώρευση αγαθών και εμπειριών αλλά και την υπεράσπιση του προνομίου αυτής της συσσώρευσης απέναντι σε ομάδες που οι πρωταγωνιστές λογίζουν ως εισβολείς – είτε πρόκειται για τα ζόμπι είτε για άλλους ζωντανούς. Το επόμενο πρωί, υπό τον ήχο δραματικής, δυσοίωνης μουσικής, ο χώρος του πάρκινγκ αρχίζει να γεμίζει ζόμπι, που προσπαθούν σιγά-σιγά να εισέλθουν στο mall, ενώ μια τρίτη ομάδα έχει εμφανιστεί στην ευρύτερη περιοχή: ένας στρατός από μηχανόβιους.

Αυτή η νέα ομάδα («Εισβολείς» τους αποκαλεί ο Peter, και τους παρομοιάζει με «επαγγελματικό στρατό» λόγω του ότι έχουν καταφέρει να επιβιώσουν στην ύπαιθρο, παρά την επέλαση των ζόμπι) έχει αντιληφθεί πως στο mall δεν υπάρχουν μόνο ζωντανοί νεκροί, αλλά και οι τρεις πλέον πρωταγωνιστές (ο Roger έχει εξοντωθεί, καθότι έχει μετατραπεί σε ζόμπι) και απαιτούν, μέσω ενός διαβήματος, θα έλεγε κανείς (με χρήση μεγαφώνου), ίση πρόσβαση στον χώρο του πολυκαταστήματος και στα αγαθά που αυτό φιλοξενεί. Όταν οι τρεις πρωταγωνιστές δεν αντιδρούν, οι «Εισβολείς» εξορμούν προς το mall.

Το σχέδιο που καταστρώνει ο Peter για τον εαυτό του και τους δύο συντρόφους του (έχοντας υιοθετήσει εκ νέου μια στάση πυγμής και ψυχραιμίας αλλά και τον ηγετικό ρόλο μέσα στην ομάδα) είναι να μην αντιδράσουν, αλλά να αποσυρθούν στον επάνω χώρο, και να αφήσουν τις άλλες δύο ομάδες («Εισβολείς» και ζόμπι) να αλληλοεξοντωθούν. Έχουμε ξανά να κάνουμε με μια ταξική προσέγγιση: οι τρεις πρωταγωνιστές αποτελούν την ανώτερη τάξη, που παρακολουθεί εξ αποστάσεως, αφ' υψηλού, τη μάχη μεταξύ δύο κατώτερων (των «Εισβολέων» και των ζόμπι). Αυτή η προσέγγιση δεν διαφέρει από εκείνη του Kaufman και της υπόλοιπης προνομιούχας τάξης στο *Land of the Dead*, ταινία η οποία επίσης έχει γυριστεί από τον Romero και η οποία επίσης επικεντρώνεται (και γεωγραφικά και αφηγηματικά) γύρω από ένα mall και τον ουρανοξύστη που ορθώνεται πάνω από αυτό. Και σε εκείνη την ταινία, το καταφύγιο καταλήγει να είναι ο χώρος όπου θα βρουν το θάνατο τα μέλη της ελίτ (βλ. αναλυτικότερα Κεφάλαιο 3).

«Οι αναπαραστάσεις των επισκεπτών για τους 'κατοίκους' του εμπορικού πολυχώρου συνοψίζονται στην έννοια-εικόνα του 'καλού κόσμου'»[427] σημειώνει ο Λάλλας στην έρευνά του για τα mall. Η κεντρική ιδέα της μελέτης του Λάλλα είναι πως οι επισκέπτες τέτοιων χώρων αντιλαμβάνονται τους χώρους αυτούς ως καθαρούς, απόλυτα ορισμένους και ελεγχόμενους, ως μέρη στα οποία μόνο μια ελίτ από καθωσπρέπει, ευκατάστατους ανθρώπους έχει πρόσβαση. «Καθαρότητα, σαφήνεια, προβλεψιμότητα ίσον ασφάλεια, και βρωμιά, αοριστία, μη-προβλεψιμότητα ίσον ανασφάλεια»[428]. Υπό αυτό το πρίσμα, για τους τρεις πρωταγωνιστές, οι «Εισβολείς» (κυρίως αυτοί, αλλά και τα ζόμπι) προσωποποιούν τη βρομιά και άρα την ανασφάλεια.

Ωστόσο, είναι αυτός ακριβώς ο ελιτισμός, αυτό το αίσθημα αποκλειστικών δικαιωμάτων επί του mall που έχουν οι τρεις πρωταγωνιστές που αποδεικνύεται μοιραίος. Ενώ βρίσκονται ακόμα στον κυρίως χώρο του mall, και προσπαθούν να ανέβουν επάνω, στην κρυψώνα τους, χωρίς να γίνουν αντιληπτοί από τις άλλες δύο ομάδες, ο Peter δίνει σαφή εντολή στον Stephen να μην πυροβολήσει. Ο Stephen, ωστόσο, που έως εκείνη τη στιγμή διακρίνεται από μαλθακότητα, αρχίζει να καταλαμβάνεται από ένα αίσθημα απληστίας που παρόμοιο με αυτό που κατέλαβε νωρίτερα τον Roger. Αρχίζει να πυροβολεί κατά των «Εισβολέων», ξεκινώντας έτσι μια μάχη.

[427] Λάλλας, *Στον Μικρόκοσμο*, 134.
[428] Λάλλας, *Στον Μικρόκοσμο*, 135.

Ο Λάλλας αναφέρει:

> «Ο στιγματισμός αστεακών περιοχών και κοινωνικών ομάδων ως απειλητικών αποτελεί μια πρακτική κοινωνική στόχευσης και έτσι ενσωματώνεται στο ρεπερτόριο του κοινωνικού ελέγχου. Και σ' αυτό ακριβώς έγκειται η επιθετικότητα του ορισμού του εξωτερικού ως απειλής, η οποία με τη σειρά της παράγει φοβικά σύνδρομα σ' αυτούς που υιοθετούν και χρησιμοποιούν αυτούς τους ορισμούς και τα νοήματα. Φόβος, λοιπόν, όχι μόνο για το μη-κατανοητό, το άγνωστο, αλλά και ως εργαλείο κοινωνικής πειθάρχησης των φερόμενων ως απειλών, επικίνδυνων»[429].

Από ένα τέτοιο «φοβικό σύνδρομο» δείχνει να πάσχει και ο Stephen. Εκδηλώνει μια επιθυμία ελέγχου του χώρου: αντιλαμβάνεται το mall ως «ένα συνολικό σύστημα παραγωγής ασφαλείας»[430], ασφαλείας όχι μόνο απέναντι στην απειλή των ζόμπι, αλλά και ασφαλείας ως ιδανικής συνθήκης για ανενόχλητη κατανάλωση. Θεωρεί πως μόνο αυτός έχει δικαίωμα επί του mall, και πως οι άλλες δύο ομάδες απειλούν αυτή την αποκλειστικότητα. Αυτή η απώλεια του μέτρου, αυτή η επίθεση κατά των υπολοίπων θα αποδειχτεί μοιραία. Η μάχη που ξεκινά (όλοι εναντίον όλων) θα έχει ως νικητές τα ζόμπι (ο Stephen θα μετατραπεί σε ένα από αυτά), που θα κατακλύσουν τον χώρο, φτάνοντας τελικά και στην κρυψώνα στον επάνω όροφο. Ο Peter και η Fran θα καταφέρουν με κόπο να φτάσουν στην ταράτσα του mall, όπου βρίσκεται το ελικόπτερο. Παρόλο που το τέλος της ταινίας δεν είναι τόσο απαισιόδοξο όσο του *Night of the Living Dead*, δεν είναι πάντως ιδιαίτερα φωτεινό: «Πόσα καύσιμα έχουμε;» ρωτά ο Peter, για να λάβει την εξής απάντηση από τη Fran: «Όχι πολλά». Απογειώνονται, πάντως, ξεφεύγοντας (προς το παρόν;) από τα ζόμπι. Η ειρωνεία και το αίσθημα πικρίας γίνονται ακόμα μεγαλύτερα αν αναλογιστεί κανείς πως σε όλη την προηγούμενη ταινία, οι πρωταγωνιστές ζούσαν υπό ένα καθεστώς υπεραφθονίας και πως, παρόλο που δραπέτευσαν, η ζωή τους είναι ακόμα σε κίνδυνο εξαιτίας της έλλειψης ενός συγκεκριμένου υλικού αγαθού (καυσίμων για το ελικόπτερο).

1.6. Dellamorte Dellamore (*Cemetery Man*)

Προέλευση του σεναρίου

Η ταινία βασίζεται στο ομότιτλο, ιδιαίτερα δημοφιλές στην Ιταλία, μυθιστόρημα του συγγραφέα και σεναριογράφου Tiziani Sclavi. Ωστόσο, φέρει και την επιρροή της σειράς κόμικ *Dylan Dog*, το σενάριο της οποίας είχε επίσης γράψει ο Sclavi και στην οποία ο πρωταγωνιστής έχει σχεδιαστεί με βάση τον Άγγλο ηθοποιό Rupert Everett. Η μεγάλη επιτυχία του κόμικ οδήγησε στο να γίνει διάσημος ο Everett στην Ιταλία –προτού ακόμη να κατορθώσει κάτι τέτοιο στον αγγλόφωνο κόσμο– αλλά και στο να επιλεχθεί ως πρωταγωνιστής της ταινίας –πράγμα το οποίο, με τη σειρά του συνέβαλε στο να εξασφαλιστεί τόσο η χρηματοδότηση του *Dellamorte Dellamore* όσο και η εμπορική επιτυχία του στην Ιταλία. Στις ΗΠΑ η ταινία παίχτηκε

[429] Λάλλας, *Στον Μικρόκοσμο*, 127.
[430] Λάλλας, *Στον Μικρόκοσμο*, 131.

υπό τον τίτλο *Cemetery Man* το 1996 –πέρασε απαρατήρητη– και αργότερα γνώρισε επιτυχία στη συγκεκριμένη χώρα χάρη στις βιντεολέσχες[431].

Πλοκή

Ο Francisco Dellamorte κατοικεί μόνιμα στο νεκροταφείο της ιταλικής κωμόπολης Buffalora, στο οποίο εργάζεται και ως επιστάτης. Η ζωή του είναι μοναχική και θλιβερή, με ελάχιστες ανθρώπινες επαφές πλην των διαφόρων επισκεπτών του χώρου, του βοηθού του Gnaghi, του φίλου του, Franco, με τον οποίο επικοινωνεί ως επί το πλείστον τηλεφωνικά. Στο νεκροταφείο παρατηρείται το αλλόκοτο φαινόμενο –«επιδημία» είναι ο όρος που χρησιμοποιεί ο Dellamorte στη voice-over αφήγησή του– κατά το οποίο οι ενταφιασμένοι επιστρέφουν ως ζόμπι. Ο Dellamorte, παρότι μισεί τη ζωή (του), δεν εγκαταλείπει τα καθήκοντά του και φροντίζει να εξοντώνει οριστικά και να ξαναθάβει τα ζόμπι.

Στην αρχή της ταινίας ο Dellamorte ερωτεύεται μια νεαρή χήρα, η οποία επισκέπτεται το νεκροταφείο προκειμένου να κηδεύσει το σύζυγό της. Όταν ο τελευταίος επιστρέφει ως ζόμπι και δαγκώνει τη χήρα, ο Dellamorte εξοντώνει και τους δύο. Παράλληλα, συνεχίζει την εξολόθρευση και τον ενταφιασμό όλο και περισσότερων ζόμπι, ενώ άλλοι ζωντανοί ερωτεύονται νεκρούς και συνάπτουν σχέσεις μαζί τους, δημιουργώντας όλο και περισσότερο χάος στο νεκροταφείο και οδηγώντας τον Dellamorte να βιαιοπραγήσει και κατά κάποιων ζωντανών. Όλως περιέργως, οι υποψίες-κατηγορίες για τους διάφορους φόνους και εξαφανίσεις που παρατηρούνται στο χώρο εργασίας του Dellamorte δεν βαραίνουν ποτέ τον ίδιο.

Εντωμεταξύ, η χήρα –δεν μαθαίνουμε ποτέ το όνομά της, τη γνωρίζουμε απλώς ως Εκείνη/She/Lei– επιστρέφει κι αυτή, πρώτα ως ζόμπι, και έπειτα υπό τη μορφή δύο διαφορετικών σωσιών της: της γραμματέως του καινούριου δημάρχου της Buffarola και έπειτα μιας ιερόδουλης. Για διάφορους λόγους, δεν ευοδώνεται η σχέση με οποιαδήποτε από αυτές τις γυναίκες και ο Dellamorte καταλήγει, μέσα στη θλίψη και τον παραλογισμό του, να εξοντώνει όχι μόνο τα ζόμπι, αλλά και ζωντανούς. Προσπαθώντας εντέλει να δραπετεύσει από τη Buffarola μαζί με τον Gnaghi, καταλήγει μόνο να επιβεβαιώσει την υποψία του πως δεν υπάρχει κόσμος πέρα από τη μικρή αυτή κωμόπολη και πως στην πραγματικότητα βρίσκεται εγκλωβισμένος σε μια διακοσμητική γυάλινη σφαίρα με τεχνητό χιόνι.

Ιστορική Πλαισίωση: Τα ζόμπι και οι αλλεπάλληλες (πολιτικές και οικονομικές) κρίσεις της Ιταλίας

Η Ιταλία διαθέτει αξιοσημείωτη παράδοση στο είδος του τρόμου[432]. Μάλιστα, ένα από τα δημοφιλέστερα υποείδη αυτής της κατηγορίας, το giallo, αποτελεί ιταλική επινόηση. Το 1957 σημειώνεται ως η χρονιά κατά την οποία κυκλοφόρησε η πρώτη σωζόμενη ιταλική ταινία

[431] Randy Fox, "Dig Cult Classic Cemetery Man at Logues' Friday Night". 4 Οκτωβρίου 2013. Διαθέσιμο στο: https://www.nashvillescene.com/arts_culture/dig-cult-classic-i-cemetery-man-i-at-logue-s-friday-night/article_46e4a52a-0c50-56c9-8305-93b50a16e653.html Προσπελάστηκε στις 10 Σεπτεμβρίου 2019.

[432] Austin Fisher and Johnny Walker. "Editorial: Italian horror cinema." *Journal of Italian Cinema and Media Studies* 5, no. 2 (2017): 153-157.

τρόμου (*I Vampiri*)[433], αν και το χαμένο φιλμ *Il Mostro Di Frankenstein* (1921), ήταν το πρώτο που γυρίστηκε ποτέ, αντλώντας έμπνευση από το μυθιστόρημα της Mary Shelley.

Τα ζόμπι κατέχουν εξέχουσα θέση στην εν λόγω φιλμογραφία. Όπως και σε άλλες περιπτώσεις, έτσι και στον Ιταλικό κινηματογράφο, η ευκολία και ο χαμηλός προϋπολογισμός με τα οποία γυρίζονται οι ταινίες ζόμπι, η δυνατότητα να προσδώσεις στα εν λόγω τέρατα οποιαδήποτε σημασία και οποιοδήποτε συμβολισμό (η εξαιρετική ποικιλομορφία τους), οδήγησαν αρκετούς παραγωγούς και δημιουργούς από αυτή τη χώρα να ασχοληθούν με τα ζόμπι[434]. Καταλυτική ήταν και η ιδιαίτερη σπουδή που επιδεικνύουν οι ιταλοί κινηματογραφιστές στο να υιοθετούν την τρέχουσα κινηματογραφική μόδα, οποιαδήποτε και αν είναι αυτή, και να απαλλάσσονται από αυτήν μόλις πάψει να είναι δημοφιλής[435]. Επιπλέον, ακόμα και μια μεμονωμένη ταινία που θα γνωρίσει εμπορική επιτυχία στις ΗΠΑ μπορεί να πυροδοτήσει πληθώρα απομιμήσεων στην ιταλική αγορά, μέχρι που το τοπικό κοινό να τις βαρεθεί[436] όπως συνέβη για παράδειγμα μετά την επιτυχία του *The Exorcist* στις ΗΠΑ, το 1973[437].

Έχει γίνει ήδη αναφορά στις πρώτες ιταλικές ταινίες που εντάσσονται στο είδος των ζόμπι ή έστω προσιδιάζουν σε αυτό[438,439]. Όπως και στην περίπτωση των western, η ιταλική σχολή των ζόμπι υιοθέτησε το συγκεκριμένο υποείδος, προσδίδοντάς του συγκεκριμένα, δικά της χαρακτηριστικά, και αναζωογονώντας την κινηματογραφική παραγωγή της γενικότερα, με τον ίδιο τρόπο που έγινε και αλλού στον κόσμο τη δεκαετία του 1970: «πολλές φιλοαμερικανικές αλλά και αντιαμερικανικές δυνάμεις οικειοποιήθηκαν την Αμερικανική πολιτισμική ισχύ, έχοντας έτσι τη δυνατότητα να επανεφεύρουν και να αναζωογονήσουν τους εαυτούς τους»[440].

Επιπλέον, έχει σημειωθεί το παράδοξο του ότι το *Dawn of the Dead* του Romero πυροδότησε ένα νέο κύκλο ιταλικών ταινιών με ζόμπι, αντί για έναν αντίστοιχο νέο κύκλο αμερικανικών ταινιών, όπως θα ήταν και το αναμενόμενο[441]. Δύο βασικοί λόγοι συνηγόρησαν σε αυτό: πρώτον, ότι ο Romero βρήκε μέρος της χρηματοδότησης για το ίδιο το *Dawn of the Dead* από τον Ιταλό σκηνοθέτη και παραγωγό Dario Argento, και τον αδερφό του, παραγωγό Claudio Argento, μέσω του επίσης Ιταλού παραγωγού Alfredo Cuomo. Μέρος της συμφωνίας τους ήταν ότι ο D. Argento θα μπορούσε να παρουσιάσει μία διαφορετικά μονταρισμένη εκδοχή της ταινίας στην ιταλική αγορά, ενώ θα κατείχε και τη διανομή σε όλες τις μη

---

[433] Stefano Baschiera and Russ Hunter, "Introduction" στο Stefano Baschiera and Russ Hunter (eds.) *Italian Horror Cinema*. (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2016). Παρατίθεται στο Fisher and Walker, 156.

[434] Zachariw, "Italian Zombie Cinema", χωρίς αριθμό σελίδας.

[435] Zachariw, "Italian Zombie Cinema", χωρίς αριθμό σελίδας.

[436] Brad O'Brien, "Vita, Amore, e Morte – and lots of gore: The Italian zombie film", στο S. McIntosh and M. Leverette (επιμ.), *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*, (Lanham, MD: Scarecrow Press, 2008), 59, παρατίθεται στο Todd K. Platts, "A comparative analysis of the factors driving film cycles: Italian and American zombie film production, 1978-82". *Journal of Italian Cinema & Media Studies*. Vol. 5(2) 2017. doi: 10.1386/jicms.5.2.191_1, 197.

[437] Todd K. Platts, "A comparative analysis…", 198.

[438] *The Last Man on Earth*. Σκηνοθεσία Ubalgo Ragona, Sidney Salkow. Associated Producers, Produzioni La Regina, 1964.

[439] *War of the Zombies (Rome against Rome)*. Σκηνοθεσία Giuseppe Vari. Galatea Film, 1964.

[440] Notaker, Scott-Smith and Snyder, *Reasserting America*, 16.

[441] Platts, "A comparative analysis…", 192.

αγγλόφωνες περιοχές της υφηλίου, πλην της Νότιας Αφρικής[442]. Έτσι η ταινία έγινε πιο εύκολα προσβάσιμη στο κοινό εκτός των ΗΠΑ και άσκησε μεγαλύτερη επιρροή σε αυτό.

Δεύτερον, το 1979, η ταινία αντιμετώπισε προβλήματα στις ΗΠΑ, αλλά, ταυτόχρονα, αποτέλεσε έμπνευση για το *Zombi 2*[443] (γνωστού και ως *Zombie*) του Lucio Fulci, ένα υποτιθέμενο (και αυθαίρετο) σίκουελ του *Dawn of The Dead*, το οποίο γνώρισε αξιοσημείωτη εμπορική επιτυχία και έδωσε το έναυσμα για αντίστοιχες ιταλικές παραγωγές. Στις ΗΠΑ, η επίμαχη ταινία του Romero γνώρισε μεν εμπορική επιτυχία, αλλά αντιμετώπισε παράλληλα τη δυσπιστία των παραγωγών, καθότι δεν μπόρεσε να αναγνωριστεί επίσημα από την Κινηματογραφική Ένωση των ΗΠΑ (Motion Picture Association) ως «κατάλληλη για άτομα κάτω των 17 που συνοδεύονται από ενήλικες» (Rated R, όπως είναι ο σχετικός όρος) και ο ίδιος ο σκηνοθέτης δεν ήθελε να της δοθεί η σήμανση X, η οποία συνήθως παραπέμπει σε ταινίες πορνογραφικού περιεχομένου[444]. Ο Romero ανέλαβε το ρίσκο του να κυκλοφορήσει την ταινία στις αίθουσες χωρίς οποιαδήποτε σήμανση από την MPA, με τη βοήθεια του διανομέα Laurel Group. Παρότι δεν ήταν παράνομο για ένα φιλμ να κυκλοφορήσει χωρίς την έγκριση της MPA, η απουσία «καταλληλότητας» του *Dawn of the Dead* απέτρεψε τους αμερικανούς δημιουργούς από το να ακολουθήσουν το παράδειγμα του Romero, ενώ στην Ιταλία τέτοιο πρόβλημα δεν υφίστατο. Βέβαια, πολλές ιταλικές ζόμπι ταινίες διαφοροποιήθηκαν από το αφηγηματικό παράδειγμα του *Dawn of the Dead* και συμπεριέλαβαν στοιχεία που δεν αποτελούσαν χαρακτηριστικά της αισθητικής του Romero. Τα στοιχεία αυτά ήταν α) η υπερβολική, camp, συχνά καταγέλαστη χρήση βίας, ανθρωποφαγίας και αιματοχυσίας, β) οι επιρροές από και αναφορές σε άλλα φολκλόρ, λογοτεχνικά και κινηματογραφικά κείμενα, γ) η επιρροή του καθολικισμού, δ) το έντονο καρναβαλικό στοιχείο του ιταλικού κινηματογράφου συνολικά, ε) η τοποθέτηση της δράσης σε αναπτυσσόμενες χώρες και οι αναφορές στο αποικιοκρατικό παρελθόν της ίδιας της Ιταλίας[445].

Τρίτον, η παρακμή, ο τρόμος και η εσχατολογία που αποτυπώνονταν στις ιταλικές ταινίες zombie χρησίμευσαν σαν μια φιλμική «διακωδικοποίηση» της πολιτικής και οικονομικής κρίσης που βίωνε η Ιταλία στα τέλη της δεκαετίας του 1970 και της δυσπιστίας και της ανησυχίας που αυτή η κρίση προκαλούσε στους πολίτες της χώρας. Αυτός ήταν και ένας από τους λόγους που το *Dawn of the Dead* έτυχε τέτοιας μαζικής υποδοχής από το ιταλικό κοινό[446]. Αντίθετα, στις ΗΠΑ η επιτυχία της ταινίας σχετιζόταν με το ότι σχολίαζε εύστοχα τον καταναλωτισμό και τον υλισμό[447].

Η οικονομική κρίση στην Ιταλία ξεπεράστηκε από τα μέσα της δεκαετίας του 1980 και μετά (η Ιταλία έγινε έως και 4η μεγαλύτερη οικονομία στον κόσμο, το 1989), αλλά άρχισε να επανέρχεται από το 1992 και έπειτα. Στο οικονομικό επίπεδο, η Ιταλία βίωσε την έξοδο από το Ευρωπαϊκό Νομισματικό Σύστημα, λόγω της ενοποίησης της Γερμανίας. Η λιρέτα υποτιμήθηκε κατά 40%, αν και αποφεύχθηκε η αύξηση του πληθωρισμού. Οι επιχειρήσεις βίωσαν άνθηση αλλά δεν μπόρεσαν να ανταπεξέλθουν στη ραγδαία αύξηση των παραγγελιών από το εξωτερικό. Έτσι, αναγκάστηκαν να μεταφέρουν τα εργοστάσιά τους εκτός Ιταλίας. Αυτό με τη

[442] Platts, "Producing the American Zombie Film", 186.

[443] Lucio Fulci, director. *Zombi 2*. Variety Film Production, 1979.

[444] Tripod Lycos. "Dawn of the Dead Distribution." Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://broonsbane.tripod.com/dawndist.htm Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2019.

[445] Todd K. Platts, "A comparative analysis…", 195.

[446] O'Brien, "Vita, amore e morte…", 61 στο Platts, "A comparative analysis…", 199.

[447] Platts, "A comparative analysis…", 199.

σειρά του είχε ως αποτέλεσμα τη μείωση των επενδύσεων και της τοπικής παραγωγικότητας. Η συνθήκη του Μάαστριχτ προκάλεσε περαιτέρω προβλήματα στην παραγωγικότητα και την απασχόληση[448]. Μάλιστα, κατά τα τέλη της δεκαετίας του 1990 η ανεργία έφτασε στο αποκορύφωμα του 12%[449]. Στην αρχή του *Dellamorte Dellamore* ο πρωταγωνιστής αναφέρει σε Εκείνη πως, παρά το πτυχίο βιολογίας, η καλύτερη δουλειά που μπόρεσε να βρει ήταν αυτή του επιστάτη στο νεκροταφείο. Αν και τελικά αποδεικνύεται πως ο Dellamorte δεν έχει καν τελειώσει το σχολείο, η δήλωσή του αντανακλά το κλίμα της εποχής, τουλάχιστον στο επίπεδο της (μη) εύρεσης εργασίας. Στο πολιτικό επίπεδο, η Ιταλία γνώρισε την πρώτη της κυβέρνηση τεχνοκρατών μεταξύ Απριλίου 1993 και Ιανουαρίου 1994 και γενικώς την (υποτιθέμενη) μετάβαση σε ένα καινούριο πολιτικό και θεσμικό σύστημα, με νέους ηγέτες και κόμματα[450]. Ένας από αυτούς, ο Silvio Berlusconi, ήταν εκ των παραγωγών του *Dellamorte Dellamore*, αν και αυτό το γεγονός δεν έχει αντίκτυπο, θετικό ή αρνητικό, επί του περιεχομένου ή επί της καλλιτεχνικής αξίας της ταινίας.

Ανάλυση

Το *Dellamorte Dellamore* επιλέχτηκε ως η τελευταία ταινία αυτής της πεντάδας χάρη σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά της (τόπος και χρονολογία παραγωγής) αλλά και επειδή συνδυάζει διάφορες τάσεις οι οποίες παρατηρήθηκαν αρχικά κατά τις δύο τελευταίες δεκαετίες του 20ού αιώνα και οι οποίες τείνουν να γίνουν ο κανόνας κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου. Συγκεκριμένα:

1) Το *Dellamorte Dellamore* γυρίστηκε και κυκλοφόρησε κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1990, δηλαδή, προς το τέλος του 20ού αιώνα. Επομένως, μέσα από την επιλογή της συγκεκριμένης ταινίας υπάρχει μια όσο το δυνατόν μεγαλύτερη αντιπροσώπευση του αιώνα αυτού, τόσο από χρονολογικής άποψης όσο και από άποψης των τάσεων που παρατηρήθηκαν σε όλο αυτό το χρονικό διάστημα εντός του υποείδους το ζόμπι. Ειδικά το πρώτο μισό της δεκαετίας του 1990 ήταν μια περίοδος μειωμένης απήχησης για το είδος των ζόμπι, αμέσως πριν από την κυκλοφορία του βιντεοπαιχνιδιού *Resident Evil*.
2) Σε συνέχεια του παραπάνω, κατά τις δεκαετίες του 1980 και του 1990, οι οπτικοακουστικές ζόμπι μυθοπλασίες ασκούν λιγότερη κοινωνικοπολιτική κριτική και στρέφονται προς πιο κωμικά ή splatter στοιχεία. Η κριτική που ασκεί το *Dellamorte Dellamore* στην ιταλική κοινωνία της δεκαετίας του 1990 είναι πιο έμμεση απ' ό,τι, για παράδειγμα, οι ταινίες του Romero για την κοινωνία των ΗΠΑ και για τον δυτικό κόσμο

[448] Gioacchino Garofoli, "The Italian Economic Development since the Post-War Period: Policy Lessons for Europe". Società Italiana degli Economisti. [PDF] Διαθέσιμο στο https://www.siecon.org/sites/siecon.org/files/oldfiles/uploads/2016/09/GAROFOLI.pdf Προσπελάστηκε στις 10 Σεπτεμβρίου 2019.

[449] Giuseppe Bertola and Pietro Garibaldi, "The Structure and History of Italian Unemployment" , CESifo Working Paper, No. 907, Center for Economic Studies and ifo Institute (CESifo). Διαθέσιμο στο https://www.econstor.eu/bitstream/10419/76282/1/cesifo_wp907.pdf ΠΡοσπελάστηκε στις 30 Σεπτεμβρίου 2019.

[450] Umberto Gentiloni-Silveri, "Italy 1990–2014: the transition that never happened." *Journal of Modern Italian Studies* 20, no. 2 (2015): 171-175, 171.

γενικά. Βέβαια, η σε πρώτη ανάγνωση έλλειψη του πολιτικού στοιχείου στην ταινία συνιστά από μόνη της μια πολιτική θέση.

3) Στη σχετική βιβλιογραφία και αρθρογραφία η ταινία περιγράφεται ως ιταλική, δηλαδή, ως προερχόμενη από μια χώρα με μεγάλη παράδοση στο είδος του τρόμου γενικά και στο υποείδος των ζόμπι συγκεκριμένα. Βέβαια, κυκλοφόρησε τόσο σε ιταλόφωνη όσο και σε αγγλόφωνη εκδοχή (εκμεταλλευόμενη το γεγονός πως είχε ως πρωταγωνιστή τον Rupert Everett, έναν Άγγλο ηθοποιό σχετικά γνωστό στον αγγλοσαξωνικό κόσμο και ευρέως γνωστό στην Ιταλία), ενώ οι χώρες προέλευσης των εταιρειών παραγωγής ήταν, εκτός από την Ιταλία, και η Γαλλία και η Γερμανία[451].
4) Πρόκειται για μια υψηλών καλλιτεχνικών αξιώσεων ταινία, με περίτεχνα σκηνικά και κοστούμια, εφέ, μουσική, μοντάζ και κινήσεις της κάμερας, αναφορές στην Ιστορία της Τέχνης και στο σινεμά του δημιουργού και φιλοσοφικό-υπαρξιακό-ψυχαναλυτικό περιεχόμενο. Αν και μπορεί να ειπωθεί πως αρκετές ταινίες αυτού του υποείδους που γυρίστηκαν μεταξύ 1932 και 2000 είχαν υψηλές καλλιτεχνικές αξιώσεις και ευρείες φιλοσοφικές προεκτάσεις (ειδικά οι δύο πρώτες του Romero και το *I Walked with a Zombie*), κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα οι art house ζόμπι ταινίες είναι σαφώς περισσότερες (όπως είναι και οι αντίστοιχες mainstream, μεγάλης εμπορικής απεύθυνσης και απήχησης). Ειδικά κατά τις δεκαετίες 1980 και 1990, το υποείδος του ζόμπι υπερτόνιζε το στοιχείο του splatter, του exploitation και της κωμωδίας, αφήνοντας κατά μέρος τον κοινωνικοπολιτικό σχολιασμό αλλά και την περίτεχνη κινηματογραφική αφήγηση. Ως προς το τελευταίο, το *Dellamorte Dellamore* αποτελεί μια εξαίρεση, παρουσιάζοντας την ιστορία του με υποδειγματικό τρόπο.
5) Από την άλλη, το κωμικό στοιχείο δεν απουσιάζει από την υπό εξέταση ταινία. Συγκεκριμένα, από άποψη είδους και αισθητικής, το *Dellamorte Dellamore* συνδυάζει τα είδη του horror (και συγκεκριμένα του ζόμπι τρόμου ή/και του γοτθικού τρόμου) και της κωμωδίας.
6) Παρουσιάζει ενσυνείδητα, νοήμονα, ομιλούντα ζόμπι, μια τάση που είχε αρχίσει να παρατηρείται και αυτή από την προηγούμενη δεκαετία, αλλά τείνει να γίνει η νόρμα κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα.
7) Επιπλέον, συμπλέει με μια άλλη τάση η οποία πρωτοεμφανίστηκε κατά τις αμέσως προηγούμενες δεκαετίες, δηλαδή, παρουσιάζει τα ζόμπι ως υποκείμενα και ως αντικείμενα ερωτικού πόθου. Μάλιστα, αναπαριστά ερωτικές σχέσεις μεταξύ ζόμπι και ζωντανών με διάφορους τρόπους.
8) Σε συνέχεια των παραπάνω, η ταινία μάς καλεί να ταυτιστούμε τουλάχιστον εν μέρει με κάποια από τα ζόμπι (π.χ. με τη Valentina, ή και με τον ίδιο τον Dellamorte, αν δεχτούμε πως αυτός είναι ο κατεξοχήν νεκροζώντανος του σεναρίου), φαινόμενο το οποίο είναι επίσης πολύ διαδεδομένο στις οπτικοακουστικές μυθοπλασίες των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα.

Τα ζόμπι της ταινίας προέρχονται από όλες τις πιθανές ηλικίες, φύλα και κοινωνικές τάξεις, αφού, όπως σχολιάζει ο Dellamorte, οι πάντες θα καταλήξουν στο νεκροταφείο: πρόσκοποι,

[451] Deborah Young, "Dellamorte Dellamore". 28 Μαρτίου 1994. Διαθέσιμο στο https://variety.com/1994/film/reviews/dellamorte-dellamore-1200436095/ Προσπελάστηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2019.

καλόγριες, τοπικοί άρχοντες, νεαροί και νεαρές, ευκατάστατοι κύριοι προχωρημένης ηλικίας (βλ. Εικόνα 28). Η σάρκα τους είναι σαπισμένη, συνήθως γκριζοπράσινη ή υπερβολικά χλωμή, γεμάτη πληγές, και με έντονους κύκλους κάτω από τα μάτια και γύρω από τα μάγουλα και το στόμα. Τα ρούχα τους είναι φθαρμένα ή και σκισμένα. Δεν είναι fast zombies, αλλά είναι επιθετικά και μοχθηρά. Όπως και τα ζόμπι του Romero, είναι σε θέση να χειρίζονται όπλα ή ακόμα και οχήματα και να κρατούν αντικείμενα. Για παράδειγμα, το πρώτο ζόμπι που εμφανίζεται στην ταινία φορά ένα φθαρμένο κοστούμι και κρατά χαρτοφύλακα στο αριστερό του χέρι. Επιστρέφοντας στην επιφάνεια της γης, το δεύτερο σε σειρά εμφάνισης ζόμπι της ταινίας ξεριζώνει κι έπειτα κρατά στο χέρι του ένα από τα δέντρα που είναι φυτεμένα κοντά στον τάφο του. Ο Claudio, γνωστός μηχανόβιος της Buffarola που σκοτώνεται σε πολύνεκρο αυτοκινητιστικό δυστύχημα, αναδύεται –εκτοξεύεται– από τον τάφο μαζί με το δίκυκλό του, φορώντας το μισοδιαλυμένο κράνος του που έχει πλέον ενωθεί με τη σάρκα του (ομοίως, άλλα μέρη του σώματός του έχουν γίνει ένα με κομμάτια της μηχανής) και παίρνει μαζί του τη Maya, μια από τις συντρόφους του –εκείνη είναι ακόμη ζωντανή– προκειμένου να ερωτοτροπήσουν σε άλλο σημείο του νεκροταφείου. Ένας από τους προσκόπους-ζόμπι, επίσης θύμα του δυστυχήματος, χρησιμοποιεί το όπλο του Dellamorte πυροβολώντας εναντίον εκείνου και του Gnaghi.



Εικόνα 28: Παραδείγματα ζόμπι στο *Dellamorte Dellamore*.

Η Valentina, κόρη του πρώτου δημάρχου της Buffarola και ερωτική σύντροφος του Gnaghi, διαθέτει πρόσωπο που προσομοιάζει σε εκείνο του τέρατος του Frankenstein, μιας και το πτώμα της συρράφτηκε μετά το προαναφερθέν αυτοκινητιστικό δυστύχημα και πριν από την ταφή της. Ο Gnaghi, ήδη ερωτευμένος με αυτήν πριν από το θάνατό της, μεθοδεύει –ή, έστω, επιταχύνει– τη νεκρανάστασή της κάνοντάς της καντάδα, αλλά, εξαιτίας ενός λάθος χειρισμού καταφέρνει να αποσπάσει μόνο το κεφάλι της από το γυάλινο φέρετρό της. Ωστόσο, ακόμα και σε αυτή τη μορφή, η Valentina-ζόμπι είναι σε θέση να μιλήσει, να ερωτοτροπήσει, να περπατήσει/συρθεί στο χώρο του νεκροταφείου, ακόμη και να πετάξει.

Ως ζόμπι, Εκείνη –η πρώτη Εκείνη που συναντά ο Dellamorte– είναι επίσης σε θέση να μιλήσει και να ερωτοτροπήσει με τον πρωταγωνιστή της ταινίας. Η σάρκα της είναι σε πολλά

σημεία παραμορφωμένη και σαπισμένη. Τα ανασηκωμένα μαλλιά της, καθώς και κομμάτια από το φόρεμά της τα οποία έχουν σκιστεί και αιωρούνται πίσω της, την κάνουν να μοιάζει με το αρχέτυπο της Μέδουσας. Ο Dellamorte αρχικά αντιστέκεται στο κάλεσμά της, αλλά έπειτα φιλιέται μαζί της και είναι ακριβώς αυτή η στιγμή που φαίνεται πιο ζωντανός από ποτέ, ακόμη κι όταν Εκείνη τον δαγκώνει – η ερωτική σκηνή διακόπτεται από το Gnaghi, ο οποίος εξοντώνει οριστικά τη ζόμπι-Εκείνη.

Η επανεμφάνιση της ερωτικής συντρόφου του ως ζόμπι εντείνει την κατάθλιψη του Dellamorte: μετά το δάγκωμα από το ζομποποιημένο σύζυγό της, η ίδια έδειχνε να έχει πεθάνει. Όταν ανέκτησε τις αισθήσεις της, ο Dellamorte είχε θεωρήσει πως αυτή η αφύπνιση σήμαινε πως Εκείνη είχε γίνει ζόμπι και την είχε πυροβολήσει στο κεφάλι. Στην πραγματικότητα, ωστόσο, αυτός ήταν ο πρώτος θάνατός της και άρα η επανεμφάνισή της σήμαινε πως ο ίδιος ο Dellamorte ήταν υπεύθυνος για τη ζομποποίηση και για την οριστική εξόντωσή της από τον Gnaghi. Αυτή η εξέλιξη οδηγεί τον Dellamorte να στρέψει τη βιαιότητά του και προς τους ζωντανούς και άρα λειτουργεί ως καταλύτης για την κορύφωση της πλοκής. Ωστόσο, και όσο ήταν ζωντανή αλλά ακόμη και ως ζόμπι, Εκείνη αποτελούσε πηγή ελπίδας για τον πρωταγωνιστή πως θα μπορούσε να δραπετεύσει από το υπαρξιακό του τέλμα. Προφανώς, η οριστική απώλειά της τον οδηγεί προς μια εντελώς διαφορετική συναισθηματική κατάσταση.

Σε αντίθεση με τις υπόλοιπες ταινίες που αναλύθηκαν στο παρόν κεφάλαιο αλλά και τις περισσότερες που αναλύονται στην ανά χείρας έρευνα γενικά, τα ζόμπι στο *Dellamore Dellamorte* δεν συμβολίζουν την εκμετάλλευση –σεξουαλική, οικονομική ή άλλη–, δεν συμβολίζουν την καταπίεση ή την επανάσταση, δεν συμβολίζουν τις νεκρές ιδεολογίες ή κοινωνικές αντιλήψεις που συνυπάρχουν με τις ζώσες. Συμβολίζουν ακριβώς το πιο βασικό και κοινό στοιχείο τους: την ταυτόχρονη συνύπαρξη ζωής και θανάτου – ή έρωτα και θανάτου. Ως φορείς και των δύο αυτών καταστάσεων τα ζόμπι του *Dellamorte Dellamore* λειτουργούν πότε ως ένα πέρασμα προς τη μία, πότε ως ένα πέρασμα προς την άλλη και πότε ως κάτι που συνδυάζει ή υπερβαίνει και τον έρωτα/ζωή και το θάνατο (όπως για παράδειγμα στη σκηνή της σεξουαλικής συνεύρεσης-καταβρόχθισης της Maya από τον Claudio ή της ημιτελούς ερωτικής συνεύρεσης μεταξύ του Dellamorte και της ζομποποιημένης πρώτης Εκείνης).

Στέκοντας ανάμεσα στα ζόμπι και τους ζωντανούς, ανάμεσα στη ζωή και το θάνατο, ο Dellamorte λειτουργεί ταυτόχρονα ως ένας άλλος βαρκάρης του Αχέροντα (καθότι υπεύθυνος για τους ενταφιασμούς των νεκρών) και ως ένας αντίστροφος Κέρβερος, μια φιγούρα που κρατά τους ανανήψαντες νεκρούς μακριά από τη χώρα των ζωντανών, φροντίζοντας για την οριστική και αμετάκλητη εξολόθρευσή τους. Ωστόσο, αυτή η μεταιχμιακή κατάσταση αφορά εντέλει και τον ίδιο: πρόκειται για έναν άνθρωπο ο οποίος έχει χάσει το ενδιαφέρον του για τη ζωή, αλλά δεν τολμά να περάσει στην εντελώς αντίθετη κατάσταση, εκείνη του θανάτου. Αν όχι από κυριολεκτικής άποψης, τουλάχιστον από μεταφορικής είναι και αυτός ένα ζόμπι.

Είναι διάσπαρτες σε όλη την ταινία οι υπόνοιες πως ο Dellamorte δεν υπάρχει ή πως αυτό που παρακολουθούμε είναι ο εφιάλτης ή το παραλήρημα κάποιου άλλου, πως ο νεκροθάφτης και ο κόσμος στον οποίο κατοικεί αποτελούν το αποκύημα της φαντασίας κάποιου άλλου: για παράδειγμα, όταν πιάνει βροχή, είναι ο μόνος που δεν προσπαθεί να προστατευτεί˙ δεν έχει φίλους πλην του Gnaghi και του Franco ούτε συγγενείς˙ η ομοιότητά του με τον Franco, τόσο ως προς την εμφάνιση όσο και ως προς τα ονόματά τους, σαν να αποτελεί ο ένας τον εναλλακτικό εαυτό του άλλου˙ στον κόσμο του Dellamorte έχει μονίμως πανσέληνο˙ κανείς δεν τον υποψιάζεται για τους φόνους και τις εξαφανίσεις. Ο ίδιος

αναρωτιέται αν η Buffarola είναι υπαρκτό μέρος, καθώς και αν και τα άλλα νεκροταφεία αντιμετωπίζουν το πρόβλημα της νεκρανάστασης. Όταν η πρώτη Εκείνη, στη ζομποποιημένη εκδοχή της, τον δαγκώνει, ο Dellamorte δεν μετατρέπεται σε ζόμπι, αλλά συνεχίζει να είναι ίδιος με πριν. Η θεωρία περί ανυπαρξίας ή νεκρότητάς του επιβεβαιώνεται εν μέρει στο φινάλε: ο Dellamorte και ο Gnaghi βγαίνουν οδηγώντας από τη Buffarola, αλλά ανακαλύπτουν πως δεν υπάρχει τίποτα άλλο πέρα από αυτήν – ή, ακριβέστερα, ο δρόμος στον οποίο βρίσκονται καταρρέει και δεν υπάρχει κανένας τρόπος να φτάσουν στον κόσμο που απλώνεται πέρα αυτό το σημείο. Είναι σαν να βρίσκονται σε μια αιώνια κόλαση ή, έστω, σε ένα αιώνιο καθαρτήριο.

Σε αυτό το υπαρξιακό μεταίχμιο έγκειται και ο θεματικός, φιλοσοφικός πυρήνας της ταινίας: δεν μιλά για την προσπάθεια επιβίωσης εν μέσω μιας ζόμπι πανδημίας. Διερωτάται αν αξίζει καν να επιβιώσεις, εν μέσω μιας τέτοιας Αποκάλυψης ή και γενικότερα. Κοινώς, είναι η ζωή είναι προτιμότερη από το θάνατο; Εναλλακτικές διατυπώσεις του ερωτήματος: Πώς μπορείς να διαχωρίσεις μεταξύ των δύο; Αξίζει *να προσπαθήσεις καν* να διαχωρίσεις μεταξύ των δύο; Ισούται η ζωή με μια μόνιμη ποινή φυλάκισης; Τι συνιστά πραγματική ζωή (και τι απλή ύπαρξη); Είναι η ζωή πραγματική *γενικά* η είναι απλώς ένα όνειρο; Πόσο συμπληρωματικές ή αντιθετικές είναι οι έννοιες του έρωτα και του θανάτου; Βέβαια, τα ερωτήματα αυτά δεν απαντώνται οριστικά από τον σκηνοθέτη και δεν είναι απαραίτητο πως το αρκούντως απαισιόδοξο φινάλε της ταινίας μιλά για την ανθρώπινη κατάσταση ή την ανθρώπινη μοίρα γενικά. Ενδεχομένως, να μιλά αποκλειστικά και μόνο για τον πρωταγωνιστή της.

Το *Dellamorte Dellamore* αφηγείται ακριβώς τη συνύπαρξη ή το διχασμό μεταξύ των ενορμήσεων της ζωής (Eros) και εκείνων του θανάτου (Thanatos), συντρεχουσών ή αλληλοαποκλειούμενων, όπως τις χαρακτηρίζει ο Freud, ενορμήσεων[452]. Συνοπτικά, οι ενορμήσεις της ζωής δεν ταυτίζονται απολύτως με τον έρωτα, αλλά αφορούν τη δημιουργικότητα, τη σύναψη, έναν αναβολισμό. Αντιθέτως, οι ενορμήσεις του θανάτου αφορούν την κατάλυση των ενώσεων, την επιστροφή στην απόλυτη σιωπή της μήτρας, έναν καταβολισμό. Στην αρχή της ταινίας, ο Dellamorte, δείχνει να διαφεντεύεται από την ενόρμηση του θανάτου, και όχι απλώς επειδή δραστηριοποιείται ως νεκροθάφτης και ως εξολοθρευτής ζόμπι, αλλά και επειδή απομονωμένος και χωρίς κανέναν πραγματικά ουσιαστικό δεσμό πλην του Gnaghi. Η έλλειψη Libido, η απουσία δημιουργικών και σεξουαλικών επιθυμιών είναι χαρακτηριστικά αυτής της ενόρμησης.

Προφανώς, είναι η γνωριμία –και συγκεκριμένα οι τρεις ερωτικές σκηνές– με την πρώτη εκδοχή Εκείνης που δείχνει να τον βγάζει από αυτήν την κατάσταση, τουλάχιστον προσωρινά. Εξίσου προφανώς, αυτή η γνωριμία και η σύναψη συνδετικού δεσμού/υψηλής ένωσης/ερωτικής σχέσης οριοθετείται, τόσο γεωγραφικά όσο και χρονολογικά, από το θάνατο. Λίγο αφότου έχουν πρωτοσυναντηθεί, ο Dellamorte και Εκείνη φτάνουν κοντά στο να ολοκληρώσουν τη σχέση τους στο οστάριο του νεκροταφείου. Το φιλί τους, το οποίο παραπέμπει στον πίνακα *Les Amants* (δηλαδή, *Οι Εραστές*, γνωστό και ως *Les Amants II*) του Magritte, κωδικοποιεί τη σχέση τους και προοικονομεί την κατάληξή της: το γεγονός πως ενώ φιλιούνται, τα πρόσωπά τους –και άρα και τα χείλη τους– είναι καλυμμένα από δύο

[452] Timofei Gerber, "Eros and Thanatos: Freud's two fundamental drives". Epoché Philosophy Monthly. Φεβρουάριος 2019. Διαθέσιμο στο https://epochemagazine.org/20/eros-and-thanatos-freuds-two-fundamental-drives/ Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.

διαφορετικά υφάσματα δείχνει το ανέφικτο του έρωτά τους. Αλλά είναι και τα χρώματα αυτών των υφασμάτων που μας δίνουν να καταλάβουμε πως δύο αντιθετικές δυνάμεις συγκρούονται –και δεν ενώνονται– σε αυτό το πεδίο: ο ερωτευμένος Dellamorte, καλυμμένος από ένα άλικο ύφασμα, και η προσεχώς νεκρή ή καταστροφική Εκείνη, καλυμμένη από το μαύρο.

Η σαρκική συνεύρεση των δύο ολοκληρώνεται το ίδιο βράδυ, στον τάφο του συζύγου Εκείνης – αλλά αυτό δεν σημαίνει και ευτυχή κατάληξη για τον Dellamorte ή για Εκείνη. Όχι μόνο η φωτογραφία του νεκρού αλλάζει εκφράσεις –από την απάθεια στη σύγχυση– όσο προχωρά η ερωτική πράξη, αλλά και το ίδιο το σώμα του ανασταίνεται με τη μορφή ζόμπι και επιτίθεται στο ζευγάρι, δαγκώνοντας Εκείνη, η οποία καταλήγει να χάσει τις αισθήσεις της. Ο Dellamorte εξοντώνει τον σύζυγο, αλλά αποφασίζει να σκοτώσει οριστικά και Εκείνη, όντας σίγουρος πως έχει πεθάνει και θέλοντας να αποτρέψει τη ζομποποίησή της. Τελικά, είναι αυτή του η πρωτοβουλία που προκαλεί το θάνατό της και Εκείνη επιστρέφει αργότερα ως ζόμπι-Μέδουσα (βλ. Εικόνα 29).



Εικόνα 29: Εκείνη ως ζόμπι-Μέδουσα νεκρανασταίνεται και δαγκώνει τον Dellamorte.

Τότε, και παρά την αρχική αντίστασή του («Είμαι ζωντανός και εσύ νεκρή», της λέει[453]), ο Dellamorte ενδίδει στο ερωτικό κάλεσμα της ζομποποιημένης Εκείνης και οι δυο τους φιλιούνται. Εκείνη σκίζει το πουκάμισο του Dellamorte και τον δαγκώνει. Το κινηματογραφικό και λογοτεχνικό κλισέ θέλει το bodice-ripping ως μια απόδειξη πως ο ασυγκράτητος (άντρας) εραστής από τη μία δεν έχει έλεγχο των δικών του ορμών[454], αλλά από την άλλη έχει πλήρη κυριαρχία επί της ερωμένης του. Σε μια ετεροκανονική θεώρηση της ταινίας, αυτή η αντιστροφή των ρόλων και η έλλειψη αυτοελέγχου από πλευράς Εκείνης δικαιολογούνται από την τερατώδη φύση της και άρα ο ίδιος δεν νιώθει πως παρακολουθεί μια κατάλυση της συμβολικής τάξης: Εκείνη δεν αναλαμβάνει τα ηνία της ερωτικής πράξης ως «πραγματική» γυναίκα αλλά ως νεκροζώντανο τέρας. Είναι τέρας, ακριβώς επειδή δεν αναγνωρίζει το ρόλο της ως υποτακτικής (ή, αντίστροφα, δεν αναγνωρίζει το ρόλο της ως υποτακτικής επειδή είναι τέρας).

Μια τέτοια οπτική και ερμηνεία θα έβλεπε τον Dellamorte ως το θύμα Εκείνης. Ωστόσο, ο πρωταγωνιστής της ταινίας δεν απεικονίζεται απαραίτητα ως το θήραμα ενός βίαιου ζόμπι (ενός ζόμπι που προσομοιάζει σε διάφορες εκφάνσεις του τερατώδους-θηλυκού,

[453] *Dellamorte Dellamore*. Σενάριο Gianni Romoli.

[454] Michille Caples, "Michille: Origin and Meaning of the term 'Bodice Ripper'". 22 Μαΐου 2014. Διαθέσιμο στο https://eightladieswriting.com/2014/05/22/michille-caples-origin-and-meaning-of-the-term-bodice-ripper/ Προσπελάστηκε στις 2 Νοεμβρίου 2023.

όπως το ορίζει η Creed, όπως π.χ. στο βαμπίρ, στη femme castratrice, στη Μέδουσα), αλλά ως κάποιος που εισέρχεται εν γνώσει του σε ένα συναινετικό ερωτικό παιχνίδι. Το επιφώνημα του Dellamorte αλλά και η έκφραση του προσώπου του όταν Εκείνη προχωρά σε αυτήν την κίνηση καθώς και όταν τον δαγκώνει σηματοδοτούν ταυτόχρονα πόνο και ηδονή, κοινώς, μια μαζοχιστικού τύπου απόλαυση. Ο Dellamorte δεν μετανιώνει για αυτήν την παραλίγο συνεύρεση, όσο μετανιώνει για την ξαφνική και αυθαίρετη διακοπή της από τον Gnaghi, ο οποίος εξοντώνει οριστικά αυτήν την πρώτη και ζομποποιημένη πια εκδοχή Εκείνης.

Άλλωστε, η καταβρόχθιση από τα ζόμπι στο *Dellamorte Dellamore* δεν αναπαρίσταται απαραίτητα ως κάτι το κατακριτέο, όταν τοποθετείται σε ερωτικό πλαίσιο ή όταν λαμβάνει χώρα με αφορμή μια ερωτική επιλογή: και σε άλλο σημείο η Maya αποζητά να καταβροχθιστεί από τον Claudio-ζόμπι, διακηρύσσοντας μεγαλόφωνα πως είναι ελεύθερη να φαγωθεί απ' όποιον επιθυμεί η ίδια. Αυτή η διακήρυξη συνάδει με την επισήμανση του Elliott-Smith[455] πως, στις ζόμπι ταινίες ερωτικού (ή και πορνογραφικού) περιεχομένου, η διαδικασία της καταβρόχθισης ταυτίζεται με τη σεξουαλική πράξη (έστω κι αν ο Elliott-Smith δεν αναφέρεται συγκεκριμένα στο *Dellamorte Dellamore* όταν προβαίνει σε αυτό το σχόλιο).

Εξίσου μη επικριτική είναι η ματιά του σκηνοθέτη απέναντι στη Valentina, όταν εκείνη, ως ζόμπι, ίπταται από τη σπασμένη τηλεόραση του Gnaghi –η οποία έχει γίνει το καινούριο σπίτι της– έως το λαιμό του πατέρα της και τον δαγκώνει. Με αυτόν τον τρόπο βάζει τέλος στην προσπάθειά του να ορίσει εκείνος τις ερωτικές της επιθυμίες και την απόφασή της να παντρευτεί τον βοηθό του Dellamorte. Ο τρόπος με τον οποίο αντιδρά το εντός της διήγησης κοινό αυτού του εξωφρενικά βίαιου θεάματος –δηλαδή, ο ίδιος ο Gnaghi, που στέκεται λίγα μέτρα μακριά– υπαγορεύει και την αντίστοιχη του εκτός διήγησης κοινού: ο συνήθως όχι ιδιαίτερα εκφραστικός Gnaghi δεν μένει σοκαρισμένος ούτε απαθής μπροστά σε αυτήν την πράξη, αλλά γελά και αντλεί απόλαυση από αυτήν (βλ. Εικόνα 30). Ο σκηνοθέτης Soavi ταυτίζεται με την αντίδραση του Gnaghi –καθώς και με την ίδια τη δράση που την προκάλεσε, την εξέγερση της Valentina εναντίον αυτού του υπέρτατου πατριαρχικού συμβόλου– και έτσι παραινεί το κοινό να ταυτιστεί κι αυτό μαζί της.

[455] Elliott-Smith, "Death is the New Pornography!", 151-152.



Εικόνα 30: Η Valentina ίπταται από το πλαίσιο της τηλεόρασης και δαγκώνει τον πατέρα της.

Οι αλλεπάλληλες απογοητεύσεις του Dellamorte με τις τρεις εκδοχές Εκείνης –απογοητεύσεις οι οποίες ξεκινούν από δικές του παρεξηγήσεις και απελπισμένες κινήσεις και όχι ακριβώς από δική τους μοχθηρότητα– τον οδηγούν στο να υπακούσει τελικά στις πεισιθανάτιες ενορμήσεις του, αλλά με έναν ιδιότυπο τρόπο. Αφού δεν βρίσκει το νόημα στον Έρωτα, αναζητά το νόημα, αναζητά τη (δική του) σημασία και αξία, στη βιαιοπραγία εναντίον των ζωντανών, με αφετηρία την τρίτη εκδοχή Εκείνης, την οποία και δολοφονεί λίγο αφότου συνειδητοποιήσει πως είναι ιερόδουλη (και πως, άρα, δεν έχει κάνει σεξ μαζί του επειδή τρέφει αισθήματα για αυτόν). Αυτή η στροφή προς τους αλλεπάλληλους φόνους εξηγείται δραματουργικά και ψυχολογικά, αλλά δεν δικαιολογείται ούτε συγχωρείται από τον Soavi. Έχοντας σπείρει το θάνατο, ο Dellamorte αναχωρεί από την Buffarola, μαζί με τον Gnaghi, μόνο και μόνο για να ανακαλύψει πως δεν υπάρχει κόσμος έξω από την αλλόκοτη αυτή κωμόπολη.

1.7. Εν κατακλείδι

Συνοψίζοντας, στην αϊτινή εκδοχή του το ζόμπι είναι ένα ον που περνά στη συγκεκριμένη κατάσταση ζωής/μη ζωής χάρη στη χρήση της μαγείας και το οποίο συνδυάζει τα στοιχεία του απόκοσμου, του νεκροζώντανου, της έλλειψης συνείδησης, βούλησης και αυτογνωσίας, του αγελαίου, ακόμα και του ανοίκειου˙ δεν είναι, ωστόσο, ένα ον με φονικές ή και κανιβαλικές παρορμήσεις (εκτός από περιπτώσεις που του ζητηθεί από τον αφέντη του/την αφέντρα του)˙ ούτε και είναι ένα ον σαρκοβόρο ή ένα ον που έχει προκύψει ως αποτέλεσμα τεχνολογικού ή επιστημονικού σφάλματος. Κοινώς, δεν πρόκειται για ένα ον εξ ορισμού επικίνδυνο για τους ζωντανούς, αφού αυτό που το κινητοποιεί δεν είναι η εμμονή να φάει τη σάρκα τους. Από την άλλη, η Αϊτή, οι αφρικανικής καταγωγής κάτοικοί της και η θρησκεία τους παρουσιάζεται ως επί το πλείστον υπό ένα αποικιοκρατικό, δηλαδή, απορριπτικό πρίσμα. Αυτό φαίνεται, μεταξύ άλλων, και από το γεγονός ότι και οι δύο ταινίες αναφέρονται στο vodou ως voodoo και το συνδέουν με τη μετατροπή ανθρώπων σε ζόμπι.

Επιπλέον, στις πρώτες κινηματογραφικές εμφανίσεις του, σε ταινίες γυρισμένες στις ΗΠΑ, το ζόμπι λειτουργεί ως ένα σύμβολο του εργάτη που θυσιάζει άλλες πτυχές της προσωπικότητάς του προκειμένου να μη χάσει το (όποιο) μέσο του βιοπορισμού του. Μέσα από την προσκόλληση στην (αυτοματοποιημένη) εργασία και μπροστά στον φόβο πως δεν θα μπορέσει να παραμείνει κοινωνικά και οικονομικά βιώσιμος (*ζωντανός*), καταλήγει να χάνει τη συνειδητότητα, το πάθος και τη βούλησή του, δηλαδή, καταντά *νεκρός*. Εν προκειμένω, λοιπόν, το ζόμπι είναι μια αλληγορία για την οικονομική κρίση των τελών της δεκαετίας του 1920 και των αρχών της δεκαετίας του 1930. Επιπλέον, εμπίπτει σε μια γενικότερη έξαρση των ταινιών τρόμου ως αντιδότου/σχολίου στη γενικευμένη αβεβαιότητα, κοινωνική, οικονομική, πολιτική, ψυχολογική. Όπως και τα άλλα τέρατα της εποχής, τα ζόμπι στο *White Zombie* και το *I Walked with a Zombie* προσωποποιούν τους συγκεκριμένους φόβους που ταλάνιζαν τότε το αμερικανικό κοινό. Παράλληλα, ωστόσο, λειτουργούν και ως ένα εργαλείο ώστε να ξεπεραστούν οι φόβοι αυτοί.

Επιπλέον, η χρήση της μυθολογίας του ζόμπι από αμερικανούς σκηνοθέτες και αμερικανικά στούντιο αποτελεί μια περίπτωση πολιτισμικού σφετερισμού. Ο σφετερισμός γίνεται ακόμα πιο έντονος από τη στιγμή που Αμερικανοί χρησιμοποιούν τη μυθολογία αυτή ακριβώς για να αναπαράγουν αρνητικά στερεότυπα σχετικά με τους Αϊτινούς. Ακόμα χειρότερα, τα zombie χρησιμοποιούνται σε αυτές τις ταινίες σαν υποχείρια ή αντίπαλοι ή και τα δύο του λευκού, πλουσίου, χριστιανού αποικιοκράτη, ο οποίος ελέγχει την εργατική τους αξία, τη βούλησή τους, το σώμα τους, τη σεξουαλικότητά τους. Ως τέτοια, τα ζόμπι στις αμερικανικές ταινίες του 1930 και 1940 προέρχονται από άλλες κοινωνικές, θρησκευτικές και εθνοτικές ομάδες, είτε πρόκειται για λευκές, επίσης πλούσιες (μεγαλοαστές) γυναίκες, είτε για αφρικανικής καταγωγής κατοίκους της Αϊτής. Κοινώς, τα ζόμπι χρησιμοποιούνται –στις περισσότερες περιπτώσεις– ως ένα σύμβολο, ως μια «απόδειξη» της κατωτερότητας όλων των άλλων ομάδων εκτός των λευκών πλουσίων ανδρών. Ωστόσο, παρόλο που τα ζόμπι εμφανίζονται σαν υποχείρια των λευκών πλουσίων ανδρών, και σαν απόδειξη της ανωτερότητάς τους, δεν λειτουργούν ταυτόχρονα σαν απόδειξη της κακίας της ομάδας αυτής, σαν απόδειξη της κακίας των αποικιοκρατών. Η υπαιτιότητα για τη ζομποποίηση και η μοχθηρία αφορά έναν τρίτον Άλλον, ο οποίος δεν εμπίπτει στο πρότυπο του «ηθικού», ευκατάστατου, λευκού, ετεροφυλόφιλου Αμερικανού (ή, έστω, Ευρωπαίου).

Τέλος, σε εκείνα τα φιλμ, τα ζόμπι δεν είναι όντα που χρήζουν εξολόθρευσης, πόσο μάλλον με τις συγκεκριμένες μεθόδους που παρουσιάζονται σε πιο πρόσφατες ταινίες και τηλεοπτικές ή διαδικτυακές σειρές (χτυπήματα στο κεφάλι και ούτω καθεξής). Μπορούν, βέβαια, να γίνουν απειλητικά. Τα σαρκοβόρα ζόμπι είναι μια παραλλαγή του τέρατος που δεν έχει σχέση με την Αϊτή ούτε γεωγραφικά (παρά μόνο σε συγκεκριμένες εξαιρέσεις) ούτε –κυρίως– σε επίπεδο κουλτούρας, μυθολογίας και θρησκείας. Η νέα αυτή εκδοχή εμφανίζεται για πρώτη φορά σε ταινίες που κυκλοφορούν στις ΗΠΑ από τη δεκαετία του 1950 και μετά, με πιο σημαίνουσα το *Night of the Living Dead*.

Το *Night of the Living Dead* αξιοποιεί μια σειρά από εξελίξεις που έλαβαν χώρα την υπο- και αντικουλτούρα των δεκαετιών που προηγήθηκαν της κυκλοφορίας του. Από τις απαρχές του Ψυχρού Πολέμου και μετά, το ζόμπι γνωρίζει μια ευρύτερη διάδοση η οποία εκτείνεται και πέρα από τον κινηματογράφο, στη λογοτεχνία και στα κόμικ. Τα καλλιτεχνήματα αυτά, χαρακτηρίζονται από πιο ωμές απεικονίσεις της βίας, από εκδοχές των ζόμπι που βρίσκονται πιο κοντά στο βαδίζον πτώμα που καθιέρωσε ο Romero, καθώς και από ένα γενικότερο πνεύμα αλλοκοτιάς (“Weirdness”). Παράλληλα, όπως συμβαίνει και με άλλα

(υπο)είδη, αυτές οι ζόμπι μυθοπλασίες μιλούν για την ανησυχία που προκαλεί ο ίδιος ο Ψυχρός Πόλεμος, οι τεχνολογικές και επιστημονικές εξελίξεις, η έξωθεν κομμουνιστική απειλή, ο έσωθεν φόβος της παντελούς συμμόρφωσης και ομογενοποίησης. Με τον ερχομό της δεκαετίας του 1960 και τη σαρωτική επέλαση του κινήματος για τα δικαιώματα των μειονοτήτων και της νεανικής κουλτούρας, ο Romero ενσωματώνει όλα τα παραπάνω στην ταινία του, μαζί με έντονο αντιρατσιστικό λόγο και σχόλια πάνω στο χάσμα γενεών – με τα ζόμπι να αναπαριστούν, περισσότερο απ' οτιδήποτε άλλο, το παλιό που έχει πεθάνει κι όμως είναι ακόμη παρόν (παρωχημένες νοοτροπίες, ιδεολογίες και ούτω καθεξής) και το καινούριο που δεν προσπαθεί να επικρατήσει.

Χτίζοντας πάνω σε στοιχεία που έχει εισαγάγει στο *Night of the Living Dead*, ο Romero (και κατ' επέκταση ο Argento) δημιουργεί στο *Dawn of the Dead* έναν κόσμο που είναι σχεδόν μετα-αποκαλυπτικός. Παρότι το τέλος του *Night of the Living Dead* είναι απαισιόδοξο ως προς το ότι όλοι οι ζωντανοί πρωταγωνιστές πεθαίνουν, ο κόσμος που ξημερώνει μετά την επεισοδιακή νύχτα κατά την οποία τους γνωρίζουμε είναι ένας κόσμος στον οποίο τα ζόμπι έχουν εξολοθρευθεί και ο κίνδυνος για την ανθρωπότητα συνολικά έχει πλέον περάσει. Αντιθέτως, στον κόσμο του *Dawn of the Dead* με το φινάλε που δεν είναι απόλυτα απαισιόδοξο (αλλά ούτε και χαρωπό), ο κόσμος έχει κατακλυστεί από τα ζόμπι και οι πρωταγωνιστές θα πρέπει να καταβάλουν ιδιαίτερη προσπάθεια προκειμένου να προφυλαχθούν και να επιβιώσουν. Πέρα λοιπόν από το σχόλιο πάνω στον καπιταλισμό, τον καταναλωτισμό, την αποξένωση και την απληστία, το *Dawn of the Dead* είναι ιστορικής σημασίας για το είδος των ζόμπι επειδή εισάγει το μετα-αποκαλυπτικό, το οποίο θα αποτελέσει το πλαίσιο μέσα στο οποίο διαδραματίζονται οι περισσότερες από τις επόμενες ταινίες με ζόμπι (του Romero αλλά και των μιμητών του).

Κατά τα άλλα, όπως και στο *Night of the Living Dead*, το ουσιαστικά τερατώδες εντοπίζεται στους ζωντανούς, στις μεταξύ τους διαμάχες, αψιμαχίες και τοξικές σχέσεις, στην απληστία και την ύβρι τους. Ένα βασικό ενοποιητικό στοιχείο για όλους τους είναι πως προέρχονται από χαμηλά κοινωνικά στρώματα. Είναι στην καλύτερη περίπτωση μεσοαστοί, αλλά μπορεί να είναι και μικροαστοί, υπάλληλοι, εργάτες, άνεργοι, φοιτητές, χαμηλόβαθμοι αστυνομικοί ή στρατιωτικοί. Η ελίτ είναι εξαφανισμένη, σαν να έχει αφήσει τα κατώτερα οικονομικά στρώματα να υποστούν τις συνέπειες της καταστροφής. Βεβαίως, τα ζόμπι είναι και αυτά σημαντικά ως προς το ότι αποτελούν τα τερατώδη δημιουργήματα της ίδιας άπληστης, άνισης κοινωνίας αλλά και επειδή μπορούν να αποτελέσουν και τη λύση για τα όσα αρνητικά αυτή επιφέρει[456]. Ή, όπως σημειώνει ο Cohen, «το τέρας […] αναζητά τον δημιουργό του προκειμένου να ζητήσει εξηγήσεις για το raison d' etre του – και για να αποτελέσει από μόνο του απόδειξη ότι θα μπορούσε να έχει φτιαχτεί Ετεροτρόπως»[457]. Τα παραδείγματα στα οποία παραπέμπει ο Cohen είναι το τέρας του Frankenstein και ο Godzilla, αλλά η φράση του βρίσκει προφανέστατα εφαρμογή και στο ζόμπι. Αντλώντας από τον Langer και συνδέοντας το *Dawn of the Dead* με τις προαναφερθείσες ταινίες αλλά και τα επόμενα κεφάλαια, ένα τελευταίο αλλά πολύ καίριο συμπέρασμα είναι ότι η πρώτη εμφάνιση και οι επακόλουθες επάνοδοι του ζόμπι συνδέονται με κρίσεις στο καπιταλιστικό οικονομικό σύστημα, ειδικά όσον

[456] Steven Shaviro, *The Cinematic Body*. (Minneapolis: University of Minnesota Press. 1993), 84.

[457] Cohen, "Seven Theses", 12. Πρωτότυποα απόσπασμα: "…the monster […] seeks out its author to demand its raison d'etre—and to bear witness to the fact that it could have been constructed Otherwise".

αφορά τις ΗΠΑ: το κραχ του 1929, την οικονομική αβεβαιότητα του 1970 και το τέλος της λεγόμενης μεγάλης εξομάλυνσης, από το 2008 και μετά.

Το *Dellamorte Dellamore* ακολουθεί τη βαθιά ιταλική παράδοση στο ζόμπι, και χαρακτηρίζεται και αυτό εντυπωσιακή εικονοποιία, έστω και διαφορετικού τύπου από αυτή που βλέπουμε σε παλιότερες ταινίες τρόμου, ζόμπι ή και όχι, με προέλευση από την εν λόγω χώρα (π.χ. ταινίες του Fulci, του Argento και του Bava). Ωστόσο, την ίδια ώρα, η ταινία εκπροσωπεί μια περίοδο στην ιστορία του ζόμπι κατά την οποία το υποείδος έχει καταπέσει από εμπορικής άποψης. Η απήχηση των πρώτων ταινιών του Romero και αργότερα των ιταλικών και αμερικανικών φιλμ των τελών της δεκαετίας του 1970 και των αρχών εκείνης του 1980 έχει πάψει. Δύο χρόνια μετά την ταινία του Soavi, το πρώτο παιχνίδι *Resident Evil* αναζωπυρώνει το ενδιαφέρον του κοινού για το υποείδος, εισάγοντας τον πρόδρομο ενός νέου, πιο δυνατού, πιο γρήγορου, πιο απειλητικού ζόμπι.

Πίνακας 1.1.: Οι πέντε υπό εξέταση ταινίες από τον 20ό αιώναως προς την πλοκή και το είδος.

Τίτλος	**Περιεχόμενο**		**Κοινωνικοπολιτικά Θέματα**	**Είδος**	
	Πηγή ζομποποίησης	**Τελικό στάτους των ζόμπι**		**Βασικό Είδος**	**Συνδυασμός με άλλα**
White Zombie (1932)	Vodou.	Η Madeline επανέρχεται στην πρότερη κατάστασή της, ενώ όλα τα άλλα λευκά ζόμπι σκοτώνονται.	Φόβοι και φαντασιώσεις του κοινού ενός ιμπεριαλιστικού κράτους απέναντι στην κουλτούρα και το λαό ενός καταπιεσμένου.	Τρόμου.	Όχι.
I Walked with a Zombie (1943)	Vodou.	Από τα δύο ζόμπι της ταινίας, το μεν λευκό σκοτώνεται, το δε μαύρο συνεχίζει να ζει.	Φόβοι και φαντασιώσεις του κοινού ενός ιμπεριαλιστικού κράτους απέναντι στην κουλτούρα και το λαό ενός καταπιεσμένου.	Τρόμου.	Όχι.
Night of the Living Dead (1968)	Αόριστη.	Εξοντώνονται.	Χάσμα γενεών, κατάρρευση του παλιού τρόπου ζωής, Civil Rights Movement.	Τρόμου.	Όχι.
Dawn of the Dead (1978)	Αόριστη.	Τείνουν να επκρατήσουν.	Υπερκαταναλωτισμός, γκετοποίηση, φυλετικές διακρίσεις.	Τρόμου.	Όχι.
Dellamorte Dellamore (1994)	Αόριστη.	Αόριστο.	Έμμεση κριτική επί της Ιταλικής γραφειοκρατίας και της ζωής στην επαρχία της χώρας.	Τρόμου.	Κωμωδία, art house.

Πίνακας 1.2.: Χαρακτηριστικά των ζόμπι στις πέντε υπό εξέταση ταινίες από τον 20ό αιώνα.

Τίτλος	Ατομικότητα/ Ομαδικότητα	Αυτενέργεια/ Καθοδήγηση	Νοημοσύνη	Ομιλία	Αργά/Γρήγορα	Σαρκοφαγία	Σεξουαλικότητα	Ωφέλιμοι ανταγωνιστές (κατά Hunt)
White Zombie (1932)	Κάποια κινούνται μεμονωμένα, κάποια άλλα ως αγέλη.	Καθοδήγηση.	Όχι.	Όχι.	Αργά.	Όχι.	Θύμα σεξουαλικής εκμετάλλευσης.	Όχι.
I Walked with a Zombie (1943)	Μεμονωμένα.	Καθοδήγηση.	Όχι.	Όχι.	Αργά.	Όχι.	Θύμα σεξουαλικής εκμετάλλευσης.	Ναι.
Night of the Living Dead (1968)	Κάποια μεμονωμένα – κάποια άλλα ως Ορδή.	Αυτενέργεια.	Όχι.	Όχι.	Αργά.	Ναι.	Όχι	Όχι.
Dawn of the Dead (1978)	Ορδή.	Αυτενέργεια.	Όχι.	Όχι.	Αργά.	Ναι.	Όχι	Ναι.
Dellamorte Dellamore (1994)	Κάποια μεμονωμένα - κάποια ως ορδή.	Αυτενέργεια.	Ναι.	Ναι.	Αργά.	Ναι.	Ερωτικές και ερωτικοί σύντροφοι.	Ναι.

Οι δύο παραπάνω πίνακες δείχνουν πως το ζόμπι υπόκειται διάφορες αλλαγές και εξελίξεις ακόμα και εντός του 20ού αιώνα. Επίσης, όπως θα φανεί ακόμη περισσότερο στα επόμενα κεφάλαια, μετάβαση από την εκδοχή της περιόδου 1932-2000 σε αυτήν της περιόδου 2001-2023 δεν είναι απότομη. Ωστόσο, οι δύο αυτές εκδοχές δεν είναι και απαράλλαχτες.

Εντός του 20ού αιώνα, το ζόμπι εξελίσσεται κυρίως ως προς: 1) το πλήθος, 2) τον τρόπο με τον οποίο μετατρέπεται από ζωντανό σε νεκροζώντανο, 3) το αν τρώει σάρκα, 4) το αν καθοδηγείται, 5) τη σχέση με τους ζωντανούς. Έτσι, οι δύο πρώτες εξεταζόμενες ταινίες απεικονίζουν ζόμπι που είναι είτε μεμονωμένα είτε κινούνται σε ομάδες (αγέλες ή κουστωδίες). Αυτές οι μονάδες ή μικρές ομάδες δεν είναι σαρκοβόρες και δεν τρώνε σάρκα. Επίσης, καθοδηγούνται ή περιορίζονται από ζωντανούς (οι οποίοι ενδέχεται να είναι και αυτοί που τους μετέτρεψαν σε ζόμπι, αλλά αποκλειστικά μέσω βουντού). Δεν συνάπτουν σχέσεις με τους ζωντανούς –ερωτικές ή άλλες. Τέλος, δεν είναι ορδές. Στις δύο ταινίες του Romero, τα ζόμπι δεν καθοδηγούνται. Ακολουθώντας την παράδοση των EC Comics και του περιοδικού MAD, αλλά και κάποιων από τις ταινίες της δεκαετίας του 1950 και του 1960, τα ζόμπι είναι βαδίζοντα πτώματα, με σαπισμένη σάρκα, τα οποία έχουν μετατραπεί σε νεκροζώντανα από λάθος χειρισμούς της τεχνολογίας ή της επιστήμης. Έχουν χάσει τη βούληση και τη συνειδητότητά τους, αλλά αυτή η απώλεια τους προκαλεί μια εμμονή με την ανθρώπινη σάρκα. Τους μετατρέπει επίσης σε μια ορδή, όχι απλώς σε ομάδα ή αγέλη ή κουστωδία. Επίσης, ακόμα κι αν απεικονίζονται μεμονωμένα, εντέλει καταλήγουν να ενωθούν με την υπόλοιπη ορδή (εκτός κι αν εξοντωθούν πρώτα). Δεν δημιουργούν σχέσεις με τους ζωντανούς.

Στην πέμπτη ταινία (*Dellamorte Dellamore*) έχουμε περιπτώσεις νοημόνων, ομιλούντων ζόμπι (αλλά και άλλων, μη νοημόνων, μη ομιλούντων), τα οποία αναπτύσσουν

ερωτικές –και άλλες– σχέσεις με ζωντανούς, αν και δεν χάνουν την επιθυμία τους να καταναλώσουν ανθρώπινη σάρκα. Αυτά τα χαρακτηριστικά –σπάνια αλλά όχι εντελώς απόντα κατά τον 20ό αιώνα– θα γίνουν πολύ πιο συχνά κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου. Επιπλέον, κατά τις τρέχοντα αιώνα προστίθενται τα στοιχεία της μεγάλης δύναμης και ταχύτητας, καθώς και μιας συνειδητότητας τόσο μεγάλης, ώστε τα ζόμπι να μετατρέπονται σταδιακά σε πρωταγωνιστές.

Το κοινό όλων των παραπάνω ταινιών είναι πως *δεν* είναι μετα-αποκαλυπτικές. Μάλιστα, οι δύο πρώτες –του Halperin Και του Tourneur– δεν περιλαμβάνουν καν σαρκοφάγα ζόμπι που σχηματίζουν μια ορδή κινούμενη απειλητικά προς τους ζωντανούς. Οι δύο προαναφερθείσες ταινίες του Romero παρουσιάζουν κάτι τέτοιο, αλλά στο μεν *Night of the Living Dead* η ορδή εξουδετερώνεται, ενώ στο *Dawn of the Dead* δείχνει να επικρατεί, αλλά μόνο λίγο πριν το τέλος της ταινίας και όχι τόσο ολοκληρωτικά και ξεκάθαρα ώστε να μπορεί να γίνει λόγος για μετα-αποκαλυπτικό κόσμο. Στο δε *Dellamorte Dellamore* εκτυλίσσεται, θα λέγαμε, μια γεωγραφικά περιορισμένη αποκάλυψη, αλλά ο σκηνοθέτης δεν ενδιαφέρεται να δείξει στο κοινό αν εν τέλει κυριαρχούν τα ζόμπι ή οι ζωντανοί – αν η αποκάλυψη αυτή είναι καν αληθινή ή αποτελεί απλώς τον εφιάλτη του πρωταγωνιστή του.

Για τα ενδιαφέροντα της παρούσας έρευνας, μετα-αποκαλυπτικό σημαίνει όχι μόνο την επικράτηση των ζόμπι, αλλά και τις προσπάθειες, μεμονωμένες ή μαζικά οργανωμένες, των ζωντανών να επιβιώσουν σε αυτήν τη νέα πραγματικότητα που έχει προκύψει. Τέτοιες ιστορίες απουσιάζουν σχεδόν εντελώς από τις ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες του 20ού αιώνα. Εξαιρέσεις αποτελούν οι δύο κινηματογραφικές διασκευές του μυθιστορήματος *I Am Legend*[458] του Richard Matheson (*The Last Man on Earth* και *The Omega Man*[459]), καθώς και το *Batoru Garu*. Το *The Dead Next Door*[460] θα μπορούσε επίσης να θεωρηθεί ως μετα-αποκαλυπτικό ή έστω ότι παρουσιάζει μια πιο μεθοδική προσπάθεια αντιμετώπισης της ζόμπι πανδημίας (με περιπολίες ενστόλων κ.λπ.). Εξαίρεση αποτελεί επίσης η τρίτη ζόμπι ταινία του Romero, *Day of the Dead*.

[458] Richard Matheson, *I Am Legend*. New York: Gold Medal Books, 1954.

[459] *The Omega Man*. Σκηνοθεσία Boris Sagal. Walter Seltzer Productions, 1971.

[460] *The Dead Next Door*. Σκηνοθεσία J.R. Bookwalter. Amsco Studios, Suburban Tempe Company, 1989.

Κεφάλαιο 2

***28 Days Later*: Το ζόμπι ως χαρακτήρας και ως οπτικοακουστικό είδος κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα**

2.1. Κατ' αρχάς

Η οπτικοακουστική μυθοπλασία με θέμα τα ζόμπι αλλάζει στυλιστικά και ειδολογικά κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Παρόλο που συνεχίζουν να παράγονται πολλές ταινίες χαμηλού προϋπολογισμού, χωρίς μεγάλες εμπορικές και καλλιτεχνικές αξιώσεις, αρκετές ταινίες είναι όχι απλώς mainstream αλλά και μεγάλες εμπορικές επιτυχίες[461,462,463]. Εκτός αυτού, υπάρχουν παραδείγματα ταινιών οι οποίες γυρίζονται με όρους «σοβαρού», art-house κινηματογράφου και παίζονται σε φημισμένα Φεστιβάλ όπως εκείνο των Καννών[464,465]. Παράλληλα, οι σειρές με ζόμπι παράγονται σε πολύ μεγαλύτερη ποσότητα, επίσης με αυξημένες καλλιτεχνικές και εμπορικές αξιώσεις, σε αρκετές περιπτώσεις. Τέλος, οι ταινίες, οι σειρές και τα video games με ζόμπι εισχωρούν όλο και περισσότερο σε είδη εκτός του horror. Η σύζευξη με την κωμωδία, η οποία, είχε παρατηρηθεί ήδη από τον 20ό αιώνα, γίνεται ακόμα εντονότερη. Ωστόσο, παρατηρούνται επίσης όλο και περισσότερα στοιχεία μιούζικαλ[466,467,468], ρομάντσου, αστυνομικού μυστηρίου, ψυχολογικού θρίλερ και ούτω καθεξής. Η πορνογραφική βιομηχανία αποκτά και αυτή μεγαλύτερο ενδιαφέρον για την παραγωγή ταινιών με ζόμπι. Εκτός από τα παραπάνω, όμως, το ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα ενσωματώνει και άλλες επιρροές και εξελίσσεται ως χαρακτήρας και πέρα από τα πραγματικά και μυθοπλαστικά πρότυπα που είχαν τεθεί κατά τους αμέσως προηγούμενους.

2.2. Το ζόμπι ως χαρακτήρας

Είναι επόμενο πως και η θεματολογία των οπτικοακουστικών μυθοπλασιών με ζόμπι αλλάζει εν μέρει από το 2001 και μετά, συμβαδίζοντας και με τις εξελίξεις και τις αλλαγές που παρατηρούνται γενικά στον κόσμο, ως προς τη δομή και την οργάνωση της κοινωνίας, την οικονομία και την πολιτική, αλλά και ως προς την τεχνολογία, τις ανθρώπινες σχέσεις, την καθημερινότητα, τη γενικότερη κατάσταση του πλανήτη κ.λπ. Βέβαια, υπάρχουν και οι εξαιρέσεις: διάφορες ταινίες και σειρές με ζόμπι γυρισμένες κατά τις δύο τελευταίες δεκαετίες

---

[461] Box Office Mojo. "World War Z (2013)". Διαθέσιμο στο: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0816711/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

[462] Box Office Mojo. "Maze Runner: The Scorch Trials". Διαθέσιμο στο: https://www.boxofficemojo.com/release/rl3647178241/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

[463] Box Office Mojo. "Maze Runner: The Death Cure". Διαθέσιμο στο https://www.boxofficemojo.com/release/rl3663955457/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

[464] *Peninsula (Κορεατικός τίτλος Busanhaeng 2: Bando)*. Σκηνοθεσία Yeon Sang-ho. Next Entertainment World (EW), RedPeter Film, 2020.

[465] *Coupez!* Σκηνοθεσία Michel Haznavicius. Getaway Films, La Classe Américaine, SK Global, Blue Light, France 2 Cinéma, Alcatraz Films, Gaga, Pan Européenne Distribution, SofiTVCine 9, Canal+, Ciné+, France Télèvisions, La Région Île-de-France, 2022.

[466] *Anna and the Apocalypse*. Σκηνοθεσία John McPhail. Blazing Griffin, Parkhouse Pictures, Creative Scotland, Black Camel Pictures, 2017.

[467] *Z: A Zombie Musical.* Σκηνοθεσία John McLean. Dancing Zombies, 2007.

[468] *Make-Out with Violence*. Σκηνοθεσία Deagol Brothers, Andrew Duensing. Limerent Pictures, 2008.

αναφέρονται στον 20ό αιώνα ή και σε ακόμα παλιότερες εποχές, αγνοώντας τις πρόσφατες εξελίξεις ή επιλέγοντας να μιλήσουν για αυτές με έμμεσο ή αλληγορικό τρόπο.

Ωστόσο, δεν αξίζει προσοχής μόνο η αλλαγή στη θεματολογία. Αξίζει επίσης να διερευνηθεί το *τι* και *πώς είναι* το ζόμπι σε αυτές τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα: με ποιους τρόπους μεταμορφώνεται το ίδιο το τέρας και το πώς αυτές οι μεταμορφώσεις σχετίζονται με τις προαναφερθείσες εξελίξεις. Η σχετική βιβλιογραφία έχει προσφέρει μια πλειάδα από κατηγοριοποιήσεις των ζόμπι ή/και χωρισμούς της εξέλιξής τους σε χρονικές περιόδους. Ένα απλό τέτοιο παράδειγμα είναι η, σύμφωνα με τον Elidirissi[469], αλλαγή από τα αϊτινά ζόμπι στα ανθρωποφάγα ghouls του Romero (τα οποία συνδυάζουν αϊτινά και ασιατικά μυθολογικά στοιχεία, καθώς και σχόλια γύρω από κοινωνικοπολιτικά ζητήματα που απασχολούσαν το Δυτικό κόσμο στις τελευταίες δεκαετίες του 20ού αιώνα) και από εκεί στα λεγόμενα Bio-Zombies, τα οποία μιλούν για τις διάφορες παγκόσμιες κρίσεις, καθώς και για το φόβο απέναντι στον Άλλο, την καπιταλιστική απληστία, την κατάθλιψη και ούτω καθεξής. Τα Bio-Zombies είναι φαινόμενο του 21ου αιώνα. Κινούνται γρήγορα και προκύπτουν από εξωτερικές πηγές μόλυνσης. (Βέβαια, ο Elidirissi δεν αναφέρει πως τα ζόμπι αρκετών μιμητών του Romero κατά τον 20ό αιώνα ήταν κι αυτά αποτέλεσμα επιδημιών ή τεχνολογικών και επιστημονικών λαθών).

Ο ίδιος συγγραφέας κάνει λόγο και για την ανάδυση του σύγχρονου, «ρευστού» ζόμπι, κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Αυτή η αλλαγή είναι αλληλένδετη και με μια μετάλλαξη του ίδιου του φόβου, των αντικειμένων του και της γενικότερης φύσης του κατά την ίδια περίοδο: πρόκειται επίσης για έναν ρευστό φόβο, ο οποίος συχνά πηγάζει από τον ίδιο τον άνθρωπο που τον νιώθει και όχι από εξωτερικά ερεθίσματα. Δεν έχει συγκεκριμένη πηγή ή αντικείμενο, είναι αποσπασματικός και αόριστος, αλλά συνδέεται γενικότερα με την αβεβαιότητα της σύγχρονης εποχής, τη συχνότητα των τρομοκρατικών επιθέσεων, την αύξηση των επιδημιών, την άνοδο της βίας, την κατάσταση που επικρατεί στον οικονομικό και πολιτικό τομέα μετά την 11η Σεπτεμβρίου, την οικονομική και οικολογική κρίση και ούτω καθεξής.

Και ο McReynolds[470] χωρίζει την ιστορία της εξέλιξης του ζόμπι σε τρεις περιόδους, με πρώτη αυτή που αφορά το Αϊτινό πρότυπο, δεύτερη εκείνη που αφορά τα ζόμπι του Romero και τρίτη εκείνη που αφορά τα γρήγορα ζόμπι της καινούριας χιλιετίας και ταυτόχρονα της Ανθρωπόκαινου εποχής. Τα αϊτινού τύπου ζόμπι χάνουν τη βούλησή τους από αυτόν που η αϊτινή μυθολογία ονομάζει Bokor (αν και αυτός ο τελευταίος όρος δεν χρησιμοποιείται συχνά στις αντίστοιχες ταινίες, ούτε και από τον ίδιο τον McReynolds). Τα ζόμπι του Romero και των συνεχιστών του χάνουν τη βούλησή τους «καθώς καταλαμβάνονται από την επιθυμία τους για την ανθρώπινη σάρκα, επιθυμία η οποία καταναλώνει τα πάντα στο πέρασμά της»[471]. Ο McReynolds επισημαίνει ότι τα Ρομερικού τύπου ζόμπι προκύπτουν από μια αιτία που μένει πάντα αδιευκρίνιστη. Κάτι τέτοιο, ωστόσο, δεν ισχύει, τουλάχιστον όχι συνολικά. Τέλος, ο

[469] Rachad Chafik Elidirissi, "The Representation of the Zombie in Korean Films: Medieval Zombie Vs. Modern Zombie" στο Revolution in the Dead: The Cultural Evolution of the Zombie. 272-295. Διαθέσιμο στο https://www.revenantjournal.com/contents/the-representation-of-the-zombie-in-korean-films-medieval-zombie-vs-modern-zombie/ 2021 Προσπελάστηκε στις 19 Ιουλίου 2022.

[470] Philip McReynolds, "Zombie Cinema and the Anthropocene: Posthuman Embodiment and Agency at the End of the World." *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image* 7 (2015): 149-168, 160.

[471] McReynolds, "Zombie Cinema", 160. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…overtaken as they are by an all-consuming desire for human flesh".

συγγραφέας επιχειρηματολογεί πως η αιτία για την εμφάνιση των γρήγορων ζόμπι σε ταινίες και τις σειρές των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα, είναι η ίδια η ανθρώπινη δραστηριότητα και το πώς αυτή αλλοιώνει το περιβάλλον και τη ζωή εντός του – κοινώς, η Ανθρωπόκαινος Εποχή.

Ο Saris[472] προτείνει, πάλι με ορόσημο τον Romero, τη μετατροπή των ζόμπι από παραγωγούς, δηλαδή μια δημιουργική δύναμη (όπως π.χ. αϊτινά ζόμπι στο εργοστάσιο του *White Zombie*), σε καταναλωτές που συνεχώς ορέγονται χωρίς να σταματούν μπροστά σε οποιοδήποτε εμπόδιο και χωρίς να ικανοποιούνται ποτέ (όπως π.χ. εκείνα στο *Dawn of the Dead*). Αυτή η αλλαγή δρομολογείται κατά τον 20ό αιώνα αλλά συνεχίζει να επηρεάζει τη σχετική μυθοπλασία και στον 21ο.

Η Faragher[473] μιλά για την αλλαγή του ζόμπι από ψυχολογικό σε ιδεολογικό ον, εντός του 20ού αιώνα και στην προ Romero εποχή. Η Wind[474] μιλά για την αλλαγή από το κυριαρχούμενο στο εξημερωμένο ζόμπι (όπως π.χ. ο *Fido* ή τα ζόμπι στο τέλος του *Shaun of the Dead*[475]), δηλαδή για την αλλαγή από ένα ζόμπι επί του οποίου πρέπει να κυριαρχήσεις είτε σκοτώνοντάς το είτε ασκώντας του κάποιου είδους εξουσία, σε ένα οικόσιτο ον το οποίο βρίσκεται συνεχώς κοντά σου και υπό την κατοχή σου. Όλες οι παραπάνω κατηγοριοποιήσεις, καθώς και διάφορες άλλες παρόμοιες, έχουν τις εξαιρέσεις τους.

Η Kee[476] προτείνει μια από τις ενδιαφέρουσες κατηγοριοποιήσεις των ζόμπι. Προσπερνώντας ως μη χρήσιμη τη συζήτηση περί εξαιρετικής ευπλαστότητας των ζόμπι, η Kee θεωρεί πως τα ζόμπι χωρίζονται σε δύο είδη. Το πρώτο είναι τα συνηθισμένα ("ordinary"), δηλαδή, τα νεκροζώντανα ή υπνωτισμένα ζόμπι που είτε υπηρετούν είτε προσπαθούν να καταβροχθίσουν τους ζωντανούς και μένουν για πάντα έτσι. Το δεύτερο είναι τα ασυνήθιστα ή εξαιρετικά ("extraordinary"), δηλαδή, αυτά που ανατρέπουν ή βλέπουν ειρωνικά τις προσδοκίες και τις προβλέψεις περί τι του είναι ζόμπι. Συνήθως, αυτά τα ζόμπι είτε διατηρούν τα στοιχεία της συνειδητότητας, της εκδήλωσης συναισθημάτων, της βούλησης ακόμα και στη νεκροζώντανη κατάσταση είτε τα ανακτούν κάποια στιγμή – ανάκτηση η οποία, ως επί το πλείστον συνδυάζεται και με την επιστροφή στην αμιγώς ζωντανή κατάσταση. Εκτός από αυτήν την ανατροπή, το σημαντικό στα ασυνήθιστα ζόμπι είναι πως μας προσφέρουν ιστορίες στις οποίες κάποιος/α αφυπνείται, δηλαδή ξαναβρίσκει τον εαυτό του/της – ιστορίες με τις οποίες μπορούμε να ταυτιστούμε και οι οποίες είναι δυνητική πηγή ελπίδας. Δηλαδή, τα ζόμπι μετατρέπονται από σύμβολο της απώλειας της ταυτότητας σε σύμβολο της επανάκτησής της. Η Kee δεν ορίζει κάποια συγκεκριμένη χρονική στιγμή κατά την οποία εμφανίστηκαν τα ζόμπι που εκείνη ορίζει ως ασυνήθιστα. Ωστόσο, αρκετά από τα παραδείγματα που αντλεί από τον 20ό αιώνα δεν ανήκουν ξεκάθαρα στη μία ή την άλλη κατηγορία (όπως παραδέχεται ενίοτε και η ίδια) ενώ τα αντίστοιχα παραδείγματα που εντοπίζει στον 21ο είναι αμιγώς αυτού του τύπου, δηλαδή, extraordinary. (Βέβαια, και αυτή η κατηγοριοποίηση αποδεικνύει εντέλει

---

[472] AJ Saris. "Growing Appetites and Hungry Subjects: Addicts, The Undead, and the Long Arc of Theory in Western Social Science." Ethnologia Actualis. Vol. 21 No. 1 2021. 102-133. 125.

[473] Faragher, "Nazi Zombies!", 82.

[474] Jessica Wind, "Your Friendly Neighborhood Zombie: Normalizing Monstrous Bodies Through Zombie Media" Master of Arts Thesis, Carleton University, 2016.

[475] *Shaun of the Dead*. Σκηνοθεσία Edgar Wright. WT2 Productions, Big Talk Productions, Inside Track 2, FilmFour, 2004.

[476] Chera Kee, *Not Your Average Zombie: Rehumanizing the undead from voodoo to zombie walks.* (Austin: University of Texas Press, 2017).

αυτό που προσπαθεί να προσπεράσει: ότι τα ζόμπι είναι εξαιρετικά εύπλαστα και σε καμία περίπτωση «μονοκόμματα».)

Ο Nathan Hunt[477] συνεισφέρει μια επίσης πολύ χρήσιμη σύνοψη των αλλαγών που έχουν υποστεί τα ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Εκτός του ότι και εκείνος, όπως και πολλοί άλλοι συγγραφείς, έχει αναγνωρίσει την απεριόριστη ευπλαστότητα του ζόμπι ως τέρατος/χαρακτήρα, ο Hunt επικεντρώνεται στα ζόμπι των video games και επισημαίνει δύο βασικές αλλαγές σε αυτά κατά τον 21ο αιώνα: 1) στο πώς απεικονίζονται και ποιες ιδιότητες έχουν τα ζόμπι (π.χ. πολλά από αυτά είναι πιο γρήγορα, πιο σωματώδη, πιο νοήμονα) και, 2) στο ότι δεν λειτουργούν ως αλληγορία/σύμβολο/σημείο, ως ένα σχόλιο πάνω στην κοινωνικοπολιτική πραγματικότητα αλλά ως ένα σημαίνον που αναφέρεται στον εαυτό του, προσφέροντας παράλληλα έναν ωφέλιμο ανταγωνιστή (utilitarian antagonist) στους ζωντανούς. Αντί για μια απλή πηγή τρόμου, αποκτούν μια πιο περίπλοκη σχέση με τους ζωντανούς, με την ίδια την εξέλιξη της πλοκής, με το κοινό που τα παρακολουθεί.

Ο Hunt συμπυκνώνει αυτήν τη μετατροπή ως εξής: κατά τις τελευταίες δεκαετίες, τα ζόμπι έχουν γίνει πηγή κινδύνου, πηγή ευχαρίστησης, πηγή γέλιου και πηγή οίκτου. Ως πηγή κινδύνου δεν εννοεί απλώς το κίνδυνο να κατασπαράξουν τους ζωντανούς, αλλά τα εμπόδια και τα προβλήματα που προκαλούν σε άλλες, παράλληλες επιδιώξεις των ζωντανών. Ως πηγή ευχαρίστησης, ο Hunt εννοεί και την ερωτική ευχαρίστηση (η οποία εξετάζεται περισσότερο σε άλλο κεφάλαιο της παρούσας έρευνας) ή τη φιλία. Επιπλέον, τα ζόμπι ως φίλοι ή ως ερωτικοί σύντροφοι λειτουργούν ταυτόχρονα και ως συνοδοιπόροι, ως βοηθοί στις προαναφερθείσες επιδιώξεις. Κοινώς, κάποιες από τις πλοκές παύουν να αφορούν τη zombie apocalypse και την επιβίωση εντός της και γίνονται ιστορίες στις οποίες τα ζόμπι είναι στοιχείο μιας ευρύτερης περιπέτειας. Όταν, όμως, ο Hunt κάνει λόγο για πηγή ευχαρίστησης, αναφέρεται και στην (περιττή, ενίοτε) βιαιότητα και χαιρεκακία με την οποία οι ζωντανοί (π.χ. οι πρωταγωνιστές μιας ταινίας ή οι παίκτες ενός βιντεοπαιχνιδιού) εξοντώνουν τα ζόμπι.

2.2.1. Εκτός της κοινωνίας

Αν και οι επισημάνσεις του Hunt είναι ως επί το πλείστον σωστές, η προσωπική μου άποψη είναι, πρώτον, πως τα ζόμπι συνεχίζουν να αποτελούν, στην πλειονότητα των περιπτώσεων, και ένα σύμβολο/σημαίνον/αλληγορία για κοινωνικοπολιτικά ζητήματα. Επιπλέον, αυτό το χαρακτηριστικό δεν αποκλείει ούτε αποκλείεται από το γεγονός πως έχουν γίνει λιγότερο τρομακτικά ή πιο ικανά. Δεύτερον, οι παραπάνω αλλαγές δεν αφορούν μόνο τα video games. Τα ζόμπι τείνουν να γίνουν χρήσιμοι ανταγωνιστές, πηγή κινδύνου, ευχαρίστησης, οίκτου και γέλιου και στις αντίστοιχες ταινίες και σειρές.

Στο *Shaun of the Dead*, για παράδειγμα, μετά την καταστολή της επέλασης των ζόμπι, αυτά χρησιμοποιούνται από τους ζωντανούς με διάφορους τρόπους: ως εργαζόμενα σε σούπερ μάρκετ, ως παίκτες τηλεπαιχνιδιών (τα οποία παρακολουθούν οι ζωντανοί), ως ερωτικοί σύντροφοι και ως συμπαίκτες σε video games (βλ. Εικόνα 31). Αντίστοιχα, στο *Land of the Dead*, τα ζόμπι εξυπηρετούν διάφορους σκοπούς και διάφορες ανάγκες των ζωντανών: για παράδειγμα, στην εναρκτήρια σεκάνς, το ζόμπι-μαζορέτα εξοντώνεται για πλάκα από έναν από τους επαγγελματίες πλιατσικολόγους, με το κοντάρι της αμερικάνικης σημαίας να λειτουργεί ως φονικό όπλο˙ αργότερα, μια ζωντανή γυναίκα ποζάρει χαμογελώντας μπροστά

[477] Nathan Hunt "Utilitarian", 107-108, 115-121.

από δύο αλυσοδεμένα ζόμπι (τα οποία υποδύονται οι Simon Pegg και Edgar Wright, πρωταγωνιστής και σκηνοθέτης αντίστοιχα του *Shaun of the Dead,* στο πλαίσιο ενός αμοιβαίου φόρου τιμής)˙ στο ίδιο καρναβαλικό καταγώγι των λιγότερο προνομιούχων του Pittsburgh-φρουρίου, η Slack (Daria Argento) σπρώχνεται χωρίς τη θέλησή της σε μια αρένα για να παλέψει με δύο μεγαλόσωμα ζόμπι, προς διασκέδαση των υπόλοιπων επιζώντων (βλ. Εικόνα 32). Θα μπορούσε να ειπωθεί πως στο *Land of the Dead*, τουλάχιστον από ένα σημείο και μετά, οι ζωντανοί είναι αυτοί που λειτουργούν ως ωφέλιμοι ανταγωνιστές προς τα εξεγειρόμενα ζόμπι και όχι το αντίστροφο, μιας και η ταινία αφορά την εξέγερση των ζόμπι κατά των ζωντανών.



Εικόνα 31: Οι διάφοροι ρόλοι των ζόμπι *Shaun of the Dead,* μετά την καταστολή της πανδημίας.



Εικόνα 32: Το ζόμπι ως πηγή ευχαρίστησης, διασκέδασης και εκτόνωσης στο *Land of the Dead*.

Στο *Army of the Dead*[478], τα ζόμπι του Λας Βέγκας και ειδικά ο Zeus και η –εγκυμονούσα–Alpha Queen είναι μεν οντότητες ανθρωποφάγες και νεκροζώντανες, αλλά διαθέτουν επίσης μεγάλο βαθμό συνειδητότητας, καθώς και υπεράνθρωπες ικανότητες (ως προς την ταχύτητα, τον μυϊκό όγκο, τη σωματική δύναμη). Κυρίως, όμως, λειτουργούν, στην εξέλιξη του σεναρίου, όχι απλώς ως τρομακτικά τέρατα από τα οποία οι ζωντανοί πρέπει να ξεφύγουν, αλλά ως *utilitarian antagonists* τους, ως εκείνοι που εμποδίζουν τους ζωντανούς πρωταγωνιστές από

[478] *Army of the Dead*. Σκηνοθεσία Zack Snyder. The Stone Quarry, 2021.

την επίτευξη ενός στόχου – στόχου ο οποίος δεν είναι απλώς και μόνο η επιβίωση στο (μετα)αποκαλυπτικό Λας Βέγκας, αλλά η ληστεία του χρηματοκιβωτίου ενός καζίνο. Τα ζόμπι έχουν οργανωθεί ως μια φυλή, με ηγέτες το ερωτευμένο ζεύγος των Zeus και την Alpha Queen (βλ, Εικόνα 33), και αντιλαμβάνονται τον ερχομό των ληστών ως εισβολή. Προσπαθούν με διάφορους τρόπους να προκαλέσουν προβλήματα στους παρείσακτους και εντέλει να τους εκδιώξουν, όπως π.χ. να απαγάγουν μέλη της συμμορίας (βλ. Εικόνα 34). Οι συγκρούσεις με τους ζωντανούς δεν έχουν τον χαρακτήρα επέλασης μιας άμυαλης ορδής την οποία οι ζωντανοί καλούνται να αποκρούσουν, αλλά περιλαμβάνουν τη χρήση τακτικής από πλευράς των ζόμπι, καθώς και την επιστράτευση των ασυνήθιστων δυνάμεών τους. Ειδικά οι συγκρούσεις του Zeus με μέλη της συμμορίας λαμβάνουν τη μορφή περίτεχνων μονομαχιών. Ακόμα και όταν οι ληστές-εισβολείς επιτυγχάνουν τον στόχο τους, ο Zeus, έχοντας το επιπρόσθετο κίνητρο της εκδίκησης για την εξόντωση της Alpha Queen, καταδιώκει το ελικόπτερο των ληστών, και εκτελεί ένα τεράστιο άλμα προκειμένου να πιαστεί από το σκάφος – ένα από τα πολλά παραδείγματα της εξαιρετικής ταχύτητας και ευρωστίας του αλλά και της σχετικής έστω συνειδητότητάς του (βλ. Εικόνα 35).



Εικόνα 33: Ο ερωτικός χαιρετισμός μεταξύ του Zeus (Richard Cetrone) και της Alpha Queen (Athena Perample).



Εικόνα 34: Ο Zeus, η Alpha Queen και τα υπόλοιπα ζόμπι του Las Vegas, μαζί με τον ζωντανό όμηρό τους, Burt Cummings (Theo Rossi).



Εικόνα 35: Ο Zeus κυνηγά το ελικόπτερο της διαφυγής προκειμένου να εκδικηθεί το θάνατο της Alpha Queen.

Ένα άλλο στοιχείο, το οποίο δεν τονίζεται ιδιαίτερα από τον Hunt, αλλά παρατηρείται τόσο συχνά που σίγουρα αξίζει να σχολιαστεί, είναι η συνειδητότητα. Μάλιστα, η αλλαγή στο χαρακτήρα του ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα μπορεί να καταστεί σαφής, τουλάχιστον εν μέρει, συγκρίνοντας μια συγκεκριμένη ταινία από την πρώτη ζόμπι τριλογία του George A. Romero, γυρισμένη το 1978, με μια από τη δεύτερη, γυρισμένη το 2005. Στο *Dawn of the Dead*, τα ζόμπι δεν έχουν επίγνωση της ύπαρξης τους, βούληση, λογική σκέψη και ούτω καθεξής. Δεν διαθέτουν συνειδητότητα. Επιτίθενται απλώς στους ζωντανούς, θέλοντας να φάνε τη σάρκα τους. Στο *Land of the Dead*, τα ζόμπι αυτενεργούν, έχουν επίγνωση της κατάστασής τους και της θέσης τους στον κόσμο, θέση την οποία θέλουν να αλλάξουν. Η κατασπάραξη (κάποιων) ζωντανών αποτελεί το μέσο για την επίτευξη αυτού του στόχου (ικανοποιώντας παράλληλα και μια άλλη επιθυμία τους, αυτή για ανθρώπινη, ζωντανή σάρκα).

Χρήσιμα συμπεράσματα για τις διαφορές στο ζόμπι μεταξύ του 20ού αιώνα και των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου προκύπτουν και μέσα από τη σύγκριση μεταξύ του *Dawn of the Dead* και το remake του, το οποίο γυρίστηκε το 2004. Στην εκδοχή του 2004, έχουμε μια από τις πρώτες εμφανίσεις του λεγόμενου γρήγορου ζόμπι (fast zombie). Διαθέτοντας την ικανότητα να εντοπίσουν ευκολότερα τους ζωντανούς σε σχέση με τους προκατόχους τους, τα ζόμπι του 2004 επιτίθενται με μεγαλύτερη ταχύτητα και ορμή, σαν ένας πολύ βίαιος στρατός ή σαν ένας αχόρταγος ιός, ο οποίος εξαπλώνεται γρηγορότατα και σχεδόν ανεξέλεγκτα (βλ. Εικόνα 36). Η μυϊκή δύναμή τους είναι μεγαλύτερη. Η φωνή τους είναι επίσης πιο δυνατή, τα γρυλλίσματά τους πιο διαπεραστικά σε σχέση με των προκατόχων τους. Όσον αφορά την εμφάνισή τους αυτή καθαυτή, και τα δικά τους ρούχα είναι φθαρμένα και βρόμικα, ενώ η σάρκα τους είναι επίσης σαπισμένη και ματωμένη.



Εικόνα 36: Κάποια από τα γρήγορα ζόμπι από το remake του *Dawn of the Dead* (2004).

Το λεγόμενο γρήγορο ζόμπι εμφανίζεται κινηματογραφικά στις αρχές της δεκαετίας του 2000, αν και αυτό έχει τις ρίζες του στον προηγούμενο αιώνα και στο πρώτο βιντεοπαιχνίδι *Resident Evil*[479]. Είναι ίσως η πιο περιβόητη –ή και διαβόητη– από τις αλλαγές που έχουν προκύψει στο συγκεκριμένο είδος, ένα εξ ορισμού οξύμωρο[480] το οποίο τείνει να επικρατήσει των υπόλοιπων παραλλαγών του μύθου. Η εμφάνιση των γρήγορων ζόμπι προκάλεσε σοκ στους πρώτους θεατές των ταινιών *28 Days Later*, της ταινίας που εισήγαγε αυτή την παραλλαγή, αλλά και σε purist οπαδούς του είδους γενικά[481]. Στο *28 Days Later* τα ζόμπι αποκαλούνται rage zombies (οργισμένα ζόμπι), μιας και αυτό είναι το βασικό χαρακτηριστικό του ιού που τα καταλαμβάνει (βλ. Εικόνα 37). Δεν πρόκειται για νεκροζώντανους αλλά για μολυσμένους. Η ταινία είναι σημαντική και γιατί καθιερώνει τη ζόμπι οπτικοακουστική μυθοπλασία, από τη μία ως έχουσα καλλιτεχνικές αξιώσεις –χάρη στο βραβευμένο, «σοβαρό» σκηνοθέτη της και τον σεναριογράφο της, ο οποίος νωρίτερα διαγράψει πορεία ως λογοτέχνης, συγγραφέας «σοβαρών» μυθιστορημάτων και σεναρίων– και από την άλλη ως εμπορικά βιώσιμη, απευθυνόμενη σε κοινό πέρα από το σκληροπυρηνικά horror (τα κέρδη της ήταν 82,7 εκατομμύρια δολάρια, ποσό δεκαπλάσιο από τον προϋπολογισμό της των 8 εκατομμυρίων)[482]. Επιπλέον, ακολουθώντας το πνεύμα και τις εξελίξεις της εποχής, τόσο εντός όσο και εκτός horror (βλ. τις ταινίες που γύρισαν στα τέλη της δεκαετίας του 1990 και στις αρχές του 2000 ο Lars von Trier και άλλοι δημιουργοί του Dogme 95, το ρεύμα του mumblecore, το *Blair Witch Project* κ.ά.), η ταινία γυρίστηκε στο χέρι, με ψηφιακή κάμερα τύπου DV[483] – γεγονός που την καθιστά μία από τις πρώτες οπτικοακουστικές μυθοπλασίες ζόμπι που αξιοποιούσαν αυτήν τη φτηνή, μαζικά προσβάσιμη τεχνολογία (προφανώς, πολλές

[479] Josh Levin. "Dead Run. How did movie zombies get so fast?" Διαθέσιμο στο https://slate.com/culture/2004/03/how-did-movie-zombies-get-so-fast.html Προσπελάστηκε στις 19 Μαΐου 2020.

[480] Levin, "Dead Run", χωρίς αριθμό σελίδας.

[481] Luckhurst, *Zombies*, 12.

[482] Box Office Mojo "28 Days Later…" Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://www.boxofficemojo.com/release/rl1262585345/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

[483] Alyssa Miller, "Two Reasons Why '28 Days Later' Could Never Be Made Today". 26 Δεκεμβρίου 2022. Διαθέσιμο στο https://nofilmschool.com/why-28-days-later-couldn't-be-made-today Προσπελάστηκε στις 27 Δεκεμβρίου 2022.

ακολούθησαν το παράδειγμά της). Παρά την αρχική δυσπιστία, τα fast/rage zombies επεκτάθηκαν (μεταδόθηκαν) σε πολλές άλλες ταινίες και σειρές του είδους, όπως για παράδειγμα το *Train to Busan*[484] (βλ. Εικόνα 38).



Εικόνα 37: Τα fast/rage zombies του *28 Days Later* καταδιώκουν αμάξι στο οποίο επιβαίνουν μερικοί από τους επιζώντες.



Εικόνα 38: Κάποια από τα γρήγορα ζόμπι του *Train to Busan*.

Πέρα από τη γρήγορη κίνηση, ένα ακόμη βασικό χαρακτηριστικό των νέων ζόμπι είναι η έκφραση μανίας –λύσσας, επιθετικότητας– που βρίσκεται συνεχώς αποτυπωμένη στα πρόσωπά τους – και ακόμα περισσότερο όταν εφορμούν κατά ενός ζωντανού ανθρώπου (βλ. Εικόνα 39). Αυτή η φρενήρης εγρήγορση και η επιπρόσθετη –σε σχέση με παλιότερα ζόμπι– δύναμη τούς επιτρέπει να υπερβαίνουν πιο εύκολα τα όρια που θέτουν οι ζωντανοί ή το περιβάλλον (βλ. Εικόνα 40). Αλλά ακόμα και στάσιμα δείχνουν τρομακτικά: βρίσκονται σε

[484] *Train to Busan (Busanhaeng)*. Σκηνοθεσία Yeon Sang-ho. 2016. Next Entertainment World, RedPeter Film, Movic Comics, 2016.

σπασμωδική κατάσταση ακόμα κι όταν δεν προχωρούν προς κάποιο προορισμό, ακόμη και όταν δεν έχουν κάποιο στόχο (λ.χ. κάποιον επιζώντα) στο οπτικό πεδίο τους. Ακόμα και βαδίζοντας σημειωτόν τα γρήγορα ζόμπι σφύζουν από μια νοσηρή ενεργητικότητα – ή μια υπαρξιακή ανησυχία η οποία δεν κοπάζει ποτέ (βλ. Εικόνα 41). Ίσως αυτός είναι και ο λόγος που αναπαριστώνται όχι απλώς με σαπισμένη ή πληγωμένη σάρκα, αλλά με φλέβες που διαγράφονται ανάγλυφα και μάτια έντονου κίτρινου ή κόκκινου χρώματος (βλ. Εικόνα 42 αλλά και 39).



Εικόνα 39: Το πρώτο ζόμπι του *Train to Busan*.



Εικόνα 40: Φρενήρη και ασυγκράτητα, τα fast zombies του *Train to Busan* και εκείνα του *28 Days Later* περνάνε μέσα από τζάμια προκειμένου να επιτεθούν στους ζωντανούς.



Εικόνα 41: Τα ζόμπι του *Train to Busan*, ανήσυχα κι αεικίνητα ακόμα κι όταν δεν επιτίθενται.



Εικόνα 42: Τα κόκκινα μάτια ενός από τα rage zombies του *28 Days Later*.

Η σχετική βιβλιογραφία και αρθρογραφία έχει επιχειρήσει να εξηγήσει αυτή τη μεταστροφή. Μια εύκολη λύση στο ερώτημα θα ήταν αυτή που προτείνει ο Chad Collins: «Τα ζόμπι έγιναν γρήγορα επειδή η ζωή έγινε γρηγορότερη»[485] κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Και όντως, η τεχνολογία έγινε γρηγορότερη, η επικοινωνία έγινε γρηγορότερη, η διαδικασία του πολέμου έγινε γρηγορότερη, η ικανοποίηση των επιθυμιών έγινε γρηγορότερη, η σύναψη σχέσεων έγινε γρηγορότερη, ο τερματισμός τους το ίδιο, η διαδικασία δημιουργίας ταινιών έγινε γρηγορότερη, η μετάδοση των ιών έγινε γρηγορότερη. Επιπλέον, όμως, σύμφωνα με τον ίδιο δημοσιογράφο, η ζωή είναι πιο άγρια και πιο μοχθηρή – μια άποψη που πιθανώς να έβρισκε σύμφωνο μεγάλο μέρος του παγκόσμιου πληθυσμού. Από την άλλη, αναφερόμενος συγκεκριμένα στα γρήγορα ζόμπι του remake του *Dawn of the Dead* και στον απόηχο των επιθέσεων της 11ης Σεπτεμβρίου, ο Stephen King περιγράφει αυτήν τη νέα παραλλαγή ως:

> «[γ]ρήγορα κινούμενους τρομοκράτες οι οποίοι δεν τα παρατάνε ποτέ. Δεν μπορείς να ανοίξεις διάλογο μαζί τους, δεν μπορείς να διαπραγματευτείς μαζί τους, δεν μπορείς καν να απειλήσεις τα σπίτια τους και τις οικογένειές τους με αντίποινα. Μπορείς μόνο τα πυροβολήσεις και μετά να να μείνεις μακριά από τα σώματα που συσπώνται καθώς πεθαίνουν. Θυμήσου πως το δάγκωμά τους είναι κάτι χειρότερο από θανατηφόρο[486].»

[485] Chad Collins, "Undead Reckoning: The History of the Fast Zombies". 12 Μαΐου 2022. Διαθέσιμο στο https://www.dreadcentral.com/editorials/428911/undead-reckoning-the-history-of-fast-zombies/ Προσπελάστηκε στις 12 Οκτωβρίου 2022. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Zombies have gotten fast because the world has gotten faster".

[486] Stephen King, *Danse Macabre*. (New York: Scribner, 2010), 18. Πρωτότυπο απόσπασμα: "fast-moving terrorists who never quit. You can't debate with them, you can't parley with them, you can't even threaten their homes and families with reprisals. All you can do is shoot them and then steer clear of the twitchers. Remember that their bite is worse than fatal". Ο King ξεκαθαρίζει πως δεν αναφέρεται σε συγκεκριμένες εθνοτικές ή θρησκευτικές ομάδες, αλλά σε τρομοκράτες γενικά.

Τουλάχιστον σύμφωνα με τον McReynolds, αυτή η αγριότητα είναι συνυφασμένη με την Ανθρωπόκαινο, δηλαδή με μια εποχή στην οποία η ανθρωπότητα έχει καταστεί η ίδια μια δύναμη της φύσης, ενεργώντας σαρωτικά και χωρίς σύνεση ή συνείδηση, ακυρώνοντας την ίδια τη Φύση και μη αφήνοντας κανένα σημείο του πλανήτη ανέπαφο από την αρνητική ανθρώπινη επιρροή:

> «Η εικόνα των ανθρωπίνων όντων ως δύναμης της φύσης υπερβαίνει, και ταυτόχρονα ίσως υπονομεύει, το όραμα περί των ανθρώπων ως λογικών αυτενεργούντων υποκειμένων τα οποία διαθέτουν δικαιώματα – ένα όραμα το οποίο αναδύθηκε με το Διαφωτισμό. Έτσι, η μορφή του ζόμπι δείχνει να είναι το ιδανικό όχημα για την απεικόνιση αυτών των αγωνιών και των επιθυμιών που σχετίζονται με αυτές, αλλά μια μορφή επιταχυμένη στις μέρες μας, μιας και ο γεωλογικός χρόνος δείχνει και να επιμηκύνεται αλλά και να κονταίνει εξαιτίας της ανάδυσης της Ανθρωπόκαινου[487].»

Σύμφωνα με τον McReynolds, οι ταινίες με ζόμπι από την αλλαγή του αιώνα και μετά είναι ταινίες με γρήγορα ζόμπι επειδή απεικονίζουν τα ανθρώπινα όντα ως δύναμη της φύσης, υπεύθυνη, μεταξύ άλλων, για την κλιματική αλλαγή και την κακομεταχείριση του πλανήτη. Ωστόσο, δεν καταδεικνύεται ποτέ ούτε κάποια συλλογιστική για αυτές τις καταστροφικές πράξεις ούτε καταγγέλλεται η ενοχή συγκεκριμένων ομάδων ή συγκεκριμένων πρακτικών: «Σε παγκόσμια κλίμακα, τα γεγονότα που συμβαίνουν είναι πολύ μεγάλα και πολύ απρόσωπα για να επιρριφθούν ευθύνες σε συγκεκριμένα άτομα, είτε για το ότι επέφεραν την κατάσταση είτε για το ότι δεν μπορούν να την αλλάξουν»[488]. Παρομοίως, η συμπεριφορά των ζόμπι ούτε δικαιολογείται ούτε δείχνει να αποσκοπεί σε συγκεκριμένους στόχους: «Οι ορδές των ζόμπι δείχνουν να κυβερνώνται όχι από την ελεύθερη βούληση αλλά από τους παράξενους ελκυστές της θεωρίας του χάους»[489].

Παρόμοια είναι η θεωρία που προκρίνει ο Aldana Reyes ως προς αυτόν τον καινούριο τύπο ζόμπι. Δηλαδή, μια στροφή από το μεταφυσικό στοιχείο, τη χειραγώγηση μέσω μαγείας, προς το καθαρά εμπειρικό και βιολογικό: «στερημένα από υπερφυσικές καταβολές, τα ζόμπι δημιουργούνται στους δοκιμαστικούς σωλήνες αμφίβολων εργαστηρίων ή, σε άλλες περιπτώσεις, αποτελούν τις ατυχείς συνέπειες τοξικών πολέμων»[490]. Υπό αυτήν την έννοια, βέβαια, τα ζόμπι μπορούν να θεωρηθούν όχι ως απέθαντοι, αλλά ως άρρωστοι άνθρωποι, για τους οποίους ενδέχεται να βρεθεί και μια θεραπεία, και πάλι μέσω της επιστήμης. Αυτή η κατάσταση νόσησης και όχι νεκρανάστασης εξηγεί, σύμφωνα με τον ίδιο συγγραφέα και την

---

[487] McReynolds, "Zombie Cinema", 160. Πρωτότυπο απόσπασμα: "The image of human beings as a natural force transcends, even undermines, the vision of humans as rational, rights-bearing subjective agents that emerged in the Enlightenment. As such, the zombie picture appears to be an ideal vehicle for the depiction of these anxieties and their associated desires, this time speeded up even as geological time appears to be both extended and foreshortened by the emergence of the Anthropocene".

[488] McReynolds, "Zombie Cinema", 163. Πρωτότυπο απόσπασμα: "At a global scale, events are too big and too impersonal for anyone to be held accountable, either for bringing the situation about or for not doing anything about it".

[489] McReynolds, "Zombie Cinema", 161. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Zombie hordes appear to be governed not by free will as much as the strange attractors of chaos theory".

[490] Aldana-Reyes, "Beyond the Metaphor…", 5.

αυξημένη συνειδητότητα που παρουσιάζουν τα ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα.

Εκτός από τον τρόμο για την κατάχρηση της επιστήμης και την καταστροφή του περιβάλλοντος, η γρηγοράδα των ζόμπι αλλά και η τάση τους να κινούνται σε μεγάλες ομάδες, αφορά και την αγωνία από τη μόλυνση που θα επιφέρουν η κατάρρευση των συνόρων και οι μεγάλες μετακινήσεις πληθυσμών. Η ικανότητα των ζόμπι να υπερβαίνουν τα σύνορα αντιπροσωπεύει τον φόβο των δυτικών απέναντι στην απανθρωποποιημένη, απρόσωπη ετερότητα που πρεσβεύουν οι μη λευκοί εργάτες – τον φόβο των δυτικών πως και εκείνοι θα απολέσουν τον έλεγχο, την ατομικότητα και την ταυτότητά τους και θα γίνουν Άλλοι.

Γενικώς, στις ταινίες ζόμπι παρακολουθούμε τον συλλογικό φόβο της ανθρωπότητας για τα αντίποινα της φύσης μετά από χρόνια κακομεταχείρισης:

> «Η μητέρα φύση είναι ο μεγαλύτερος κατά συρροήν δολοφόνος. Κανείς δεν τη φτάνει. Ούτε στην εφευρετικότητα[491].»

Από την άλλη, ο Clasen[492] συνδέει το fast zombie με μια άλλου είδους αγριότητα, με τον προαιώνιο, ενστικτώδη φόβο απέναντι στο ζώο-θηρευτή, το αρπακτικό (predator), ακόμα κι αν υπό φυσιολογικές συνθήκες ο μέσος άνθρωπος του σήμερα δεν κινδυνεύει να κατασπαραχθεί ή ακόμα και να καταδιωχθεί απλώς από ένα τέτοιο ζώο (εκτός κι αν βρεθεί, π.χ. σε ένα μια ζούγκλα ή στη μέση του ωκεανού).

Οι αλλαγές στην ταχύτητα και σε άλλες ιδιότητες του ζόμπι σχετίζονται και με τις τεχνολογικές εξελίξεις όσον αφορά την ίδια την κινηματογραφική δημιουργία. Για παράδειγμα, ο Levin[493] επιχειρηματολογεί πως ο λόγος που ζόμπι σαν αυτά του των ταινιών και σειρών *Resident Evil* έχουν προκύψει ως αποτέλεσμα της τεχνολογίας CGI. Τέτοια τεχνολογία επιτρέπει στους κινηματογραφιστές να δημιουργούν, μέσω υπολογιστών, γρήγορες ορδές ζόμπι, οι οποίες κινούνται ως ενιαίο σώμα κατά των θυμάτων τους. Ο ισχυρισμός του Levin, διατυπωμένος το 2004, γίνεται ακόμα πιο πειστικός παρακολουθώντας την ταινία *World War Z*[494], η οποία γυρίστηκε το 2013. Η σκηνή της εισβολής της Ιερουσαλήμ από τα ζόμπι –με την πρωτόγνωρη μανία και ταχύτητα των ζόμπι, καθώς και την ικανότητά τους να ανεβαίνουν τα τείχη ως ένα ενιαίο σώμα αποτελούμενο από χιλιάδες μικρότερα (βλ. Εικόνες 43 και 44)– δεν θα μπορούσε να έχει γυριστεί χωρίς τέτοια εφέ. Το *World War Z* είναι μια από τις ακριβότερες ταινίες που γυρίστηκαν ποτέ, ασχέτως είδους, (το κόστος του εκτιμάται πως υπερβαίνει τα 200 εκατομμύρια δολάρια) και αντίστοιχα μεγάλα έσοδα. Χρησιμοποιώντας αυτήν την ταινία ως παράδειγμα ο Romero θεωρεί πως η επιτάχυνση των ζόμπι έχει να κάνει με το γεγονός πως έχουν γίνει το αντικείμενο mainstream, υπερβολικά ακριβών αλλά και υπερβολικά εμπορικών ταινιών: το ζόμπι εξαναγκάστηκε να αποκτήσει

---

[491] *World War Z*. Σενάριο Matthew Michael Carnahan, Drew Godard, Damon Lindelof.

[492] Mathias Clasen, The Anatomy of the Zombie: A Bio-Psychological Look at the Undead Other. Otherness: Essays and Studies 1.1, October 2010. https://otherness.dk/fileadmin/www.othernessandthearts.org/Publications/Journal_Otherness/Otherness_Essays_and_Studies_1.1/Anatomy_of_a_Zombie_01.pdf Προσπελάστηκε στις 12 Οκτωβρίου 2022.

[493] Levin, "Dead Run", χωρίς αριθμό σελίδας.

[494] *World War Z*. Σκηνοθεσία Marc Foster. Plan B Entertainment, 2DUX², Apparatus Productions, GK Films, Hemisphere Media Capital, 2013.

ιδιότητες όπως μεγάλη ταχύτητα ή μεγάλη δύναμη ακριβώς για να μοιάσει με τα τέρατα και τους «κακούς» άλλων εμπορικών περιπετειών[495] και άρα να γίνει και αυτό ακόμα πιο εμπορικό.



Εικόνα 43: Τα γρήγορα ζόμπι του *World War Z* ανεβαίνουν ως ένα σώμα τα τείχη της Ιερουσαλήμ.



Εικόνα 44: Τα γρήγορα ζόμπι του *World War Z*, όταν έχουν πια εισβάλει στην Ιερουσαλήμ.

Το παράδοξο, όμως, παραμένει: μπορεί το λεγόμενο γρήγορο ζόμπι να είναι όντως ζόμπι; Ο ίδιος ο Romero έχει επισημάνει πως κάτι τέτοιο είναι εξ ορισμού αδύνατο (η αποσύνθεση που παρουσιάζουν τα σώματα των ζόμπι θα τα δυσκόλευε να τρέξουν)[496], ενώ ο Edgar Wright (σκηνοθέτης του *Shaun of the Dead*) κάνει λόγο για μπασταρδοποίηση ενός κλασικού

[495] Tammy Oler, "George A. Romero Explains Why Fast Zombies Could Never Exist (Hint: Weak Ankles)". 14 Φεβρουαρίου 2008. Διαθέσιμο στο https://www.vulture.com/2008/02/george_a_romero_explains_why_f.html Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

[496] Oler, "George A. Romero Explains Why Fast Zombies Could Never Exist", χωρίς αριθμό σελίδας..

τέρατος[497]. Ο σκηνοθέτης και σεναριογράφος ταινιών horror, Jed Sheppard προκρίνει την απάντηση πως τα fast zombies δεν είναι ζόμπι αλλά απλώς μολυσμένοι άνθρωποι[498], σε συμφωνία με τα όσα περιγράφει και ο Aldana Reyes (βλ. παραπάνω). Όντως, υπάρχει μια ξεκάθαρη σύνδεση μεταξύ της ταχύτητας με την οποία διαδίδονται και μεταλλάσσονται κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα οι ιοί και εντός και εκτός της ζόμπι μυθοπλασίας και της ταχύτητας των ζόμπι κατά την ίδια περίοδο. Εκτός από την οικονομική κρίση, τις μαζικές μετακινήσεις πληθυσμών, την εσχατολογία και την καταρρευσιολογία, την ερημοποίηση και άλλες ραγδαίες αλλαγές, ο 21ος αιώνας χαρακτηρίζεται από συνεχείς επιδημίες και πανδημίες ιών, μερικοί εκ των οποίων δεν υπήρχαν καν κατά τον 20ό αιώνα. Η μετατροπή των ζόμπι σε υπέρ-γρήγορη ορδή, η κοινή συμπεριφορά τους που στηρίζεται στην επιθετικότητα και την αδιάκοπη αναζήτηση θυμάτων, εξηγείται και επιστημονικά.

Για παράδειγμα, η επιδημιολογία και η βιολογία ήταν η βάση πάνω στην οποία σχεδιάστηκε η κίνηση και η εν γένει συμπεριφορά των ζόμπι στο *World War Z* – η ασυνήθιστη, και για πραγματικούς ανθρώπους και για το συγκεκριμένο είδος επινοημένων τεράτων, ταχύτητα και δύναμή τους, η ικανότητά τους να κινούνται ταυτόχρονα και ως ενιαίο σώμα έχει βασιστεί σε αντίστοιχες ιδιότητες πραγματικών ιών. Η ιογένεια είναι ούτως ή άλλως συνυφασμένη με τα ζόμπι και ως προς τον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσονται και τείνουν να κυριαρχήσουν – και στις δύο περιπτώσεις αυτό που τίθεται σε εφαρμογή είναι η χειραγώγηση (manipulation), δηλαδή, η εύρεση άλλων οργανισμών, άλλων σωμάτων, τα οποία ο ιός θέτει υπό τον έλεγχό του και τα χρησιμοποιεί προκειμένου να εξαπλωθεί περαιτέρω, ούτως ειπείν προκειμένου να βρει και άλλα σώματα τα οποία να χειραγωγήσει. Κοινώς, η μεταδοτικότητα[499].

Όπως τονίζει ο βιολόγος David Hughes –στο σύντομο ντοκιμαντέρ *World War Z: Looking to Science*, το οποίο εξηγεί το πώς το *World War Z* άντλησε έμπνευση από την επιδημιολογία και τη βιολογία για να απεικονίσει τα ζόμπι–, τα συγκεκριμένα όντα:

> «… δεν έχουν δικούς τους σκοπούς. Είναι νεκροί. Στην περίπτωση των βιολογικών συστημάτων, είναι αναπαραγωγικά νεκροί. Στην ταινία βλέπουμε μια συμπεριφορά που κατευθύνεται προς έναν σκοπό. Όταν τα ζόμπι δαγκώνουν ένα άτομο, αυτό το ίδιο άτομο ψάχνει να βρει κι άλλους ξενιστές. Αυτό ακριβώς είναι που βλέπουμε και στον πραγματικό κόσμο. Μπορούμε να δούμε ότι τα παράσιτα, όταν μολύνουν ένα άτομο, προσπαθούν να διαδώσουν αντίγραφα των γονιδίων του ατόμου[500]».

Με τη βοήθεια των ειδικών εφέ και του μεγάλου budget, η απεικόνιση των ζόμπι ως πολύ γρήγορης, πολύ βίαιης ορδής φτάνει σε ένα απόγειο με την εν λόγω ταινία. Τα ζόμπι κινούνται υπεράνθρωπα γρήγορα και σε πολύ μεγάλες ομάδες, αναπόσπαστα το ένα από το άλλο, σαν μια γραμμή ή ένα ποτάμι που προσπαθεί να συμπαρασύρει τα πάντα και να γιγαντωθεί ακόμη περισσότερο:

---

[497] Luckhurst, *Zombies*, 12.

[498] James McMahon, "Undead on Arrival: Should zombies run or lurch?" 21 Ιουνίου 2021. Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/culture/2021/jun/21/should-zombies-run-or-lurch. Προσπελάστηκε στις 19 Ιουλίου 2021.

[499] *World War Z: Looking to Science*. Paramount Home Entertainment, 2013.

[500] *World War Z: Looking to Science*.

> «Στην πραγματικότητα μοιάζουν πολύ με κοπάδι μυρμηγκιών ή τερμιτών. Οπότε, για παράδειγμα, το να σκαρφαλώνουν τοίχους είναι κάτι που τα μυρμήγκια κάνουν όλη την ώρα. Δεν μπορούν να μιλήσουν μεταξύ τους, αλλά χρησιμοποιούν μικρά σήματα με τους κοντινούς τους και μέσα από τις συλλογικές τους ενέργειες προκύπτει ένα μοτίβο μεγάλης κλίμακας[501]».

Αναφορικά με τη σχέση των ζόμπι με την κωμικότητα, και αυτή έχει τις απαρχές της στον 20ό αιώνα. Ταινίες όπως το *King of the Zombies* και το *Zombies on Broadway* παρουσιάζουν τέτοια στοιχεία, αν και δεν είναι αμιγώς κωμικές. Η Badley επιχειρηματολογεί πως το γκροτέσκο σωματικό χιούμορ άρχισε να επικρατεί στις ταινίες ζόμπι από τη δεκαετία του 1980 και μετά – μια εξέλιξη η οποία σημειώθηκε ταυτόχρονα με τη σταδιακή απόσυρση του κοινωνικοπολιτικού σχολιασμού από τις αντίστοιχες μυθοπλασίες[502]. Όντως, στη δεκαετία του 1980, φιλμ όπως το *The Return of the Living Dead*[503], το *Re-Animator*[504], το *My Boyfriend's Back*[505] και το *Night of the Creeps* βασίζονται στα ζόμπι, αλλά διαθέτουν επίσης και ένα πιο εφηβικό, χοντροκομμένο χιούμορ –αρκετά από αυτά αφορούν εφήβους, νεανικές υποκουλτούρες ή/και εκτυλίσσονται σε σχολεία–, μαζί με μακάβρια στοιχεία splatter και σωματική κωμωδία (slapstick). Αντλώντας και από τον Dendle[506], ο Platts θεωρεί –χωρίς να βρίσκει κάτι το αρνητικό σε αυτό– πως πρόκειται για την περίοδο κατά την οποία το είδος των ζόμπι παρωδούσε τον εαυτό του[507]. Ωστόσο, ο 21ος αιώνας παρουσιάζει μια αύξηση και σε τέτοιου τύπου ταινίες και σειρές. Μια ενδεικτική καταμέτρηση δείχνει πως οι κωμωδίες με ζόμπι είναι σαφώς περισσότερες στις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα απ' ό,τι σε ολόκληρο τον εικοστό[508].

Ο ίδιος ο Romero θεωρεί ταυτόσημες τις έννοιες του ζόμπι και της κωμωδίας: σχεδόν όλες οι δικές του ταινίες που ανήκουν σε αυτό το είδος περιέχουν ηθελημένα αστείες σκηνές. Ο Tony Burgess, συγγραφέας του μυθιστορήματος *Pontypool Changes Everything*[509], στο οποίο βασίστηκε η ταινία με ζόμπι *Pontypool* υπερθεματίζει, λέγοντας πως καθετί horror είναι εξ ορισμού χιουμοριστικό[510]. Ο Saris χαρακτηρίζει τη σχετική οπτικοακουστική μυθοπλασία ως κατά το ήμισυ χιουμοριστική και κατά το ήμισυ φοβερή[511].

---

[501] *World War Z: Looking to Science*.

[502] Linda Badley, "Zombie Splatter Comedy from Dawn to Shaun: Cannibal Carnivalesque", στο Shaun McIntosh and M. Leverette (επιμ.). *Zombie Culture Autopsies of the Living Dead*. (Lanham Md.: Scarecrow Press, 2008), 41, 47.

[503] *The Return of the Living Dead*. Σκηνοθεσία Dan O' Bannon. Cinema '84, Fox Films, Hemdale, 1985.

[504] *Re-Animator*. Σκηνοθεσία Stuart Gordon. Empire Pictures, 1985.

[505] *My Boyfriend's Back*. Σκηνοθεσία Bob Balaban. Touchstone Pictures. 1993.

[506] Dendle, Peter, *The Zombie Movie Encyclopedia*, 8-10.

[507] Platts, "Producing the American Zombie Film", 193.

[508] Wikipedia. "Zombie Comedy". https://en.wikipedia.org/wiki/Zombie_comedy. Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2020.

[509] Tony Burgess, *Pontypool Changes Everything*. (Toronto: ECW Press, 1998).

[510]Abby Coutinho, "All Horror is Humour: Interview with Tony Burgess". Χωρίς ημερομηνία. https://southshorereview.ca/interviews/all-horror-is-humour-interview-with-tony-burgess/ Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2020.

[511] Saris, "Growing Appetites", 128.

Τι είναι αυτό που καθιστά τόσο αστείο το ζόμπι; Ο Grilli θεωρεί πως είναι ακριβώς αυτή η κατάσταση ξεπεσμού και εκφυλισμού είναι που κάνει τα ζόμπι –και άλλα τέρατα– ικανά να προκαλέσουν τη συμπάθεια ή/και το γέλιο. Βασιζόμενος στον Freud, ο Grilli επιχειρηματολογεί πως «το καλύτερο αντικείμενο γέλιου» είναι που «μας φέρνει αντιμέτωπους με μια εξαχρειωμένη εκδοχή της ίδιας μας της ταυτότητας, από την οποία μας επιτρέπει να αποστασιοποιηθούμε ο μηχανισμός του γέλιου»[512]. Και αυτό ακριβώς είναι τα ζόμπι: «η αναπαράσταση της ανθρωπότητας ως ξεσκεπασμένης (κυριολεκτικά) ως το κόκκαλο»[513], δηλαδή, μειωμένης στα απολύτως βασικά χαρακτηριστικά της. Αυτό το ξεσκέπασμα, αυτή η υποβάθμιση φορτίζει το ζόμπι με το να αναπαραστήσει την ανθρωπότητα στις διάφορες εκφάνσεις της, κάποιες από τις οποίες δεν είναι κολακευτικές, αλλά είναι σίγουρα κωμικές.

Εκτός των άλλων, το ζόμπι τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα γίνεται το ίδιο φορέας, πυροδοτητής αστείων. Ενίοτε, αποκτά μακάβριο και σαδιστικό χιούμορ: ο Stubbs, βασικός πρωταγωνιστής-ζόμπι στο σχεδόν ομότιτλο παιχνίδι, απολαμβάνει χαιρέκακα το να κυνηγά και να καταβροχθίζει ανθρώπινα μυαλά, καλώντας τον παίκτη να ταυτιστεί με αυτήν την απόλαυση. Αντιθέτως, τα ζόμπι στη σειρά βιντεοπαιχνιδιών *Plants vs. Zombies*[514] δεν εμφανίζουν καθόλου το στοιχείο του τρόμου και της φρίκης, αλλά είναι από τη μία οι κατά Hunt χρήσιμοι ανταγωνιστές που εμποδίζουν τον παίκτη από το να επιτύχει το στόχο του και από την άλλη μια μόνιμη πηγή γέλιου, λόγω της εμφάνισής τους, των χορευτικών κινήσεών τους, των όπλων τους, του μόνιμου (κωμικού και όχι τρομακτικού) αναστεναγμού “brains” αλλά και λόγω του τραγουδιού που κλείνει το παιχνίδι[515]. Η Sheila, καθώς και σχεδόν όλα τα άλλα ζόμπι του *Santa Clarita Diet,* διαθέτει ευστροφία και χιούμορ. Το σενάριο της σειράς περιλαμβάνει πολυάριθμα αστεία που αφορούν την αποσύνθεση του σώματος των ζόμπι, την όρεξή τους για ανθρώπινη σάρκα αλλά και το γενικότερο πρόβλημα του να αναγκάζονται να κρύβονται από τους «κανονικούς» ζωντανούς σε ένα προ-αποκαλυπτικό κόσμο.

Τέλος, το ζόμπι δεν λειτουργεί ως πηγή ευχαρίστησης μόνο επειδή προκαλεί γέλιο, ή επειδή εμπλέκεται σε σχέσεις –συντροφικές, ερωτικές, φιλικές, οικογενειακές– με τους ζωντανούς. Η ευχαρίστηση που προσφέρει προκύπτει και μέσα απο καταστάσεις αντιθετικές προς τη στοργικότητα, δηλαδή, εκδηλώσεις βιαιότητας και επιθετικότητας των ζωντανών προς τα ζόμπι – αφορά, εν ολίγοις, την ευχαρίστηση που προκύπτει από την εξόντωσή τους. Τα video games προσφέρουν σε μεγάλο βαθμό αυτήν τη δυνατότητα: παιχνίδια τύπου shoot ‘em up –και όχι μόνο– παρέχουν στους παίκτες την ευκαιρία όχι απλώς να σκοτώσουν ζόμπι, αλλά να τα σκοτώσουν κατ’ εξακολούθηση, με πολλές παραλλαγές (οι οποίες ενίοτε συνδυάζουν το σαδισμό με το χιούμορ) και με ελάχιστες τύψεις. Μάλιστα, αυτή ακριβώς η ενθάρρυνση της βιαιότητας ενάντια σε ζόμπι, δηλαδή, απέναντι σε απανθρωποποιημένους Άλλους, έχει υποστεί κριτική από θεωρητικούς των games[516] – αν και υπάρχει και η άποψη πως τα

[512] Grilli, “Queering”, 53. Πρωτότυπο απόσπασμα: “…the best object of laughter confronts us with a degraded version of our own identity, from which the mechanism of laughter allows us to disassociate”.
[513] Grilli, “Queering”, 53. an unveiled representation of humanity reduced (literally) to its bare bones
[514] PopCap Games. *Plants Vs. Zombies*. PopCap Games. Windows, Mac OS X, 2009.
[515] Τα χιουμοριστικά, μακάβρια τραγούδια είναι ένα μοτίβο που διέπει όλα τα είδη της ζόμπι οπτικοακουστικής μυθοπλασίας, τόσο του 20ού όσο και του 21ου αιώνα. Άλλο παράδειγμα: *My Uncle John is a Zombie*.
[516] Hans-Joachim Backe and Espen Aarseth. "Ludic Zombies: An Examination of Zombieism in Games." In *DiGRA Conference*. 2013.

βιντεοπαιχνίδια έχουν αυτήν ακριβώς τη χρησιμότητα, δηλαδή την εκτόνωση σκοτεινών ενστίκτων σε ένα συγκεκριμένο, εικονικό πλαίσιο, ούτως ώστε τέτοιες τάσεις να μην εκδηλωθούν στον πραγματικό κόσμο[517].

Η ίδια ευχαρίστηση αποτυπώνεται ή έστω υπονοείται σε μεμονωμένες σκηνές αντίστοιχων ταινιών και στον 20ό και στις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Ωστόσο, είναι ενδιαφέρον το πώς, κατά τις δύο πρόσφατες δεκαετίες, η απόλαυση της βιαιότητας απέναντι στα ζόμπι, στο πλαίσιο ενός οργανωμένου παιχνιδιού ή μιας οργανωμένης διασκέδασης, περνά τόσο σε ταινίες όσο και σε πραγματικά θεματικά πάρκα που αφορούν είτε παιχνίδια τύπου paintball είτε την εκπαίδευση στην επιβίωση από μια ζόμπι αποκάλυψη. Και αν στα θεματικά πάρκα έχουμε να κάνουμε με προσομοίωση ή «προετοιμασία», στις ταινίες τα ζόμπι έχουν για τους ζωντανούς τον ρόλο που έχουν και στα video games: τον ρόλο του πραγματικού θύματος.

Έτσι, μια ταινία όπως το *The Rezort* αφορά ένα μετα-αποκαλυπτικό κόσμο στον οποίο η πανδημία έχει τεθεί υπό έλεγχο και μια πολυεθνική έχει αναλάβει να διοργανώνει σαφάρι σε κάποιο απομακρυσμένο νησί. Εκεί, οι ζωντανοί επισκέπτες-τουρίστες πληρώνουν για να μπορούν να σκοτώνουν ζόμπι. Από όντα που θεωρούνται ως τρομακτικοί θύτες αλλά και που είναι συνδεδεμένα με την αλόγιστη, παθολογική κατανάλωση, τα ζόμπι γίνονται εδώ θύματα αλλά και αντικείμενα κατανάλωσης. Το γεγονός αυτό γίνεται ακόμα χειρότερο όταν αποκαλύπτεται πως οι πρόσφυγες που έχουν προκύψει από την ανθρωπιστική κρίση και οι οποίοι έχουν βρει καταφύγιο σε κοντινά νησιά ζομποποιούνται από την πολυεθνική προκειμένου να χρησιμοποιηθούν σαν θηράματα – η απόλυτη απανθρωποποίηση και κατά Agamben γυμνή ζωή. Στο *Land of the Dead*, τα λιγότερο προνομιούχα κοινωνικά στρώματα των ζωντανών διοργανώνουν πανηγύρια όπου τα ζόμπι παίζουν διάφορους ρόλους σε κατά βάση βίαια παιχνίδια, έστω κι αν τα παιχνίδια αυτά δεν αφορούν πάντα την εξόντωσή τους.

Το *Road of the Dead*, τελευταίο σενάριο με ζόμπι του Romero –το οποίο δεν πρόλαβε να γυρίσει ο ίδιος, μιας και πέθανε το 2017, και το οποίο δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα σε μορφή ταινίας– αφορά ένα μετα-αποκαλυπτικό κόσμο του οποίου ο ζωνταντός ηγέτης διοργανώνει, στο πνεύμα του «άρτος και θεάματα», αγώνες με αυτοκίνητα με οδηγούς ζόμπι και έπαθλο έναν ζωντανό. Το ράλι έχει ως σκοπό τη διασκέδαση και τον περισπασμό των υπόλοιπων ζωντανών. Ακόμα κι αν εδώ οι όροι αλλάζουν ελαφρώς, το σκεπτικό είναι το ίδιο: τα μέλη μιας ομάδας η οποία έχει στερηθεί τα πολιτικά και άλλα δικαιώματά της, κυνηγιούνται από τέρατα (κυριολεκτικά τέρατα αυτή τη φορά), στο πλαίσιο ενός οργανωμένου θεάματος-παιχνιδιού προς τέρψη και διασκέδαση μιας ελίτ. Το ζόμπι πάλι γίνεται φορέας της νομιμοποιημένης βιαιότητας, έστω και ως το υποκείμενό της, αντί για το αντικείμενό της.

Ακόμα κι αν ο προβληματισμός περί της μοχθηρότητας απέναντι στα ζόμπι ως απανθρωποποιημένους Άλλους θεωρηθεί υπερβολικός, το όλο φαινόμενο του ζόμπι ως πηγής βίαιης ευχαρίστησης, πρώτον, αποτελεί μια ακόμα παραλλαγή, έναν ακόμα ρόλο του συγκεκριμένου τέρατος, και, δεύτερον, μιλά έμμεσα για το πώς η σύγχρονη εποχή ενθαρρύνει ή και κανονικοποιεί τη βιαιότητα σε λιγότερο προνομιούχες ομάδες. Από την άλλη, αποδεικνύει πόσο πολύ έχουν εξοικειωθεί οι ζωντανοί (θεατές και χαρακτήρες) με το συγκεκριμένο τέρας.

[517] Grant Tavinor, *The Art of Video Games*. (Hoboken: John Wiley & Sons, 2009), 4.

2.2.2. Εντός της κοινωνίας: Συνειδητότητα και κοινωνικότητα

Εκτός από τις αλλαγές στην ταχύτητα, τον τρόπο διάδοσης του εκάστοτε ιού, της αντίδρασης των ζωντανών απέναντι στους ζωντανούς νεκρούς, –ή εξαιτίας όλων αυτών–, υπάρχει και μια γενικότερη αλλαγή στο ζόμπι ως οντότητας, ως υπόστασης. Αυτή η αλλαγή δεν αφορά όλες τις ταινίες, τις σειρές και τα video games, αλλά είναι αρκετά συχνή ώστε να είναι άξια εξέτασης. Συγκεκριμένα, και σε συνέχεια της χρονολογικής εξέλιξης η ιστορία του ζόμπι μπορεί να χωριστεί στο αϊτινό μοντέλο, αυτό που εισάγει ο Romero και, τέλος, αυτό που αποκτά συνείδηση, δηλαδή επίγνωση της ύπαρξής του και της κατάστασής του. Τα ζόμπι του 21ου αιώνα έχουν αλλάξει «από άμυαλα όντα τα οποία καθοδηγούνται από το id τους, σε αναπαραστάσεις της ανθρώπινης εμπειρίας με τις οποίες μπορούμε να ταυτιστούμε»[518].

Με όρους θεωρίας του σεναρίου, κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα το ζόμπι όντως τείνει να γίνει ένας *χαρακτήρας*, ένα *πρόσωπο του έργου* με συγκεκριμένα κίνητρα, αντιδράσεις, συναισθήματα και ούτω καθεξής. Ως τέτοιο, έχει επίσης δυνατότητες εξέλιξης, είναι πιθανό να ξεκινήσει από το α΄ συναισθηματικό/γνωσιακό σημείο και να καταλήξει σε ένα ανώτερο (ή και κατώτερο, πάντως σίγουρα απομακρυσμένο από το αρχικό). Αυτό το ιδιαίτερο είδος ζόμπι, το οποίο διαθέτει συνείδηση των πράξεών του αλλά και επίγνωση του κόσμου γύρω του, μπορεί δυνητικά να γίνει πιο επικίνδυνο. Ένα νοήμον, αυτενεργόν ζόμπι –το οποίο συνεχίζει παρόλα αυτά να επιθυμεί να φάει ανθρώπινη σάρκα– «θα μπορούσε να σε ακολουθήσει, να σε περιμένει, να οργανώσει άλλα ζόμπι ώστε να σε περικυκλώσουν ή ακόμα (αν είναι αρκετά έξυπνο), να σου στήσει παγίδες»[519]. Και όντως, η συνειδητότητα καθιστά κάποια ζόμπι πιο βλαβερά μέσα στη μεθοδικότητά τους. Ενίοτε όμως, αυτή η συνείδηση τα οδηγεί στο να επιλέξουν να αποφύγουν την ανθρωποφαγία και γενικώς τη σύγκρουση με τους ζωντανούς, όπως, παραδείγματος χάριν, το ζόμπι Colin στην ομότιτλη ταινία[520]. Ως επί το πλείστον, τα ζόμπι που έχουν συνειδητότητα, επίγνωση, αντιληπτική ικανότητα, είναι συνήθως και καταλύτες μιας αλλαγής προς το καλύτερο, ακριβώς λόγω αυτής της επιπλέον ικανότητας.

Και πάλι, αυτή η αλλαγή, η απόκτηση συνειδητότητας από τα ζόμπι, έχει τις απαρχές της στον 20ό αιώνα. Συγκεκριμένα κόμικ της δεκαετίας του 1950 παρουσιάζουν ζόμπι που όχι μόνο έχουν συνείδηση αλλά είναι και αφηγητές της ίδιας της ιστορίας τους[521]. Το 1985 είναι μια σημαδιακή χρονιά, με την ταινία *Return of the Living Dead* και τα ομιλούντα ζόμπι, που εκφράζουν τις επιθυμίες και τα παράπονά τους με τρόπο που συνδυάζει τη φρίκη, τον οίκτο και το χιούμορ. Επίσης το 1985, έχουμε ένα από τα πρώτα κινηματογραφικά παραδείγματα –αν όχι το πρώτο– ζόμπι που αφυπνίζεται (τουλάχιστον εν μέρει) και εξεγείρεται: τον Bub στο *Day of the Dead*[522], του Romero. Φυλακισμένος στο υπόγειο καταφύγιο των ζωντανών, ο Bub

---

[518] Clarissa Amburgy, https://www.revenantjournal.com/wp-content/uploads/2021/12/012-Carrissa-Amburgy.pdf, 296. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…zombies have been slowly enhanced from mindless, id-driven creatures to relatable representations of the human experience».

[519] Craig Derksen and Darren Hudson Hick (2011). "Your zombies and you. Identity, emotion, and the undead". In: Christopher M. Moreman and Cory James Rushton (eds.), *Zombies are Us: Essays on the Humanity of the Walking Dead*. (Jefferson: McFarland & Company, 2011), 15. Πρωτότυπο απόσπασμα: "[an agent zombie] could follow you, lie in wait for you, organize others to surround you, or even (if it is clever enough) set traps for you".

[520] *Colin*. Σκηνοθεσία Marc Price. Nowhere Fast Productions, 2008.

[521] Luckhurst, *Zombies*, 13.

[522] *Day of the Dead*. Σκηνοθεσία George A. Romero. Laurel Entertainment Inc., 1985.

είναι το βασικό πειραματόζωο του δρα. Logan, ο οποίος προσπαθεί να βρει ένα τρόπο να εξημερώσει και να εκπαιδεύσει τα ζόμπι ώστε όχι απλώς να μην αποτελούν κίνδυνο για την ανθρωπότητα, αλλά και να γίνουν χρήσιμα για αυτή. Σταδιακά, ο Bub όντως αποκτά ένα βαθμό συνείδησης και εκλέπτυνσης, αλλά, όπως συμβαίνει και με τον ομώνυμο χαρακτήρα στο *Frankenstein* της Mary Shelley, οι «κανονικοί» άνθρωποι –οι επιστήμονες, οι στρατιωτικοί[523]– αποδεικνύονται πιο τερατώδεις από το ίδιο το τέρας. Έτσι, εν μέσω της εισβολής των άλλων ζόμπι στο υπόγειο καταφύγιο των ζωντανών, ο Bub προβαίνει σε μια συμβολική, θα λέγαμε, τιμωρία όλων των κακοποιητών του μαζί, πυροβολώντας τον λοχαγό Rhoades στο κεφάλι. Προβαίνει, δηλαδή, σε δύο νοητικές διεργασίες, όπως θα έκανε και αν ήταν ζωντανός: στη λήψη μιας απόφασης (η οποία εμφορείται από συγκεκριμένα συναισθήματα και αναμνήσεις) και στο χειρισμό ενός όπλου, στοχεύοντας, μάλιστα, με ακρίβεια το κεφάλι του εχθρού του.

Τα ρούχα του Bub (ρούχα τα οποία παραπέμπουν έντονα στην αμερικανική εργατική τάξη), η ιδιότητά του ως αιχμαλώτου/πειραματόζωου, καθώς και ο ρόλος για τον οποίο τον προορίζουν, τον καθιστούν ένα σχεδόν εξόφθαλμο σύμβολο του καταπιεσμένου προλεταριάτου[524]. Ο Romero επανέρχεται στην αναπαράσταση του ζόμπι ως καταπιεσμένου που εξεγείρεται στο *Land of the Dead*, την πρώτη ταινία της δεύτερης τριλογίας του με ζόμπι, η οποία γυρίστηκε κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Ο Big Daddy συνδυάζει την ιδιότητα του (πρώην;) τεχνίτη/εργάτη, άρα του Bub, με τη φυλετική καταγωγή και τις ηγετικές ικανότητες του Ben, από το *Night of the Living Dead.* Όπως πολλοί κινηματογραφικοί auteurs, ο Romero γίνεται αυτοναφορικός και αντλεί από το πρότερο έργο του, εμπλουτίζοντας κάθε καινούρια ταινία του με επιπλέον συναισθηματικό και συμβολικό φορτίο. Ξεκινώντας από τον Ben, οι αφροαμερικανοί χαρακτήρες στις ταινίες του Romero διαθέτουν θετικά στοιχεία όπως την ανάληψη πρωτοβουλιών/ηγεσίας, το δυναμισμό, την εξοικονόμηση πόρων, τις συνειδητές και μεθοδικές προσπάθειες για εξασφάλιση της επιβίωσης, την κοινή και συντονισμένη μεταξύ των ζωντανών δράση, καθώς και περισσή σύνεση και καθαρότητα σκέψης.

Αντίθετα με τον Ben, όμως, ο Big Daddy είναι ζόμπι, και οι ηγετικές του ικανότητες οδηγούν εν προκειμένω στον ξεσηκωμό των ομοίων του απέναντι στους ζωντανούς, οι οποίοι έχουν αποκλείσει τα ζόμπι από τα αστικά κέντρα/φρούρια. Ο Big Daddy έχει επίγνωση και του αποκλεισμού και του γεγονότος πως αυτός ο ίδιος είναι αποκλεισμένος αλλά και του ότι θα πρέπει να πυροδοτήσει μια εξέγερση των ζόμπι κατά των ζωντανών. Και αυτός χρησιμοποιεί εργαλεία (π.χ. κομπρεσέρ) και όπλα (π.χ. ένα αυτόματο) ως μέσα επίτευξης του σκοποού του.

Στο *Land of the Dead*, επομένως, έχουμε να κάνουμε με ζόμπι που έχουν κατακτήσει ένα σχετικό βαθμό συνειδητότητας, συνειδητότητα η οποία έχει να κάνει και με τη θέση τους στον μετα-αποκαλυπτικό κόσμο, και με τη γνώση πως θα πρέπει να αντιδράσουν. Έχει, όμως, να κάνει και με την αυτοβουλία, με την ικανότητα να ελέγξουν τις κινήσεις τους και να επιλέξουν να κατευθυνθούν προς έναν συγκεκριμένο στόχο, έναν συγκεκριμένο προορισμό. Αυτός ο στόχος και ο προορισμός δεν σχετίζεται με την κατασπάραξη ανθρώπινης σάρκας

[523] Αν και δεν πεθαίνει από το χέρι του Bub, ο Δρ. Logan έχει το ψευδώνυμο Frankenstein και τα πειράματα που διεξάγει κατά άλλων ζόμπι είναι τόσο απάνθρωπα, που προκαλούν αποτροπιασμό σε όσους ζωντανούς συνοδοιπόρους του μαθαίνουν για αυτά.

[524] Ryan Splenda, "Legacy of the Dead: Bub and the Blue Collar American", διαθέσιμο στο https://www.library.cmu.edu/about/news/2017-10/legacy-dead-bub-and-blue-collar-american#:~:text=George%20Romero's%20%22Day%20of%20the,to%20gain%20the%20audience's%20empathy. Προσπελάστηκε στις 19 Σεπτεμβρίου 2022.

αυτή καθαυτή, αλλά με κάτι πολύ γενικότερο και πιο σημαντικό. Μεταξύ άλλων, ο έλεγχος επί των κινήσεών τους, τους επιτρέπει να προχωρήσουν και κάτω από την επιφάνεια του νερού (κάτι το οποίο δεν συναντάται σε πολλές άλλες ταινίες του είδους). Άρα, και πάλι με αφηγηματολογικούς, σεναριακούς όρους, τα ζόμπι στο *Land of the Dead* διανύουν συνολικά, ως ένα σώμα, ως ένα *συλλογικό υποκείμενο*, μια καμπύλη χαρακτήρα: από τη θέση του αποκλεισμένου, του θύματος, του τέρατος, σε αυτήν του καταλύτη, ο οποίος επιφέρει την ισορροπία και τη δικαιοσύνη όχι μόνο για τον εαυτό του, αλλά και για τους ζωντανούς. Η ταινία τελειώνει με τα ζόμπι να αποχωρούν οικειοθελώς από το Pittsburgh-Φρούριο και τον ουρανοξύστη Fiddler's Green, μόλις επιτύχουν τον στόχο της ανατροπής και της εξολόθρευσης των ζωντανών που αποτελούν την κυρίαρχη αστική τάξη στη συγκεκριμένη πόλη-φρούριο. Αυτό δεν σημαίνει πως έχουν καταστρέψει όλους ανεξαιρέτως τους ζωντανούς. Αντίθετα, αφήνουν απείραχτους αρκετούς επιζώντες, οι οποίοι προέρχονται από τα καταπιεσμένα, φτωχότερα στρώματα του Pittsburgh-Φρουρίου, και οι οποίοι οργανώνουν από την αρχή την κοινωνία τους με βάση ένα σύνολο αρχών πιο κοντινών στον κομμουνισμό και στην κοινοκτημοσύνη παρά στον καπιταλισμό.

Αλλά η συνειδητότητα των ζόμπι στις οπτικοακουστικές μυθοπλασίες των δύο πρόσφατων δεκαετιών δεν έχει να κάνει μόνο με πράξεις αντίστασης ή με κοινωνικοπολιτικά κίνητρα. Και παρόλο που, σύμφωνα με το κλισέ, «τα πάντα είναι πολιτική», είναι αυτή ακριβώς η επέκταση των ζόμπι και σε θέματα που δεν έχουν να κάνουν μόνο με την κοινωνικοπολιτική κριτική ή με το horror που τα καθιστά τόσο δημοφιλή στις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα και σιγουρεύει την επέλασή τους και πέρα από το υποείδος από το οποίο ξεκίνησαν – και, άρα, πέρα από τα θέματα με τα οποία ασχολούνταν οι αντίστοιχες μυθοπλασίες κατά τον 20ό αιώνα. Διότι, τα ζόμπι δεν είναι πια αποκλειστικά το σύμβολο της επικράτησης του ολοκληρωτισμού ή της αντίδρασης σε αυτόν, αλλά είναι επίσης και φίλοι, αντικείμενα ή υποκείμενα ερωτικού πόθου, συνάδελφοι στη δουλειά, κατοικίδια, υπηρέτες και ούτω καθεξής.

Επιπλέον, τα ζόμπι τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα τείνουν να αντιμετωπίζονται ως μεμονωμένες περιπτώσεις ή ως εξαιρέσεις. Η απόκτηση (ή η επανάκτηση ή η μη απώλεια) της συνειδητότητας σημαίνει και επίγνωση του εαυτού ως μιας ξεχωριστής μονάδας, η οποία διαφέρει από τη μάζα των ζόμπι – αλλά διαφέρει και από τη μάζα των ζωντανών. Αυτή η ξεχωριστή κατάσταση σημαίνει πως το ζόμπι που έχει επίγνωση του εαυτού του μπορεί δυνητικά να λειτουργήσει είτε 1) ως Άλλος, ως απόκληρος, και απέναντι στα ζόμπι και απέναντι στους ζωντανούς, 2) ως μεσολαβητής μεταξύ των δύο ομάδων, 3) ως ήρωας/κεντρικός χαρακτήρας ο οποίος συνδυάζει τις καλύτερες αλλά και τις χειρότερες πτυχές και των ζόμπι και των ζωντανών και τις χρησιμοποιεί προς την εκπλήρωση ενός σκοπού.

Για παράδειγμα, η ιατροδικαστής Liv Moore στη σειρά *iZOMBiE*[525] (γνωστή και ως *iZombie*, βασισμένη στο ομότιτλο κόμικ) συνδυάζει την όρεξη των ζόμπι για καταβρόχθιση ανθρώπινων μυαλών με τη λύση αστυνομικών μυστηρίων που περιστρέφονται γύρω από δολοφονίες. Το ένα αλληλοσυμπληρώνει το άλλο: τρώγοντας τα μυαλά των πτωμάτων στα οποία καλείται να κάνει αυτοψία, «κληρονομεί» προσωρινά τις αναμνήσεις τους και έτσι οδηγείται προς τον εντοπισμό του εκάστοτε δολοφόνου. Παράλληλα συνεχίζει να έχει

[525] *iZombie*. Δημιουργοί Diane Ruggiero-Wright, Rob Thomas. Spondoolie Productions, Vertigo Productions, Warner Bros. Television, DC Entertainment, 2015-2019.

κοινωνική και ερωτική ζωή, να περνά τον καιρό της εκτός δουλειάς σαν «κανονικός» άνθρωπος.

Στον κόσμο της εν λόγω σειράς, τα ζόμπι δεν είναι εξαρχής ένα μαζικό φαινόμενο, το οποίο έχει εξαπλωθεί σε τέτοιο βαθμό ώστε να απειλεί τον ανθρώπινο πολιτισμό με αφανισμό. Η Moore καταφέρνει να κρατά ως επί το πλείστον κρυφή τη ζόμπι κατάστασή της, όχι μόνο για τον λόγο που περιγράφηκε στην αμέσως προηγούμενη πρόταση αλλά και επειδή το σώμα της και το πρόσωπό της δεν παραμορφώνονται ποτέ σε τέτοιο βαθμό ώστε να μοιάσει όντως με νεκροζώντανη. Η μη μαζικότητα του φαινομένου των ζόμπι στις πρώτες σεζόν του iZombie –δηλαδή το γεγονός πως η σειρά δεν εκτυλίσσεται σε έναν αποκαλυπτικό ή μετα-αποκαλυπτικό κόσμο– αντανακλάται και στην αισθητική: καθαρά, έντονα χρώματα, γύρισμα κυρίως σε στούντιο (και όχι σε φυσικά, όντως υπαρκτά τοπία τα οποία θυμίζουν μετα-αποκαλυπτικούς κόσμους), «μοντέρνα» μουσική, διακόσμηση χώρων, ρούχα, που παραπέμπουν περισσότερο σε μεσοαστούς (ό,τι είναι, δηλαδή, και οι περισσότεροι από τους βασικούς χαρακτήρες). Επιπλέον, η σειρά διαθέτει αρκετά κωμικά στοιχεία. Η σκοτεινή, σε κλίμακα του γκρι ή σέπια φωτογραφία και η αντίστοιχα ζοφερή μουσική που είναι χαρακτηριστική πολλών ζόμπι (και γενικώς μετα-αποκαλυπτικών) δημιουργημάτων οπτικοακουστικής μυθοπλασίας εδώ απουσιάζει.

Παρομοίως ζει και ενεργεί η Sheila στο *Santa Clarita Diet*. Ούτε εδώ τα ζόμπι είναι ένα μαζικό φαινόμενο. Καταφέρνουν, μάλιστα, να κρύβουν τη νεκροζώντανη κατάστασή τους. Η Sheila λαμβάνει τη συνειδητή απόφαση να μη σκοτώνει αδιακρίτως, αλλά να εξοντώνει και να τρώει μονάχα ανθρώπους που παρουσιάζουν κακοποιητικές συμπεριφορές (μεταξύ αυτών και κάποιων Νεοναζί). Παράλληλα, η επίγνωση του προβλήματός της την οδηγεί στο να αναζητήσει την πηγή του, ούτως ώστε να αποτρέψει την ευρεία διάδοση της νόσου. Τέλος, βοηθά άλλα ζόμπι στο να διατηρήσουν κρυφή την κατάστασή τους, να λύσουν κάποια εξω-ζομπικά ζητήματά τους και, ενίοτε, να βρουν τροφή. Το κωμικό στοιχείο και εδώ κάνει την ιστορία πιο ευχάριστη. Η αισθητική του *Santa Clarita* εμφανίζει πολλές ομοιότητες με εκείνη του *iZOMBiE*, αν και τα γυρίσματα έχουν γίνει ως επί το πλείστον σε φυσικούς χώρους.



Εικόνα 45: *iZOMBiE* και *Santa Clarita*[526].

[526] Αριστερά, screenshot του συγγραφέα από το *iZOMBiE*, με τη Liv Moore (Rose McIver) χαμογελαστή μπροστά στη θέα ενός ανθρώπινου μυαλού. Δεξιά η Drew Barrymore σε λεπτομέρεια από διαφημιστική φωτογραφία για το *Santa Clarita Diet*, στο οποίο πρωταγωνιστεί. Στο ποτήρι της ξεχωρίζουν μερικά ανθρώπινα δάκτυλα.

Και στις δύο σειρές οι πρωταγωνίστριες είναι ευπαρουσίαστες γυναίκες, ντυμένες με γούστο μεσοαστικό και μάλλον συνηθισμένο (βλ. παραπάνω, Εικόνα 45). Ο τρόπος ζωής τους είναι αντίστοιχος. Η Sheila δεν εμφανίζει κανένα από τα εξωτερικά χαρακτηριστικά ενός ζόμπι και το ίδιο ισχύει και για σχεδόν όλους τους νεκροζώντανους χαρακτήρες της σειράς – αν και κάποια μεμονωμένα σημεία του σώματός τους τείνουν να σαπίσουν ή να αποκολληθούν. Συνολικά, και στις δύο περιπτώσεις (*Santa Clarita Diet* και *iZOMBiE*) έχουμε να κάνουμε με ζόμπι τα οποία διαθέτουν πλήρη επίγνωση του εαυτού τους και των καταστάσεων τις οποίες βιώνουν. Μόνο προσωρινά ενδέχεται να χαθεί αυτή η επίγνωση – και, συγκεκριμένα, σε περιπτώσεις κατά τις οποίες η πείνα των ζόμπι για ανθρώπινη σάρκα υπερβαίνει την αυτοσυγκράτησή τους και τη βούλησή τους να φερθούν πολιτισμένα[527].

Επιπλέον, χαρακτήρες όπως η Sheila αλλά και άλλες πρωταγωνίστριες στην ζόμπι οπτικοακουστική μυθοπλασία ανατρέπουν τον κανόνα που παρουσιάζει τις γυναίκες «μόνο ως θύματα ή ως αντικείμενα του σεξ, παραμένοντας σκλάβες της πατριαρχικής ετεροκανονικότητας ούτως ώστε να μην απειλούν την άρθρωση της αντρικής ταυτότητας στην κουλτούρα του τερατώδους»[528]. Η Sheila, η Liv, καθώς και συγκεκριμένοι χαρακτήρες από ταινίες όπως το *Zombie Strippers!,* το *Zombie Nation*[529], το *Dead Creatures*[530] και άλλες, όχι απλώς δεν χάνουν τον έλεγχο της ζωής τους, αλλά δρουν ηρωικά. Η Drew Barrymore, πρωταγωνίστρια του *Santa Clarita Diet*, έχει δηλώσει πως ταυτίστηκε με το ζόμπι χαρακτήρα της στη σειρά –ακριβώς χάρη σε αυτό το στοιχείο της αφύπνισης– και πως η ενσάρκωση της Sheila επέδρασε θετικά στη ζωή της εκτός της οθόνης:

> «Μπορούσα να καταλάβω από το σενάριο πως [η Sheila] δεν θα ήταν σαν οποιοδήποτε άλλο ζόμπι. Είδα τους απέθαντους ως μια μεταφορά για την αφύπνιση και για το ότι ίσως η ζωή της ήταν νεκρή πριν [ενν. να γίνει ζόμπι]. Ως γυναίκα, έδινε στον εαυτό της μια κλήση αφύπνισης στα σαράντα της. Ένιωσα πως αυτό ήθελα να κάνω στη ζωή μου τώρα. Θα μπορούσαμε να το κάνουμε μαζί, παράλληλα με το χαρακτήρα […] Το να συναντήσω τη Sheila ήταν αρκετά θετικό για τη δική μου, ανθρώπινη ζωή».[531]

---

[527] Έχουμε λοιπόν να κάνουμε με ένα ζόμπι το οποίο διαφέρει αρκετά και από το αϊτινό και από το μοντέλο του Ρομέρο, αλλά και από τις άλλες παραλλαγές που έχουν εμφανιστεί κατά τον 21ο αιώνα. Ένας purist του είδους θα σχολίαζε πως δεν πρόκειται καν για ζόμπι. Πως όχι μόνο τα ζόμπι μπορούν να αφορούν οτιδήποτε, οποιοδήποτε φαινόμενο ή πτυχή της ανθρώπινης δραστηριότητας, αλλά και πως, τώρα πια, οτιδήποτε μπορεί να ονομαστεί ζόμπι, ακόμα κι αν δεν είναι αυστηρά κάτι τέτοιο. Ακόμα και αυτό το «λάθος», όμως, είναι απόδειξη της δύναμης του ζόμπι, του πόσο μακριά μπορεί να εξαπλωθεί, ακριβώς όπως ένας ιός ή μια μόδα. Το ζόμπι καταλαμβάνει τα πάντα.

[528]Amburgy, "Netflix and Kill" 296. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…only as victims or glorified sex objects, remaining slaves to patriarchal heteronormativity so as not to threaten the articulation of male identity within monster culture".

[529] *Zombie Nation*. Σκηνοθεσία Ulli Lommel. Heidenheim Films, 2004.

[530] *Dead Creatures*. Σκηνοθεσία Andrew Parkinson. Long Pig, 2001.

[531] Mohini Chaudhuri. "Drew Barrymore On Why She Related To Her Zombie Character On Netflix's Santa Clarita Diet". 19 Μαρτίου 2018. Διαθέσιμο στο https://www.filmcompanion.in/interviews/drew-barrymore-on-why-she-related-to-her-zombie-character-in-netflixs-santa-clarita-diet. Προσπελάστηκε στις 30 Απριλίου 2022. Πρωτότυπο απόσπασμα: "I could tell from the script that she wouldn't be like any other zombie. I saw the undead as metaphor for waking up and maybe how her life was a little dead before. As a woman, she was giving herself a wake up call in her 40s. I felt that's what I wanted to do in

Το *Zombie Strippers!* ωθεί το μοτίβο της ζομποποίησης ως διαδικασίας αφύπνισης, αυτό-αποδοχής και ενδυνάμωσης –σωματικής και σεξουαλικής– στο απώτατο, εξωφρενικότερο –από σεναριακής και γενικότερης αισθητικής άποψης– άκρο του. Η ταινία –ελεύθερη διασκευή του *Ρινόκερου* του Ionesco– αφηγείται τις απαρχές της εξάπλωσης ενός ιού ο οποίος ζομποποιεί και τις γυναίκες (δηλαδή, τις περισσότερες από τις strippers του τίτλου) και τους άντρες, αλλά με διαφορετικό τρόπο: ενδυναμώνει τις μεν (σωματικά, πνευματικά και, κατ' επέκταση, ψυχολογικά), ενώ τους δε τους μετατρέπει σε πιο «συμβατικά» ζόμπι (δηλαδή, σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση της Kee, έχουμε να κάνουμε με ασυνήθιστα και συνηθισμένα ζόμπι αντίστοιχα). Επιπλέον, καθεμιά από αυτές τις strippers αντιμετωπίζεται, από δραματουργικής άποψης, ως μεμονωμένη, ξεχωριστή περίπτωση, η οποία διατηρεί τη συνειδητότητα και την αίσθηση της ταυτότητας, ενώ οι ζομποποιημένοι άντρες απεικονίζονται ως μια συμπαγής, απρόσωπη, άμυαλη ορδή.

Ωστόσο, καθότι η ενδυνάμωσή τους, αλλά και η (μερική) εκδίκηση που παίρνουν για τα χρόνια εκμετάλλευσης και κακοποίησης, λαμβάνουν χώρα σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό και επαγγελματικό πλαίσιο, από το οποίο οι γυναίκες strippers δεν δραπετεύουν και το οποίο ποτέ δεν καταλύουν οριστικά, μπορεί να ειπωθεί πως η ταινία δεν παρεκκλίνει εντελώς από αυτό που η Mulvey ονόμασε αντρικό βλέμμα (για παράδειγμα, σχεδόν όλοι οι γυναικείοι χαρακτήρες εμφανίζονται ημίγυμνοι, σε αντίθεση με τους άντρες). Στην ανάλυσή του για την πορνογραφική ζόμπι ταινία *Porn of the Dead*[532], ο Jones αναφέρεται φευγαλέα στο *Zombie Strippers!,* σχολιάζοντας ότι φιλμικά κείμενα όπως αυτό δεν προτείνουν κάποια λύση στο πρόβλημα της αντικειμενοποίησης των γυναικών από τους άντρες, ειδικά στο πλαίσιο της βιομηχανίας του σεξ, αλλά τουλάχιστον δείχνουν σε ποιους τομείς και για ποιους λόγους πρέπει να γίνουν αλλαγές[533].

Η πιο δημοφιλής μεταξύ των strippers, Kat, είναι η πρώτη που γίνεται ζόμπι, άθελά της, και, με αυτόν τον τρόπο, κερδίζει ακόμη περισσότερο την προσοχή των αντρών θαμώνων, καθώς και του Ian Essko. Γίνεται ακόμα πιο επιθυμητή ακριβώς επειδή είναι ζόμπι. Το παράδειγμά της ακολουθούν οικειοθελώς σχεδόν όλες οι συναδέλφισσές της – με αρκετή παραίνεση από τον Essko. Οι μόνες που απέχουν είναι η Berenge και η Jessy. Βέβαια, η Jessy μπαίνει στον πειρασμό, θέλοντας και να νιώσει δυνατή και αποδεκτή, αλλά και να βοηθήσει οικονομικά τον εαυτό της και τη γιαγιά της. Από αυτήν την άποψη, το *Zombie Strippers!* δεν αποτελεί ένα σεξιστικό μανιφέστο, καθώς αναγνωρίζει τη δραματικότητα, την τραγικότητα ενός τέτοιου διλήμματος. Αναγνωρίζει πως όταν μια γυναίκα μπαίνει σε μια διαδικασία θα πρέπει να προσαρμόσει τη ζωή της, τις επιθυμίες της, το σώμα της στα πρότυπα που ορίζει η αντρική οπτική –το αντρικό βλέμμα όχι μόνο ως όρος της κινηματογραφικής θεωρίας αλλά και γενικότερα–, προκειμένου να επιβιώσει, οικονομικά, κοινωνικά και γενικά- είναι μια διαδικασία θυματοποίησης από μόνη της.

Μέσα όμως από αυτή τη διαδικασία ταυτόχρονης ενδυνάμωσης και υποδούλωσης οι ζομποποιημένες strippers παίρνουν, κατά μία έννοια, εκδίκηση για τα χρόνια καταπίεσης και αντικειμενοποίησης που έχουν υποστεί: τα λεγόμενα lap dances περιλαμβάνουν δαγκωματιές, ευνουχισμούς, ακρωτηριασμούς, αποκεφαλισμούς – δηλαδή, καταλήγουν είτε

---

my life right now. We could parallel the character and do it together. […] Meeting Sheila was quite positive for my own human life".

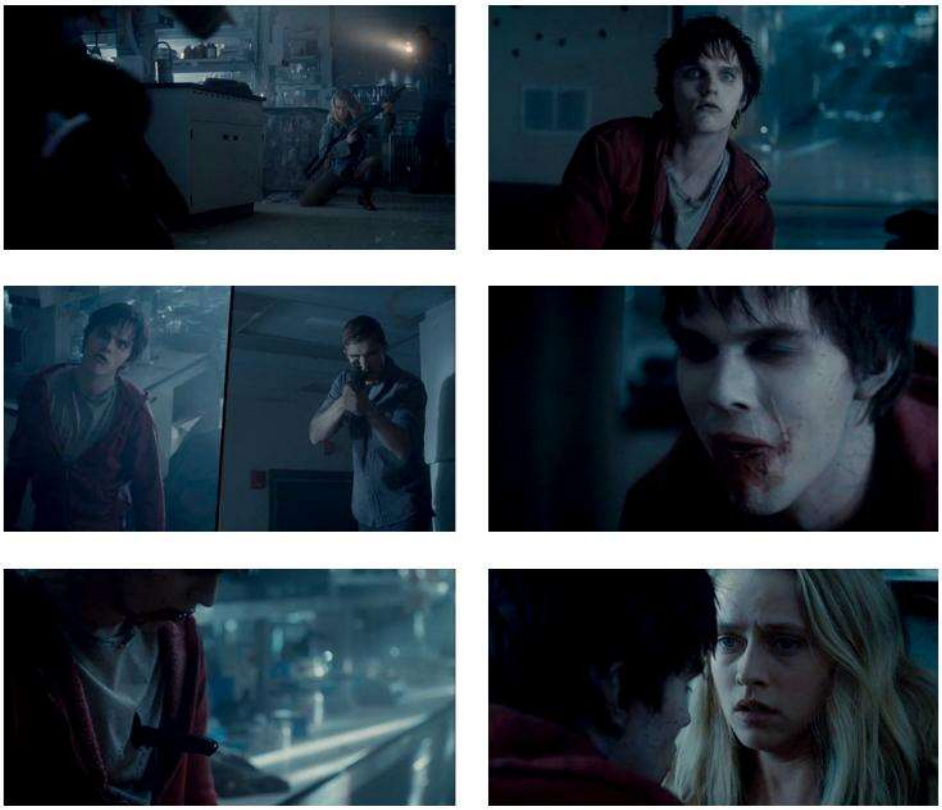
[532] *Porn of the Dead*. Σκηνοθεσία Rob Rotten, Punx Productions, 2006.

[533] Jones, "Porn of the Dead", 7.

στην οριστική εξόντωση είτε στη ζομποποίηση των αντρών θαμώνων. Από αυτήν την έννοια προσομοιάζουν στα κατά Creed αρχέτυπα της femme castratrice και της Μέδουσας, αλλά ο φακός του σκηνοθέτη αναπαριστά αυτές τις σκηνές ανταπόδωσης βίας όχι ως μια παραβολή για το πόσο επικίνδυνες μπορεί να αποδειχθούν οι γυναίκες που αποκτούν μια αίσθηση δύναμης και απελευθέρωσης, αλλά για το πόσο ηλίθιοι και άπληστοι μπορούν να αποδειχτούν οι άντρες. Μάλιστα, όσο πιο δυνατές, επικίνδυνες και αποκρουστικές γίνονται οι Zombie Strippers τόσο πιο ελκυστικές καθίστανται στα μάτια των θαμώνων. Τα στοιχεία της υπερβολής, του γκροτέσκου, του splatter και του εξωφρενικού είναι εγγενή στην ταινία και αφορούν και τις σκηνές των lap dances ή των συγκρούσεων μεταξύ των ίδιων των strippers. Αναφερόμενος στο *Porn of the Dead*, ο Jones σχολιάζει ότι «το να αποπροσανατολιστούμε από τις υπερβολικά εκτελεσμένες φαντασιώσεις που περιέχονται εντός της ταινίας μάς οδηγεί στο να μην αντιληφθούμε το σχετικό πολιτικό σχόλιο που προσφέρει η εξωφρενικότητά της»[534]. Αυτή η φράση βρίσκει πλήρη εφαρμογή και στο *Zombie Strippers!*, ακόμη κι αν ο Jones δείχνει να μη συμφωνεί. Οι πρωταγωνίστριες της ταινίας του Lee –η οποία, μάλιστα, γυρίστηκε σε μια εποχή κατά την οποία οι σεξεργάτριες και οι σεξεργάτες είχαν πλέον αρχίσει να διεκδικούν πιο οργανωμένα, συνειδητά και μαζικά τα εργασιακά δικαιώματά τους[535]– έχουν ταυτόχρονα την ιδιότητα και του θύματος και της ηρωίδας-(δι)εκδικήτριας.

Τον ρόλο του ήρωα αλλά και του ενδιάμεσου, του μεσολαβητή, παίζει και το ζόμπι R στο *Warm Bodies*, χάρη στη σχέση που χτίζει με τη ζωντανή Julie. Ο μετα-αποκαλυπτικός κόσμος όπου κατοικούν είναι οργανωμένος με τέτοιο τρόπο ώστε τα ζόμπι –και το τρίτο είδος οντότητας, τα Boneys– να κρατούνται μακριά από τους ζωντανούς (οι οποίοι είναι και εδώ κλεισμένοι σε πόλεις-φρούρια).

[534] Jones, "Porn of the Dead", 18. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…to be distracted by its over-exerted fantasies is to miss the pertinent political commentary its excessiveness offers".
[535] Thierry Schaffauser. *Πουτάνες στον Αγώνα*. Μτφρ. Μαρλένο Νίκα. (Αθήνα: Τοποβόρος, 2023).



Εικόνα 46: Η πρώτη συνάντηση του R με τη Julie.

Ήδη από το ξεκίνημα της ταινίας, ο R έχει μια σχετική επίγνωση της ύπαρξής και της κατάστασής του, αλλά όταν γνωρίζει την Julie αποκτά και έναν *σκοπό*: τη σύναψη ερωτικής σχέσης με εκείνη. Κατά την πρώτη γνωριμία τους, ο R σκοτώνει τον σύντροφο της Julie, Perry, και τρώγοντας τα μυαλά του βιώνει έμμεσα της αναμνήσεις του. Λίγο αργότερα, η Julie τον μαχαιρώνει στην καρδιά –ο συμβολισμός είναι προφανής– και οι δυο τους ερωτεύονται (βλ. παραπάνω, Εικόνα 46). Παρόλο που κάτι τέτοιο δεν ήταν το αρχικό κίνητρο ούτε του R ούτε της Julie, η γνωριμία τους και η σχέση που αναπτύσσουν οδηγεί τελικά και στη σύμπραξη των ζόμπι και των ζωντανών προκειμένου να εξοντωθεί ο κοινός εχθρός τους αλλά και στην έξοδο των ζόμπι από τη νεκροζώντανη κατάσταση, δηλαδή στην επιστροφή στη ζωή, στις ανθρώπινες σχέσεις, στη «φυσιολογική» κοινωνία. Αυτή η επιστροφή σημαίνει με τη σειρά της την άρση του στρατιωτικού νόμου και της κατάστασης εξαίρεσης και την κατάρρευση των ορίων-τειχών, με βάση τα οποία ήταν μέχρι τότε οργανωμένος ο κόσμος (βλ. Εικόνα 47). Το μετα-αποκαλυπτικό στοιχείο εκλείπει οριστικά.



Εικόνα 47: Η Julie και ο R –ο οποίος έχει πάψει πλέον να είναι ζόμπι– παρακολουθούν την κατάρρευση του τείχους που χώριζε τους ζωντανούς από τα ζόμπι και τους Boneys.

Υπάρχουν αρκετά ακόμη παραδείγματα ζόμπι τα οποία διατηρούν μεγάλο βαθμό συνειδητότητας και λειτουργούν ως μεσολαβητές μεταξύ των ομοίων τους και των ζωντανών (*The Girl with All the Gifts*[536]*, Fido, Z Nation*[537]*, My Uncle John Is a Zombie!*[538]*,* η σειρά ταινιών *Z-O-M-B-I-E-S*[539,540,541] κ.ά.). Ωστόσο, όπως προειπώθηκε, δεν είναι μόνο η μεσολάβηση μεταξύ της μίας ομάδας και της άλλης που είναι άξια αναφοράς, κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, αλλά και η αλληλεπίδραση μεταξύ μεμονωμένων ζόμπι και μεμονωμένων ζωντανών. Για παράδειγμα, όλοι οι προαναφερθέντες «μεσολαβητές» εκτός από αυτό το ρόλο, διαδραματίζουν επίσης το ρόλο του φίλου ή του ερωτικού συντρόφου για συγκεκριμένα ζωντανά άτομα. Η Sheila παραμένει η σύζυγος του Joel (μάλιστα η ερωτική ζωή τους βελτιώνεται από τη στιγμή που εκείνη μετατρέπεται σε ζόμπι)˙ ο R, όπως προαναφέρθηκε, γίνεται ο σύντροφος της Julie, ο Fido είναι ταυτόχρονα φίλος του Timmy και ερωτικός σύντροφος της Helen (αλλά και κάτι σαν κατοικίδιο και βοηθός τους)˙ ο Murphy (ο ίδιος ένα υβρίδιο ζωντανού και ζόμπι) μετατρέπει την Cassandra σε ένα αντίστοιχο υβρίδιο και γίνεται ο σύντροφός της˙ ο Uncle John γίνεται τελικά ο ερωτικός σύντροφος της Jane, της αστυνομικού η οποία τον καταδιώκει σε όλη την υπόλοιπη διάρκεια της ταινίας˙ ο Zed συνάπτει σχέση με την Addison και ούτω καθεξής. Αυτές οι σχέσεις δεν διαμορφώνονται από μια μονόπλευρη πρωτοβουλία που λαμβάνουν οι ζωντανοί, αλλά είναι εξ αρχής αμφίδρομες, και μάλιστα ενίοτε βασίζονται περισσότερο στην αυτενέργεια του ζόμπι παρά σε εκείνη του ζωντανού ατόμου.

Αυτή η μετατροπή του ζόμπι σε ερωτικό σύντροφο ή σε αντικείμενο ερωτικού πόθου εξηγείται, μεταξύ άλλων, και ως φυσικό επόμενο της απήχησης του συγκεκριμένου τέρατος. Τα ζόμπι έχουν σε μεγάλο βαθμό σταματήσει να αντιμετωπίζονται ως τέρατα και έχουν γίνει μια οικεία εικόνα: «Όταν κάτι γίνει κοινό ή οικείο, σταματά να ταξινομείται ως τέρας»[542].

---

[536] *The Girl with All the Gifts*. Σκηνοθεσία Colm McCarthy. Poison Chef, Altitude Film Entertainment, Creative England, BFI Fund, 2016.

[537] *Z Nation*. Δημιουργοί Craig Engler, Karl Schaefer. Go2 Digital Media, The Asylum, 2014-2018.

[538] *My Uncle John is a Zombie!*. Σκηνοθεσία Robert L. Lucas, John A. Russo. Uncle John Holdings, 2016.

[539] *Z-O-M-B-I-E-S*. Σκηνοθεσία Paul Hoen. Disney Channel, 2018.

[540] *Z-O-M-B-I-E-S 2*. Σκηνοθεσία Paul Hoen. Disney Channel, 2020.

[541] *Z-O-M-B-I-E-S 3*. Σκηνοθεσία Paul Hoen. Disney Channel 2022.

[542] Michel Foucault, *Abnormal: Lectures at the Collège de France*, *1974-1975*. (London: Picador, 2004). Παρατίθεται στο Jessica Wind, "Your Friendly Neighbourhood Zombie: Normalizing Monstrous Bodies Through Zombie Media", Master of Arts Thesis, Carleton University. 2016, 2. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…once something is common or familiar it is no longer classified as a monster".

Ακριβώς επειδή είναι τόσο αγαπητά, τόσο διαδεδομένα, τόσο πανταχού παρόντα, τα ζόμπι δεν μπορούν παρά να ξυπνήσουν αισθήματα οικειότητας, τα οποία με τη σειρά τους μπορούν κάλλιστα να μετεξελιχθούν σε αισθήματα φιλίας ή έρωτα. Αυτά τα αισθήματα θα πρέπει να αναπαρασταθούν και επί της οθόνης.

Από την άλλη, η τόση ζήτηση για μυθοπλασίες ζόμπι, υποχρεώνει τους κινηματογραφιστές να σκεφτούν καινούριες παραλλαγές του τέρατος, ούτως ώστε, πρώτον, να μην κατηγορηθούν ως προβλέψιμοι και βαρετοί και, δεύτερον, να διεκδικήσουν περισσότερα εισιτήρια, περισσότερη εμπορική επιτυχία, ενδεχομένως και περισσότερη αναγνώριση της καλλιτεχνικής τους δεινότητας. Μια από τις πιο διαδεδομένες παραλλαγές που προέκυψαν πρόσφατα είναι εκείνη του ζόμπι ως ερωτικού συντρόφου. Και ως γνωστόν, οι ρομαντικές ταινίες είναι διαχρονικά εκ των πιο εμπορικών[543]. Είναι βέβαιο πως συνδυασμός ενός πολύ δημοφιλούς τέρατος και ενός πολύ δημοφιλούς είδους ιστοριών μπορεί να αποδειχτεί πολύ περιζήτητος. Και φυσικά, σε κάθε περίπτωση, η απήχηση έχει ως αποτέλεσμα ακόμη περισσότερη απήχηση, ακριβώς όπως συμβαίνει με έναν ιό ο οποίος γίνεται δυνατότερος όταν αυξάνει τους ξενιστές του, ή όπως μια μόδα, η οποία αποκτά περισσότερο κύρος όταν αποκτά και περισσότερους ακολούθους. Από την άλλη, αυτό το στοιχείο της προσαρμογής των δημιουργών οπτικοακουστικής μυθοπλασίας στις απαιτήσεις και στις τάσεις του κοινού, με σκοπό την αύξηση εσόδων, σχετίζεται και με την έννοια του exploitation. Exploitation δεν είναι ένα συγκεκριμένο είδος, αλλά η προσπάθεια εκμετάλλευσης, μέσα από την παραγωγή ταινιών (και όχι μόνο), διαφόρων κοινωνικών τάσεων, μοδών, ηθικών πανικών, ειδήσεων, κοινωνικών ή εθνοτικών ομάδων, παραδόσεων, αλλά και ήδη επιτυχημένων καλλιτεχνικών ιδεών ή ρευμάτων, με σκοπό την αποκόμιση εύκολου κέρδους και συνήθως όχι με μεγάλες καλλιτεχνικές αξιώσεις[544]. Τα ζόμπι αποτελούν πρόσφορο έδαφος για κάτι τέτοιο.

Σε συνέχεια της συζήτησης περί αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον και συμβολής, κατά μία, στο συλλογικό καλό, το ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα το ζόμπι κοινωνικοποιείται. Αποκτά κοινωνική συνείδηση και συνδιαμορφώνει τον κόσμο στον οποίο ζει με έναν θετικό τρόπο. Οι δημιουργοί των αντίστοιχων οπτικοακουστικών μυθοπλασιών δεν βάζουν απλώς τα ζόμπι να συμβολίζουν συγκεκριμένα φαινόμενα ή ομάδες. Δίνουν στα ίδια τα όντα που «κατοικούν» στις ταινίες και τις σειρές τους κοινωνική και πολιτική συνείδηση, και, μέσα από αυτόν τον εμπλουτισμό του τέρατος, μιλάνε για ζητήματα αντίστοιχης φύσεως. Έτσι, το ζόμπι τείνει πλέον να γίνει ένα κοινωνικό ον.

Ως τέτοιο, ο Fido από την ομότιτλη ταινία είναι από τους χαρακτήρες που συγκεντρώνουν όλες τις προαναφερθείσες νέες ζόμπι ιδιότητες: ερωτικός σύντροφος, φίλος και πατρική φιγούρα, ανταγωνιστής των ζωντανών –και, ταυτόχρονα, πρωταγωνιστής–, πηγή ευχαρίστησης, καταλύτης για αλλαγή. Ο Fido λειτουργεί, έστω και ως νεκροζώντανος, εντός μιας συγκεκριμένης κοινωνίας, και διαθέτει σχετική επίγνωση της ύπαρξής του, του ρόλου του, του πώς επηρεάζει τα άλλα ζόμπι και τους ζωντανούς, αλλά και του πώς τον επηρεάζουν εκείνα/οι. Είναι, δηλαδή, εξαρχής ένα είδος κοινωνικού όντος. Ο Fido είναι επίσης

[543] Kevin Gardner, "THE REASONS BEHIND THE ENDURING POPULARITY OF ROMANCE MOVIES". 1 Δεκεμβρίου 2021. Διαθέσιμο στο https://everymoviehasalesson.com/blog/2021/12/guest-editorial-the-reasons-behind-the-enduring-popularity-of-romances Προσπελάστηκε στις 12 Δεκεμβρίου 2023.

[544] David Roche. "Exploiting Exploitation Cinema: An Introduction". , Transatlantica [Online], 2 | 2015, Online since 14 July 2016, connection on 29 April 2021. URL: http://journals.openedition.org/transatlantica/ 7846 ; DOI: https://doi.org/10.4000/transatlantica.7846.

αμετάβλητος, αξιοθαύμαστα σταθερός ως προς την ηθική και τη βούλησή του. Δεν παρεκκλίνει ποτέ, δεν υποκύπτει ποτέ σε πειρασμούς, δεν διαφθείρεται – δεν υποτάσσεται, παρόλο που είναι υποδουλωμένος.

Επιπλέον, η ταινία εκπροσωπεί και ένα καινούριο τύπο οπτικοακουστικής ζόμπι μυθοπλασίας, ο οποίος απλώνεται πέρα από το είδος του horror (και της κωμωδίας[545]) και ενσωματώνει στοιχεία από διάφορα άλλα είδη, καθώς και ένα αρκετά πιο ευρύ φάσμα θεματικών, σχέσεων που αναπτύσσονται μεταξύ των χαρακτήρων και σεναριακών διακυμάνσεων. Και, ίσως, σημαντικότερο από όλα τα παραπάνω, έναν τύπο ταινίας που καλεί το κοινό της να ταυτιστεί περισσότερο με το/τα ζόμπι παρά με τους ζωντανούς.

Το *Fido* αφορά έναν μετααποκαλυπτικό κόσμο ο οποίος προσομοιάζει αισθητικά, τεχνολογικά και γλωσσικά στον βορειοαμερικάνικο τρόπο ζωής της δεκαετίας του 1950 και στον οποίο τα ζόμπι έχουν τεθεί υπό έλεγχο. Έχουν υποδουλωθεί και, μάλιστα, βοηθάνε τους ζωντανούς στην καθημερινότητά τους, εκτελώντας για λογαριασμό τους ταπεινά, χειρονακτικά καθήκοντα, είτε σε πλαίσιο δημοσίου συμφέροντος είτε σε ιδιωτικές οικίες (βλ. Εικόνα 48): θυρωροί, σχολικοί τροχονόμοι, υποδοχείς, μεταφορείς, διανομείς γάλακτος και εφημερίδων, βαστάζοι, καθαριστές, κηπουροί[546]. Κατέχουν αρκετά μεγάλη συνειδητότητα, ο γεγονός που είναι προφανές όχι μόνο από το ότι μπορούν να διεκπεραιώσουν διάφορες χειρονακτικές δουλειές, αλλά και επειδή είναι ικανά για συναισθήματα όπως θυμός, φιλία, έρωτας κ.λπ. Όπως και πολλοί από τους ζωντανούς χαρακτήρες, διαθέτουν έντονο και το κωμικό στοιχείο: οι πράξεις τους και οι αντιδράσεις τους προκαλούν ενίοτε γέλιο στο θεατή. Ωστόσο, αδυνατούν να επικοινωνήσουν λεκτικά και εκφράζονται μέσα από χειρονομίες, καθώς και μέσα από γρυλλίσματα, μουγκρίσματα και άλλους άναρθρους ήχους.

[545] Όπως έχει σημειωθεί και σε αυτό και σε άλλα κεφάλαια, η σχέση μεταξύ horror και κωμωδίας είναι ευρύτατη και βαθύτατη, σε σημείο που να θεωρείται έως και ταυτόσημη.

[546] Ακόμα και ο αποτυχημένος, κατά τα άλλα, ελληνικός τίτλος της ταινίας (*Ένα Ζόμπι Ανάμεσά μας*), υποδηλώνει αυτήν τη συνύπαρξη μεταξύ ζωντανών και νεκροζώντανων.



Εικόνα 48: Τα ζόμπι του *Fido* ως υπηρέτες-εργάτες.

Από την άποψη της σχετικής ένταξής τους στην κοινωνία και της εκμετάλλευσης των σωμάτων τους από τους ζωντανούς, τα ζόμπι του *Fido* σηματοδοτούν μια επιστροφή στο αϊτινό πρότυπο: από μέλη μιας ορδής η οποία επελαύνει απειλητικά κατά της ανθρωπότητας, τα ζόμπι ξαναγίνονται πειθήνια όργανα των ζωντανών. Η διαφορά με την αϊτινή μυθολογία-θρησκεία είναι ο τρόπος μέσω του οποίου τα ζόμπι στο *Fido* έχουν περιέλθει στη νεκροζώντανη κατάσταση. Η γέννηση των ζόμπι στην επίμαχη ταινία προκλήθηκε από «διαστημική ραδιενέργεια», μια πρώτη, έμμεση αναφορά στο *Night of the Living Dead* του Romero. Οδήγησε σε μια παγκόσμια σύρραξη ("The zombie wars"), στην οποία οι ζωντανοί αναγκάστηκαν να πολεμήσουν και να εξοντώσουν νεκροζώντανους ακόμα κι αν επρόκειτο για συγγενείς τους. Μάλιστα, ακόμα και στον μεταπολεμικό κόσμο, η δημιουργία συναισθηματικού δεσμού οποιασδήποτε φύσεως με ζόμπι απαγορεύεται, είτε πρόκειται για αλλοτινό συγγενή είτε για έναν απλό υπηρέτη/εργάτη.

Μετά την επικράτηση των ζωντανών, η επιστήμη, η κρατική διοίκηση και τα σώματα ασφαλείας συγχωνεύθηκαν σε έναν ενιαίο οργανισμό διακυβέρνησης –την εταιρεία ZomCon–, ο οποίος εκμεταλλεύεται τα ζόμπι αλλά και κατευθύνει όλους τους τομείς της ζωής και της ανθρώπινης κοινωνίας, συμπεριλαμβανομένης της πολιτικής και της οικονομίας. Η ταινία ξεκινά με την άφιξη του Fido στο σπίτι των Robinson, όπου καλείται να δουλέψει ως υπηρέτης,

αλλά λειτουργεί και ως υποκατάστατο φίλου και πατέρα για τον Timmy. Αυτή η σχέση, καθώς και μια νέα έξαρση ζόμπι επιδημίας που δρομολογεί άθελά του ο Fido, επηρεάζει δραματικά τις ζωές όλων των εμπλεκομένων, καθώς και τον τρόπο οργάνωσης της κοινωνίας του Willard, αφού τα ζόμπι εξεγείρονται, έπειτα κατευνάζονται και εντέλει γίνονται αποδεκτά ως περίπου ισότιμα μέλη.

Εκτός των γεωγραφικών σημείων στα οποία επιτρέπεται να κινούνται οι ζωντανοί και τα ζόμπι, υπό τον έλεγχο της εταιρείας-κυβέρνησης, υπάρχει και η λεγόμενη άγρια ζώνη, στην οποία κινούνται όσα ζόμπι δεν εργάζονται ως σκλάβοι. Οι ζωντανοί μπαίνουν στην άγρια ζώνη μόνο ως τιμωρία για κάποια παράπτωμά τους, χάνοντας έτσι τα πολιτικά, εργασιακά και άλλα δικαιώματά τους, αλλά και κινδυνεύοντας προφανώς να κατασπαραχθούν από τα ζόμπι – και άρα να πεθάνουν εντελώς ή να γίνουν λιγότερο από άνθρωποι. Από την άλλη, τα ζόμπι που κινούνται στην άγρια ζώνη δεν φοράνε κολάρα και κρατούνται εκτός της περιοχής της ZomCon χάρη σε φράχτες αλλά και υπό την απειλή των όπλων που κραδαίνουν οι φρουροί της εταιρείας. Ωστόσο, η ZomCon, κατά βούληση και κατ' επιλογή «αλιεύει» ζόμπι από την άγρια ζώνη, όποτε θέλει καινούριους εργάτες/υπηρέτες/δούλους για τους πολίτες-πελάτες της.

Όλα τα παραπάνω είναι πρακτικές που θυμίζουν έντονα τη διαχείριση των προσφυγικών ροών από πλευράς της Δύσης. Όπως επισημαίνει και η βιβλιογραφία περί του *Fido* (αλλά και περί των ζόμπι ταινιών γενικά), η ταινία μιλά για τη δυσπιστία, το ρατσισμό, την εκμετάλλευση αλλά και τη ρητορική μίσους των δυτικών ή των προηγμένων κρατών απέναντι σε εκτοπισμένους πληθυσμούς –πρόσφυγες, μετανάστες κ.λπ.–, καθώς και στις επισφαλείς συνθήκες, εργασιακές, πολιτειακές και άλλες, υπό τις οποίες ζουν τέτοιοι εκτοπισμένοι, απάτριδες επί της ουσίας, άνθρωποι στις χώρες στις οποίες έχουν καταφύγει[547] –συνθήκες οι οποίες προσομοιάζουν σε αυτό που ο Agamben έχει ορίσει ως γυμνή ζωή[548]– δηλαδή, μια κατάσταση στέρησης της νομικής προστασίας που παρέχει το εκάστοτε κράτος αλλά και μια μεταιχμιακή κατάσταση μεταξύ ζωής και θανάτου[549]. Είτε στην άγρια ζώνη είτε εντός της πόλης τα ζόμπι υπόκεινται ένα καθεστώς περιθωριοποίησης, επισφάλειας και καταπίεσης.

Ένα από τα πρώτα πράγματα που γίνονται αντιληπτά κατά την παρακολούθηση του *Fido* είναι πως όλοι οι ηθοποιοί που παίζουν ζωντανούς είναι λευκοί. Στις τηλεοπτικές σειρές και τις ταινίες που προβάλλονταν στις ΗΠΑ τη δεκαετίας του 1950 αλλά και στην ίδια την πραγματική χώρα, οι άνθρωποι με καταγωγή από την Αφρική, την Κεντρική και Νότια Αμερική και την Ασία ήταν απόντες ή ορατοί μόνο ως καρικατούρες ή ως κατέχοντες ρόλου χειρώνακτα ή «κακού» ή, στην καλύτερη περίπτωση, ενός ευγενούς αγρίου. Η περίπτωση του Καναδά κατά την ίδια περίοδο δεν απέχει πολύ: τη δεκαετία του 1950 παρατηρήθηκε μια στροφή της καναδικής κυβέρνησης και των πολιτών της χώρας προς την Καραϊβική, όσον αφορά το εργατικό δυναμικό και το οικιακό προσωπικό αντίστοιχα[550]. Σε αμφότερες τις χώρες[551], οι θέσεις εργασίας αφορούσαν συχνά εξευτελιστικά καθήκοντα, τα δικαιώματά των

[547] Sean Brayton, "The Migrant Monsters of Multiculturalism in Andrew Currie's Fido." στο Handel Kashope Wright, Michael Singh and Richard Race (επιμ.). *Precarious International Multicultural Education: Hegemony, Dissent and Rising Alternatives*. (Leiden: Brill, 2012), 297.

[548] Jon Stratton, "The Trouble with Zombies: Bare Life, *Muselmänner* and Displaced People" *Somatechnics* 1, no. 1 (2011): 188-208, 188-189.

[549] Stratton, "The Trouble with Zombies", 205.

[550] Brayton, "The Migrant Monsters…", 297.

[551] Brayton, "The Migrant Monsters…", 305.

μεταναστών-χειρωνακτών, εργασιακά, πολιτικά και άλλα, ήταν περιορισμένα και η βία της οποίας γίνονταν αποδέκτες, εντός και εκτός δουλειάς, ήταν πολυποίκιλη και από πολλές πλευρές. Παρόμοια είναι, από πολλές απόψεις, η κατάσταση και σήμερα[552]. Έτσι, αυτός ο διαχωρισμός αποτυπώνεται στο *Fido* μέσα από τη χρήση του συμβόλου του ζόμπι: «Η φυλετική καταγωγή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποκλείσει ανθρώπους από τα οφέλη της συμμετοχής στο κράτος και τα ζόμπι μπορούν να αναγνωστούν ως φυλετικοί Άλλοι», γράφει ο Stratton, συνεχίζοντας: «Κατασκευασμένα ως φυλετικοί Άλλοι, πράγματι με παρόμοιο τρόπο όπως η ταυτότητα που δινόταν στους Αφροαμερικανούς σκλάβους, αυτά τα ζόμπι [ενν. του Fido] μπορούν να θεωρηθούν ως φορείς γυμνής ζωής, στους οποίους δίνονται οι πιο ταπεινές και απροστάτευτες μορφές εργασίας»[553].

Η ίδια κατάσταση περιθωριοποίησης, στέρησης δικαιωμάτων ή περιορισμένης ορατότητας στη βορειοαμερικανική οπτικοακουστική μυθοπλασία αλλά και στην αντίστοιχη κοινωνία της δεκαετίας 1950 ίσχυε και για LBGTQI+ άτομα, ανάπηρους, αστέγους, κομμουνιστές ή αναρχικούς, άτομα εθισμένα σε ουσίες. Η διαδικασία αποποινικοποίησης της ομοφυλοφιλίας στις ΗΠΑ ήταν μια διαδικασία που ξεκίνησε το 1961, στην πολιτεία του Ιλινόι[554], και ολοκληρώθηκε με απόφαση του Ανώτατου Δικαστηρίου το 2003[555]. Στον Καναδά, η αποποινικοποίηση της ομοφυλοφιλίας στον Καναδά ψηφίστηκε το 1969[556]. Στις ΗΠΑ της δεκαετίας του 1950 και του 1960 ήταν συνηθισμένο φαινόμενο οι «ενημερωτικές», «εκπαιδευτικές» ταινίες που προειδοποιούσαν το κοινό να αποφύγει τη συναναστροφή με γκέι άντρες[557], με τον ίδιο τρόπο που το προειδοποιούσαν για τους κινδύνους της τοξικοεξάρτησης[558] ή του κομμουνισμού[559] και ούτω καθεξής. Μια παρόμοια ταινία-μέσα-στην-ταινία υπάρχει και στο *Fido*, όπου ένας καθηγητής, εκπρόσωπος της ZomCon συμβουλεύει το κοινό να μην αποκτήσει σωματική ή συναισθηματική εγγύτητα με τα ζόμπι, προτείνοντας αντ' αυτών ένα τηλεκοντρόλ ελέγχου για τα κολάρα.

Σε αντίθεση με τους ζωντανούς, όλα τα ζόμπι στην ταινία έχουν μη λευκό χρώμα, παρόλο που και αυτά παίζονται από λευκούς ηθοποιούς. Η σαπισμένη, νεκροζώντανη σάρκα τους διαθέτει ένα χρώμα ως επί το πλείστον ομοιόμορφο, αλλά γκριζοπράσινο – διαφέρει, δηλαδή από το σύνηθες μακιγιάζ των ζόμπι, ίσως επειδή εδώ οι νεκροζώντανοι τελούν υπό την επιτήρηση μιας εταιρείας, η οποία φροντίζει και να μην εξοκείλει υπερβολικά η

---

[552] Brayton, "The Migrant Monsters…", 305.

[553] Jon Stratton, "The Trouble with Zombies…". Πρωτότυπο απόσπασμα: "Race can be used to exclude people from the benefits of state membership, and zombies can be read as racially Other. In the Canadian film, *Fido* (2006), some tamed zombies are used as domestics. Constructed as racially Other, indeed similar to the way that African-American slaves were identified, these zombies may be thought of as bare life given the most menial and unprotected forms of labour".

[554] Adam Harrington, The Gay Rights Movement in Illinois: A History." 2 Δεκεμβρίου 2010. Διαθέσιμο στο https://web.archive.org/web/20220528161639/https://www.cbsnews.com/chicago/news/the-gay-rights-movement-in-illinois-a-history/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

[555] Melvin I. Urofsky, "Lawrence Vs. Texas." 26 Ιουνίου 2003. Διαθέσιμο στο https://www.britannica.com/topic/Lawrence-v-Texas. Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

[556] CBC News. "Timeline|Same-sex rights in Canada". 25 Μαΐου 2015. Διαθέσιμο στο https://www.canada.ca/en/canadian-heritage/services/rights-lgbti-persons.html Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

[557] *Boys Beware*. Unified School District, Police Department of Inglewood, California, 1955. Διαθέσιμο στο https://www.pbs.org/video/american-experience-boys-beware/

[558] *Drug Addiction*. Chicago: Encyclopedia Brittanica Films, 1951.

[559] *Communism*. Glenview: Coronet Instructional Media, 1952.

κατάσταση του σώματός τους. Θυμίζει, βέβαια, και το grayface των ζόμπι του *Dawn of the Dead* του George A. Romero. Σκούρο γκρίζο είναι και το χρώμα των στολών εργασίας τους, οι οποίες είναι πανομοιότυπες για όλα τους. Ο ίδιος ο Fido, δείχνει να χάνει σταδιακά αυτό το γκριζοπράσινο χρώμα, όσο η σχέση του και με τον Timmy και με τη Helen γίνεται όλο και πιο στενή (αυτή η σταδιακή λεύκανση θα ήταν ύποπτη ως απόδειξη ρατσιστικής διάθεσης εκ μέρους των δημιουργών της ταινίας, αν δεν μας είχε εξαρχής δοθεί να καταλάβουμε πως, στο συγκεκριμένο story world, το λευκό χρώμα της επιδερμίδας σημαίνει ζωντανός αλλά και πως το ζωντανός δεν σημαίνει απαραίτητα καλός).

Τα χρώματα των ρούχων των χαρακτήρων λειτουργούν επίσης συμβολικά. Σε αντιδιαστολή προς τα σκούρα ή ψυχρά κοστούμια του Bill και του Bottoms, των φορμών των άλλων ζόμπι ή των προσκόπων-νταήδων του σχολείου, η χρωματική παλέτα των ρούχων της Helen, του Timmy, της Tammy, του Theopolis και, σταδιακά, του Fido μαρτυρά την καλοκαρδία και τη θετικότητά τους. Ενώ οι άλλοι τέσσερις διατηρούν την ίδια χρωματική παλέτα και το ίδιο στυλ ντυσίματος καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας –ένα ύφος πιο χαρωπό και αισιόδοξο, το οποίο έρχεται σε αντίθεση με τα λευκά πουκάμισα και τα μονόχρωμα κοστούμια των υπόλοιπων ζωντανών ενήλικων αντρών, καθώς και με τις γκρίζες στολές των ζόμπι–, ο Fido απαλλάσσεται από τη γκρίζα στολή προς χάριν πιο πολύχρωμων ρούχων μόνο στο τέλος της ταινίας, έχοντας παράλληλα αποκτήσει μια λιγότερο νοσηρή επιδερμίδα (βλ. Εικόνα 49). Αυτή η διαφορά σηματοδοτεί και το ότι οι τέσσερις προαναφερθέντες είναι πιο καλόκαρδοι, πιο δεκτικοί στις αλλαγές και συναισθηματικά πιο κοντά στα ζόμπι – βέβαια, η Tammy είναι όντως νεκροζώντανη.



Εικόνα 49: Ο Fido (Billy Connolly) στην αρχή της ομότιτλης ταινίας, καθώς και στο τελευταίο πλάνο της.

Οι παραπάνω διαφορές στο χρώμα του δέρματος δεν υπονοούν μια μίμηση της ξεπερασμένης πρακτικής του blackface – στο πλαίσιο της οποίας λευκοί ή ακόμα και μαύροι διασκεδαστές έβαφαν το δέρμα τους με φούμο προκειμένου να υποδυθούν τους μαύρους, και, μάλιστα, συνήθως ως καρικατούρες. Κάτι τέτοιο θα λειτουργούσε υποστηρικτικά προς τη ρατσιστική νοοτροπία την οποία υποτίθεται πως στηλιτεύει η ταινία. Εν προκειμένω, το διαφορετικό χρώμα των ζόμπι υπονοεί τόσο τη νεκροζώντανη κατάστασή τους –την παρακμή της σάρκας τους– όσο και την ταύτισή τους με τις παραγκωνισμένες κοινωνικές-εθνοτικές ομάδες. Για τον κόσμο του *Fido*, τα ζόμπι είναι ό,τι αυτές οι κοινωνικές ομάδες, καθώς τα προβλήματά τους και η καταπίεση που υπόκεινται είναι παρόμοια.

Επομένως, τα ζόμπι του *Fido* συμβολίζουν διάφορες περιθωριοποιημένες, μη ορατές κοινωνικές ομάδες που πέφτουν θύμα εκμετάλλευσης και ζουν υπό ένα συνεχές καθεστώς εργασιακής επισφάλειας και απειλών προς την υγεία και τη ζωή τους. Αυτό το καθεστώς δεν

αφορά μόνο τη δεκαετία του 1950 αλλά και τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Έχει σχολιαστεί από τη σχετική βιβλιογραφία πως «[Τ]ο *Fido* μπορεί να αναγνωσθεί εν μέρει ως μια φυλετική αλληγορία της μεταναστευτικής εργασίας, αλληγορία η οποία αντλεί από τις φαντασιώσεις του παρελθόντος για να εξερευνήσει και να θέσει ερωτήματα γύρω από τις αγωνίες του σήμερα»[560] και πως η ζόμπι αποκάλυψη, ειδωμένη μέσα από ταινίες όπως το *Fido,* δεν μελλοντολογεί αόριστα, αλλά αποτελεί «αναπαράσταση των σύγχρονων κοινωνικών συνθηκών, λαμβάνοντας μια πολύ συγκεκριμένη στάση σχετικά με την τροχιά της ιστορίας»[561]. Δηλαδή, το *Fido* μας θυμίζει πως τα προβλήματα της δεκαετίας του 1950 δεν διαφέρουν από τα τρέχοντα προβλήματα της ανθρωπότητας (είναι, δηλαδή, διαχρονικά).

Έστω και περιθωριοποιημένος, έστω και ως υπηρέτης-κατοικίδιο, και σε αντίθεση με τον δειλό, συναισθηματικά αποστασιοποιημένο, ευνουχισμένο αλλά και βίαιο προς τα ζόμπι Bill Robinson, ο Fido φαντάζει ως ένα πιο πρόθυμος σύντροφος στα παιχνίδια και τις περιπλανήσεις του Timmy εντός της πόλης αλλά και στην ύπαιθρο (όχι στη άγρια ζώνη). Είναι αυτός που υπερασπίζεται το αγόρι στις αντιπαραθέσεις του με τους νταήδες από το σχολείο του, αλλά και αυτός για τον οποίο ο Timmy δείχνει διάθεση να ρισκάρει τη δική του ασφάλεια, να πει ψέματα σε τρίτους, να έρθει σε αντιπαράθεση με τον πατέρα του και άλλους φορείς εξουσίας.

Όσο για τη σχέση του Fido με τη Helen, και αυτή αναπτύσσεται λόγω της απροθυμίας του Bill να ανταποκριθεί στα συναισθήματα της συζύγου του. Η Helen είναι αυτή που αγοράζει τον Fido από τη ZomCon – χωρίς, βέβαια, να προβλέπει τις εξελίξεις, αλλά επειδή δεν θέλει να νιώθει ότι υστερεί σε ευμάρεια και κύρος από τους γείτονες. Η αρχική δυσπιστία της εξελίσσεται σε κατανόηση και συμπάθεια – καταστάσεις οι οποίες αποδεικνύονται αμφίδρομες. Ο Fido έχει τρεις ευκαιρίες να δαγκώσει –και άρα να μετατρέψει σε νεκροζώντανη– τη Helen και δεν τις εκμεταλλεύεται, πράγμα που σημαίνει πως κι αυτός τη βλέπει σαν κάτι παραπάνω από λεία (βλ. Εικόνα 50).

Η αμοιβαία έλξη μεταξύ Fido και Helen εκδηλώνεται με διάφορους τρόπους, πριν από το τέλος της ταινίας, αλλά δεν μετουσιώνεται σε κάτι το χειροπιαστό παρά μόνο αφότου ο σύζυγος εκείνης έχει πεθάνει. Νωρίτερα στην ταινία, στον απόηχο της κηδείας που παρακολούθησαν οικογενειακώς, και ενώ ήδη έχουν αρχίσει να στρέφουν τη στοργή τους προς τον Fido, η Helen και ο Timmy δηλώνουν στον Bill πως θα προτιμούσαν να γίνουν ζόμπι παρά να κηδευτούν. Είναι σημαντικό –ίσως και πρωτόγνωρο– ότι ακούμε δύο ζωντανούς χαρακτήρες να εκφράζουν την επιθυμία να γίνουν ζόμπι, όχι από απελπισία ή μακάβριο χιούμορ, αλλά ως μια δυνητική κατάσταση χαράς.

[560] Brayton, "The Migrant Monsters…", 298. Πρωτότυπο απόσπασμα: "*Fido* may be read in part as a racial allegory of migrant labour, one that draws on the fantasies of the past to explore and interrogate the anxieties of immigration in the present".

[561] Duncan Reyburn, "Reconfiguring the contagion: a Girardian reading of the zombie apocalypse as a plea for a politics of weakness". *Image & Text: a Journal for Design* 24, no. 1 (2014): 116-154., 116. Πρωτότυπο απόσπασμα: "[The zombie apocalypse] represents present social conditions by taking a very particular stance on the trajectory of human history".



Εικόνα 50: Μια από τις ευκαιρίες που έχει ο Fido να ζομποποιήσει τη Helen (αλλά δεν το πράττει).

Πολύ πριν από αυτήν την παραδοχή, ο τίτλος της ταινίας μας έχει προδιαθέσει θετικά προς τα ζόμπι γενικά και ειδικά προς τον Fido. Αυτού του είδους τιτλοδοσία ταινιών και video games, η οποία βασίζεται στο όνομα ενός ζόμπι, και όχι στο γνωστό σχήμα *…of the Dead* ή σε όποιο άλλο σκεπτικό, είναι μια πρόσφατη εξέλιξη, η οποία επίσης εμπίπτει στη στροφή προς το ίδιο το ζόμπι ως φορέα αυτενέργειας αλλά και ως αντικείμενο και υποκείμενο συμπάθειας (βλ. αντίστοιχους τίτλους, όπως π.χ. *Colin, Maggie*[562]*, Otto; or Up with Dead People, Stubbs the Zombie,* κ.ά.). Οι αφίσες του *Fido* επίσης τοποθετούν στο κέντρο της προσοχής τον επίμαχο χαρακτήρα και τον ηθοποιό που τον υποδύεται (Billy Connolly). Μπορεί το όνομα Fido να δίνεται συνήθως σε σκύλους –και στην ταινία, το συγκεκριμένο ζόμπι χρησιμοποιείται αρχικά με τρόπους που θυμίζουν κατοικίδιο–, αλλά, όπως έχει ήδη σχολιαστεί, αυτός ο ρόλος σταδιακά αλλάζει.

Και εδώ, όπως και σε αντίστοιχες περιπτώσεις, δεν είναι μόνο ο τίτλος ή αφίσα της ταινίας που μας οδηγεί να ταυτιστούμε με τον Fido. Είναι το ότι –παρόλο που είναι ζόμπι ή ακριβώς για αυτό το λόγο– συγκεντρώνει στοιχεία που θα θέλαμε να έχουμε ως κοινωνικά όντα, καθώς και ως σύντροφοι, ως μέλη μιας οικογένειας και ως φίλοι: γενναιότητα, σταθερότητα, ακεραιότητα. Φυσικά, τα ίδια στοιχεία θα θέλαμε να έχουν τα πρόσωπα που διαδραματίζουν τους αντίστοιχους ρόλους στις δικές μας ζωές. Δηλαδή, ενώ για κάποιους από τους ζωντανούς χαρακτήρες (και ειδικά για τον Bill και τον Bottoms) ο Fido και οι όμοιοί του είναι ταυτόχρονα ένα μίασμα και ένας σκλάβος, για τους θεατές εκπροσωπεί κάτι το ιδανικό.

Από την άλλη, όμως, ο Fido δεν είναι τόσο ο πρωταγωνιστής της ιστορίας όσο ο καταλύτης αυτής. Η μόνη πράξη στην οποία προβαίνει με δική του πρωτοβουλία και έχει αντίκτυπο στις ζωές των υπολοίπων είναι ότι σκοτώνει (δηλαδή μετατρέπει σε ζόμπι), μία από τις γειτόνισσες του Timmy, της Helen και του Bill. Αλλά και πάλι, η βία του έρχεται ως απάντηση στη δική της άδικη συμπεριφορά. Οι υπόλοιποι χαρακτήρες αντιδρούν στα όσα συμβαίνουν με αφορμή αυτήν την πράξη και ο Fido με τη σειρά του αντιδρά σε αυτές τις

[562] *Maggie*. Σκηνοθεσία Henry Hobson. Grindstone Entertainment Group, Gold Star Films, Lotus Entertainment, Silver Reel, Matt Baer Films, Sly Predator, 2015.

αντιδράσεις ή προσπαθεί να βοηθήσει τους Bill, Helen και Timmy, καθώς και τον Theopolis και την Tammy στις συγκρούσεις τους με άλλα ζόμπι και άλλους ζωντανούς.

Αλλά όλες αυτές οι δράσεις και οι αντιδράσεις οδηγούν στο να τελειώσει το φιλμ με έναν θετικό τρόπο για όλους τους βασικούς χαρακτήρες. Το καθεστώς υποδούλωσης των ζόμπι διατηρείται εν μέρει, αλλά χαλαρώνει. Όχι μόνο κάποια από τα ζόμπι γίνονται επίσημα οι ερωτικοί σύντροφοι ζωντανών, αλλά και φίλοι τους. Στην τελευταία σκηνή, ένα τέτοιο φαίνεται στο βάθος να παίζει σκάκι με κάποιον γείτονα της Helen και των υπολοίπων. Εκτός αυτού, ο Bill εξιλεώνεται, πεθαίνοντας σαν ήρωας. Η Tammy γίνεται δημοσίως και επισήμως αποδεκτή ως η ερωτική σύντροφος του Theopolis (Βλ. Εικόνα 51). Ο Bottoms γίνεται ζόμπι, αλλά αυτό σημαίνει πως εξευγενίζεται – βέβαια, ζόμπι δεν σημαίνει εξ ορισμού καλό και ζωντανός εξ ορισμού κακός. Ο Fido αποκτά και επίσημα τον τίτλο του πατέρα του Timmy και συζύγου-ερωτικού συντρόφου της Helen. Αντίστοιχα, και το αγόρι και η μητέρα του διαπερνώνται από αισθήματα ευτυχίας και ασφάλειας, κάτι που δεν συνέβαινε στην αρχή της ταινίας.



Εικόνα 51: Τα ζευγάρια Helen-Fido και Theopolis-Tammy σε γαλλόφωνες αφίσες της ταινίας.

Καταπιεσμένος αλλά και ηθικά ακέραιος, ο Fido είναι ένα *έμψυχο* ζόμπι που δεν ανήκει σε μια ορδή. Είναι επίσης ένα ζόμπι το οποίο συνεισφέρει σε μια κοινότητα και στην κοινωνία γενικά. Συμβολοποιεί από τη μία την καταστολή, από την άλλη την εξέγερση[563] και εντέλει τη σταθερότητα[564]. Είναι ο κατεξοχήν πολίτης, το κατεξοχήν κοινωνικό ον του Willard, και η ζόμπι κατάστασή του δεν είναι εμπόδιο, αλλά μάλλον ο καταλύτης που διευκολύνει αυτή την εξέλιξη. Συνολικά, ακόμη και πέρα από τα ζόμπι, κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, η αφήγηση των οπτικοακουστικών μυθοπλασιών στρέφεται όχι απλώς προς τους αντιήρωες, αλλά προς τους απόκληρους και τα τέρατα, καλώντας τους θεατές να ταυτιστούν προς αυτά ή αναδεικνύοντας πτυχές τους στις οποίες οι θεατές βρίσκουν κοινά στοιχεία με τη δική τους, εκτός της μυθοπλασίας εμπειρία, τα δικά τους προβλήματα, τη δική τους αίσθηση πως έχουν πέσει θύμα αδικίας και αποκλεισμού.

Τα ζόμπι αποτελεί το κατεξοχήν τέρας της εποχής αλλά και το κατεξοχήν σύμβολο της απόλυτης θυματοποίησης[565], σε μια εποχή που το ενδιαφέρον για τα θύματα, η θέληση να τους δοθεί βήμα για να ειπωθούν οι ιστορίες τους και να αναδειχτούν οι συνθήκες της

[563] Clemente, "Compulsion and Desire", 19.

[564] Braun, It's so hard to get good help these days: zombies as a culturally stabilizing force in fido". Στο Christopher M. Moreman and Cory James Rushton (επιμ.). *Race, Oppression and the Zombie. Essays on Cross-Cultural Appropriations of the Caribbean Tradition*. (Jeffererson: McFarland, 2011), 162.

[565] Reyburn, "Reconfiguring the Contagion", 146, 150.

θυματοποίησής τους είναι πιο έντονη και πιο ειλικρινής από ποτέ. Αλλά, ταυτόχρονα, επειδή οι ταινίες, οι σειρές και τα video games με ζόμπι μιλούν –έμμεσα– για πραγματικά, επείγοντα προβλήματα και όχι για υποθετικά, θα έπρεπε να λειτουργούν όχι σαν απλές ιστορίες, αλλά σαν κλήσεις για ανάληψη δράσης[566]. Και ακριβώς επειδή ο Fido είναι ο κατεξοχήν καταπιεσμένος, το κατεξοχήν τέρας που αυτενεργεί και καταφέρνει να αλλάζει την κατάστασή του σε πολλά διαφορετικά επίπεδα (ερωτικό, φιλικό, επαγγελματικό), αποκτά μια ηρωική διάσταση στα μάτια των θεατριών και, πραγματοποιώντας τα δικά τους όνειρα αντίστασης, γίνεται ένα ζόμπι που εκφράζει πολύ περισσότερα από τη φρίκη.

Εξ ορισμού, το ζόμπι διευκολύνει πολύ περισσότερο έναν άνθρωπο να ταυτιστεί μαζί του, απ' ό,τι ένα βαμπίρ ή ένας λυκάνθρωπος, καθώς προσωποποιεί δυνητικές καταστάσεις, τις οποίες μπορούμε να κατανοήσουμε. Όπως έχει υπογραμμίσει ο Grilli, το ζόμπι «δεν είναι τίποτα άλλο από μια εκδοχή της ανθρωπότητας 'υπό ιδιαίτερες συνθήκες'»[567], και όχι ένα αποστασιοποιημένο, εντελώς απόκοσμο και υπεράνθρωπο τέρας. Σε αντίθεση με τους δράκους, τους εξωγήινους και άλλα εξωπραγματικά τέρατα, το ζόμπι θα μπορούσε να είναι οποιοδήποτε (πρώην) μέλος της ανθρωπότητας. Σε αυτό το πλαίσιο, η μεταστροφή του «από αδιαμφισβήτητα φοβιστικού και φρικτού όντος σε έναν Ξένο ο οποίος δεν στερείται εντελώς χαρακτηριστικά που προκαλούν τη συμπάθεια, έχει προκληθεί από την αναγνώριση πως το ζόμπι μπορεί πιθανώς να αναπαραστήσει όχι την ουσία της αγνής αρνητικότητας, όπως τόσα άλλα τέρατα των ταινιών τρόμου […] αλλά μια πληγωμένη, κι όμως δυνητικά θετική εκδοχή της ανθρωπότητας»[568]. Παρόλο που στο παραπάνω απόσπασμα ο Grilli δεν μιλά συγκεκριμένα για τον Fido, ο βασικός χαρακτήρας της ομότιτλης ταινίας αποτελεί ένα πολύ χαρακτηριστικό παράδειγμα των παραπάνω.

2.3. Το ζόμπι ως είδος

2.3.1. Αστυνομικό, Ταινία ληστείας, Κωμωδία, Μιούζικαλ, Οικογενειακό δράμα

Κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, το ζόμπι εξαπλώνεται και προς είδη που παλιότερα φάνταζε απίθανο να καταλάβει. Το *iZombie*, το *Santa Clarita Diet* αλλά και το *Contracted*[569] δεν αφορούν απλώς τη ζομποποίηση αλλά και την προσπάθεια επίλυσης μυστηρίων. Και τα τρία μυθοπλαστικά έργα –δύο αρκετά δημοφιλείς σειρές και μια όχι ιδιαίτερα εμπορική ταινία– έχουν ως πρωταγωνίστριες γυναίκες οι οποίες προσπαθούν να λύσουν το μυστήριο της ίδιας τους της ζομποποίησης, ενώ παράλληλα επιχειρούν να διαχειριστούν και άλλες πτυχές της καθημερινότητάς τους. Επιπλέον, συγκεκριμένα το *Contracted* παρουσιάζει το πώς η κεντρική ηρωίδα του προχωρά σε δύο «συμβατικούς» φόνους εν μέσω της σταδιακής διαδικασίας μετατροπής της σε ζόμπι. Οι απαρχές αυτής της εξάπλωσης προς τη μυθοπλασία αστυνομικού περιεχομένου εντοπίζονται στον 20ό αιώνα, όπως για παράδειγμα στο μυθιστόρημα *The Drum, The Doll and The Zombie*[570].

---

[566] Reyburn, "Reconfiguring the Contagion", 150.

[567] Grilli, "Queering", 53. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…zombies are nothing but a version of humankind 'under particular circumstances'".

[568] Grilli, "Queering", 53.

[569] *Contracted*. Σκηνοθεσία Eric England. BoulderLight Pictures, Southern Fried Pictures, 2013.

[570] John Bellairs and Brad Strickland, *The Drum, The Doll and The Zombie*. (New York: Open Road), 1994.

Ειδολογικά συγγενική προς τα παραπάνω –αν και, προφανώς, με πιο τονισμένα τα στοιχεία της δράσης και του σασπένς–, είναι η ταινία ληστείας (heist movie) *Army of the Dead*: στον απόηχο μιας ζόμπι επιδημίας, η ζωή στις ΗΠΑ έχει εξομαλυνθεί, με εξαίρεση το Λας Βέγκας, το οποίο βρίσκεται σε μετα-αποκαλυπτική κατάσταση – και σε μόνιμη καραντίνα. Η είσοδος στην πόλη απαγορεύεται από τις αρχές, μιας και εντός της επικρατούν τα ζόμπι. Μια ομάδα επαγγελματιών παρανόμων αναλαμβάνει να ληστέψει το χρηματοκιβώτιο ενός από τα μεγαλύτερα τοπικά ξενοδοχεία. Εν προκειμένω, όπως έχει ήδη σημειωθεί, οι νεκροζώντανοι λειτουργούν ως ωφέλιμοι ανταγωνιστές, καθώς δεν απειλούν απλώς τους παρανόμους με μόλυνση από τον ιό, αλλά ορθώνουν και διαφόρων άλλων ειδών εμπόδια στην περάτωση της ληστείας.

Πειραματικές ταινίες όπως το *Zombie Prom*[571], το *Z: A Zombie Musical* και το *Make-Out with Violence*, καθώς και mainstream, εφηβικές ταινίες όπως το *Anna and the Apocalypse* και η τριλογία *Z-O-M-B-I-E-S* επεκτείνονται προς το μιούζικαλ. Το πρώτο ζόμπι μιούζικαλ, *Zombie Prom*, παίχτηκε στο θέατρο, στα τέλη της δεκαετίας του 1990. Σε αυτό βασίστηκε και η προαναφερθείσα, ομότιτλη ταινία μικρού μήκους του 2006. Η ταινία παρουσιάζει κοινά στοιχεία τόσο με το *Fido* (το χρονολογικό πλαίσιο, η ζομποποίηση ως αποτέλεσμα κακής χρήσης της επιστήμης, ο λόγος περί των ζόμπι ως πολιτών δεύτερης κατηγορίας, η ερωτική σχέση μεταξύ μιας ζωντανής και ενός ζόμπι) όσο και με το σινεμά του John Waters, ως προς το camp, εξωφρενικό ύφος (στο βασικό ρόλο της διευθύντριας Miss Strict εμφανίζεται η διάσημη drag queen Rupaul)[572].

Θεατρικά έργα πρόζας και θεατρικά μιούζικαλ με θέμα τα ζόμπι συνεχίζουν να δημιουργούνται και να παίζονται και κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα[573,574,575]. Αντιστοίχως, το *Z: A Zombie Musical* είναι μια ταινία φτιαγμένη με πενιχρά οικονομικά μέσα, γυρισμένη με ψηφιακή κάμερα και με ως επί το πλείστον ερασιτέχνες ηθοποιούς. Αφηγείται την ιστορία τριών καλογριών οι οποίες δαγκώνονται από ένα ζόμπι σκυλί. Βρίσκουν καταφύγιο σε ένα ενκλάβιο όπου ευδοκιμεί μια κοινότητα νοημόνων ζόμπι, ωστόσο, η μία από αυτές αποφασίζει να φύγει ξανά.

Η ταινία δεν αποκρύπτει αλλά υπερτονίζει και τους περιορισμένους οικονομικούς και τεχνικούς πόρους της και τον camp, υπερβολικό, γκροτέσκο χαρακτήρα του σεναρίου, των τραγουδιών και των αστείων της. Εδώ, το ζόμπι είναι σε μεγάλο βαθμό συνώνυμο του κουήρ. Αυτό που έχει σημασία δεν είναι τόσο η ζόμπι αποκάλυψη όσο το ξετύλιγμα της εξωφρενικότητας. Επιπλέον, όπως συμβαίνει συχνά σε ταινίες αυτού του είδους, το *Z: A Zombie Musical* περιλαμβάνει και ένα μιούζικαλ-μέσα-στο-μιούζικαλ, αλλά και μια ερωτική ιστορία μεταξύ ενός ζόμπι και ενός ζωντανού (ο οποίος κρύβει την πραγματική, ζωντανή του φύση, ζώντας ανάμεσα σε ζόμπι, αντί για την αντίστροφη κατάσταση, η οποία είναι και η νόρμα στις σχετικές μυθοπλασίες). Το *Make-Out with Violence* δεν είναι αμιγώς μιούζικαλ,

---

[571] *Zombie Prom*. Σκηνοθεσία Vince Marcello. Signature Entertainment, Skywalker Sound, 2006.

[572] Το *Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed Up Zombies* του 1964 (βλ. υποκεφάλαιο με *Night of the Living Dead*) μπορεί να θεωρηθεί το πρώτο ζόμπι μιούζικαλ, μιας και στην κυρίως αφήγησή του παρεμβάλλονται μουσικοχορευτικά νούμερα σε γεωγραφικό και χρονικό πλαίσιο άσχετο προς την πλοκή.

[573] Qui Nguyen. *Living Dead in Denmark*. (New York: Broadway Play Publishing, 2008).

[574] Mitch Brian. *Maul of the Dead*. (Woodstock: Dramatic Publishing, 2010).

[575] *Re-Animator, the Musical*. Στίχοι-Μουσική, Mark Nutter. Book: Stuart Gordon, William J. Norris, Dennis Paoli. 2011.

αλλά το σενάριό του χτίστηκε γύρω από τραγούδια που γράφτηκαν επί τούτω, σε συνεργασία μεταξύ των σκηνοθετών (Deagol Brothers) και των συνθετών (αδερφών Lehring, γνωστών και ως The Non-Commissioned Officers). Και αυτό αφηγείται μια ερωτική ιστορία μεταξύ ενός ζωντανού και μιας ζόμπι.

Αν, όμως, ο γκροτέσκος και ο πειραματικός χαρακτήρας του *Z: A Zombie Musical* ενδέχεται να δρα αποτρεπτικά για μεγάλο μέρος του κοινού, το *Anna and the Apocalypse* αποτελεί μια από τις πλέον pop ταινίες του είδους των ζόμπι γενικά, περιλαμβάνοντας τραγούδια τόσο μελοδραματικά όσο και κωμικά, καθώς και περίπλοκες χορογραφίες. Επιπλέον, εκτυλίσσεται εν μέσω χριστουγεννιάτικων εορτών. Η ειρωνεία μαζί με τον έντονο συναισθηματισμό καθιστούν το *Anna and the Apocalypse* ένα από τα πιο ενδιαφέροντα ειδολογικά πειράματα σε ολόκληρο τον ζόμπι Κανόνα.

Η ταινία περιστρέφεται γύρω από μια ομάδα τελειοφοίτων Λυκείου που ετοιμάζονται για τις Χριστουγεννιάτικες διακοπές, την αντίστοιχη γιορτή του σχολείου τους, και κατ' επέκταση για την επερχόμενη χρονιά, η οποία θα φέρει μαζί της την αποφοίτηση. Οι σχέσεις μεταξύ τους και με τους άλλους συμμαθητές τους, με τους γονείς τους και με τα διάφορα πρόσωπα κύρους και εξουσίας τούς δημιουργούν την επιθυμία να δραπετεύσουν από την επαρχιακή πόλη τους. Αυτή η μεταιχμιακότητα, η ταλάντευση μεταξύ ελπίδας και κατάθλιψης, μεταξύ επαναστατικότητας και καταπίεσης, είναι εμφανής και στους στίχους των τραγουδιών και κωδικοποιείται με φράσεις οι οποίες κάλλιστα θα μπορούσαν να αναφέρονται και στην κατάσταση του ζόμπι:

«Καθώς ξυπνώ μισοπεθαμένη
Σε αυτό το ίδιο παλιοκρέβατο
Στην αυγή μιας καινούριας μέρας
Νιώθω αλυσοδεμένη και φυλακισμένη
Σε αυτήν την ανέλπιδη πόλη
Και γνωρίζω πως πρέπει να δραπετεύσω
[…]
Αντί να παλέψω, κρύβομαι
Τρέχω, δεν πάω πουθενά».[576]

Ή, αργότερα, σε άλλο τραγούδι:

«Ξυπνάω, πέρασα πολύ χρόνο παριστάνοντας τη νεκρή
Τινάζω αυτά τα blues απ' το μυαλό μου
Δεν αφήνω κανέναν να με καταβάλει
Είμαι έτοιμη να αλλάξω κατεύθυνση στη ζωή μου».[577]

[576] "Break Away". Μουσική και στίχοι Roddy Hart και Tommy Reilly. Πρωτότυποι στίχοι: "As I wake half dead/In this same old bed/At the dawn of another day/I feel chained and bound/To this hopeless town/And I know I must break away […] Instead of fightin', I've been hidin' away/I've been runnin', goin' nowhere".

[577] "Turning my Life Around". Μουσική και στίχοι Roddy Hart και Tommy Reilly. Πρωτότυποι στίχοι: "I'm waking, spent too long playing dead/I'm shaking these blues out of my head/Not letting anybody bring me down/I'm ready for turning my life around".

Αυτό το δεύτερο τραγούδι, με τίτλο “Turning my Life Around”, είναι ίσως το πιο ελπιδοφόρο της ταινίας, αλλά ακούγεται στη σκηνή όπου βλέπουμε για πρώτη φορά τα ζόμπι να επελαύνουν στη γειτονιά της Anna και του John (βλ. Εικόνα 52). Αυτή η αντιπαραβολή καθιστά την τραγικότητα της συνθήκης ακόμη δεινότερη. Ο τελευταίος στίχος του ρεφρέν αποτελεί ένα double entendre, ένα παράδειγμα τραγικής ειρωνείας που αναδεικνύει το χάσμα μεταξύ αυτού που ελπίζουν η Anna και ο John πως θα συμβεί, κι αυτό που όντως συμβαίνει: η κατάστασή τους θα αλλάξει, αλλά από μια ζόμπι αποκάλυψη η οποία θα εξοντώσει και τον ίδιο τον John και τους περισσότερους από τους κοντινούς τους ανθρώπους.



Εικόνα 52: Η Anna (Ella Hunt) τραγουδάει το “Turning my Life Around” ενώ πίσω της τα ζόμπι έχουν ήδη αρχίσει να σπέρνουν την καταστροφή (Screenshot του συγγραφέα από το επίσημο κανάλι της ταινίας στο YouTube).

Όπως και στην περίπτωση του *Z: A Zombie Musical*, το *Anna and the Apocalypse* χρησιμοποιεί τη διακειμενικότητα και τη μετα-αφήγηση. Ενδεικτικά παραδείγματα: 1) οι πρωταγωνιστές χρησιμοποιούν επανειλημμένα τη λέξη ζόμπι, έχοντας γνώση αυτού του pop τέρατος, αλλά αρνούμενοι αρχικά να πιστέψουν πως κάτι τέτοιο υπάρχει, 2) αναφέρονται σε πραγματικούς ηθοποιούς, 3) ένα από τα πρώτα τραγούδια της ταινίας έχει τον τίτλο “Hollywood Ending”, τραγούδι στο οποίο οι πρωταγωνιστές (δείχνουν να) προοικονομούν πως η ζωή τους δεν θα πρόκειται να έχει την ευτυχή κατάληξη μιας χολυγουντιανής ταινίας.

Αλλά το μεταμοντέρνο στοιχείο αφορά κυρίως την ίδια τη γιορτή των Χριστουγέννων, η οποία εξυμνείται από την ταινία ακριβώς μέσα από τη διαδικασία «αποδόμησής» της. Παρά το χαρμόσυνο τραγούδι των τίτλων, το οποίο απαριθμεί όλα τα κλισέ που έχουν επικρατήσει σχετικά με τον εορτασμό των Χριστουγέννων, *το Anna and the Apocalypse* παρουσιάζει τη σταδιακή διάλυση της ατμόσφαιρας της συγκεκριμένης εποχής του χρόνου. Μεταξύ των πρώτων πραγμάτων που βλέπουμε να καταστρέφονται στην ταινία είναι ένα ζόμπι ντυμένο χιονάνθρωπος (το σκοτώνει η Anna) και ένα έλατο (παρουσιάζεται εξαρχής τυλιγμένο στις φλόγες, χωρίς δίνεται ποτέ κάποια εξήγηση για το πώς ακριβώς κατέληξε έτσι). Η χριστουγεννιάτικη γιορτή του σχολείου δεν διεκπεραιώνεται. Το τελευταίο πλάνο της ταινίας παρουσιάζει έναν Άγιο Βασίλη-ζόμπι να κοιτάζει την κάμερα και να γρυλλίζει.

Το ίδιο το συνταίριασμα ζόμπι και Χριστουγέννων φαντάζει «ιερόσυλο», αλλά στην πράξη είναι ακριβώς το αντίθετο. Για παράδειγμα, η Anna χρησιμοποιεί ένα από τα

χαρακτηριστικά γραμμωτά, ασπροκόκκινα γλυκά των Χριστουγέννων για να εξοντώσει ζόμπι – τα Χριστούγεννα ως ένα σύμβολο ενδυνάμωσης και αντίστασης. Η πρωταγωνίστρια, η Steph και ο Nick, τελευταίοι επιζώντες, δεν περνούν μεν οικογενειακά τις γιορτές, δηλαδή, με τον τρόπο που υπαγορεύει το τραγούδι των τίτλων («Τα Χριστούγεννα σημαίνουν χαρούμενη ζωή/Τα Χριστούγεννα σημαίνουν οικογένεια»[578]). Ωστόσο, εντέλει, και όπως θέλει μια σύγχρονη κοινοτοπία, επιλέγουν οι ίδιοι την οικογένειά τους, και, ταυτόχρονα, επιτυγχάνουν το να δραπετεύσουν από την πόλη τους. Η ταινία τελειώνει με μια διαφορετική εκτέλεση του "Hollywood Ending", τραγούδι το οποίο ταυτόχρονα επιβεβαιώνεται και διαψεύδεται από την κατάληξη του σεναρίου. Εν κατακλείδι, το *Anna and the Apocalypse* συνάδει με την πρόσφατη τάση των ζόμπι μυθοπλασιών να λειτουργούν ως αλληγορίες για την αφύπνιση και την ενδυνάμωση των κεντρικών χαρακτήρων τους.

Η σειρά ταινιών *Z-O-M-B-I-E-S* προκύπτει μέσα από ένα άλλο απρόβλεπτο συνταίριασμα, αυτό μεταξύ των ζόμπι και της εταιρείας Disney, η οποία έχει συνδέσει το όνομά της με περισσότερο mainstream, «φιλικά προς την οικογένεια» πολιτισμικά προϊόντα. Επιπλέον, οι τρεις αυτές ταινίες συνδυάζουν, προβαίνοντας σε ένα exploitation, δύο από τις εμπορικότερες τάσεις στην οπτικοακουστική μυθοπλασία των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα: το ζόμπι και τα εφηβικά μιούζικαλ που εκτυλίσσονται σε λύκεια και μάλιστα αφορούν τους σχολικούς θεσμούς (χορωδίες, αθλητικές ομάδες, δια-σχολικούς διαγωνισμούς κ.λπ.). Τέλος, όπως και πολλά από αυτά τα εφηβικά μιούζικαλ, η σειρά ταινιών *Z-O-M-B-I-E-S* αποτελεί μια σύγχρονη εκδοχή του μύθου του Ρωμαίου και της Ιουλιέτας (ενός ζόμπι και μιας ζωντανής).

Όπως έχουν επισημάνει και οι Saldarriaga και Manini, στην πρώτη ταινία της τριλογίας, «απεικονίζεται απερίφραστα» μια «βιοπολιτική διαχείριση του δημόσιου σώματος» [579] (κατ' επέκταση, το ίδιο ισχύει και για τις επόμενες δύο της τριλογίας, οι οποίες κυκλοφόρησαν μετά τη μελέτη των εν λόγω συγγραφέων). Στην επαύριο μιας ζόμπι αποκάλυψης, η οποία, όμως έχει ελεγχθεί, η πόλη του Seabrook (προφανής η αναφορά στον συγγραφέα του *The Magic Island*) χωρίζεται, μέσω ενός τεραστίου τείχους, στο τμήμα των ζωντανών και σε εκείνο των ζόμπι – ένα γκέτο, όπως λένε οι Saldarriaga και Manini. Σταδιακά, τα ζόμπι αποκτούν άδεια να συναναστραφούν ζωντανούς, αλλά ελέγχονται πάντα με περικάρπια τα οποία τιθασεύουν και τις βίαιες ορέξεις τους, αλλά και τις ικανότητές τους. Αυτή η τελευταία συνέπεια οδηγεί πολλούς ζόμπι εφήβους να χακάρουν τις εν λόγω συσκευές, προκειμένου να μπορούν να συμμετάσχουν σε ομάδες, διαγωνισμούς κ.λπ. μαζί με τα «κανονικά παιδιά». Στο επίκεντρο του σεναρίου βρίσκεται η ερωτική, «ντισνεϊοποιημένη»[580] ιστορία μεταξύ του ζόμπι Zed και της Addison. Στο τέλος της τρίτης ταινίας η Addison αποδεικνύεται πως είναι εξωγήινη, δηλαδή, ένας ακόμη τύπος τέρατος ο οποίος θα πρέπει να κατασταλεί.

Το *Warm Bodies* όχι μόνο ενσωματώνει στοιχεία βιοπολιτικής και νεκροπολιτικής, αλλά βασίζεται και αυτό στην κατεξοχήν ερωτική ιστορία: το Ρωμαίο και την Ιουλιέτα. Ο εσωτερικός, αυτοκριτικός μονόλογος και το εφηβικό παρουσιαστικό του R / Nicholas Hoult,

[578] "Christmas Means Nothing Without You". Μουσική και στίχοι Roddy Hart Και Tommy Reilly. Πρωτότυποι στίχοι: Christmas means joyful livin'/Christmas means family".

[579] Patricia Saldarriaga and Emy Manini, *Infected Empires*, 40. Πρωτότυπο απόσπασμα: "This biopolitical control of the public body is explicitly depicted in the film Z-O-M-B-I-E-S".

[580] Saldarriaga and Manini, *Infected Empires: Decolonizing Zombies*, (New Brunswick: Rutgers University Press, 2022), 108. Στο πρωτότυπο: "Disneyfied".

καθώς και οι περιορισμένες gore σκηνές καθιστούν και αυτήν την ταινία ειδολογικά ενδιαφέρουσα αλλά και εμπορικά ελκυστική, ειδικά αφ' ης στιγμής δεν αφηγείται απλώς μια ερωτική ιστορία, αλλά προωθεί την ιδέα πως ο έρωτας, η συντροφικότητα και η φιλία είναι η λύση για τη ζόμπι αποκάλυψη. Συγκεκριμένα, η νόσος των ζόμπι γιατρεύεται μέσα από το χτίσιμο σχέσεων μεταξύ ζόμπι και ζωντανών, όπως ανακαλύπτουν, πρώτοι απ' όλους ο R και η Julie.

Ένα από τα βασικά ευρήματα της ταινίας είναι πως, αφότου φάει τον εγκέφαλο του πρώην συντρόφου της Julie, Perry, ο R θυμάται πράγματα που είχε βιώσει ο έως τότε ανταγωνιστής του. Αυτό το εύρημα χρησιμοποιείται κατά κόρον και στη σειρά *iZombie*. Αλλά ενώ στο *Warm Bodies* οι διαμεσολαβημένες αναμνήσεις οδηγούν τον R στο να ανακτήσει το ενδιαφέρον του για τη ζωή, για τη ζωντανότητα, στο *iZombie* οι αναμνήσεις που λαμβάνει μέσα από την καταβρόχθιση νεκρών εγκεφάλων οδηγούν την ιατροδικαστίνα Olivia Moore να διαλευκάνει τις υποθέσεις δολοφονίας των πρώην κατόχων των εν λόγω εγκεφάλων. Η σειρά συνδυάζει το αστυνομικό μυστήριο με το χιούμορ και τις ερωτικές ιστορίες (τουλάχιστον κατά τις τρεις πρώτες σεζόν της).

Η ανεξάρτητης παραγωγής ταινία *Maggie* εκτυλίσσεται σε έναν όχι ακριβώς μετα-αποκαλυπτικό, αλλά μετα-πανδημικό κόσμο (η ταινία κυκλοφόρησε πέντε χρόνια πριν από την εμφάνιση της COVID-19). Εδώ, ο υποτιθέμενος ιός ονομάζεται Necroambulist Virus (ένας συνδυασμός των λέξεων Necro και Somnambulist, δηλαδή, υπνοβάτης). Όταν πια έχουν φτάσει στα τελευταία στάδια της ασθένειας, τα μολυσμένα άτομα υποχρεούνται να εγκαταλείψουν την οικία τους και να μπουν «σε καραντίνα» – οδηγούνται, δηλαδή, σε στρατόπεδα συγκέντρωσης, όπου τους γίνεται ευθανασία, προτού να προλάβουν μετατραπούν σε ζόμπι. Η ταινία πραγματεύεται το πώς η απόφαση του Wade να φιλοξενήσει στο σπίτι του –αντί να παραδώσει στις αρχές– την κόρη από τον πρώτο του γάμο, Maggie, η οποία έχει μολυνθεί από τον ιό, επηρεάζει τη σχέση με την τωρινή του σύζυγο, με τα άλλα παιδιά του αλλά και με τον κοινωνικό του περίγυρο. Στην ουσία, πρόκειται για μια στοχαστική αλληγορία πάνω στο πώς μια ανίατη ασθένεια διαταράσσει τις ισορροπίες εντός μιας οικογένειας (και μιας κοινότητας) αλλά και το πώς ένα νοσούν άτομο και οι γύρω του προσπαθούν να αποδεχθούν τον επικείμενο θάνατο. Αν υπάρχει horror, υπάρχει συγκεκριμένα ως body horror – η φρίκη και η απελπισία της πρωταγωνίστριας μπροστά στην παρακμή του σώματός της (αλλά κάτι τέτοιο θα υπήρχε, κατά μία έννοια, και σε μια ταινία που θα πραγματευόταν, π.χ., τη νόσηση από AIDS). Επιπλέον, παρόλο που τον Wade τον υποδύεται ο διάσημος ηθοποιός ταινιών δράσης Arnold Schwarzenegger, και ο δικός του ρόλος αλλά και το κλίμα του φιλμ γενικότερα χαρακτηρίζονται από μελαγχολία, ενώ οι σκηνές βίας απουσιάζουν σχεδόν εξ ολοκλήρου – ακόμα και αυτές που αφορούν την εξόντωση ζόμπι.

2.3.2. Μυθοπλασίες εποχής

Οι δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα καθιστούν δημοφιλή και μια ακόμα τάση: τη σύνδεση (εθνικών) ιστοριών και ζόμπι. Τα ζόμπι και η Ιστορία έχουν «αναμετρηθεί» και σε παραγωγές του 20ού αιώνα τόσο σε ό,τι έχει να κάνει με το Μεσαίωνα και την αρχαία

Ρώμη[581,582,583,584, 585], αλλά και ακόμα ειδικότερα σε ό,τι έχει να κάνει με τους Ναζί (βλ. και παρακάτω). Ωστόσο, οι σχετικές παραγωγές αυξάνονται με την έλευση του 21ου αιώνα, ενώ συχνά προστίθενται στοιχεία όπως: 1) η κριτική ματιά απέναντι σε γεγονότα του παρελθόντος, 2) η βελτίωση ως προς το production value και την (καλλι)τεχνική αρτιότητα, 3) οι καινούριες ιδιότητες των ζόμπι, οι οποίες έχουν σχολιαστεί σε προηγούμενες σελίδες (ταχύτητα, σχετική συνειδητότητα, ικανότητα χρήσης όπλων και εργαλείων). Κινηματογραφιστές και άλλοι δημιουργοί[586] χρησιμοποιούν τα ζόμπι σε παραγωγές μετά το 2000, προκειμένου να σχολιάσουν την ιστορία της χώρας τους ή ακόμα και γεγονότα τα οποία επηρέασαν την ανθρωπότητα στο σύνολό της, όπως, για παράδειγμα, τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Το είδος του τρόμου –και συγκεκριμένα το υποείδος του ζόμπι– δείχνεται ένα πολύ πιο χρήσιμο και αποτελεσματικό εργαλείο προκειμένου να εξεταστούν τέτοια γεγονότα υπό μία νέα οπτική.

Έτσι, κρυμμένα μυστικά του παρελθόντος, καθώς και ήρωες ή δαίμονες που είχαν μείνει θαμμένοι, επανέρχονται στο παρόν, για καλό ή για κακό. Άλυτα προβλήματα που ποτέ δεν συζητήθηκαν, απλώς θάφτηκαν κάτω από το χώμα, κρύφτηκαν κάτω από το χαλί, αναδύονται στην επιφάνεια υπό τη μορφή νεκροζώντανων. Άλλες φορές, τα ζόμπι προκύπτουν μέσα από πειράματα σατανικών δικτατόρων και «τρελών» επιστημόνων. Κάποιες φορές συμβολίζουν τα κατάλοιπα ή τις αρνητικές συνέπειες της αποικιοκρατίας, τα συλλογικά τραύματα ενός λαού ή και της ανθρωπότητας στο σύνολό της. Ενίοτε αποτελούν το όχημα για να σχολιαστούν αλλοτινές ή και τωρινές πανδημίες, με έναν έμμεσο, αλληγορικό τρόπο. Τα ζόμπι αποτελούν το ιδανικό τέρας για τέτοιες αλληγορίες επειδή διαθέτουν τουλάχιστον ένα από τα παρακάτω στοιχεία (ενίοτε και περισσότερα): 1) είναι κυριολεκτικά υποχθόνια, δηλαδή, αναδύονται από κάτω από τη γη ή από κάποια κρυψώνα, 2) είναι το αποτέλεσμα ενός επιστημονικού πειράματος ή ενός ιού και, 3) δρουν σαν μια ενιαία στρατιά, σαν μια ορδή η οποία επιδιώκει να καταστρέψει τα πάντα στο πέρασμά της, συνειδητά ή ασυνείδητα, σαν το απόλυτο σύμβολο του ολοκληρωτισμού.

Οι ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες με προέλευση την Ισπανία είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα των παραπάνω. Τα –κάτι ανάμεσα σε ζόμπι, βρικόλακες και μεταλλαγμένα όντα– τέρατα του *Rec*[587] συμβολίζουν τα ακραία αρνητικά αποτελέσματα από τις κακοποιητικές πρακτικές δύο αλληλοϋποστηριζόμενων πόλων εξουσίας: του φρανκικού καθεστώτος και της καθολικής εκκλησίας. Έχοντας μείνει για χρόνια κρυμμένα σε μια πολυκατοικία της Μαδρίτης, απελευθερώνονται και λαμβάνουν τη μορφή μιας επαπειλούμενης πανδημίας, καταβροχθίζοντας όλους τους ανθρώπους που βρίσκονται ξαφνικά στο πέρασμά τους. Το φιλμ χρησιμοποιεί το αφηγηματικό τέχνασμα του found

[581] *La Noche del terror ciego (Tombs of the Blind Dead).* Σκηνοθεσία Amando de Ossorio. Interfilme, Plata Films S.A. 1972.

[582] *El Ataque de los Muertos Sin Ojos (Return of the Blind Dead).* Σκηνοθεσία Amando de Ossorio. Ancla Century Films. 1973.

[583] *El buque Maldito (The Ghost Galleon).* Σκηνοθεσία Amando de Ossorio. Ancla Century Films, Belén Films, 1974.

[584] *La Noche de las Gaviotas. Night of the Seagulls*. Σκηνοθεσία Amando de Ossorio. Ancla Century Films, Profilmes, Pérez Pareja, M. Flor. 1975.

[585] *Goremet, Zombie Chef from Hell. Σκηνοθεσία Don Swan.* Swan films, 1986.

[586] Joe Sergi (επιμ.). *Great Zombies in History*. (Jefferson: McFarland, 2013).

[587] *REC.* Σκηνοθεσία Jaume Balagueró, Paco Plaza. Castelao Producciones, Filmax, Instituto de Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), Insituto de Crédito Oficial (ICO), ICF Insitut Català de les Indústries Culturals (ICIC), Televisión Española (TVE), Canal+ España. Gobierno de España, 2007.

footage: από τη μία επειδή η πρωταγωνίστρια, Ángela, είναι δημοσιογράφος (η ταινία έχει προκύψει, υποτίθεται, από το υλικό που έχει γυρίσει εκείνη και ο κάμερα μαν της, Pablo) και από την άλλη επειδή η σύγχρονη ψηφιακή τεχνολογία (η φορητή κάμερα την οποία χρησιμοποιεί η πρωταγωνίστρια), δηλαδή, το σύγχρονο βλέμμα, η σύγχρονη οπτική, είναι που αποτυπώνει και παρουσιάζει στον σύγχρονο θεατή αυτά ακριβώς τα φαντάσματα του παρελθόντος. Ταυτόχρονα, βέβαια, ο σύγχρονος –ως προς την τεχνολογία– χαρακτήρας της, λειτουργεί και ως μια αντίστιξη στον παλαιωμένο κόσμο που εκείνα πρεσβεύουν.

Από την άλλη, το *Valley of the Dead*[588], εκτός από τον χαρακτηριστικά ζομπικό τίτλο του, παρουσιάζει τα επίμαχα τέρατα ως αποτέλεσμα ενός πειράματος που διεξάγουν επί ισπανικού εδάφους οι Γερμανοί Ναζί, σε συνεργασία με το φρανκικό καθεστώς (καθεστώς με το οποίο συμπλέουν εν πολλοίς και οι περισσότεροι εκπρόσωποι της καθολικής εκκλησίας που εμφανίζονται στην ταινία), προκειμένου να κατασκευάσουν υπερ-στρατιώτες. Η αφήγηση είναι δομημένη με τέτοιο τρόπο ώστε να μας καλεί να ταυτιστούμε με έναν αλαζόνα και υπερφίαλο αξιωματικό του δικτατορικού στρατού, ο οποίος, όμως, αλλάζει πλευρά όταν έρχεται αντιμέτωπος με τα ζόμπι και αποφασίζει να βοηθήσει μια ομάδα ανταρτών (αλλά και να βοηθηθεί από αυτήν) προκειμένου να επιβιώσει.

Επιπλέον, το *Valley of the Dead* είναι από τις ταινίες που επιβεβαιώνουν τον ισχυρισμό του Hunt πως, κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, τα ζόμπι εξυπηρετούν συχνά και άλλες λειτουργίες από το να είναι μια απλή πηγή horror. Ο ρόλος τους στο ξεδίπλωμα της πλοκής δεν είναι να προκαλούν τρόμο, φρίκη ή αηδία, αλλά κυρίως αγωνία, σασπένς. Αποτελούν το βασικό εμπόδιο στην προσπάθεια των κεντρικών χαρακτήρων να αποτρέψουν την επικράτηση των ναζιστών/φασιστών και των δόλιων πειραμάτων τους και η ταινία αφηγείται ακριβώς αυτή την υπερπήδηση του εμποδίου. Η εν λόγω μη τρομακτική, μη φρικώδης διάσταση των ζόμπι επιτείνεται από το γεγονός πως η αφήγηση παραπέμπει περισσότερο σε μια ταινία δράσης παρά σε ταινία τρόμου: και εδώ, όπως π.χ. και στο *Santa Clarita Diet*, έχουμε να κάνουμε με διαυγή φωτογραφία, ξεκάθαρα, «γήινα» χρώματα και έντονα τα στοιχεία του χιούμορ και του ρομάντσου. Η παρουσία των αφηγηματικών συμβάσεων του είδους του horror και συγκεκριμένα του υποείδους του ζόμπι (jump cuts, splatter κ.λπ.) είναι σαφώς περιορισμένη.

Παρομοίως, κάποιες πρόσφατες οπτικοακουστικές μυθοπλασίες[589,590,591] συνδέουν τη Γαλλική Επανάσταση με νεκροζώντανες οντότητες, είτε βαμπίρ είτε ζόμπι. Το (ισπανόφωνο) *El Conde* παρουσιάζει το Χιλιανό δικτάτορα Pinochet ως γεννημένο στη Γαλλία το 18ο αιώνα και συμμετέχοντα στα γεγονότα της Επανάστασης ως βαμπίρ – προφανώς στο πλευρό του *ancien regime*. Το αγγλόφωνο *Castlevania Nocturne* παρουσιάζει την ίδια Επανάσταση ως μάχη μεταξύ των βαμπίρ και των κυνηγών τους. Τέλος, η γαλλόφωνη παραγωγή του Netflix *La Révolution* παρουσιάζει τη Γαλλική Επανάσταση όχι ως μάχη μεταξύ βρικολάκων και ζωντανών ή βρικολάκων και ζόμπι, αλλά ως μάχη η οποία ξεκινά ως αντίδραση των λαϊκών στρωμάτων στο ότι οι αριστοκράτες της εποχής μετατρέπονται σε ζόμπι: μια ιδιότυπη παραλλαγή ζόμπι η οποία διατηρεί τη συνειδητότητά της αλλά παραμένει εξίσου ανθρωποφάγα. Η σειρά έχει

[588] *Valley of the Dead (Malnazidos)*. Σκηνοθεσία Alberto del Toro, Javier Ruiz Caldera. Malnazidos A.I.E., Cactus Flower Producciones, Ikiru Films, Telecinco Cinema, Terraza Films La. 2020.

[589] *El Conde*. Σκηνοθεσία Pablo Larraín. Fabula Films, 2023.

[590] *Castlevania Nocturne*. Δημιουργός Clive Bradley. Powerhouse Animation Studios, Project 51 Productions. 2023.

[591] *La Révolution*. Δημιουργός Aurélien Molas. John Doe Production, 2020.

κατακριθεί για τις υπερβολικά ευθείες παραπομπές της στη σύγχρονη εποχή (π.χ. μια ηρωίδα αναφέρει πως οι αριστοκράτες κατέχουν το 99% του πλούτου της χώρας, απηχώντας σύγχρονες έρευνες[592] πως το πλούσιο 1% του παγκόσμιου πληθυσμού κατέχει τόσο πλούτο όσο το υπόλοιπο, λιγότερο προνομιούχο 99%)[593], αλλά έχει επίσης εκθειαστεί για το ότι βοηθά το σύγχρονο κοινό να εξοικειωθεί με την Ιστορία[594] (βλ. Εικόνα 53).



Εικόνα 53: Δύο από τις αφίσες της σειράς *La Révolution*[595].

Η οπτικοακουστική ζόμπι μυθοπλασία συνδέει συχνά τα συγκεκριμένα τέρατα και τα πειράματα που διεξήγαγαν οι Ναζί. Είναι ιστορικά αποδεδειγμένο πως οι Γερμανοί πειραματίστηκαν όντως με τρόπους για να μετατρέψουν τους στρατιώτες τους σε υπερ-πολεμιστές (ανθεκτικούς, αλάνθαστους, εξαιρετικά δυνατούς) κατά τη διάρκεια του Β΄

[592] Oxfam International. "Richest 1% bag nearly twice as much wealth as the rest of the world put together over the past two years". 16 Ιανουαρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.oxfam.org/en/press-releases/richest-1-bag-nearly-twice-much-wealth-rest-world-put-together-over-past-two-years ΠΡοσπελάστηκε στις 20 Ιανουαρίου 2023.

[593] Tyson Leuchter, "Les Aristoctats, Mangeurs de Peuple: On Zombies, Revolution and Netflix's *La Révolution*". 12 Νοεμβρίου 2020. Διαθέσιμο στο https://ageofrevolutions.com/2020/11/12/les-aristocrates-mangeurs-de-peuple-on-zombies-revolution-and-netflixs-la-revolution/ Προσπελάστηκε στις 19 Νοεμβρίου 2023.

[594] Lucy Baynter, "Netflix's *La Révolution* and Why We Need More Period Horror Pieces". 12 Νοεμβρίου 2020. Διαθέσιμο στο https://www.syfy.com/syfy-wire/netflixs-la-revolution-and-why-we-need-more-period-horror-pieces Προσπελάστηκε στις 19 Νοεμβρίου 2023.

[595] Καθεμιά από τις δύο αυτές αφίσες συμπυκνώνει και ένα από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της σειράς. Αυτή στα αριστερά το στοιχείο της επαναφήγησης της Ιστορίας: απεικονίζει μια επαναστάτρια σε σκηνή που θυμίζει περισσότερο διαδηλώτρια του 20ού ή του 21ου αιώνα, και σε πόζα παρόμοια με το έργο *The Flower thrower* του Banksy. Το σλόγκαν της σειράς «Και αν μας είχαν πει ψέματα;» υπονοεί ότι τα βιβλία της ιστορίας έχουν δήθεν αποκρύψει το γεγονός πως η Γαλλική Επανάσταση ήταν ένας πόλεμος μεταξύ ζωντανών από τα λαϊκά στρώματα και ζόμπι αριστοκρατών. Εκείνη στα δεξιά, τη νέα παραλλαγή ζόμπι που εισάγει η σειρά και την οποία προσωποποιεί περισσότερο από οποιονδήποτε άλλο χαρακτήρα ο Donatien de Montargis. Αρχικά ασθενικός και υποτιμημένος ακόμα και από την οικογένειά του, μόλις μετατραπεί σε ζόμπι, ο Donatien αναπτύσσει μεγάλη σωματική ευρωστία και γίνεται αδίστακος ηγέτης.

Παγκοσμίου Πολέμου[596] – κάτι τέτοιο σχολιάζεται και από ταινίες με ζόμπι του 20ού αιώνα. Αλλά ακόμα και χωρίς να λαμβάνονται υπόψη αυτό το γεγονός, οι Ναζί, ως ανταγωνιστές των κεντρικών χαρακτήρων, με την απαράμιλλη μοχθηρία τους, και τα ζόμπι ως τέρατα, ως μια φαινομενικά ασταμάτητη στρατιά υπό τον έλεγχο τέτοιων ανταγωνιστών, αποτελούν ιδανικά αφηγηματικά εργαλεία για το ξεδίπλωμα μιας ταινίας ή σειράς η οποία συνδυάζει τον τρόμο με την περιπέτεια (και, ενίοτε, τον κοινωνικό ή ιστορικό σχολιασμό). Για παράδειγμα, ο σκηνοθέτης και συν-σεναριογράφος της ταινίας *Shock Waves*[597], Ken Wiederhorn, αναφέρει:

> «Τι είναι τρομακτικό; Μιας και θα γυρνούσαμε το φιλμ στη Φλόριντα, σκεφτήκαμε: το νερό μπορεί να γίνει τρομακτικό. Έπειτα βρήκα ένα βιβλίο με τίτλο *The Morning of the Magicians*[598], το οποίο παραθέτει τη θεωρία πως το Τρίτο Ράιχ βασίστηκε έντονα στη μαγεία, οπότε σκεφτήκαμε: οι Ναζί λειτουργούν πάντα (ενν. ως πόλος έλξης θεατών ή ως αφηγηματικό εργαλείο)! Οπότε η πρώτη ταινία μου (ενν. το *Shock Waves*) έγινε ταινία τρόμου, γιατί οι άνθρωποι που έβαλαν τα χρήματα ήθελαν ταινία τρόμου»[599].

Κατά τον τρέχοντα αιώνα, αυτή η τάση σύνδεσης μεταξύ Ναζί και ζόμπι –και άρα επαναφήγησης (retelling) της ιστορίας του Β΄ Π.Π.– συνεχίζεται, με μεγάλο αριθμό ταινιών και σειρών (*Overlord*[600]*, Attack of the Herbals*[601], *Frankenstein's Army*[602] κ.ά.), οι οποίες, ως επί το πλείστον, εκτυλίσσονται στο πρώτο μισό της δεκαετίας του 1940 –ενίοτε και αργότερα[603]– και παρουσιάζουν καταστάσεις οι οποίες έχουν προκύψει μέσα από πειράματα των Ναζί. Αυτά τα

---

[596] Lawrence Paterson, *Weapons of Destruction: German Frogmen and Midget Submarines of World War II*. (Barnsley: Chatham Publishing, 2006),

[597] *Shock Waves*. Σκηνοθεσία Ken Wiederhorn. Zopix Company, 1977.

[598] Louis Pauwels, Jacques Bergier, *The Morning of the Magicians*. Vermont: Destiny Books, 2009 ή Paris: Editions Gallimard, 1960.

[599] The Flashback Files. "School of Hard knocks: Ken Wiederhorn." Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://www.flashbackfiles.com/ken-wiederhorn-interview Προσπελάστηκε στις 2 Οκτωβρίου 2022. Πρωτότυπο απόσπασμα: "What's scary? Since we were going to be filming in Florida, we thought: water can be scary. Then I came across this book called *The Morning of the Magicians*, which lays out a theory that the Third Reich was heavily into magic, so we thought: Nazi's always work! So my first movie became a horror movie because the people who put up the money wanted a horror movie".

[600] *Overlord*. Σκηνοθεσία Julius Avery. Bad Robot, Raramount Pictures. 2018.

[601] *Attack of the Herbals*. Σκηνοθεσία David Ryan Keith. Clear Focus Movies, 2011.

[602] *Frankenstein's Army*. Σκηνοθεσία Richard Raaphost. MPI Media Group, Dark Sky Films, Pellicola XYZ Films, Sirena Film, Ministry of Culture of the Czech Republic, The Czech Film Industry Support Programme, 2013.

[603] Το *Dead Walkers: Rise of the 4th Reich*, αργότερα γνωστό απλώς ως *Nazi Zombies*, αφηγείται μια τέτοια ιστορία, ενός στρατού από ζόμπι Ναζί, οι οποίοι αποπειρώνται να καταλάβουν τον κόσμο, δεκαετίες μετά το τέλος του Β΄Π.Π. Παρόμοια είναι και η υπόθεση άλλων ταινιών, όπως του *Outpost* (2008) ή του *A Chance in Hell* (2011). Βέβαια, ανάλογα παραδείγματα απαντώνται και στον 20ό αιώνα. Το προαναφερθέν *Shock Waves* εκτυλίσσεται στη δεκαετία του 1970, και αφορά μια ομάδα αμφίβιων στρατιωτών SS σε κάποιο απομονωμένο νησί του Ατλαντικού. Τα εν λόγω Ναζί ζόμπι έχουν προκύψει ως αποτέλεσμα των πειραμάτων ενός Ναζί επιστήμονα, ο οποίος διέφυγε της σύλληψης μετά το τέλος του Πολέμου. Αντίστοιχη πλοκή έχουν ταινίες του 20ού αιώνα όπως το *Oasis of the Zombies* ή το *Night of the Zombies* (γνωστό και ως *Battalion of the Dead*).

πειράματα δεν εφαρμόζονται αποκλειστικά σε Γερμανούς στρατιώτες SS, αλλά εκκινούν από Γερμανούς επιστήμονες και τους κατά τόπους συνεργάτες τους.

Η ακραία κακία, άλλοτε εφιαλτική και αιμοχαρής και άλλοτε κωμική και camp, των Ναζί επιστημόνων και στρατιωτικών, οι δυσκολίες που παρουσιάζουν τα ζόμπι στο να κατανικηθούν (αλλά και η πλατιά απήχησή τους), τα περιστασιακά στοιχεία του χιούμορ και της ερωτικής έλξης μεταξύ συγκεκριμένων ζωντανών προσώπων, αποτελούν ιδανικά συστατικά (ή εναύσματα) για ταινίες οι οποίες, ακόμα κι αν είναι κακοφτιαγμένες, μπορούν να καταστούν διασκεδαστικές, τρομακτικές, συναρπαστικές. Προφανώς, αυτές οι ταινίες σχολιάζουν έμμεσα τα γεγονότα του Β΄Π.Π. και καλούν τον θεατή να αναγνωρίσει ως «κακούς» της υπόθεσης τους Ναζί και την ιδεολογία/το καθεστώς που αυτοί πρεσβεύουν και να επιθυμεί την εξόντωσή τους.

Αντιθέτως, σπανίζουν οι περιπτώσεις ταινιών με ζόμπι και Ναζί που, όπως το *Valley of the Dead*, χρησιμοποιούν αυτό το ιστορικό γεγονός προκειμένου να σχολιάσουν την ιστορία μιας συγκεκριμένης χώρας. Δηλαδή, εν προκειμένω, το πώς επηρέασε ο Β΄Π.Π. την Ισπανία, καθώς και το πώς, γιατί και υπό ποιες συνθήκες οι κάτοικοί της ενεπλάκησαν στον πόλεμο αυτό. Αφηγούμενο μια ιστορία με ζόμπι, το *Valley of the Dead* ξαναφέρνει στο φως τη συνεργασία του φρανκικού καθεστώτος (και της Καθολικής εκκλησίας) με τους χιτλερικούς αλλά και την αντίταξη σε αυτή, του δημοκρατικού στρατού. (Η επανεξέταση του Ισπανικού εμφυλίου που προτείνει το *Valley of the Dead*, συνάδει με τη γενικότερη τάση των τελευταίων δεκαετιών, και στην τέχνη και στην ιστοριογραφία και στις κοινωνικές και ανθρωπιστικές επιστήμες γενικά, για την αναθεώρηση παρελθόντων γεγονότων, για την παρουσίασή τους υπό ένα λιγότερο πατριαρχικό/καπιταλιστικό/εθνικιστικό/αποικιοκρατικό πρίσμα.)

Παρατηρείται, λοιπόν, γενικά στις ταινίες και σειρές ζόμπι εποχής αυτό που προφανώς παρατηρείται και σε όλα τα άλλα (υπο)είδη οπτικοακουστικής μυθοπλασίας. Ένα μοίρασμα ανάμεσα στις ταινίες και τις σειρές που χρησιμοποιούν μια περασμένη εποχή ως έναυσμα και ως πλαίσιο για να αφηγηθούν μια ιστορία με ζόμπι, και σε εκείνες που χρησιμοποιούν τα ζόμπι ως έναυσμα προκειμένου να σχολιάσουν μια περασμένη εποχή, να ανασύρουν τα ελλιπώς σχολιασμένα μυστικά της, να καταδείξουν τα (άλυτα) προβλήματά της, το πώς αυτή συνεχίζει να επηρεάζει το παρόν και ούτω καθεξής. Αναδύεται, λοιπόν, ξανά μια ιδιότητα των ζόμπι η οποία έχει ήδη σχολιαστεί επανειλημμένως σε άλλα σημεία του παρόντος κειμένου: τη μαζικότητα ή τη συλλογικότητά τους, η οποία βοηθά στο να μιλήσουν για μια εποχή στο σύνολό της. Τα ζόμπι επηρεάζουν τον κόσμο και την κοινωνία μαζικά, η επέλασή τους είναι κάτι το οποίο κανείς δεν μπορεί να αποφύγει.

Κλείνοντας τη θεματική των Ναζί ζόμπι, και ειδικά αυτών που εμφανίζονται στις σχετικές μυθοπλασίες των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα, θα πρέπει να γίνει μια αναφορά στα χαρακτηριστικά τους. Και εδώ έχουμε να κάνουμε με αυξημένες ικανότητες οι οποίες δεν ταιριάζουν ούτε στο αϊτινό πρότυπο ούτε στην παραλλαγή που καθιέρωσε ο Romero. Αντιθέτως, συμπλέουν ως επί το πλείστον με τον τύπο που έχει εμφανιστεί κατά τις τελευταίες δύο περίπου δεκαετίες: το γρήγορο, δυνατό, σχετικά νοήμον ζόμπι. Επιπλέον, οι πειραματισμοί που έχουν γίνει πάνω τους τούς δίνουν και επιπλέον δυνάμεις, όπως π.χ. το να μπορούν να κινούνται κάτω από την επιφάνεια του νερού ή να είναι ακόμα πιο ανθεκτικά στις επιθέσεις των αντιπάλων τους ή να είναι ακόμα πιο βίαια και αποτελεσματικά όσον αφορά τον τρόπο που τα ίδια επιτίθενται στους ζωντανούς. Ενίοτε, αποτελούν ένα υβρίδιο ζόμπι και ρομπότ (Zombots).

Αρκετά από τα παραπάνω χαρακτηριστικά εμφανίζονται και σε άλλα «ιστορικά» ζόμπι, τα οποία έχουν προκύψει στην οπτικοακουστική μυθοπλασία των δύο πρώτων δκεαετιών του 21ου αιώνα. Στη σειρά *Betaal*[604] είναι όχι απλώς νοήμονα και γρήγορα, αλλά διαθέτουν ακόμα και την ικανότητα να χρησιμοποιούν πυροβόλα όπλα. Τα ζόμπι εν προκειμένω είναι είτε απέθαντα όντα είτε ζωντανοί άνθρωποι οι οποίοι «καταλαμβάνονται» από τον Άγγλο συνταγματάρχη Lynedoch και άρα καταλήγουν να λειτουργούν ως ζόμπι-υποχείρια.

Η σειρά συνδυάζει την ιστορία και τη μυθολογία της Ινδίας, μέσα από μια μετα- ή αντι-αποικιοκρατική ματιά: παρότι ο βασικός εμπνευστής της είναι Βρετανός (Patrick Graham) η οπτική της σειράς είναι ινδοκεντρική, με τους Άγγλους να αποτελούν τους «κακούς» της υπόθεσης. Η λέξη του τίτλου, Betaal (ή Baital ή Betāl or Betāla ή Vetala), αναφέρεται σε μια οντότητα της Ινδουιστικής μυθολογίας η οποία προσομοιάζει στα ευρωπαϊκά βαμπίρ, με τη διαφορά πως καταλαμβάνει άψυχα σώματα και τα ανασταίνει προκειμένου να τα εκμεταλλευτεί για τους δικούς της σκοπούς[605]. Ο βασικός πρωταγωνιστής της σειράς –αν και ξεκινά ως «κακός»– είναι ο ένστολος αστυνομικός Vikram. Vikram είναι το όνομα του βασιλιά που αντιμάχεται το Betaal σε μια σειρά από αυθεντικούς ινδουιστικούς μύθους[606], επομένως η εν λόγω σειρά είναι κατά μία έννοια και διασκευή ή παραλλαγή εκείνων των αφηγήσεων.

Στη σειρά, ο ινδικός λαός αναπαριστάται να πέφτει θύμα εκμετάλλευσης με διττό τρόπο: από τη μία, ο αυτοκινητόδρομος που χαράσσεται στην περιοχή της φυλής Adivasi παρά τη θέλησή της, από επίσης Ινδούς μεγαλοεργολάβους –σε συνεργασία με τις τοπικές, κρατικές δυνάμεις ασφαλείας– εκτοπίζει τους ντόπιους διά της βίας. Από την άλλη, αυτή η χάραξη του αυτοκινητόδρομου, επαναφέρει στο προσκήνιο, χωρίς να το περιμένουν οι εμπνευστές της, μέρος του αποικιακού αγγλικού στρατού του 19ου αιώνα, υπό τη μορφή απέθαντων ζόμπι. Όταν η κατασκευή του έργου καθιστά υποχρεωτική την εκ νέου διάνοιξη μιας παλιάς σήραγγας, ξεθάβεται και ξαναβγαίνει στην επιφάνεια μια μεραρχία άγγλων στρατιωτών από τη δεκαετία του 1850, υπό την καθοδήγηση του προαναφερθέντος συνταγματάρχη. Όλοι τους είχαν μπει στη σήραγγα κατά τη διάρκεια των εξεγέρσεων του 1857, επειδή ο Lynedoch ήθελε να οικειοποιηθεί τις δυνάμεις του τοπικού Betaal και να γίνει ο ίδιος αυτοκράτορας της Ινδίας, χρησιμοποιώντας τους στρατιώτες του ως υποχείριά του. Όταν ξαναβγαίνει στο φως της ημέρας, ο συνταγματάρχης επαναδρομολογεί τα σχέδιά του, ερχόμενος αντιμέτωπος τόσο με τους ντόπιους κατοίκους όσο και με τη σύμπραξη μεγαλοεργολάβων-σωμάτων ασφαλείας.

Οι εξεγέρσεις (γνωστές και ως ξεσηκωμός ή ανταρσία ή Πρώτος Πόλεμος της Ανεξαρτησίας) του 1857 αποτελούν ένα όχι ιδιαίτερα γνωστό –εκτός Ινδίας και Βρετανίας– επεισόδιο στην πολυετή προσπάθεια του ινδικού λαού να αποτινάξει τον αγγλικό ζυγό – μια ένοπλη απόπειρα απελευθέρωσης η οποία οδήγησε σε φρικαλεότητες και από τις δύο πλευρές[607] και η οποία καταπνίγηκε βίαια από την αγγλική αυτοκρατορία, κάνοντάς την να αυξήσει την παρουσία των στρατιωτών της στην περιοχή, προκειμένου να αποτρέψει την επανάληψη ενός τέτοιου κινήματος. Η σειρά *Betaal* φέρνει ξανά στο φως αυτή την υπόθεση –κυριολεκτικά, μέσα από την εκ νέου διάνοιξη μιας σήραγγας και την έξοδο από αυτή των

[604] *Betaal*. Blumhouse Productions, Ivanhoe Pictures, Red Chillies Entertainment, 2020- .

[605] Sir Richard Burton, *Vikram and the Vampire; Or, Tales of Hindu Devilry*. (London: Tylston and Edwards, 1893), xiii.

[606] Burton, *Vikram and the Vampire*, 1893, xiii.

[607] Kim Wagner, *The Great Fear of 1857: Rumours, Conspiracies and the Making of the Indian Uprising*. Bern: Peter Lang, 2010, xxvi.

απέθαντων στρατιωτών–, δείχνοντας το πώς κάποια γεγονότα της τοπικής ιστορίας έχουν μεν μισοξεχαστεί, σαν παλιά μυστικά που κανείς δεν θέλει να αγγίξει, αλλά ταυτόχρονα διαιωνίζονται και αναπαράγονται μέσα από καινούριες πρακτικές εκμετάλλευσης και αποικιοποίησης. Η ιστορία της παγκοσμιοποίησης, ειδικά από τον Β΄Π.Π. και μετά, είναι η ιστορία μιας νέας διαδικασίας αποικιοποίησης, στην οποία οι απανταχού καπιταλιστές παίρνουν σταδιακά τη θέση των αυτοκρατορικών στρατών, υποδουλώνοντας τις χώρες της περιφέρειας με καινούριους τρόπους[608], και αυτό είναι που δείχνουν να κάνουν και οι μεγαλοεργολάβοι, σε ρόλο παρόμοιο με των άγγλων ερυθροχιτώνων.

Η μεγάλη ταχύτητα των ζόμπι του *Betaal* είναι κάτι που χαρακτηρίζει και τα περισσότερα κορεάτικα ζόμπι – μαζί με την πρωτοτυπία και την ιδιαίτερη φροντίδα που δίνουν οι δημιουργοί στα σενάρια των αντίστοιχων ταινιών και σειρών[609]. Όπως και σε άλλες χώρες, η παραγωγή ταινιών ζόμπι στη Βόρεια και τη Νότια Κορέα υπήρξε σποραδική κατά τον 20ό αιώνα και γνώρισε σημαντική άνθηση κατά τον τρέχοντα[610]. Η σειρά *Kingdom*[611] είναι ένα εξέχον παράδειγμα αυτής της «σχολής» οπτικοακουστικής μυθοπλασίας με ζόμπι, θεωρούμενη ως μια από τις καλύτερες του είδους παγκοσμίως. Αφηγούμενη το ξεδίπλωμα μιας πανδημίας αλλά ταυτόχρονα και τις πολιτικές ίντριγκες σε μια επινοημένη εκδοχή του βασιλείου της Κορέας του 17ου αιώνα, το *Kingdom* αντλεί την έμπνευσή του από μια πραγματική και ανεξιχνίαστη αρρώστια η οποία στέρησε τη ζωή από χιλιάδες άτομα στην εν λόγω χώρα, αλλά δύο αιώνες μετά. Η διαφορά είναι πως στο *Kingdom* η πανδημία εξαπλώνεται εξαιτίας της ακούσιας συμβολής της επιστήμης, δηλαδή του γιατρού της αυλής. Και η πραγματική περίπτωση της νόσου και η επινοημένη εκτυλίχθηκαν στο χρονικό πλαίσιο της δυναστείας Joseon, η οποία διήρκεσε συνολικά περίπου πεντακόσια χρόνια (τέλη 14ου-τέλη 19ου αιώνα). Ωστόσο, η σειρά μιλά πλαγίως, με αλληγορικό τρόπο, και για τα άγχη που βαραίνουν την ανθρωπότητα κατά τον 21ου αιώνα: «Ήθελα να γράψω μια ιστορία που να αντανακλά τους φόβους και την αγωνία των σύγχρονων καιρών, αλλά να τους εξερευνά μέσα από το πρίσμα της ρομαντικής σαγήνης που ασκεί η ιστορική περίοδος Joseon», αναφέρει η βασική σεναριογράφος Kim Eun-hee[612]. Για τον Karsten Kim[613] η σειρά αναδεικνύει τις πολιτικές και κοινωνικές παραμέτρους μιας ζόμπι πανδημίας (και κατ' επέκταση, θα έλεγα, μιας πραγματικής πανδημίας όπως αυτή της COVID-19). Άλλωστε, εκτός από τη γενικευμένη, παγκόσμια εσχατολογία των τελευταίων χρόνων, η Κορέα υπήρξε και η χώρα που επλήγη περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη από την επιδημία του SARS, στις αρχές της δεκαετίας του

[608] Lorenzo Marsili, *Πανυφήλια Πολιτική*. Μετάφραση Γιώργος Δρόσος (Αθήνα: Εκδόσεις Τοποβόρος, 2022), 120-121.

[609] PTI, "Kingdom writer, director on creating the zombie thriller series: Hunger was the starting point" https://indianexpress.com/article/entertainment/web-series/kingdom-writer-director-zombie-thriller-korean-series-netflix-7415934/

[610] Elidirissi, χωρίς αριθμό σελίδας.

[611] *Kingdom*. Σκηνοθεσία Kim Seong-hun, In-je Park, Σενάριο Eun-hee Kim. AStory, 2019-2020.

[612] Diksha Sundriyal, "The Real Inspiration Behind Kingdom". 1 Αυγούστου 2022. Διαθέσιμο στο https://thecinemaholic.com/kingdom-netflix-true-story/ Προσπελάστηκε στις 22 Σεπτεμβρίου 2022. Πρωτότυπο απόσπασμα: "I wanted to write a story that reflects the fears and anxiety of modern times but explored through the lens of a romantic fascination of the historical Joseon period".

[613] Karsten Kim, "Kingdom Season 2 Explains What Caused The Zombie Outbreak". 29 Απριλίου 2020. Διαθέσιμο στο https://screenrant.com/kingdom-season-2-zombie-outbreak-origin-explained/ Προσπελάστηκε στις 22 Σεπτεμβρίου 2022.

2000. Αντιστοίχως, η ταινία *Rampant*[614], επίσης εκτυλισσόμενη στη δυναστεία Joseon, δείχνει τους Ολλανδούς εμπόρους αρκεβουζίων που καταφθάνουν στη χώρα να φέρνουν μαζί τους ζόμπι – μια λεπτομέρεια που έχει αναγνωσθεί ως αλληγορία για την επιρροή όχι μόνο της ευρωπαϊκής αποικιοκρατίας του 17ου αιώνα αλλά και για την αρνητική επίδραση της παγκοσμιοποίησης και του νεοφιλελευθερισμού κατά τη σύγχρονη εποχή.

Μια πανδημία γρήγορων ζόμπι˙ προβλήματα του παρελθόντος που ξεθάβονται και ξαναβγαίνουν στην επιφάνεια, κυριολεκτικά και μεταφορικά˙ ιστορικά και μυθολογικά στοιχεία μιας συγκεκριμένης χώρας˙ χιούμορ και ερωτικές σχέσεις μεταξύ των ζωντανών χαρακτήρων. Πρόκειται για στοιχεία που απαντώνται και στις δύο μέχρι τώρα ελληνικές ταινίες που αφορούν τα ζόμπι: *Το Κακό*[615] και *Το Κακό στην εποχή των ηρώων*[616]. Γυρισμένα κατά την πρώτη δεκαετία του 2000, δηλαδή στην εποχή της ανόδου των γρήγορων ζόμπι αλλά ως μέρος μιας στροφής της ελληνικής κινηματογραφικής αγοράς προς το σινεμά είδους και προς το λεγόμενο Greek Weird Wave[617], τα δύο φιλμ εξιστορούν, στην ουσία, την εξέλιξη της ίδιας πανδημίας σε τρία διαφορετικά χρονικά πλαίσια.

Έτσι, *Το Κακό*, η πρώτη ταινία, ξεκινά με την είσοδο τριών γεωλόγων σε μια σπηλιά η οποία είχε παραμείνει κλειστή και άγνωστη επί χιλιάδες χρόνια. Η επίσκεψή τους απελευθερώνει εκ νέου μια οντότητα γνωστή ως το Κακό – ένα πνεύμα που προσιδιάζει από τη μία στο λεγόμενο Αερικό της ελληνικής λαϊκής παράδοσης και από την άλλη στις οντότητες των ταινιών και σειρών *Evil Dead*. Όπως και στα δημιουργήματα του Sam Raimi, σε αυτή την εναρκτήρια σεκάνς δεν βλέπουμε το ίδιο το Κακό, μιας και αυτό δεν έχει ορατή, χειροπιαστή υπόσταση. Βλέπουμε, όμως, αυτά που βλέπει, μέσα από υποκειμενικά πλάνα, ενώ αιωρείται με εξαιρετική ταχύτητα στο εσωτερικό της σπηλιάς και καταλήγει να μπαίνει στο σώμα και των τριών γεωλόγων, χωρίς εκείνοι να το αντιληφθούν στην εντέλεια. Παράλληλα, ο ηχητικός σχεδιασμός προσομοιάζει και αυτός στον αντίστοιχο των ταινιών *Evil Dead*, ως προς το πώς αποδίδει την κίνηση του Κακού στο χώρο, αλλά και την ίδια την κακότητά του, τον τερατώδη και μοχθηρό χαρακτήρα του. Σε κατοπινές σκηνές, παρακολουθούμε την εξάπλωση του Κακού στο λεκανοπέδιο της Αθήνας, μέσα από πολύ γενικά –όχι υποκειμενικά– πλάνα, και με τον ίδιο ηχητικό σχεδιασμό. Παρόμοιες είναι και οι μέθοδοι αναπαράστασης του Κακού και στη δεύτερη ταινία, μόνο που εκεί, στην κορύφωση της ιστορίας, το βλέπουμε να αποκτά πρόσωπο, σαν ένα –επίσης μη χειροπιαστό, αλλά τουλάχιστον διακριτό– όραμα το οποίο εμφανίζεται στον αθηναϊκό ουρανό λίγο προτού να κατανικηθεί οριστικά από τον Αργύρη και τους συντρόφους του.

Το *Κακό στην εποχή των ηρώων*, το οποίο λειτουργεί ταυτόχρονα και ως sequel και ως prequel της πρώτης ταινίας, μας εξηγεί πως το ίδιο συνέβη και στην εποχή της Αρχαίας Ελλάδας. Επιπλέον, *Το Κακό στην Εποχή των Ηρώων* ξεκινά λίγα λεπτά μετά από εκεί όπου τελειώνει η πρώτη ταινία, με πρωταγωνιστές κάποιους από τους χαρακτήρες που είχαν επιβιώσει, στους οποίους προστίθενται αργότερα και μερικοί καινούριοι. Όσον αφορά τα γεγονότα που εκτυλίσσονται στη σύγχρονη εποχή, η πρώτη ταινία μάς παρουσιάζει έναν

---

[614] *Rampant* (*Chang-gwol)*. Σκηνοθεσία Kim Sung-hoon. Leeyang Film, VAST Entertainment & Media, 2018.

[615] *Το Κακό*. Σκηνοθεσία Γιώργος Νούσιας. Ekso Productions, 2005.

[616] *Το Κακό στην Εποχή των Ηρώων*. Σκηνοθεσία Γιώργος Νούσιας. Audiovisual Enterprises, Boo Productions, Ekso Productions, Graal, Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Strada Productions, 2009.

[617] Yorgos Drosos and Stella Klimatsaki, "Flesh and Blood: Generic Monstrosities in Contemporary Greek Cinema." Avanca International Film Conference Proceedings, 2022.

αποκαλυπτικό κόσμο, ενώ η δεύτερη είναι σχεδόν μετα-αποκαλυπτική: μετά την αρχική επέλαση των απέθαντων, η ζωή δείχνει να αποκτά ξανά κάτι σαν οργάνωση ή έστω τη μορφή οργανωμένου χάους, αλλά δεν έχει επανέλθει στην προ ζόμπι κατάστασή της.

Και τα δύο φιλμ χρησιμοποιούν διάφορες συμβάσεις και τρόπους του horror: κραυγές και ουρλιαχτά, jump cuts και jump scares, split screens (βλ. Εικόνα 54), εμβόλιμα πλάνα που διαρκούν κλάσματα του δευτερολέπτου και τονίζουν το αίσθημα αβεβαιότητας και τρόμου, λοξές γωνίες λήψης, καθώς και κοκκίνισμα της οθόνης, δήθεν από τα αίματα. Ωστόσο, οι δημιουργοί τους λαμβάνουν συγκεκριμένες αισθητικές επιλογές οι οποίες υπογραμμίζουν το στοιχείο της νεανικότητας και της πρόθεσής τους να φτιάξουν ένα πιο ευχάριστο, διασκεδαστικό είδος ζόμπι ταινίας: ηλεκτρονική και ροκ μουσική, υπερτονισμένο ηχητικό σχεδιασμό, κωμικά στοιχεία και σβέλτους, πνευματώδεις διαλόγους, ειδικά εφέ, χωρισμό της οθόνης σε περισσότερα του ενός κάδρα, επιταχυμένη κίνηση των πλάνων, γρήγορο μοντάζ, time lapses. Ντύνουν επίσης τους χαρακτήρες τους, ακόμα και κάποιους από τους πιο μεγάλους σε ηλικία, με «μοδάτα», σχεδόν εφηβικά ρούχα, ενώ τοποθετούν μερικές από τις καίριες σκηνές και των δύο φιλμ σε χώρους όπως ποδοσφαιρικά γήπεδα και νυχτερινά κλαμπ. Μεταξύ αυτών και δύο από τις πρώτες σκηνές ξεσπάσματος της πανδημίας, στην πρώτη ταινία: το σημαίνον του γηπέδου ή του κέντρου διασκέδασης δημιουργεί και αυτό τη συμπαραδήλωση της νεανικότητας και της «πλάκας», του, κατά το κοινώς λεγόμενο, «περνάμε καλά».

Αλλά το στοιχείο της «πλάκας» και της νεανικότητας δεν συνδυάζεται απλώς με το εκείνο του τερατώδους και δεν αποτυπώνεται μόνο στη γρήγορη κίνηση των ζόμπι. Αποτυπώνεται επίσης στη συνύπαρξη της αιματηρής βιαιότητας με την αστειότητα, συχνά εντός του ίδιου πλάνου και όχι απλώς της ίδιας σκηνής. Το *Κακό* και το *Κακό στην Εποχή των Ηρώων* επιβεβαιώνουν τον ισχυρισμό του Nathan Hunt πως το ζόμπι στις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα έχει γίνει πηγή οίκτου, ευχαρίστησης και γέλιου. Τέτοια στοιχεία έχουν να κάνουν τόσο με το πώς τα βλέπουμε εμείς τα ζόμπι όσο και με το πώς συμπεριφέρονται σε αυτά οι ζωντανοί πρωταγωνιστές των σχετικών ταινιών και σειρών. Για παράδειγμα, λίγο μετά την έναρξη της δεύτερης ταινίας, οι τέσσερις χαρακτήρες που επιβίωσαν από την πρώτη, επιβιβάζονται σε ένα αμάξι που βρίσκουν τυχαία παρκαρισμένο στο δρόμο τους. Οδηγούν καταπάνω στα ζόμπι, προκειμένου να τους ξεφύγουν, αλλά θέλοντας ταυτόχρονα και να τα εξοντώσουν.



Εικόνα 54: Παράδειγμα χρήσης split screen από *Το Κακό στην Εποχή των Ηρώων*.

Ο στόχος όντως επιτυγχάνεται, και πολλά από τα ζόμπι ακρωτηριάζονται, αποκεφαλίζονται και γενικώς εξολοθρεύονται, με το αίμα τους να καλύπτει σχεδόν όλο το παρμπρίζ του αμαξιού ενώ αυτό κινείται ανάμεσά τους. Υπό τους ήχους χορευτικής ηλεκτρονικής μουσικής, η όλη διαδικασία κάνει έναν από τους ζωντανούς, τον υπολοχαγό Βακιρτζή, να γελά υστερικά την ώρα που το πρόσωπό του βάφεται κι αυτό σταδιακά κόκκινο με το αίμα των ζόμπι (βλ. Εικόνα 55): μια αντίδραση η οποία αντανακλά ή προσπαθεί να εκκινήσει κάτι το παρόμοιο στους θεατές (οι συνοδοιπόροι του Βακιρτζή παραμένουν ανέκφραστοι). Στο τέλος της σεκάνς, το αμάξι απομακρύνεται και στο πλάνο μένει μόνο ένα αποκεφαλισμένο ζόμπι (βλ. Εικόνα 56), το οποίο μας προκαλεί ταυτόχρονα γέλιο αλλά και οίκτο: κοινώς, μας προκαλεί *συμπάθεια*.



Εικόνα 55: Όσο πιο πολύ προχωρά το αυτοκίνητο μέσα από τη στρατιά των ζόμπι, τόσο πιο πολύ κοκκινίζει από τα αίματα και τόσο πιο χαιρέκακα και ξέφρενα γελά ο Βακριτζής.



Εικόνα 56: Η σεκάνς τελειώνει με ένα ακέφαλο ζόμπι, το οποίο προκαλεί ταυτόχρονα τον οίκτο και το γέλιο.

Αυτό το πλακατζίδικο, το νεανικό στοιχείο φαίνεται να είναι από τους βασικούς λόγους που τα δύο φιλμ του Γ. Νούσια και των συνεργατών του σημείωσαν σχετική εμπορική επιτυχία. Κάτι τέτοιο δεν ήταν αναμενόμενο: μάλιστα, οι ταινίες είδους γενικά και συγκεκριμένα οι τρόμου θεωρούνταν –και, εν μέρει, θεωρούνται ακόμη- ως μη βιώσιμες εμπορικά και, κυρίως, ως ασόβαρες, ως στερούμενες καλλιτεχνικών αξιώσεων[618]. Οι δημιουργοί του *Το Κακό*

[618] Παύλος Κάγιος. «Σινεμά: 50 Χρόνια τρόμου στην Ελλάδα» 24 Απριλίου 2010. Διαθέσιμο στο https://www.tanea.gr/2010/04/24/lifearts/culture/sinema-50-xronia-tromos-a-la-ellinika/ Προσπελάστηκε στις 29 Μαΐου 2018.

επέλεξαν να το γυρίσουν ως μια άσκηση πάνω στο αν θα μπορέσουν όντως να ολοκληρώσουν μια ταινία μεγάλου μήκους αλλά και επειδή το είδος των ζόμπι τους φαινόταν πιο εύκολο να το διαχειριστούν[619].

Αφ' ης στιγμής οι ταινίες τρόμου δεν θεωρούνταν εμπορικά βιώσιμες ή μοδάτες στην Ελλάδα, και επειδή το όλο εγχείρημα ήταν περισσότερο μια άσκηση ύφους, χωρίς οικονομικές προσδοκίες, η απόφασή τους να γυρίσουν *Το Κακό* δεν εμπίπτει σε αυτό που ορίστηκε παραπάνω ως exploitation. Ωστόσο, *Το Κακό* γνώρισε εμπορική επιτυχία, και ακριβώς επειδή συνέβη αυτό, γυρίστηκε και το *Κακό στην εποχή των ηρώων*, μια ταινία με μεγαλύτερο προϋπολογισμό, και με περισσότερες αξιώσεις να αποφέρει κέρδη. Δυστυχώς, όμως, ο Γ. Νούσιας εγκατέλειψε τη σκηνοθεσία μετά από αυτή τη δεύτερη προσπάθεια.

Ακόμα κι έτσι, *Το Κακό* και *Το Κακό στην Εποχή των Ηρώων* εμφανίζουν πολλά από τα στοιχεία που εμφανίζουν και πολλές άλλες ταινίες, σειρές και video games των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα που έχουν ως θέμα τους τα ζόμπι: η σβελτάδα των ζόμπι, η αστειότητά τους, η προσπάθεια να αναμίξουν το horror με το χιούμορ, τη δράση και τη νεανικότητα, καθώς και η σχετική επιτυχία που σημείωσαν εντός του μέινστριμ καθιστούν τις δύο ταινίες του Γιώργου Νούσια αντιπροσωπευτικές των νέων οπτικοακουστικών μυθοπλασιών. Το ότι δεν στάθηκαν αφορμή για μια γενικότερη εξάπλωση του είδους εντός του ελληνικού κινηματογράφου και τηλεόρασης είναι μια χαμένη ευκαιρία αλλά και ένα ζήτημα το οποίο δεν μπορεί να αναλυθεί περαιτέρω στα όρια της παρούσας έρευνας.

2.4. Εν κατακλείδι

Το κεφάλαιο ανέδειξε τις αλλαγές που έχει υποστεί το ζόμπι ως χαρακτήρας και ως υποείδος κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Ως προς το πρώτο, τα ζόμπι μετατρέπονται, σύμφωνα με τον Hunt, από μια αποκρουστική απειλή σε έναν «ωφέλιμο ανταγωνιστή», ή χωρίζονται σε συνηθισμένα και ασυνήθιστα, αν ακολουθήσουμε την κατηγοριοποίηση της Kee. Επιπλέον, κατά την προαναφερθείσα περίοδο, το ζόμπι αποκτά ιδιότητες όπως μεγάλη ταχύτητα, δύναμη, συνειδητότητα, νοημοσύνη και ικανότητα ομιλίας. Η μεγάλη ταχύτητα, δύναμη και οργή συνδέεται, από τη σχετική βιβλιογραφία, με αρνητικές εξελίξεις στο περιβάλλον, τη λεγόμενη Ανθρωπόκαινο εποχή. Από την άλλη, τα νοήμονα ζόμπι είναι πιο κοινωνικοποιημένα. Γίνονται καταλύτες αλλαγής για τη σχέση μεταξύ ζόμπι, μεταξύ ζωντανών και, βέβαια, μεταξύ ζωντανών και ζόμπι. Σπαράγματα όλων αυτών των τάσεων παρατηρούνταν και κατά τον 20ό αιώνα, αλλά στον τρέχοντα τείνουν να γίνουν η νόρμα.

Από ειδολογικής άποψης, το ζόμπι απλώνεται σε άλλα είδη (αστυνομικό, heist movie, κωμωδία, μιούζικαλ, οικογενειακό δράμα). Και ως προς αυτήν την εξάπλωση υπήρχαν παραδείγματα κατά τον προηγούμενο αιώνα, αλλά όχι σε τόσο μεγάλο βαθμό όσο κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του τρέχοντος. Επιπλέον, αυξάνονται οι ταινίες και οι σειρές εποχής, οι οποίες επαναφηγούνται επεισόδια τοπικών ιστοριών, αλλά υπό το πρίσμα του ζόμπι (και συνήθως με μια κριτική, μετα-αποικιοκρατική ματιά για το παρελθόν της χώρας προέλευσής τους).

Τέλος, αυτή η εντατικοποίηση και διεθνοποίηση της παραγωγής ζόμπι οπτικοακουστικών μυθοπλασιών, η δημιουργία απρόβλεπτων μέχρι πρόσφατα παραλλαγών του τέρατος, και η εξάπλωση σε άλλα (υπο)είδη θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα

[619] Συνέντευξη του Γ. Νούσια στον Γ.Δ.

φαινόμενο exploitation, δηλαδή, εκμετάλλευσης μιας ιδιαίτερα δημοφιλούς και εμπορικής τάσης – ή ως μια μετάλλαξη του ιού. Το φαινόμενο τρέφεται από τον εαυτό του και βρίσκει όλο και περισσότερους «ξενιστές».

Πίνακας 2.1: Είκοσι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες του 21ου αιώνα ως προς την πλοκή και το είδος**.**

Τίτλος	**Πλοκή**		**Κοινωνικοπολιτικά Θέματα**	**Είδος**	
	Πηγή Ζομποποίησης	**Τελικό στάτους των ζόμπι**		**Βασικό genre**	**Συνδυασμός με άλλα**
28 Days Later (2002)	Rage Virus, ιός που έχει προκύψει μετά από πειράματα σε ζώα.	Υπονοείται πως αρχίζουν να νικιούνται, αν και η ταινία είχε και σίκουελ.	-Κατάχρηση επιστήμης. -Βρετανικό ταξικό σύστημα.	Τρόμου.	Μετα-αποκαλυπτικό.
Dawn of the Dead (2004).	Ιός του οποίου η προέλευση δεν εξηγείται ποτέ ακριβώς.	Υπονοείται πως αρχίζουν να επικρατούν.	Σχολιάζονται μόνο ακροθιγώς.	Τρόμου.	Δράσης.
Shaun of the Dead (2004).	The Flu (η Γρίπη), ιός που προήλθε είτε από κάποιο εξωγήινο διαστημόπλοιο είτε με τρόπο παρόμοιο με του *28 Days Later*.	Οι ζωντανοί επικρατούν και μετατρέπουν τα ζόμπι σε βοηθούς-υπηρέτες-υπαλλήλους-ερωτικούς συντρόφους.	Ο σύγχρονος τρόπος ζωής ως παρόμοιος με την κατάσταση του ζόμπι.	Τρόμου	-Κωμωδία. -Ρομάντσο.
Land of the Dead (2005).	Ιός αδιευκρίνιστης προέλυσης.	Τα ζόμπι εξεγείρονται κατά των ζωντανών και σκοτώνουν τις πιο προνομιούχους, αλλά αφήνουν τις υπόλοιπους να ζήσουν.	-Βιοπολιτική. -Κατάσταση Εξαίρεσης. -Ταξικότητα. -Ρατσισμός.	Τρόμου.	Μετα-αποκαλυπτικό.
Το Κακό (2005)	Ιός που γεννιέται από μια άυλη και αόρατη οντότητα γνωστή ως Το Κακό.	Η ταινία τελειώνει με την υπόνοια πως τα ζόμπι επικρατούν, αν και αυτό διαψεύδεται από το σίκουελ.	Σχολιάζονται μόνο ακροθιγώς.	Τρόμου.	-Κωμωδία. -Δράσης.
Fido (2006).	Ιός από εξωγήινη ακτινοβολία.	Ειρηνική συμβίωση, συμπερίληψη των ζόμπι στην κοινωνία.	-Βιοπολιτική. -Ταξικότητα. -Ρατσισμός. -Ο άνθρωπος ως κοινωνικό ον. -Γυμνή ζωή.	Τρόμου.	-Κωμωδία. -Μετα-αποκαλυπτικό.
Zombie Strippers! (2008)	Chemovirus, ιός από εργαστήριο.	Τα ζόμπι εξοντώνονται, αλλά ο ιός συνεχίζει να διαχέεται.	-Σάτιρα και κριτική της βιομηχανίας του σεξ. -Η πολεμοκαπηλία της κυβέρνησης George W. Bush.	Τρόμου.	-Κωμωδία. -Δράσης.
Το κακό στην εποχή των ηρώων (2009).	Ο ίδιος ιός με *Το Κακό*.	Τα ζόμπι εξοντώνονται.	Σχολιάζονται μόνο ακροθιγώς.	Τρόμου.	-Κωμωδία. -Δράσης.
World War Z (2013)	Ο επινοημένος ιός Solanum.	Τα ζόμπι εξοντώνονται, βρίσκεται η θεραπεία για τον ιό.	Τα ζόμπι ως ανεξέλεγκτοι τρομοκράτες ή ως ανεξέλεγκτα καιρικά φαινόμενα.	Τρόμου.	Δράσης.
iZombie (2015-2019)	Ιός από συνδυασμό ενός επινοημένου ναρκωτικού κι ενός	Υπονοείται πως κάποια ζόμπι επιβιώνουν.	-Βιοπολιτική. -Όπως και πολλά άλλα άτομα από περιθωριοποιημένες, «μη κανονικές» κοινωνικές ομάδες, η κεντρική ηρωίδα αναγκάζεται	Αστυνομικό.	-Κωμωδία. -Δράσης. -Τρόμου.

	επινοημένου energy drink.		να κρύψει την πραγματική φύση της.		
Santa Clarita Diet (2017-2019)	Ιός συνδυασμένος με μαγεία.	Η σειρά έπαψε να προβάλλεται μετά από απόφαση του Netflix, προτού να ολοκληρωθεί η ιστορία.	-Η κεντρική ηρωίδα τρώει μόνο άτομα με κακοποιητική ή εγκληματική συμπεριφορά. -Όπως και πολλά άλλα άτομα από περιθωριοποιημένες, «μη κανονικές» κοινωνικές ομάδες, η κεντρική ηρωίδα αναγκάζεται να κρύψει την πραγματική φύση της.	Κωμωδία.	-Τρόμου. -Μυστηρίου.
Anna and the Apocalypse (2017)	The Brain-Butchering Virus.	Υπονοείται πως τα ζόμπι επικρατούν, αν και κάποιοι χαρακτήρες επιβιώνουν.	Σχολιάζονται μόνο ακροθιγώς.	Μιούζικαλ.	-Τρόμου. -Εφηβικό ρομάντσο. -Χριστουγεννιάτικη ιστορία.
Z-O-M-B-I-E-S (2018) */ Z-O-M-B-I-E-S 2* (2020) */ Z-O-M-B-I-E-S 3* (2022)	Ιός από έκρηξη σε εργοστάσιο.	Η ιστορία των χαρακτήρων δεν έχει ολοκληρωθεί, πρόκειται να κυκλοφορήσει μια τέταρτη ταινία εντός του 2024.	-Βιοπολιτική. -Ταξικότητα της κοινωνίας στις ΗΠΑ.	Μιούζικαλ.	-Εφηβικό ρομάντσο. -Επιστημονικής φαντασίας. -Τρόμου. -Μετα-αποκαλυπτικό
Kingdom (2019-2020)	Ιός που μεταδίδεται μέσω του λεγόμενου Resurrection Plant και αποκαλείται πανούκλα (plague), αν και δεν πρόκειται για τη νόσο που έπληξε την Ευρώπη κατά τον Μεσαίωνα.	Στη δεύτερη σεζόν τα ζόμπι εξοντώνονται και η νόσος θεραπεύεται, αλλά υπονοείται πως μπορεί να υπάρξει συνέχεια.	Σχολιασμός σχετικά με την εποχή Joseon της κορεατικής Ιστορίας αλλά και σχετικά με το σήμερα.	Τρόμου.	Εποχής.
Valley of the Dead (2020)	Φτιαγμένα από Ναζί επιστήμονες σε συνεργασία με τους Φρανκιστές.	Εξοντώνονται.	-Β΄Π.Π. -Ναζιστικά εγκλήματα. -Ισπανικός εμφύλιος. -Φρανκισμός. -Συνεργασία τις Καθολικής Εκκλησίας με τις Φρανκιστές και με τις Ναζί.	Δράσης.	-Εποχής. -Τρόμου.
Betaal (2020)	Αρχαία κατάρα.	Όχι.	-Βρετανικός Ιμπεριαλισμός. -Αρνητική επίδραση της ανεξέλεγκτης καπιταλιστικής ανάπτυξης στη φύση και στις τοπικές κοινωνίες.	Τρόμου.	Εποχής, κατά μία έννοια.
La Revolution (2020)	Ιός συνδυασμένος με μαγεία.	Το Netflix σταμάτησε να προβάλει τη σειρά προτού να ολοκληρωθεί η ιστορία.	Το οικονομικό και κοινωνικό χάσμα μεταξύ των προνομιούχων και των καταπιεσμένων τάξεων και στην εποχή της Γαλλικής Επανάστασης αλλά και στο σήμερα.	Τρόμου	-Εποχής. -Πολιτικό θρίλερ.
Army of the Dead (2021)	Εξωγήινη οντότητα ή μολυσμένο από εξωγήινους άτομο.	Όπως και στην αρχή της ταινίας, υπάρχουν μόνο στο Λας Βέγκας.	Σχολιάζονται μόνο ακροθιγώς.	Heist Movie.	-Τρόμου. -Μετα-αποκαλυπτικό.

Πίνακας 2.2.: Χαρακτηριστικά των ζόμπι στις ίδιες είκοσι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες του 21ου αιώνα**.**

Τίτλος	**Ατομικότητα / Ομαδικότητα**	**Αυτενέργεια / Καθοδήγηση**	**Νοημοσύνη**	**Ομιλία**	**Αργά / Γρήγορα**	**Σαρκοφαγία**	**Σεξουαλικότητα**	**Ωφέλιμοι ανταγωνιστές (κατά Hunt)**
28 Days Later (2002)	Ορδή, εκτός από όσα εμφανίζονται σε μικρότερες ομάδες.	Αυτενέργεια.	Όχι.	Όχι.	Γρήγορα.	Ναι.	Όχι.	Όχι.
Dawn of the Dead (2004)	Ορδή.	Αυτενέργεια.	Όχι.	Όχι.	Γρήγορα.	Ναι.	Όχι.	Όχι.
Shaun of the Dead (2004)	Ορδή.	Αυτενέργεια όσο κρατά η πανδημία.	Όχι.	Ναι.	Αργά.	Ναι.	Γάμος μεταξύ ενός ζόμπι και μιας ζωντανής.	Ναι.
Land of the Dead (2005)	Ομάδα.	Τα καθοδηγεί ένα ζόμπι.	Ναι.	Ναι.	Αργά.	Ναι.	Ναι.	Ναι.
Το Κακό (2005)	Ορδή.	Αυτενέργεια.	Όχι.	Όχι.	Γρήγορα.	Ναι.	Όχι.	Όχι.
Fido (2006)	Στην άγρια ζώνη, ορδή, στο Willard, μεμονωμένα ή σε μικρές ομάδες.	Εργάζονται για τους ζωντανούς και ελέγχονται από αυτούς.	Ναι.	Ναι.	Αργά.	Όλα έχουν την προδιάθεση, αλλά κάποια δεν το πράττουν.	Ερωτικοί σύντροφοι.	Ναι.
Zombie Strippers! (2008)	Οι γυναίκες strippers δρουν μεμονωμένα. Οι άντρες λειτουργούν ως ορδή.	Διαφορετικές περιπτώσεις αυτενέργειας για την κάθε ομάδα.	Ναι.	Ναι.	Οι ζόμπι γυναίκες μπορούν να είναι γρήγορες όταν το θέλουν.	Ναι.	Σεξεργάτριες.	Ναι.
Το κακό στην εποχή των ηρώων (2009)	Ορδή.	Καθοδήγηση από την οντότητα γνωστή ως το Κακό.	Όχι.	Όχι.	Γρήγορα.	Ναι.	Όχι.	Όχι.
World War Z (2013)	Ορδή.	Όχι.	Όχι.	Όχι.	Γρήγορα.	Ναι.	Όχι.	Ναι.
iZombie (2015-2019)	Ομαδικότητα στους τελευταίους κύκλους.	Στους τελευταίους κύκλους της σειράς, από άλλα ζόμπι.	Ναι.	Ναι.	Όσο οι ζωντανοί	Ναι.	Ναι.	Ναι.
Santa Clarita Diet (2017-2019)	Μεμονωμένα.	Αυτενέργεια.	Ναι.	Ναι.	Όσο οι ζωντανοί	Ναι.	Ναι.	Ναι.
Anna and the Apocalypse (2017)	Ορδή.	Αυτενέργεια.	Όχι.	Όχι	Όχι.	Ναι.	Όχι.	Όχι.

Z-O-M-B-I-E-S (2018) / *Z-O-M-B-I-E-S 2* (2020) / *Z-O-M-B-I-E-S 3* (2022)	Ενταγμένα στο κοινωνικό σύνολο, έστω και ως πολίτες β΄ κατηγορίας.	Αυτενέργεια, αλλά υπό κυβερνητικό έλεγχο.	Ναι.	Ναι.	Γρήγορα, αλλά όχι ακριβώς rage/fast zombies.	Έχουν την προδιάθεση, αλλά δεν το πράττουν.	Ναι.	Ναι.
Kingdom (2019-2020)	Ορδή.	Αυτενέργεια, αλλά με υπόνοιες για κάποια εξ αποστάσεως καθοδήγηση.	Όχι.	Όχι.	Γρήγορα.	Ναι.	Όχι.	Όχι.
Valley of the Dead (2020)	Ορδή.	Καθοδήγηση από Ναζί και Φρανκιστές.	Όχι.	Όχι.	Όχι.	Ναι.	Όχι.	Ναι.
Betaal (2020)	Ορδή.	Καθοδήγηση.	Όχι.	Όχι.	Αργά.	Ναι.	Όχι.	Ναι.
La Revolution (2020)	Ομάδα.	Καθοδήγηση από ζόμπι.	Ναι.	Ναι.	Γρήγορα, αλλά όχι ακριβώς rage/fast zombies.	Ναι.	Ναι.	Ναι.
Army of the Dead (2021).	Φυλή/αγέλη.	Καθοδήγηση από ζόμπι.	Ναι.	Όχι.	Γρήγορα, αλλά όχι ακριβώς rage/fast zombies.	Ναι.	Σχέσεις μεταξύ ζόμπι.	Ναι.

Οι δύο παραπάνω πίνακες δείχνουν τις νέες μορφές του ζόμπι, τους καινούριους ρόλους που αυτό αναλαμβάνει, αλλά και τα νέα είδη στα οποία επεκτείνεται. Παρόλο που ψήγματα και των τριών αυτών τάσεων εντοπίζονταν στις αντίστοιχες μυθοπλασίες του 20ού αιώνα, το είναι πιο συχνό για το ζόμπι των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα να διαθέτει αυξημένη δύναμη/ταχύτητα και αυξημένη συνειδητότητα, καθώς και να συνάπτει ουσιαστικότερες, πιο πολύπτυχες σχέσεις με τους ζωντανούς και με τον εαυτό του.

Όσον αφορά το genre, τώρα πια, υπάρχουν ζόμπι μυθοπλασίες οι οποίες δεν είναι καν τρόμου – ή στις οποίες το horror είναι το δευτερεύον είδος σε σχέση με το πρωτεύον. Σε αυτές τις περιπτώσεις, τα ζόμπι ενδέχεται να αποτελέσουν απλώς την πρόφαση, το φόντο ή, όπως αναφέρει ο Hunt, τον ωφέλιμο ανταγωνιστή σε μια τέτοια μυθοπλασία – δηλαδή, μια πηγή απόλαυσης ή ένα εμπόδιο που πρέπει να υπερβούν οι πρωταγωνιστές για να φτάσουν στον κύριο στόχο τους (ο οποίος, σε αυτές τις περιπτώσεις. δεν είναι η επιβίωση αυτή καθαυτή, αλλά κάτι άλλο). Χαρακτηριστικό παράδειγμα το heist movie *Army of the Dead* ή η ταινία εποχής *Valley of the Dead*. (Με κάπως σαρδόνια διάθεση, ο George A. Romero είχε χαρακτηρίσει, στις αρχές της προηγούμενης δεκαετίας, τη σειρά *The Walking Dead* ως σαπουνόπερα όπου περιστασιακά εμφανιζόταν και κάποιο ζόμπι[620], υπό την έννοια πως αυτό που προείχε δραματουργικά ήταν οι σχέσεις μεταξύ των ζωντανών).

Τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, οι ζόμπι μυθοπλασίες απομακρύνονται επίσης από το πρότυπο του σατανικού επιστήμονα ή του μάγου που δημιουργεί ή/και

[620] Steven MacKenzie, "George A. Romero: 'The Walking Dead is a soap opera with occasional zombies". 3 Νοεμβρίου 2013. Διαθέσιμο στο https://www.bigissue.com/culture/film/george-romero-walking-dead-soap-opera-occasional-zombies/ Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2017.

καθοδηγεί τα ζόμπι. Συνήθως, αυτή η απουσία παρατηρείται σε μυθοπλασίες όπου τα ζόμπι όχι μόνο αποτελούν μιαν ανεξέλέγκτη ορδή, αλλά και στις οποίες η εμφάνιση και η επέλασή τους είναι αποτέλεσμα πρακτικών καταστροφικών για το περιβάλλον και γενικώς της κακής χρήσης της επιστήμης ή της τεχνολογίας. Ή –σε ακόμα πιο ευφάνταστες περιπτώσεις, οι οποίες θυμίζουν, βέβαια, τις ταινίες του Romero από τον 20ό αιώνα– αποτέλεσμα κάποιας εξωγήινης παρέμβασης – πάντως σίγουρα όχι ως απότοκο της μαγείας ή του vodou. Είτε αποκαλυπτικές είτε (όπως είναι συνηθέστερο για τον 21ο παρά για τον 20ό) μετα-αποκαλυπτικές αυτές οι μυθοπλασίες αναπαριστούν το ζόμπι ως μια γενικευμένη απειλή (ή μια γενικευμένη καταστροφή) η οποία δεν μπορεί να αποτραπεί απλώς με την εξουδετέρωση μιας σατανικής προσωπικότητας ή με την εύρεση ενός αντιδότου.

Βέβαια, υπάρχουν μορφές «κακών» οι οποίες δεν καθοδηγούν ούτε δημιουργούν τα ζόμπι αλλά προσπαθούν να μεθοδεύσουν τις κινήσεις τους, να προκαλέσουν τη γέννηση περισσότερων τέτοιων, ή να εκμεταλλευτούν την παρουσία τους προς δικό τους όφελος (όπως ο Ian Essko ή ο Dr. Chumsfeld στο *Zombie Strippers!* ή ο Kaufman και ο Cholo στο *Land of the Dead*). Επιπλέον, σε μετα-αποκαλυπτικά πλαίσια, τα ζόμπι υπόκεινται μια άλλου τύπου εκμετάλλευση. Δεν καθοδηγούνται όπως μια αγέλη ή μια ορδή, αλλά ελέγχονται από την κυβέρνηση (η οποία ενδέχεται να είναι ο ίδιος φορέας με την εταιρεία η οποία εμπόδισε την εξάπλωση της πανδημίας, όπως στο *Fido*) και χρησιμοποιούνται ως υπηρέτες, ως βοηθοί, ως ερωτικοί σύντροφοι, ως αντικείμενα εκτόνωσης (σεξουαλικής και άλλης) ή γενικά ως πολίτες δεύτερης κατηγορίας ή ως μη-πολίτες (βλ. και πάλι *Fido*, αλλά και *Shaun of the Dead*, καθώς και τη σειρά ταινιών *Z-O-M-B-I-E-S*).

Παρόλο που η φιγούρα του μάγου ή του «τρελού επιστήμονα» τείνει να εγκαταλειφθεί, αναδύεται, πάντως, ένας νέος τύπος ηγήτορα των ζόμπι: ζόμπι και ο ίδιος, αυτός ο αρχηγός διεκδικεί τα συμφέροντα των ομοίων του απέναντι στους ζωντανούς ή προστατεύει τους νεκροζώντανους από τις διώξεις που επιχειρούν εις βάρος τους οι «κανονικοί» άνθρωποι. Κάποιες φορές, αυτό το ζόμπι είναι ο κακός ή ανταγωνιστής (βλ. *Army of the Dead* ή *La Révolution*), αλλά μπορεί επίσης να είναι και μια μορφή όπως ο Big Daddy (*Land of the Dead*), η Sheila (*Santa Clarita Diet*) ή ο R (*Warm Bodies*).

Η εμφάνιση ενός νέου τύπου ηγέτη των ζόμπι συμπίπτει χρονικά και θεματολογικά με την τάση τα ζόμπι να παρουσιάζονται ως φορείς συνειδητότητας και αυτεπίγνωσης. Μάλιστα, αυτά τα εν μέρει νοήμονα, ενίοτε ομιλούντα ζόμπι γίνονται ακόμα πιο νοήμονα, ακόμα πιο ομιλούντα, ακόμα πιο κοινωνικοποιημένα. Ακόμα και για ζωντανούς χαρακτήρες η ζόμπι αποκάλυψη λειτουργεί ως αφορμή για αφύπνιση, όπως στην περίπτωση του βασικού χαρακτήρα του *Shaun of the Dead* (ή εκτός των παραπάνω πινάκων, αρκετών από τους βασικούς χαρακτήρες του *The Walking Dead*, όπως της Carol, του Glenn, της Michonne, του Negan). Και, βέβαια, παρατηρούνται μυθοπλασίες όπου ο πρωταγωνιστής/η πρωταγωνίστρια είναι ένα ζόμπι με το οποίο η θεάτρια καλείται –και μπορεί κάλλιστα– να ταυτιστεί (στην περίπτωση του *Land of the Dead*, ο Big Daddy θα μπορούσε να θεωρηθεί ο πραγματικός πρωταγωνιστής, προσπερνώντας άλλους, ζωντανούς χαρακτήρες). Επομένως, ζόμπι μυθοπλασίες όπως το *Fido* και το *Santa Clarita Diet* μιλούν αναπαριστούν, *προσωποποιούν* την –πανανθρώπινη– για πνευματική και ψυχική ανάταση, για αποτίναξη προσωπικών, συναισθηματικών ή ακόμα και κυριολεκτικών ή πολιτικών δεσμών.

Στο πνεύμα αυτής της αφύπνισης και της αναθεώρησης, αλλά και της επέκτασης προς άλλα είδη, τα ζόμπι λειτουργούν και ως μια αφορμή για την επανεξέταση παλαιότερων ιστορικών περιόδων ή/και συμβάντων, υπό μια λιγότερο πατριαρχική-καπιταλιστική-

αποικιοκρατική ματιά. Εκεί, τα ζόμπι ενδέχεται να είναι ωφέλιμοι ανταγωνιστές, αλλά ενδέχεται επίσης να συμβολίζουν τα κακώς κείμενα του παρελθόντος, λάθη, παραβιάσεις, εγκλήματα που έχουν αγνοηθεί ή παρουσιαστεί ως το αντίθετό τους από την επίσημη Ιστορία (απόλυτο παράδειγμα και για τα δύο αυτά είναι το *Valley of the Dead*).

Τέλος, το ζόμπι αναλαμβάνει πλέον ρόλους πέραν του τρομακτικού, αηδιαστικού αντιπάλου. Μετατρέπεται σε γονεϊκή φιγούρα, σε φίλο, σε ερωτικό σύντροφο, σε ένα κοινωνικό ον, το οποίο φέρεται με αλληλεγγύη, θέρμη, στοργικότητα και ενσταλλάζει τέτοιες συμπεριφορές, τέτοια συναισθήματα στους ζωντανούς.

Κεφάλαιο 3
***Land of the Dead*: Το ζόμπι ως αναπαράσταση**

3.1. Κατ' αρχάς

Έχοντας προηγουμένως ασχοληθεί με το χαρακτήρα και το είδος του ζόμπι στον τρέχοντα και τον προηγούμενο αιώνα, στρέφουμε την προσοχή μας προς τον ίδιο τον 21ο αιώνα, όπως αυτός έχει εκτυλιχθεί στις δύο πρώτες δεκαετίες του. Πώς διαμορφώθηκε ο αιώνας αυτός – χωρικά, γεωγραφικά, πολιτικά, υγειονομικά, κοινωνικοπολιτικά; Υπάρχουν ομοιότητες μεταξύ αυτού και του κόσμου των ζόμπι;

Πρόκειται για μια ιστορική περίοδο η οποία χαρακτηρίζεται από έξαρση επιδημιών και πανδημιών (της οποίας η κορύφωση υπήρξε, τουλάχιστον προς το παρόν η COVID-19), άνοδο νεοφασιστικών/δικτατορικών καθεστώτων, πρωτόγνωρων προσφυγικών ροών, όλο και συχνότερης και εντατικότερης χρήσης της κατάστασης εξαίρεσης και του στρατιωτικού νόμου σε δημοκρατικές χώρες. Όλα τα παραπάνω αντιμετωπίζονται ή περιλαμβάνουν μια βιοπολιτική/νεκροπολιτική διαχείριση του χώρου, των σωμάτων, της πρόσβασης στην περίθαλψη, μέσα από μεθόδους ανέγερσης εξωτερικών και εσωτερικών τειχών, εντατικοποίησης των μέτρων ασφαλείας και ελέγχου, προνομιακής αντιμετώπισης συγκεκριμένων ομάδων και στέρησης δικαιωμάτων από άλλες, ζωνοποίησης, στρατοπεδοποίησης, εσωτερικής αποικιοκρατίας, εξευγενισμού συγκεκριμένων περιοχών και ούτω καθεξής. Παράλληλα, εκτός από τον αρνητικό οικονομικό, πολιτικό, πνευματικό και ψυχολογικό αντίκτυπο που έχουν στους εκτοπισμένους πληθυσμούς, αυτές οι πρακτικές έχουν καταστροφικές επιπτώσεις για την υγεία, τα εργασιακά δικαιώματα, τον ψυχικό και συναισθηματικό κόσμο και των ανθρώπων που έχουν, υποτίθεται, εξασφαλίσει την πολιτειότητα και προσωπότητά τους, δηλαδή την παραμονή τους, τον μη εκτοπισμό τους από τα υποτιθέμενα κέντρα της κανονικότητας. Και οι εκτοπισμένοι και οι λιγότερο προνομιούχοι πολίτες διαβιούν μια γυμνή ζωή, κατά τον όρο του Agamben, μια κατάσταση αβεβαιότητας, επισφάλειας, έμμεσης και άμεσης βίας.

3.2. Το ζόμπι ως ιδανική αναπαράσταση των νέων επιδημιών και της διαχείρισής τους

Ο όρος *Outbreak Narratives* (ελληνικά: Αφηγήσεις Έξαρσης, Εξάπλωσης ή Ξεσπάσματος) εισάχθηκε από την ανθρωπολόγο Priscilla Wald[621] και εμφανίζεται στις επόμενες σελίδες με βάση το πώς αξιοποιήθηκε όχι μόνο από την ίδια τη Wald αλλά και από τη συνάδελφό της, Andrea Kitta[622]. Το βιβλίο της Kitta, *The Kiss of Death,* διαπνέεται από την ιδέα πως οι αφηγήσεις για το ξέσπασμα, την εξάπλωση και εντέλει τον έλεγχο και το πέρας μιας νόσου, μιας παν-/επιδημίας (πραγματικής ή επινοημένης) έχουν πολλαπλές χρησιμότητες. Οι αφηγήσεις αυτές: 1) εκφράζουν γενικότερους φόβους (ιατρικούς ή και άλλους), 2) δείχνουν πώς γίνεται αντιληπτός ο κίνδυνος και το ρίσκο, 3) απεικονίζουν το πώς γίνονται αντιληπτές η αρρώστια και η εξάπλωσή της, 4) λειτουργούν ως ηθικές επικρίσεις μη λευκών, μη

[621] Priscilla Wald, *Contagious: Cultures, Carriers and the Outbreak Narratives*. (Durham: Duke University Press, 2008), 2, παρατίθεται στο Andrea Kitta, *The Kiss of Death: Contagion, Contamination and Folklore*. (Logan: Utah State University Press ,2019), 3.
[622] Andrea Kitta, *The Kiss of Death: Contagion, Contamination and Folklore*. (Logan: Utah State University Press ,2019).

ετεροφυλόφιλων, μη αντρικών σωμάτων/ταυτοτήτων/συμπεριφορών, 5) Με το να προσωποποιείται ο/η ασθενής μηδέν ή ο/η superspreader απλοποιείται το πρόβλημα και το πώς δικτυώνεται ο ιός (δηλαδή οι αφηγήσεις αυτές λειτουργούν και παρηγορητικά), 6) πολλοί άνθρωποι μαθαίνουν για ή αντιλαμβάνονται ή φαντάζονται τη λειτουργία του ανθρώπινου σώματος (π.χ. του ανοσοποιητικού), με βάση τα όσα βλέπουν σε ταινίες, σειρές κ.λπ., 7) εκφράζουν ένα φόβο για τον Άλλο και λειτουργούν ως σύντομοι και απλοϊκοί τρόποι για να στιγματιστούν οι απόκληροι, οι ξένοι, οι Άλλοι, 8) δίνουν αφορμή για σχετικές συζητήσεις μεταξύ των μελών του κοινού (online ή διά ζώσης)[623].

Αναφορικά με τα ζόμπι συγκεκριμένα, τη θεωρία των Kitta/Wald ενισχύουν και ειδικοί επιστήμονες και συγγραφείς που μιλούν στο ντοκιμαντέρ μικρού μήκους που συνοδεύει την DVD έκδοση του *World War Z*, με τίτλο *World War Z: Looking To Science*: «Μια τέτοια ταινία είναι απλώς ένας τρόπος για να κάνεις κατανοητό το γεγονός πως κάτι καινούριο [ενν. μια επιδημία, ένας ιός] μπορεί να εμφανιστεί από το πουθενά και να διαδοθεί πολύ γρήγορα και από την άποψη αυτή, μια ταινία για ζόμπι που προσπαθούν να καταλάβουν τον κόσμο είναι στ' αλήθεια ακριβής»[624]. Επιπλέον: «Για έναν βιολόγο που ενδιαφέρεται για τις ασθένειες, το όλο είδος των ζόμπι είναι απολύτως συναρπαστικό, γιατί μας περιγράφει τη γενική ανησυχία που έχει η κοινωνία με ασθένειες που έρχονται από κάπου αλλού»[625]. Στα όσα αναφέρθηκαν στις δύο προηγούμενες παραγράφους, θα προσέθετα πως οι αφηγήσεις έξαρσης εκφράζουν επίσης τους κοινούς φόβους γύρω από την (βιο)πολιτική διαχείριση και την πολιτισμική πρόσληψη των ασθενειών και ειδικά των επι/πανδημιών.

Συνοπτικά, οι αφηγήσεις έξαρσης ορίζονται ως «κείμενα από τη μαζική κουλτούρα και τον ακαδημαϊκό κόσμο, τα οποία αφορούν την μόλυνση και την εξάπλωση ιών»[626]. Τα κείμενα αυτά εμφανίζονται μαζικά τουλάχιστον από τη δεκαετία του 1980[627] και συνυπάρχουν με παγκόσμιες απειλές για την υγεία όπως «ο HIV/AIDS, ο SARS, ο ιός του Δυτικού Νείλου, τα βακτήρια που αντιστέκονται στα αντιβιοτικά, η γρίπη των πτηνών (H5N1), η γρίπη των χοίρων (H1N1), ο Ebola και το Αναπνευστικό Σύνδρομο της Μέσης Ανατολής (Middle East Respiratory Syndrome, MERS)[628]. Επιπλέον, σύμφωνα με τη Wald η δομή τους έχει συνήθως ως εξής: «ξεκινά με την αναγνώριση μιας αναδυόμενης μορφής μόλυνσης, περιλαμβάνει τη συζήτηση γύρω από τα παγκόσμια δίκτυα μέσα από τα οποία ταξιδεύει, και αφηγείται την επιδημιολογική δουλειά, η οποία τελειώνει με τον περιορισμό [του ιού]»[629]. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως όσες ταινίες και άλλα προϊόντα μυθοπλασίας δεν έχουν αυτή τη δομή δεν μπορούν να οριστούν ως αφηγήσεις έξαρσης.

Όσον αφορά τις ταινίες ζόμπι, το *World War Z* βρίσκεται και αυτό πολύ κοντά στο παραπάνω μοντέλο: η αρχή της νόσου, η εξάπλωσή της, πρώτα σε ζώα και μετά σε ανθρώπους, η εισβολή της στην καθημερινότητα, οι δημόσιες τοποθετήσεις των επιστημόνων

---

[623] Kitta, *Kiss*, 8-11.

[624] *World War Z: Looking to Science*.

[625] *World War Z: Looking to Science*.

[626] Chad Lavin and Chris Russill, "The Ideology of the Epidemic". New Political Science 32(1): 65-82, 66, στο Kitta, *Kiss*, 3. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Popular culture and academic texts concerning contagion and contamination".

[627] Wald, *Contagious*, στο Kitta, *Kiss*, 4.

[628] Kitta, *Kiss*, 17.

[629] Wald, *Contagious*, 2, στο Kitta, *Kiss*, 3-4. Πρωτότυπο απόσπασμα: "[a formulaic plot that] begins with the identification of an emerging infection, includes discussion on the global networks through which it traves and chronicles the epidemiological work that ends with containment".

και των δημοσιογράφων, η οργάνωση των μέτρων (απολυμάνσεις κ.λπ.), το χάος στις μετακινήσεις, η όλο και αυξανόμενη βία και ένταση μεταξύ ανθρώπων, η εμφάνιση των πρώτων ζόμπι, η επιδημιολογική έρευνα, η επιβολή στρατιωτικού νόμου, η λύση του προβλήματος χάρη στη συμβολή των επιστημόνων, η επαναφορά της ηρεμίας.

Σε αντίθεση με ταινίες όπως το *Shaun of the Dead* ή το *#Alive*[630], όπου παρακολουθούμε τις προσπάθειες μιας μικρής ομάδας –ή μεμονωμένων– επιζώντων χωρίς επίσημο ρόλο και χωρίς πρόσβαση σε κυβερνητικούς πόρους να επιβιώσουν έως ότου η παρέμβαση των αρχών –και συγκεκριμένα των ένοπλων δυνάμεων– να δώσει τέλος στην πανδημία, στο *World War Z* παρακολουθούμε τη συντονισμένη και παγκόσμια προσπάθεια των απανταχού κυβερνήσεων και της επιστημονικής κοινότητας να αντιμετωπίσουν μαζί το πρόβλημα των ζόμπι, ανταλλάσσοντας πληροφορίες και άλλους πόρους, έως ότου να φτάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Εν προκειμένω, ο κυρίαρχος λόγος δεν είναι απλώς κυρίαρχος αλλά και *Λόγος*, δηλαδή ταυτόσημος του ορθολογισμού. Ως τέτοιος προσπαθεί να ορθώσει ανάχωμα στον παραλογισμό που εκφράζουν τα ζόμπι. Ο ίδιος ο Max Brooks, συγγραφέας του βιβλίου στο οποίο βασίστηκε η ταινία, έχει παρομοιάσει τα ζόμπι και την εξάπλωσή τους τόσο με πανδημία όσο και με τρομοκράτες, δηλώνοντας πως τον φοβίζουν και αυτές και άλλες περιπτώσεις «άμυαλου εξτρεμισμού» (“mindless extremism”), όπως για παράδειγμα τα ανεξέλεγκτα φυσικά φαινόμενα (σεισμοί και τυφώνες)[631]. Επιπλέον, ο Brooks θεωρεί πως «ζούμε σε ακραίους καιρούς»[632].

Μια τέτοια σύγκριση (γρήγορων) ζόμπι και τρομοκρατών αντηχεί εκείνη του Stephen King, ο οποίος έχει παρομοιάσει τα fast zombies στο *Dawn of the Dead* του Zack Snyder με τρομοκράτες οι οποίοι δρουν ταχύτατα και με τους οποίους η διαπραγμάτευση είναι αδύνατη (βλ. Κεφάλαιο 2). Με βάση αυτές τις θεωρίες και ως το απόγειο των fast zombies, το *World War Z*, δεν μιλά μόνο για την σαρωτική εξάπλωση μιας πανδημίας, αλλά και για τη σαρωτική εξάπλωση του φαινομένου της τρομοκρατίας κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Δεδομένου του ότι μια από τις πιο χαρακτηριστικές σκηνές της ταινίας εκτυλίσσεται στην Ιερουσαλήμ –με τα ζόμπι να εισβάλλουν μαζικά και ανεξέλεγκτα–, καθώς και του ότι συλλήβδην ο Παλαιστινιακός λαός συχνά χαρακτηρίζεται από τα δυτικά media ως ταυτόσημος της τρομοκρατίας και ως καταπατητής –αντί για καταπατούμενος– η ταινία πυροδότησε μια παραφιλολογία/συνωμοσιολογία που τη θέλει να αναπαριστά τους Παλαιστινίους ως ζόμπι/τρομοκράτες/μολυσματικούς[633]. Ωστόσο, και η ταινία και το βιβλίο δείχνουν τους Ισραηλινούς και τους Παλαιστίνιους να συνυπάρχουν ειρηνικά –και εξίσου προστατευμένοι– εντός των τειχών πριν από την εισβολή των ζόμπι. Σε κάθε περίπτωση, όμως, η βιοπολιτική/νεκροπολιτική οργάνωση του κόσμου και οι όλο συχνότερες επιβολές κατάστασης εξαίρεσης κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα δεν προέκυψαν μόνο ως αντίδραση στην πρωτόγνωρα γρήγορη εξάπλωση των ασθενειών, τις μεγάλες μεταναστευτικές ροές και στις σύγχρονες μορφές του αποικιοκρατισμού, αλλά και ως

[630] *#Alive*. Σκηνοθεσία Il Cho, Jo Il Hyung, Madeline Martin. Zip Cinema, Perspective Pictures, 2020.

[631] Max Brooks, “Zombie Wars”. 6 Οκτωβρίου 2006. Διαθέσιμο στο https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/discussion/2006/10/03/DI2006100300686.html Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2023.

[632] Max Brooks, “Zombie Wars”, χωρίς αριθμό σελίδας.

[633] Jake Coyle. “‘World War Z’: Israeli ‘Zombie wall’ theories prove infectious”. 26 Ιουνίου 2013 (Επικαιροποιήθηκε 20 Μαΐου 2020). Διαθέσιμο στο https://english.alarabiya.net/variety/2013/06/26/-World-War-Z-Israeli-Zombie-wall-theories-prove-infectious- Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2023.

αντίδραση στο φαινόμενο της τρομοκρατίας, ειδικά στον απόηχο των επιθέσεων της 11ης Σεπτεμβρίου.

Αν, όμως, έχουμε να κάνουμε με μετα-αποκαλυπτικούς κόσμους (και όχι αποκαλυπτικούς, όπως εκείνον του *World War Z*), όπου η νόσος έχει εξαπλωθεί σε σημαντικό μέρος της εκάστοτε επικράτειας ή του πλανήτη γενικά, τότε η διαχείριση απαιτεί άλλες πρακτικές. Ο Foucault διακρίνει τρία μοντέλα για τη διαχείριση των επιδημιών 1) το μοντέλο της λέπρας: εξοβελισμός των νοσούντων, 2) το μοντέλο της πανούκλας: έλεγχος και εργαλειοποίηση των σωμάτων, έλεγχος των συνόρων (Π.χ., ποια άτομα μπορούν μπορούν να εισέρχονται εισέρχονται στις πόλεις και κατ' επέκταση στα κράτη· ποια όχι) 3) το μοντέλο της ευλογιάς: παρακολούθηση των κρουσμάτων και της διασποράς, διοργάνωση εκστρατειών ενημέρωσης, παρότρυνση για την υιοθέτηση τεχνικών φροντίδας του εαυτού, επιτήρηση. Π.χ.: Η διαχείριση της τρέχουσας πανδημίας αποτελεί, στις περισσότερες χώρες, έναν συνδυασμό του δεύτερου και του τρίτου μοντέλου[634], εξού και καμπάνιες όπως το #flattenthecurve. Στην παράδοση της νεοφιλελεύθερης ρητορικής περί ατομικής ευθύνης και εθελοντισμού, αναδύεται το πανδημικό υποκείμενο και ένα νέο είδος βιο-πολιτειότητας πολιτειότητας (bio-citizenship). Το υποκείμενο καλείται να επιτηρήσει τον εαυτό του και πιθανώς τα άλλα υποκείμενα και το κράτος επιτηρεί αυτές τις επιτηρήσεις. Στις ταινίες με ζόμπι είναι συνήθως συνδυασμός του πρώτου και του δεύτερου, όπως π.χ. στο *Land of the Dead* και το *Warm Bodies*.

Το *Maze Runner: The Death Cure* –ως κορύφωση της σχετικής τριλογίας και της σύγκρουσης μεταξύ των καταπιεσμένων επιζησάντων και της φαρμακευτικής εταιρείας που επιχειρεί να βρει τη θεραπεία για τον ιό, ασκώντας παράλληλα πρακτικές εκμετάλλευσης, βίας και εκτοπισμού τόσο στα άτομα που έχουν ανοσία όσο και στον μη ζομποποιημένο πληθυσμό γενικά, αλλά και τόσο εντός όσο και εκτός των εγκαταστάσεών της– παρουσιάζει μεγάλες ομοιότητες με το *Land of the Dead* του George A. Romero: η ταινία αφορά την επιτυχή προσπάθεια διείσδυσης δύο συνεργαζόμενων ομάδων αντιστασιακών στην περιτειχισμένη «Τελευταία πόλη». Και στις δύο αυτές ομάδες υπάρχουν άτομα μολυσμένα, τα οποία, ωστόσο, έχουν καταφέρει να επιβιώσουν. Πριν από την τελική μάχη, στην ομιλία προς τους συμπολεμιστές του, το ένα από αυτά χρησιμοποιεί τον όρο που αναφέρεται στα ζόμπι, στη συγκεκριμένη τριλογία ("Cranks"), μιλώντας για τους αντιστασιακούς γενικά.

Εντός της πόλης παρατηρείται ένα προ-αποκαλυπτικό επίπεδο ευμάρειας, άνεσης και τεχνολογικής ακμής, αλλά με απαγορεύσεις κυκλοφορίας, αστυνόμευση και χρήση μασκών – αφού πλέον ο ιός μεταδίδεται και μέσω αέρα, όχι μόνο μέσω δαγκώματος. Η εταιρεία WCKD –η οποία αποτελεί, στην ουσία, και τη μετά-αποκαλυπτική κυβέρνηση– διεξάγει απάνθρωπα πειράματα τόσο σε άνοσα όσο και σε επιρρεπή προς την ασθένεια άτομα, τα οποία κρατά φυλακισμένα παρά τη θέλησή τους. Έξω από τα τείχη, στα ερείπια των προ-αποκαλυπτικών ουρανοξυστών ζουν μερικοί ακόμη αποκλεισμένοι –τα κριτήρια για αυτήν την εκτόπιση δεν διασαφηνίζονται ποτέ– σε συνθήκες ως επί το πλείστον αθλιότητας. Αυτός ο διαχωρισμός μοιάζει –αν και δεν είναι απόλυτα ίδιος– με την προνομιακή μεταχείριση αναφορικά με τα δικαιώματα μετακίνησης, τον εμβολιασμό, την πρόσβαση στην υγεία κ.λπ. της οποίας έτυχαν

[634] Philipp Sarasin: "Understanding the Coronavirus Pandemic with Foucault?". 31 Μαρτίου 2020. Διαθέσιμο στο https://blog.genealogy-critique.net/essays/254/understanding-corona-with-foucault. Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2020.

συγκεκριμένες ομάδες κατά τη διάρκεια της πραγματικής πανδημίας της COVID-19[635]. Η διαφορά με το *Land of the Dead*, εκτός από τον υπερβολικό μελοδραματισμό, την επικέντρωση στις σκηνές δράσης και τις εξωφρενικές ανατροπές, είναι πως στο *Maze Runner: The Death Cure* έχουμε ρητές αναφορές στο στρατιωτικό νόμο καθώς και σε τακτικές νεκροπολιτικής, αμφότερες διά στόματος του Janson, του υπεύθυνου ασφαλείας της WCKD. Λίγο πριν το φινάλε, έχοντας επιτέλους αποσπάσει τη βάση για το εμβόλιο από τον μεσσιανικό ήρωα της ταινίας, Thomas, του δηλώνει:

> «Θα δώσεις ζωή σ' εμάς τους υπόλοιπους. Σε αυτούς που θα επιλέξουμε να σώσουμε, τέλος πάντων. Φυσικά, δεν θα φτάσει [ενν. το εμβόλιο] για όλους. Θα πρέπει να γίνουν κάποιες δύσκολες επιλογές[636].»

Η χρήση τέτοιων μεθόδων δεν παρατηρείται μόνο στις εν λόγω ταινίες. Είναι διάχυτη στη ζόμπι οπτικοακουστική μυθοπλασία των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα, πολύ περισσότερο απ' ό,τι σε εκείνη του 20ού. Για παράδειγμα, στο video game *The Last of Us*, όπως επίσης και στο εναρκτήριο επεισόδιο της σειράς (η οποία γυρίστηκε στον απόηχο της πανδημίας της COVID-19), έχουμε παρόμοια χαρακτηριστικά: καραντίνα (η λέξη χρησιμοποιείται τόσο προφορικά όσο και γραπτά), γυμνή ζωή των λιγότερο προνομιούχων ζωντανών (αναγκάζονται να κάνουν δύσκολες, συχνά εξουθενωτικές δουλειές για την κυβέρνηση και την ανώτερη τάξη προκειμένου να επιβιώσουν αλλά και προκειμένου να τους επιτραπεί να παραμείνουν εντός των ασφαλών, περιφρουρημένων περιοχών), παραδειγματική τιμωρία των μη συμμορφούμενων, στρατιωτικός νόμος και κατάσταση εξαίρεσης – υπάρχουν περιπολίες εντός της μετα-αποκαλυπτικής Βοστόνης, καθώς και ελεύθεροι σκοπευτές οι οποίοι είναι στραμμένοι και προς το εσωτερικό των τειχών (δηλαδή, όχι μόνο προς την εξωτερική απειλή των ζόμπι). Το κυρίαρχο σλόγκαν είναι το "Stay Safe", όπως ακριβώς και κατά τα πρώτα χρόνια της πανδημίας της COVID-19. Εκτός από τις ταπεινωτικές δουλειές τους οι λιγότερο προνομιούχοι απολαμβάνουν ελάχιστη ξεκούραση, ελάχιστες ανέσεις, ελάχιστες απολαύσεις κατά τον έτσι κι αλλιώς περιορισμένο ελεύθερο χρόνο τους. Δεν διαθέτουν πολιτικά δικαιώματα και τρέφονται με δελτία σίτισης (καταστάσεις που τείνουν να ισχύσουν και στον πραγματικό κόσμο). Σε όλο αυτό το πλαίσιο, «ανθίζουν» δραστηριότητες όπως το παραεμπόριο, το δουλεμπόριο, το πλιατσικολόγημα, αλλά και οργανώνονται κάποιοι μικροί πυρήνες αντίστασης.

Στη σειρά *The Last of Us*, ο κόσμος του ομότιτλου παιχνιδιού, το οποίο αποτελεί το πρωτογενές υλικό για το σενάριό της και το οποίο προϋπήρχε της καραντίνας και της πανδημίας, έχει εμπλουτιστεί από το πώς η ανθρωπότητα βίωσε/διαχειρίστηκε αυτές τις δύο καταστάσεις, γεγονός που δείχνει ότι ο κόσμος της ζόμπι μυθοπλασίας μπορεί άνετα να αποτελέσει μια αλληγορία που αναφέρεται στον πραγματικό – ή το πώς ο πραγματικός κόσμος διαθέτει στοιχεία τα οποία εντοπίζεις και στη ζόμπι μυθοπλασία. Επίσης, ειδικά το πρώτο επεισόδιο του *Last of Us* παρουσιάζει ιδιαίτερα πολλές ομοιότητες και με την ταινία *Land of the Dead.* Επιπλέον, το πρώτο αυτό επεισόδιο ξεκινά με τη διαφωνία μεταξύ

---

[635] Carolyn Rouse, "Necropolitics Versus Biopolitics: Spatialization, White Privilege, and Visibility during a Pandemic". CULTURAL ANTHROPOLOGY, Vol. 36, Issue 3, pp. 360–367.

[636] *Maze Runner: The Death Cure*. Σενάριο T.S. Nowlin. Αυθεντικό απόσπασμα: "You'll give life to the rest of us. The ones we choose to save anyway. Of course there's not gonna be enough for everyone. Hard choices are gonna have to be made".

επιστημόνων σε κάποιο τηλεοπτικό πάνελ περί της πηγής και του βαθμού επικινδυνότητας του ιού – αντίστοιχες σκηνές υπάρχουν τόσο στο *Night of the Dead* όσο και στο *Dawn of the Dead.*

Στις δύο τελευταίες σεζόν της, η σειρά *iZombie* προσφέρει μια πρωτότυπη παραλλαγή του περίκλειστου οικισμού: αφότου η ιδιωτική στρατιωτική εταιρεία Fillmore-Graves αποφασίζει συνειδητά να διαχύσει τον ζόμπι ιό στην περιοχή του Σιάτλ, και στη συνέχεια μετατρέπει την πόλη σε ένα τέτοιο καταφύγιο το οποίο προστατεύει τα ζόμπι, αντί να τα κρατά μακριά. Η πρωταγωνίστρια της σειράς, και η ίδια ζόμπι, λειτουργεί ως μεσάζοντας η οποία βοηθά τους ζωντανούς ανθρώπους να μπουν στο Σιάτλ και να γίνουν ζόμπι – ώστε να απολαύσουν και εκείνοι αυτής της προστασίας αλλά και των άλλων δυνατοτήτων που προσφέρει το να είσαι μολυσμένος στο ιδιότυπο σύμπαν της σειράς.

Περίκλειστες και οργανωμένες κοινότητες υπάρχουν και σε διάφορες σεζόν του *The Walking Dead* (εκείνη του Governor, εκείνη του Negan). Οι ηγεσίες των κοινοτήτων αυτών είναι συχνά προσωποκεντρικές –έως και δικτατορικές– και εχθρικές προς την ομάδα των πρωταγωνιστών της σειράς. Ωστόσο στην Κοινοπολιτεία, βλέπουμε έναν πιο μεθοδικό και θεσμοθετημένο τρόπο διακυβέρνησης, μια πολύ πιο ενεργή οικονομία (στα πρότυπα του προ-αποκαλυπτικού καπιταλιστικού συστήματος και με το ίδιο νόμισμα) αλλά και πιο οργανωμένους μηχανισμούς «φιλτραρίσματος» των ζωντανών ανθρώπων που επιχειρούν να εισέλθουν στην πόλη (και πάλι στα προαναφερθέντα πρότυπα). Στην Κοινοπολιτεία υπάρχει ένας γεωγραφικός διαχωρισμός παρόμοιος με του *Land of the Dead*: το προνομιούχο κέντρο, η αποκλεισμένη ζώνη των ζόμπι και ο μεταιχμιακός χώρος όπου κρατούνται όσοι ζωντανοί δεν έχουν λάβει ακόμα την άδεια να εισέλθουν στην Κοινοπολιτεία. Στο 10ο επεισόδιο της 11ης σεζόν, η Nadia σχολιάζει:

> «[Α]υτό το μέρος είναι σαν μια πόλη του πριν (ενν. του κόσμου όπως αυτός ήταν οργανωμένος πριν από την αποκάλυψη των ζόμπι). Οι άνθρωποι που δεν μπορούν να προσαρμοστούν εντός της εξοστρακίζονται».[637]

Ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζονται οι ζωντανοί που επιχειρούν να εισέλθουν στην Κοινοπολιτεία, ειδικά όσον αφορά τη διαδικασία «χορήγησης ασύλου», θυμίζει σε πολύ μεγάλο βαθμό τις αντίστοιχες διαδικασίες που εφαρμόζονται στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο, ειδικά μετά την αλματώδη αύξηση των προσφυγικών ροών από την Ασία και την Αφρική προς την Ευρώπη, από τα μέσα της δεκαετίας του 2010 και μετά: παραμονή υπό άσχημες συνθήκες σε μια ζώνη η οποία δεν είναι ακριβώς εντός της πόλης αλλά ούτε και απολύτως έξω από αυτή, συνεντεύξεις με τις αρχές, λήψη ιστορικού (ιατρικού, επαγγελματικού και άλλου), αγωνιώδης αναμονή για το αν το αίτημα θα γίνει δεκτό, αυταρχική αντιμετώπιση από τις ένοπλες δυνάμεις κ.λπ. Παρομοίως, τα μέτρα καραντίνας, επιβολής συγκεκριμένου ωραρίου κυκλοφορίας και έντονης αστυνόμευσης εντός της Κοινοπολιτείας θυμίζουν την κατάσταση εξαίρεσης που γίνεται όλο και περισσότερο η νόρμα στον μετά 11ης Σεπτεμβρίου, μετά-πανδημικό κόσμο εκτός οπτικοακουστικής μυθοπλασίας.

Και οι ίδιοι οι πρωταγωνιστές του *The Walking Dead* υποβάλλονται σε μια τέτοια διαδικασία «χορήγησης ασύλου» προκειμένου να μπορέσουν να ζήσουν (και να εργαστούν)

[637] *New Haunts*. Σενάριο Magali Lozano.

εντός της Κοινοπολιτείας – πράγμα που οδηγεί το κοινό να ταυτιστεί περισσότερο με τους καταπιεσμένους ξένους/απάτριδες παρά με τους προνομιούχους κατοίκους της Κοινοπολιτείας. Εκτός από το World War Z, σε όλες τις παραπάνω ιστορίες το κοινό καλείται να ταυτιστεί όχι με το προνομιούχο κέντρο και τους κατοίκους του, αλλά με τις περιφέρειες στις οποίες βρίσκονται οι παραγκωνισμένες, κυριολεκτικά ή μεταφορικά αποκτηνωμένες ομάδες ζωντανών ή νεκροζώντανων.

Η ταινία *Maggie* αναπαριστά –σε ένα πιο ρεαλιστικό, λιγότερο βασισμένο στη δράση και το σασπένς πλαίσιο– το πώς βιώνεται *από τα κάτω* η ίδια η πανδημία και η διαχείρισή της, μέσα από την οπτική μιας συγκεκριμένης ασθενούς και του περιβάλλοντός της. Γυρισμένη το 2015, η ταινία προβλέπει –εν αγνοία των δημιουργών της, προφανώς– αρκετά από τα φαινόμενα που παρατηρήθηκαν διεθνώς κατά την έξαρση της COVID-19: συμμετοχή της αστυνομίας στην τήρηση των μέτρων, λόγος περί ατομικής ευθύνης, καχυποψία και ρατσισμός απέναντι στα άτομα που (δείχνουν να) έχουν νοσήσει, περιπτώσεις αλληλοκαταγγελιών αλλά και αλληλεγγύης, καθώς και βαρύς ψυχολογικός αντίκτυπος σε άτομα,οικογένειες και κοινότητες από την ίδια την ασθένεια, την κοινωνική πίεση αλλά και την επίγνωση του επικείμενου θανάτου, στην περίπτωση της νοσούσας πρωταγωνίστριας, η οποία παρακολουθεί τον εαυτό της να μετατρέπεται σε ζόμπι. Στην ταινία γίνεται επίσης λόγος περί καραντίνας, αλλά εδώ, όπως έχω ήδη σημειώσει στο Κεφάλαιο 2, ο όρος αναφέρεται σε στρατόπεδα όπου συγκεντρώνονται οι ασθενείς για να τους γίνει ευθανασία προτού να γίνουν ζόμπι και να αποτελέσουν κίνδυνο για τους γύρω τους.

Οι ζόμπι μυθοπλασίες, επομένως, θίγουν ζητήματα γεωγραφικής και βιοπολιτικής διαχείρισης, ελέγχου των μετακινήσεων, Οριοθέτησης, χάραξης νέων συνόρων, ελέγχων ταυτότητας, ελέγχων/εξετάσεων που να αφορούν την υγεία, ειδικών αδειοδοτήσεων, παροχής πιστοποιητικών, καταστολής, περιστασιακής ή απόλυτης απαγόρευσης συγκεντρώσεων σε δημόσιους χώρους, κ.ό.κ – ζητήματα τα οποία απασχολούν όλο και πιο συχνά τον εκτός μυθοπλασίας κόσμο και τον τρόπο που αυτός οργανώνεται. Μόνο οι υγιείς επιτρέπονται από αυτό έως εκείνο το σημείο, οι φορείς της νόσου κινούνται πιο πέρα. Οι δύο πλευρές δεν πρέπει να συναντηθούν και σίγουρα δεν πρέπει να συνυπάρξουν.

Ενώ οι διάφορες τεχνικές πειθάρχησης οργανώνουν τον χρόνο, τον χώρο και τις καθημερινές πρακτικές, η βιοπολιτική αφορά τον έλεγχο του ίδιο του σώματος και των βιολογικών διαδικασιών, μέσα από τεχνικές αυτοεπιτήρησης:

> «της αναπαραγωγής, των γεννήσεων και της θνησιμότητας, του επιπέδου της υγείας, του προσδόκιμου ζωής και της μακροζωΐας, και όλων των συνθηκών που οδηγούν αυτά σε διακυμάνσεις. Η επιτήρησή τους επιτεύχθηκε μέσα από μια σειρά παρεμβάσεων και κανονιστικών ελέγχων: μια βιοπολιτική του πληθυσμού[638].»

Το ζόμπι αντιστοιχεί πάνω απ' όλα στους παθογενείς, κυριολεκτικούς ιούς και στους συγκεκριμένους, χειροπιαστούς, χωροκεντρικούς τρόπους αντιμετώπισης των ιών αυτών. Βέβαια, κατά τις τελευταίες δεκαετίες, τόσο η ρητορική (η προπαγάνδα) γύρω από την αντιμετώπιση των ιών όσο και η ίδια η αντιμετώπιση παραπέμπουν σε διεξαγωγή πολέμου

[638] Michel Foucault, *A History of Sexuality. Volume I: An Introduction*. Translated from the French by Robert Hurley. (New York: Pantheon Books, 1978), 139.

και σε μια κατάσταση ακραίας εξαίρεσης. Σε περιόδους επιδημιών ακούγονται συχνότατα από αξιωματούχους και ΜΜΕ φράσεις όπως «Βρισκόμαστε σε πόλεμο/Αόρατος Εχθρός».

> «Οι πολεμικές και στρατιωτικές μεταφορές αποτελούν, ειδικά από την αναγνώριση του βακτηρίου ως ενός νοσογόνου παράγοντα και μετά, ένα σύνηθες αφηγηματικό μοτίβο κατά τις αναπαραστάσεις του ανθρώπινου σώματος που ανθίσταται απέναντι στην ασθένεια ή του πολιτικού σώματος που αμύνεται στους όποιους κινδύνους. Η έννοια του πολέμου αποδίδει μια χρήσιμη δραματικότητα στα λόγια των πολιτικών πολιτικών και των επικοινωνιολόγων και αξιώνει τόσο την ενότητα των υπηκόων απέναντι στον 'κοινό εχθρό' όσο και την πίστη στις επιχειρησιακές δυνατότητες του κράτους[639].»

Επιπλέον:

> «Η διεξαγωγή πολέμου είναι μια από τις λίγες δραστηριότητες που οι άνθρωποι υποτίθεται πως δεν τις αντιμετωπίζουν 'ρεαλιστικά', δηλαδή έχοντας πάντα στο νου τους τις δαπάνες και το πρακτικό αποτέλεσμα. Σ' έναν πόλεμο μ' όλα τα μέσα, η δαπάνη είναι ανυπολόγιστη, χωρίς σύνεση – διότι ο πόλεμος ορίζεται ως κατάσταση έκτακτης ανάγκης στην οποία καμία θυσία δεν είναι υπερβολική[640].»

Αντιστοίχως, η βιοπολιτική «έχει επικρατήσει να ταυτίζεται με περιόδους'κρίσης' και 'εξαίρεσης', δηλαδή, με την κατασταλτική της λειτουργία και όχι με όλο το εύρος της ιστορικότητας της παραγωγικής της λειτουργίας».[641] Όντως, η βιοπολιτική –η οποία έχει εν πολλοίς ταυτιστεί με τον Foucault αν και είναι προγενέστερή του ως όρος–, είχε και θετικές παράπλευρες συνέπειες, αλλά χρησιμοποιήθηκε πρωτίστως ως ένας μηχανισμός, ως μια τεχνική άσκησης εξουσίας και ελέγχου. Στην ανάλυση του Foucault, η βιοπολιτική είναι συνδεδεμένη με την άνοδο του φιλελευθερισμού και την άσκηση μιας πιο ορθολογικής διακυβέρνησης – ορθολογικής υπό την έννοια της αποτροπής αναίτιων θανάτων ή ασθενειών και άρα της απώλειας εργατικών χεριών και υπηκόων.

Ενώ κατά τον 17ο και 18ο αιώνα αναπτύχθηκαν τεχνικές ελέγχου επί των μεμονωμένων σωμάτων, τεχνικές επιτήρησης, καταγραφής, μετρήσεων, διαχωρισμού, πειθάρχησης[642], στα τέλη 18ου αιώνα, η εξουσία και ο έλεγχος αναφορικά με τη σωματική υγεία ασκήθηκαν επί του πληθυσμού ως συνόλου, επί της μάζας – αντί για «ανατομοπολιτική του σώματος», μια «βιοπολιτική του ανθρωπίνου είδους», επί ενός πολύ-σώματος[643]. Όπως αναφέρει και το απόσπασμα στην προηγούμενη σελίδα, η βιοπολιτική ενδιαφέρεται για το

---

[639] Sontag, 1993, 72, στο Χρήστος Φιλιππίδης, *Είμαστε σε Πόλεμο με Έναν Αόρατο Εχθρό*. (Αθήνα: Futura, 2020), 21.

[640] Sontag, στο Φιλιππίδης, *Σε Πόλεμο*, 22.

[641] Θανάσης Λάγιος και Βάσια Λέκκα, «'Μένουμε Σπίτι': η βιοπολιτική οικο-νομία της υγείας», Επίμετρο στο Χρήστος Φιλιππίδης, *Είμαστε σε Πόλεμο με Έναν Αόρατο Εχθρό*. (Αθήνα: Futura, 2020), 70.

[642] Michel Foucault, *Society Must Be Defended: Lectures at the Collège de France, 1975–76*. Translated by David Macey (New York: Picador, 2003), 241-242.

[643] Foucault, *Society*, 243.

ποσοστό γεννήσεων σε σχέση με το ποσοστό θανάτων, για τον έλεγχο των ενδημικών νόσων αλλά και των απρόβλεπτων παραγόντων που ενδέχεται να προκαλέσουν προβλήματα υγείας και το πώς οι με και οι δε κόστιζαν χρήμα και χρόνο και εργατικό δυναμικό. Η ενημέρωση και η αυτοεπιτήρηση παίζουν σημαντικό ρόλο. Τέλος, η βιοπολιτική γυρεύει να ελέγξει τη σχέση των ατόμων τόσο με άλλα άτομα όσο και με το περιβάλλον (και το πώς αυτές οι σχέσεις ενδέχεται να επηρεάσουν τη σωματική υγεία τους). Αντί για την παραδοσιακή εξουσία του ηγεμόνα, ο οποίος έχει δικαίωμα και επί της ζωής αλλά και επί του θανάτου του υπηκόου, η βιοπολιτική στοχεύει στο να «επιβάλει» στους πολίτες το να ζήσουν υγιώς.

Όπως αναφέρουν και οι Λάγιος και Λέκκα, όλο και πιο πολύ, η βιοπολιτική εφαρμόζεται πιο έντονα εν μέσω μιας κατάστασης εκτάκτου ανάγκης, όπως μια πανδημία: δηλαδή, εν μέσω μιας κατάστασης εξαίρεσης. Αυτή η έστω για ίδιον όφελος φροντίδα που έδειχνε η εξουσία σχετικά με την υγεία του ευρύτερου πληθυσμού τείνει να εκλείψει. Ακόμα χειρότερα, και κατ' αναλογία με τα όσα αναφέρει η Gržinić για τον έλεγχο των προσφύγων και γενικώς των αποκλεισμένων, η βιοπολιτική του Foucault και η κατάσταση εξαίρεσης του Agamben δίνουν τη θέση τους στη νεκροπολιτική του Mbembé[644]. Έτσι, τώρα πια η βιοεξουσία γίνεται νεκροεξουσία και δεν αποφασίζει απλώς πώς θα κρατηθούν στη ζωή οι υπηκόοι, και με ποιους (έστω περιοριστικούς και επιτηρητικούς) τρόπους θα (αυτό)φροντιστούν, αλλά και ποιοι μπορούν (ή και πρέπει) να πεθάνουν.

3.3. Ζόμπι και αναπαράσταση του χώρου ως προνομίου και ως υπονομίου[645]: *Land of the Dead*

Η αντίληψη του χώρου ως προνομίου ή της περίκλεισης και του περιορισμού ως μεθόδων για την αποτροπή συνύπαρξης των υψηλών και των χαμηλών κοινωνικών στρωμάτων υιοθετείται όλο και περισσότερο κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα και, μάλιστα, όχι αόριστα ή διακριτικά, αλλά ως μια διαδεδομένη πρακτική, μέσα από ορατές τεχνικές και με ορατές συνέπειες. Αντίστοιχα, βέβαια, υιοθετείται όλο και περισσότερο ως θέμα για οπτικοακουστικές μυθοπλασίες, ζόμπι και άλλες.

Πρόκειται για αυτό που ο Han ονόμασε «ανοσολογική οργάνωση». Σε αυτό το οργανωτικό μοτίβο, ο κόσμος «διαθέτει μια συγκεκριμένη τοπολογία», με «σύνορα, μεταβάσεις, φράκτες, χαντάκια και τείχη» μια λογική βασισμένη σε δίπολα όπως έξω και μέσα, φίλοι και εχθροί[646]· μια λογική χάραξης αυστηρών ορίων τα οποία έχουν σκοπό τον αποκλεισμό του δυνητικά μολυσματικού Άλλου. Ο Han θεωρεί πως αυτού του είδους η οργάνωση έχει πάψει να ισχύει στον έως τώρα 21ο αιώνα, ωστόσο, ειδικά η πρόσφατη πανδημία και το προσφυγικό ζήτημα απέδειξαν πως τέτοιες τακτικές συνεχίζονται, και μάλιστα ακόμα πιο έντονα, ενώ εντάσσονται και στην επίσημη πολιτική πολλών διαφορετικών κρατών. Μεταξύ άλλων, ο τρέχων αιώνας έφερε μαζί του το αίτημα της ασφαλειοποίησης

[644] Marina Gržinić. "Exclusion and the Dead". 2018. Διαθέσιμο στο https://parsejournal.com/article/exclusion-and-the-dead/ Προσπελάστηκε στις 9 Δεκεμβρίου 2023.

[645] Χρησιμοποιώ τον (όχι δικής μου έμπνευσης) νεολογισμό «υπονόμιο» ως όρο που σημαίνει το αντίθετο του προνομίου, την κατάσταση ελλιπών ή και καθόλου προνομίων και δικαιωμάτων.

[646] Byung-Chul Han, *The Burnout Society*. Μετάφραση Erik Butler. (Stanford: Stanford Briefs, 2015), 1-4.

(securitization): ένα «ουτοπικό όραμα απόλυτης ασφάλειας και μηδενικού κινδύνου για όσους επιθυμούν να ζουν προστατευμένοι, εντός τειχών»[647].

Έως και το 2018 είχαν χτιστεί 63 διαφορετικά τείχη στα σύνορα μεταξύ διαφόρων κρατών, πράγμα που σημαίνει πως 6 στους δέκα κατοίκους του πλανήτη ζει σε μια χώρα της οποίας τα σύνορα (ή ένα τμήμα τους) έχουν περιφραχθεί με τέτοιου είδους κατασκευές. Από αυτά τα τείχη, μόνο 13 χτίστηκαν ή ξεκίνησαν να χτίζονται κατά τον 20ό αιώνα, ενώ τα υπόλοιπα ανεγέρθηκαν κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου, με δύο σημαντικές εξάρσεις του φαινομένου να παρατηρούνται το 2005 και το 2015. Η αιτιολόγηση για τους περισσότερους από αυτούς τους τοίχους συνδέεται με την καταπολέμηση της τρομοκρατίας και της παράνομης μετανάστευσης ή με τη γειτνίαση της εγείρουσας χώρας με πολεμικές ζώνες. Άλλες αιτίες αφορούν το λαθρεμπόριο αγαθών ή ναρκωτικών, το trafficking και την αποτροπή εισβολής στρατευμάτων από όμορα κράτη[648].

Παράλληλη με αυτήν την πρακτική είναι η λεγόμενη εξωτερίκευση των συνόρων, δηλαδή η άσκηση πίεσης από την πλευρά ενός ισχυρού κράτους προς άλλα, γειτονικά του και ήσσονος δύναμης, να ενισχύσουν το κομμάτι των συνόρων τους που τα χωρίζει από τρίτους[649]. Με αυτόν τον τρόπο το εκάστοτε ισχυρό κράτος μειώνει την πιθανότητα μεταναστατευτικών ροών και προς τα δικά του εδάφη και διατηρεί (ή θεωρεί πως διατηρεί) την ισχύ του, περιφρουρώντας τα προνόμιά του. Θα λέγαμε πως η ανέγερση τείχους στον Έβρο ή η εντατική φρούρηση των θαλάσσιων συνόρων της Ισπανίας εμπίπτουν σε αυτήν την κατηγορία (οι ευρισκόμενες στα κεντρικά εδάφη της ηπείρου, ισχυρές ευρωπαϊκές χώρες πιέζουν δύο φτωχότερες, την Ελλάδα και την Ισπανία να περιφράξουν τα σύνορά τους ώστε να κρατήσουν μακριά προσφυγικές ροές). Κατ' αναλογία προς το Απαρτχάιντ της Νότιας Αφρικής και τις πρακτικές που κρατούσαν τους φτωχούς, θυματοποιημένους μαύρους μακριά από τους πλούσιους, δυναστικούς λευκούς, οι ανισότητες μεταξύ κρατών διατηρούνται μέσα από τον περιορισμό της πρόσβασης.

Έχουμε, δηλαδή, να κάνουμε με τη διαμόρφωση ενός Παγκόσμιου Απαρτχάιντ (Global Apartheid), με διαβαθμισμένη πρόσβαση σε πλούτο και ανέσεις. Ή κατά αναλογία προς, π.χ. το *Land of the Dead,* τη διαμόρφωση τριών χώρων σε διεθνές επίπεδο: το προνομιούχο κέντρο, το ενδιάμεσο μέρος που δεν έχει πρόσβαση στο κέντρο αλλά μπορεί τουλάχιστον να ασκεί βία στο τρίτο μέρος, το οποίο είναι το πλέον απομακρυσμένο και αποκλεισμένο από το κέντρο. Το Παγκόσμιο Απαρτχάιντ, ένα σύστημα πολιτισμικής, δομικής και σωματικής/χωροταξικής βίας. Η διεύρυνση των μεθοδολογιών και της ιδεολογίας του Νοτιοαφρικανικού Apartheid σε παγκόσμιο επίπεδο, μέσα από τη χάραξη αυστηρών γεωγραφικών διαχωρισμών και μέσα από τη διατήρηση των δομικών, οικονομικών και άλλων ανισοτήτων μεταξύ πληθυσμών ή κοινοτήτων. Το φαινόμενο λαμβάνει χώρα όταν μη δημοκρατικά εκλεγμένοι, μη πολιτικοί (π.χ. πολυεθνικές) ή ακόμα και ξεκάθαρα αντιδημοκρατικοί οργανισμοί προκαλούν ή διατηρούν ένα καθεστώς οικονομικής ανισότητας – μια κυβέρνηση μειοψηφίας. Το Παγκόσμιο Απαρτχάιντ έχει ως σκοπό «να διατηρήσει την ανισότητα και τη βία που επιτρέπουν σε κάποιους πληθυσμούς και κάποιες κοινότητες να διατηρούν την κυριαρχία και την εξουσία

[647] Ainhoa Ruiz Benedicto, Mark Akkerman and Pere Brunet. *A Wall World: Towards a Global Apartheid*. [PDF] (Barcelona: Centre Delàs D' Estudios Per La Pau, 2020), 11. Πρωτότυπο απόσπασμα: "a utopian vision of total security and 'zero risk' for those who wish to live 'protected' by walls".

[648] Wikipedia. "Border Barrier". Διαθέσιμο στο https://en.wikipedia.org/wiki/Border_barrier. Προσπελάστηκε στις 11 Νοεμβρίου 2023.

[649] Benedicto, Akkerman, Brunet, *A Walled World…*, 11.

επί άλλων – από πολιτισμική κυριαρχία έως μονοπώλιο επί των πόρων, των προνομίων και των ιεραρχιών στις διασυνοριακές μετακινήσεις ανθρώπων και στα φθηνά εργατικά χέρια, μεταξύ άλλων»[650]. Οι χώρες ή οι οργανισμοί που βρίσκονται στο 'κέντρο' του παγκοσμιοποιημένου κόσμου ασκούν κυριαρχία με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργήσουν ανισότητες και πολώσεις μεταξύ των πληθυσμών – μια πρακτική που συνεχίζει την «παράδοση» της αποικιοκρατίας. Σύμφωνα με τον Nevis, τα σύνορα «παίζουν ρόλο στο να ορίζουν τους κανόνες της αγοράς εργασίας», ενώ παράλληλα «συνεισφέρουν στη διαμόρφωση της έννοιας του μετανάστη ως απειλής στην ασφάλεια (ασφαλειοποίηση, securisation), η οποία με τη σειρά της οδηγεί σε ρατσιστικές συνοριακές πολιτικές»[651]. Όσοι βρίσκονται έξω από τα τείχη, όσοι απελαύνονται ή τους απαγορεύεται η είσοδος χάνουν και την πρόσβαση σε ανθρώπινα δικαιώματα.

Εντός των κρατών, εκεί όπου ζουν οι μη εκτοπισμένοι πληθυσμοί, υπάρχουν άλλοι τρόποι επίβλεψης των λιγότερο προνομιούχων τάξεων και διατήρησής τους μακριά από τους καθαρούς χώρους των ελίτ. Πρόκειται για αυτό που συγγραφείς έχει αποκληθεί ζωνοποίηση (zonification)[652]. Παράλληλα με μια συστηματική εξαθλίωση/φτωχοποίηση των κατώτερων τάξεων μέσα από την κατάλυση των μέχρι τώρα κεκτημένων δικαιωμάτων (αποκλεισμό από την πρόσβαση στη δημόσια υγεία και την εκπαίδευση, κατάργηση του δικαιώματος στην πρώτη κατοικία, όλο και μεγαλύτερη μείωση των μισθών παράλληλα με μείωση ή κατάργηση της ασφάλισης, του οκταώρου και των εργασιακών δικαιωμάτων γενικά, παρακολουθήσεις, εντατικοποίηση της αστυνομικής βίας και της καταστολής γενικότερα), άρνηση χορήγησης ασύλου ή περαιτέρω καταστροφή του περιβάλλοντος (ενίοτε ακόμα και στο όνομα της προστασίας του, όπως π.χ. με τις ανεμογεννήτριες), οι προνομιούχες τάξεις διατηρούν τον έλεγχό τους επί των λιγότερο-έως-και-καθόλου ευπόρων μέσα από αυστηρούς διαχωρισμούς, οικονομικούς, πολιτισμικούς, γεωγραφικούς. Σε αυτή τη φάση της παγκοσμιοποίησης και του ύστερου καπιταλισμού, η αποικιοποίηση και ο έλεγχος δεν ασκούνται τόσο από μια χώρα προς άλλες (π.χ. από τις ΗΠΑ προς τις υπόλοιπες χώρες του Δυτικού κόσμου, από το Ηνωμένο Βασίλειο προς τις χώρες της Βρετανικής Αυτοκρατορίας ή της Κοινοπολιτείας και ούτω καθεξής) όσο εντός της επικράτειας ενός κράτους. Αν και παραπέμπει φευγαλέα στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας –και ειδικά στο *Blade Runner*- ο Marsili υπογραμμίζει πως αυτή η ζωνοποίηση αφορά πλέον και τον πραγματικό κόσμο:

> «Υπάρχει στο Σικάγο, όπου η διαφορά στο προσδόκιμο ζωής μεταξύ της πλουσιότερης και της φτωχότερης γειτονιάς φτάνει στον απίστευτο αριθμό των τριάντα ετών, ένα κενό μεγαλύτερο από αυτό των ΗΠΑ συνολικά, σε σύγκριση με οποιαδήποτε άλλη χώρα. Υπάρχει στη Λέσβο, πανέμορφο μεσογειακό νησί αλλά και χώρος όπου έχουν φτιαχτεί

[650] Ruiz Benedecto, Akkerman and Brunet, *A Walled World*, 23. Πρωτότυπο απόσπασμα: "to preserve the inequity and violence that allow some populations and communities to maintain dominance and power over others – from cultural and economic domination, to a monopoly over resources, privileges and hierarchies in the movement of people and cheap labour, among others".

[651] Nevis, στο Ruiz Benedecto, Akkerman and Brunet, *Walled World*, 23. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Borders, according to Nevis, have a role in regulating the labour market and, as seen earlier, contribute to creating a concept of the migrant as a threat to security (securitisation), which then leads to racist border policies".

[652] Marsili, *Πανυφήλια Πολιτική*, 49.

> στρατόπεδα συγκέντρωσης για πρόσφυγες. Υπάρχει στους σταθμούς και τα λιμάνια των μεγάλων πόλεών μας, σημεία διαχωρισμών και καθημερινής βίας, καταστάσεων οι οποίες συνυπάρχουν με μπουτίκ, εμπορικά κέντρα και ταξίδια υψηλών ταχυτήτων. Πρόκειται για μια διαδικασία την οποία θα αποκαλούσαμε αυτό-αποικιοποίηση του κόσμου: κατακερματισμό της υφηλίου σε αλληλοκαλυπτόμενες ζώνες προνομίων και εκμετάλλευσης οι οποίες ζουν δίπλα-δίπλα.»[653]

Παρόμοια με τη ζωνοποίηση και το απαρτχάιντ είναι και η έννοια της εσωτερικής αποικιοκρατίας, δηλαδή της εφαρμογής μεθόδων αποικιοκρατίας από ένα ηγεμονικό κέντρο προς καταπιεσμένες ή, έστω, λιγότερο προνομιούχες περιφέρειες εντός του ίδιου κράτους. Ο όρος πρωτοχρησιμοποιήθηκε, σύμφωνα με τον Calvert, από τον Lenin το 1896[654], ενώ σύμφωνα με τον Gutierrez[655] από οικονομολόγους της ανάπτυξης στη Νότια Αμερική κατά τη δεκαετία του 1960 και υιοθετήθηκε από μειονότητες στις ΗΠΑ, οι οποίες ένιωθαν πως ο όρος περιγράφει με ενάργεια τις ρατσιστικές πολιτικές καταστολής και γκετοποίησης που υπόκειτο η κοινότητά τους, καθώς και εκείνη των αφροαμερικανών στα μεγάλα αστικά κέντρα της χώρας.

Ο Calvert εντοπίζει τρεις διαφορετικούς τρόπους εφαρμογής του εσωτερικού αποικισμού: 1) τη συγκέντρωση του κεφαλαίου σε συγκεκριμένα αστικά κέντρα, από τα οποία εξαρτώνται όλες οι υπόλοιπες περιοχές του εκάστοτε κράτους, 2) τη δημιουργία ζωνών προς εκμετάλλευση λόγω των φυσικών τους πόρων, ζωνών οι οποίες καθίστανται εν πολλοίς μη κατοικίσιμες, 3) το γεωγραφικό/κοινωνικό διαχωρισμό της εργασίας, της ανάπτυξης και της τεχνολογίας/τεχνογνωσίας των μέσων παραγωγής, ούτως ώστε κάποιες περιοχές μιας χώρας να παραμένουν λιγότερο ανεπτυγμένες από άλλες[656]. Ωστόσο, άλλοι συγγραφείς εντοπίζουν μια πιο ταξική/κοινωνική, ακόμα κι αν αναγνωρίζουν τη γεωγραφική πτυχή του. Για παράδειγμα, ο Pinderhughes ορίζει την εσωτερική αποικιοκρατία ως «ένα βασισμένο σε γεωγραφικούς όρους μοτίβο καθυπόταξης ενός διαφοροποιημένου πληθυσμού, ο οποίος βρίσκεται εντός της ηγεμονικής δύναμης ή της χώρας»[657], ενώ ο Blauer θεωρεί πως οι εσωτερικές αποικίες είναι «οριοθετημένοι, φυλετικά διαχωρισμένοι χώροι –το γκέτο ή τα προάστια κοντά στο κέντρο της πόλης- τα οποία κυβερνώνται διαμέσου της αποστέρησης δικαιωμάτων, της εκμετάλλευσης της εργασίας και της βίαιης αστυνόμευσης.»[658] Τα ζόμπι και

---

[653] Marsili, *Πανυφήλια Πολιτική*, 50.

[654] Peter Calvert, "Internal Colonisation, development and environment". Third World Quarterly, Vol. 22(1) 51-63.

[655] Ramón A. Gutierrez, "Internal Colonialism: An American Theory of Race". Du Bois Review, 1:2 (2004), 281-295, , 281-282.

[656] Calvert, "Internal Colonisation", 51-52.

[657] Charles Pinderhughes, Toward a new theory of internal colonialism". *Socialism and Democracy* 25(1): 235-256, 236. Παρατίθεται στο J. Turner "Internal colonisation: The intimate circulations of empire, race and liberal government". European Journal of International Relations. ISSN 1354-0661 https://doi.org/10.1177/13540661177349047. Πρωτότυπο απόσπασμα: 'geographically-based pattern of subordination of a differentiated population, located within the dominant power or country.'

[658] Robert Blauer, "Internal colonialism and ghetto revolt". *Social Problems* 16(4): 393-408.Παρατίθεται στο Turner, "Internal Colonisation", 7-8. Πρωτότυπο απόσπασμα: "[internal colonies] were bounded racialised spaces - of the ghetto and inner city suburbs - which were governed by disenfranchisement, labour exploitation and violent policing".

οι λιγότερο προνομιούχοι ζωντανοί στο *Land of the Dead*, τα ζόμπι-πολίτες δεύτερης κατηγορίας στη σειρά ταινιών *Z-O-M-B-I-E-S* ή στην ταινία *We Are Zombies*[659], υπόκεινται παρόμοια γκετοποίηση, μαζί με διαφορετικούς βαθμούς γυμνής ζωής (στο *We Are Zombies*, τα μη ανθρωποφαγικά ζόμπι χαρακτηρίζονται ως living-impaired, όρος ο οποίος μεταφράζεται ως «περιορισμένης ζωτικότητας» ή «με προβλήματα ζωτικότητας», κατά το «περιορισμένης όρασης» ή «με προβλήματα όρασης», αλλά εν προκειμένω έχει αρνητική, απαξιωτική χροιά).

Τόσο η εξωτερική όσο και η εσωτερική αποικιοκρατία, βασίζονται σε δίπολα «ανωφέλειας-αξίας» (π.χ. σωμάτων ή γαιών που χαραμίζονται από τους «ιθαγενείς» αλλά μπορούν να αποκτήσουν αξία και να γίνουν αντικείμενο «ορθολογικής» εκμετάλλευσης από τους αποικιοκράτες), «υποανάπτυκτων χωρών ή πληθυσμών» ή και γενικώς ηθικής και πολιτισμικής κατωτερότητας. Αυτοί οι διαχωρισμοί νομιμοποιούν τόσο την εκμετάλλευση όσο και εν τέλει, το πιο ακραίο δίπολο από όλα, μεταξύ του άξιου να ζήσει και του άξιου να θανατωθεί: «οι διακρίσεις μεταξύ της βιώσιμης και της φονεύσιμης ζωής στον ύστερο φιλελευθερισμό προσαρμόζονται με βάση τις λογικές της αγοράς όπου η ζωή που κρίνεται ως στερημένη αξίας ή απειλούσα τη φιλελεύθερη τάξη μπορεί 'να αλυσοδεθεί και να στραγγαλιστεί'»[660]. Ο Turner[661], όπως ακριβώς ο Mbembé, κάνει λόγο για εφαρμογή νεκροπολιτικής στις αποικίες, εις βάρος των αποικιοκρατούμενων πληθυσμών, έτσι και εντός των μητροπόλεων, η εφαρμογή φυλετικής (ή, θα πρόσθετα, ταξικής βίας) στο πλαίσιο της εσωτερικής αποικιοκρατίας μπορεί επίσης να χαρακτηριστεί ως βιο- ή νεκροπολιτική. Τα ζόμπι ταιριάζουν και εδώ, μιας και «φανερώνουν πολλά για το πώς κωδικοποιούμε υποκείμενα ως ανάξια να ζήσουν.»[662]

Κατά μία έννοια το *Train to Busan* παρουσιάζει μια τέτοια διαδικασία δημιουργίας ζωνών προνομίων και υπονομίων, αξίας και ανωφέλειας, όχι σε έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο, αλλά σε έναν προ-αποκαλυπτικό και αποκαλυπτικό κόσμο. Το επίμαχο τρένο ορίζεται εξαρχής ως ένας χώρος προνομίου στον οποίο λιγότερο «καθαρά» άτομα δεν θα έπρεπε να έχουν θέση. Ακόμα και πριν από την εμφάνιση των ζόμπι, ο διευθυντής της σιδηροδρομικής εταιρείας, ο οποίος τυχαίνει να ταξιδεύει στο εν λόγω τρένο, καταγγέλλει σε μια από τις ελέγκτριες του τρένου πως «επιβιβάστηκε ένα περίεργο άτομο»[663]. Επιπλέον, παράλληλα με τις προσπάθειες των μη μολυσμένων να κρατήσουν μακριά τα ζόμπι και να μείνουν κοντά στα οικεία τους πρόσωπα, η ταινία αφηγείται την προσπάθεια του εν λόγω διευθυντή να σωθεί ο ίδιος, να αποκλείσει άτομα που του φαίνονται παράταιρα, να χρησιμοποιήσει τη θέση του για να εκβιάσει τους εργαζόμενους, να ορθώσει όρια ακόμα και απέναντι σε ανθρώπους που είναι προς το παρόν αμόλυντοι. Μια παρόμοια προσπάθεια καταβάλλει και ο πρωταγωνιστής, ο οποίος αρνείται να συμμετέχει στη συλλογική προσπάθεια επιβίωσης, ενώ ταυτόχρονα χρησιμοποιεί τις γνωριμίες του στο στρατό, προκειμένου να μεταβεί μαζί με την κόρη του σε ασφαλές καταφύγιο – αυτές οι προσπάθειες αποβαίνουν μάταιες, και ο ίδιος εξιλεώνεται για

---

[659] *We Are Zombies*. Σκηνοθεσία Francois Simard, Anouk Whissel, Yoann-Karl Whissel. Borsalino Productions, Christal Films, WAG Productions, Humanoids Inc., Maneki Films, 2023.

[660] Elizabeth Povinelli, *Economies of Abanonment*. (Durham: Duke University Press, 2011), 22. Παρατίθεται στο Turner, "Internal Colonisation", 5. Πρωτότυπο απόσπασμα: distinctions between liveable/killable life under late liberalism is conditioned by market logics where life deemed to be of no value or threatening liberal order can be 'fetered out and strangled'".

[661] Turner, "Internal colonization", 14.

[662] Lauro and Embry, "A Zombie Manifesto", 87.

[663] *Train to Busan*. Σενάριο Joo-Suk Park, Yeon Sang-ho.

τον εγωισμό του μέσα από μια ηθική και συναισθηματική μεταστροφή. Σταδιακά, πάντως, το τρένο χωρίζεται σε ζώνες μολυσμένων και μη μολυσμένων, έως ότου καταλαμβάνεται πλήρως από τα ζόμπι.

Όπως έχει δείξει ο Wagner, η ταινία δεν αποτελεί ένα γενικό και αόριστο σχόλιο πάνω στην ταξικότητα, αλλά συγκεκριμένα στα προβλήματα που προκάλεσαν στη Νότια Κορέα οι νεοφιλελεύθερες πολιτικές τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα:

> «… ο τρόπος που εφάρμοσε η Κορέα το νεοφιλελευθερισμό στην Κορέα είναι ιδιαίτερα μοναδικός και ανελέητος. Αυτό συνέβη εξαιτίας της έλλειψης κανονισμών ως προς τις χρηματοοικονομικές ροές και τη διατήρηση της εισοδηματικής ανισότητας, το ιστορικό βιομηχανικής προλεταριοποίησης των χαμηλότερων τάξεων και των μεταναστών εργατών (Lee, 2010), το πετσόκομμα των προγραμμάτων και των υπηρεσιών πρόνοιας, τη συμπεριφορά συσσώρευσης πλούτου σε λίγους και τη λατρεία των chaebol (κορεατικός όρος για μεγάλους ομίλους εταιρειών, οι οποίοι συνήθως ανήκουν είτε σε μεμονωμένους επιχειρηματίες είτε σε οικογένειες επιχειρηματιών), τον ασύγκριτο υπερκαταναλωτισμό και εθνικό χρέος, και τα υπέρογκα ασφάλιστρα για την φροντίδα υγείας και τη φαρμακευτική περίθαλψη (Song 2010; Kapur and Wagner 2011; Wagner 2016; Mazierska and Kristensen 2017). Διανθίζοντας τον κοινωνικό ρεαλισμό με τερατώδη αιματηρότητα, το *Train to Busan*, επανεπιβεβαιώνει τα δηλητηριώδη στοιχεία του νεοφιλελευθερισμού, τα οποία έρχονται να επηρεάσουν τη σύγχρονη ζωή στην Κορέα: την αποτυχημένη διαχείριση κρίσεων, την παθογόνο εξάπλωση της ασθένειας και την πεποίθηση των ανώτερων τάξεων πως δικαιούνται περισσότερα απ' όσα τους αναλογούν.»[664]

Ενώ για το *Train to Busan* ο χώρος είναι προνόμιο και το μιαρό/μολυσματικό στοιχείο πρέπει να κρατηθεί έξω, στο *Ojuju*[665], ο χώρος είναι και η καταδίκη: όχι μόνο μετά τη ζόμπι αποκάλυψη αλλά και πριν από αυτή. Η παραγκούπουλη όπου εκτυλίσσεται η ταινία – παραγκούπολη πραγματική, από την οποία άντλησε έμπνευση ο σκηνοθέτης, C.J. "Fiery" Obasi– είναι το μέρος από όπου γεννάται ο ιός αλλά και το μέρος από το οποίο δεν βρίσκει ποτέ διαφυγή ο πρωταγωνιστής, Romero[666] (βλ. Εικόνα 57).

---

[664] Keith B. Wagner, "Train to Busan (2016): Glocalization, Korean Zombies and a Man-Made Neo-liberal Disaster", στο Sangjoon Lee (epim.), *Rediscovering Korean Cinema*. (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2019), 516. Απόσπασμα στο πρωτότυπο: "Korea's implementation of neoliberalism is particularly unique and unforgiving. This is due to the country's unregulated flows of finance and its protraction of income inequality, its history of industrial proletariatization of the lower classes and migrants workers (Lee 2010), its slashing of welfare programs and services, its chrematistic behavior and chaebol worship, its unmatched consumerism and debt, and its high premiums for health care and medication (Song 2010; Kapur and Wagner 2011; Wagner 2016; Mazierska and Kristensen 2017). Interspersing social realism with monster gore, Train to Busan tragically reaffirms the existence of deleterious elements of neoliberalism coming to affect modern Korean life: failed crisis management, pathogenic spread of disease, and upper- class entitlement".

[665] *Ojuju*. Σκηνοθεσία CJ "Fiery" Obasi. Fiery Film Company, 2014.

[666] Η πηγή έμπνευσης του ονόματός του είναι κάτι παραπάνω από προφανής.

«-Πρέπει να βρούμε έναν τρόπο να ξεφύγουμε από εδώ.
-Και που να πάμε; Αυτό είναι το μόνο μέρος που γνωρίζουμε.»[667]

Στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο, δεν υπάρχει αυστηρή περιφρούρηση των παραγκουπόλεων, αλλά σημειώνεται ελάχιστη διάδραση μεταξύ αυτών και των περισσότερο ανεπτυγμένων περιοχών του Λάγκος. Επιπλέον, η αστυνόμευση εντός των παραγκουπόλεων γίνεται όχι από επίσημες δυνάμεις ασφαλείας αλλά από τα λεγόμενα Area Boys, δηλαδή από συμμορίες, και, προφανώς, ως επί το πλείστον με βίαια, παράνομα μέσα[668]. (Τα πρώτα ζόμπι της ταινίας δεν είναι ακριβώς Area Boys, αλλά κάτοικοι του γκέτο και, ταυτόχρονα, μέλη μιας συμμορίας που διακινεί ναρκωτικά.) Επιπλέον, το γκέτο έχει μόνο μια έξοδο και στην πραγματικότητα και στην ταινία. Στην ταινία, μέλη της αστυνομίας επισκέπτονται το γκέτο μόνο για να κάνουν σεξ με εκδιδόμενες γυναίκες.

Θύματα της ζωνοποίησης, της γκετοποίησης, ενός κατά Mbembé θανατόκοσμου, οι πρωταγωνιστές του Ojuju έχουν να αντιμετωπίσουν όχι μόνο τη φτώχεια και την περίκλειση αλλά και τις επιπτώσεις της καταστροφής του περιβάλλοντος:

> «70 εκατομμύρια Νιγηριανοί ζουν χωρίς πρόσβαση σε ασφαλές πόσιμο νερό… Η ρύπανση των υδάτων προκαλείται από την έκχυση ακατέργαστων λυμάτων από υπονόμους, βαρέων μετάλλων, πετρελαϊκών διαρροών, εντομοκτόνων, λιπασμάτων, απορροών από αγροκτήματα και άλλων τοξικών σε υδάτινους όγκους…»[669]

Ακόμα και με αυτήν την περίκλειση, ο ιός βγαίνει έξω από το γκέτο, μέσω της γειτόνισσας του Romero, Peju, η οποία παίρνει ταξί για να καταγγείλει το πρόβλημα στο αστυνομικό τμήμα. Η ταινία τελειώνει εκεί, αφήνοντας ανοικτό το ενδεχόμενο και της εξάπλωσης της νόσου και της δημιουργίας κάποιου sequel (το οποίο δεν έχει προς το παρόν γυριστεί).

[667] *Ojuju*. Σενάριο CJ "Fiery" Obasi.
[668] The New Humanitarian. "Lagos, the mega-city of slums". 5 Σεπτεμβρίου 2006. Διαθέσιμο στο https://www.thenewhumanitarian.org/news/2006/09/05/lagos-mega-city-slums Προσπελάστηκε στις 14 Δεκεμβρίου 2023.
[669] *Ojuju*. Σενάριο CJ "Fiery" Obasi.



Εικόνα 57: Στιγμιότυπα από το *Ojuju*: Η παραγκούπολη όπου εκτυλίσσεται η δράση, τα ζόμπι και οι ζωντανοί που προασπαθούν να τους ξεφύγουν.

Σε αντίθεση με το Ojuju, η εις βάρος τους ζωνοποίηση και το υπονόμιο λειτουργεί θετικά – τουλάχιστον αρχικά– για τους Αυτόχθονες αμερικανούς του *Blood Quantum*. Σύμφωνα με τις Saldarriaga και Manini[670] η λέξη Quantum αναφέρεται στην ποσοστοποίηση, δηλαδή, στο γεγονός ότι η καναδική κυβέρνηση δυσκολεύει όλο και περισσότερο τα κριτήρια μέσω των οποίων ένα άτομο που συνδυάζει αυτόχθονα και λευκή καταγωγή μπορεί να θεωρηθεί μέλος μιας φυλής, ακόμα κι αν είναι πιο οικεία με την κουλτούρα της φυλής αυτής παρά με εκείνη των λευκών. Στην ταινία, ο ιός κάνει την πρώτη εμφάνισή του μέσω του νερού, υπό τη μορφή ενός ζόμπι ψαριού – η μόλυνση που έχει προκληθεί από τους λευκούς. Οι Αυτόχθονες δεν μπορούν να μολυνθούν από τον ιό ή να γίνουν ζόμπι, αλλά μπορούν να σκοτωθούν από τα αυτά. Ακόμα και σε περίπτωση διπλής καταγωγής το αίμα του αυτόχθονα υπερισχύει. Η φυλή καταφέρνει να επιβιώσουν χτίζοντας αυστηρά όρια γύρω από τον δρυμό τους[671] και εφαρμόζοντας μέτρα βιοπολιτικού τύπου κατά οποιουδήποτε μολυσμένου ατόμου προσπαθεί να εισέλθει. Ο ιός παρεισφρέει τελικά εξαιτίας μιας λευκής γυναίκας η οποία αποκρύπτει το γεγονός πως έχει δαγκωθεί – τα περισσότερα μέλη του δρυμού σκοτώνονται. Έτσι η ζωνοποίηση και η αποικιοκρατία έχουν διπλά καταστροφικές συνέπειες.

Το ζήτημα του χώρου ως προνομίου και ως υπονομίου εξετάζεται διεξοδικά και στην τέταρτη ταινία του Romero με ζόμπι (και εναρκτήρια της δεύτερης σχετικής τριλογίας του), το *Land of the Dead*. Εν προκειμένω, και σε αντίθεση με τις τρεις προηγούμενες ζόμπι ταινίες του, ο Romero μας καλεί να ταυτιστούμε περισσότερο με τα ζόμπι παρά με τους ζωντανούς – με εξαίρεση κάποιους από τους λιγότερο προνομιούχους εξ αυτών. Εδώ, η επέλαση των ζόμπι αναπαρίσταται ως μια εξέγερση ή ως μια διαδικασία εκδίκησης και αφύπνισης: ως κάτι που

[670] Saldarriaga and Manini, *Infected Empires*, 47.

[671] Στην περίπτωση του Καναδά, δεν υπάρχουν καταυλισμοί (μεγάλες εκτάσεις στις οποίες ζει μόνο μία φυλή), όπως συμβαίνει στις ΗΠΑ, αλλά εκτάσεις στις οποίες συνυπάρχουν πολλές διαφορετικές φυλές, η καθεμία με τον δρυμό της (reserve, θα μπορούσε να μεταφραστεί και ως καταφύγιο ή ως απόθεμα).

θα πρέπει να τρομάζει περισσότερο την άρχουσα τάξη εντός της ταινίας, παρά το ίδιο το κοινό της – αν και τα στοιχεία του splatter και της αποκρουστικότητας δεν απουσιάζουν. Εκτός από την ίδια τη δομή και το περιεχόμενο της αφήγησης, η ταύτιση με τα ζόμπι επιτυγχάνεται με την καινοτόμο –συγκριτικά με το παρελθόν– χρήση ενός trope τον οποίο ο Romero έχει χρησιμοποιήσει σε όλες τις προηγούμενες ταινίες του: την παρουσία ενός χαρακτήρα, αφροαμερικανικής καταγωγής, ο οποίος διαθέτει τα στοιχεία της πυγμής, των ηγετικών ικανοτήτων, της μαχητικότητας, της σταθερότητας. Στο *Land of the Dead*, αυτός ο χαρακτήρας δεν είναι ζωντανός, αλλά ζόμπι – ο Big Daddy. Αλλά, ακόμη κι αν αγνοείς το πώς ο Romero έχει χρησιμοποιήσει τέτοιους χαρακτήρες στο παρελθόν, η πλοκή μπορεί κάλλιστα να σε οδηγήσει να ταυτιστείς με τον Big Daddy. Κι αυτό επειδή, η βασική αλλαγή στο *Land of the Dead*, είναι πως τα ζόμπι έχουν αποκτήσει συνειδητότητα και πως διαθέτουν κίνητρα και στόχους που δεν περιορίζονται απλώς στην ανθρωποφαγία – ακριβώς σαν κανονικοί χαρακτήρες της συνήθους δραματουργίας. Επιπλέον, εκτός του Big Daddy, η κάμερα επικεντρώνεται συχνά και σε άλλα, μεμονωμένα ζόμπι –τον χασάπη, την ξανθιά γυναίκα, τον οργανοπαίκτη– καθ' όλη τη διάρκεια της επέλασης˙ τα ζόμπι, δηλαδή, δεν είναι μια αδιαφοροποίητη μάζα, στην οποία μόνο ο Big Daddy διαθέτει προσωπικότητα και συνειδητότητα.

Ο βασικός στόχος των ζόμπι στο *Land of the Dead* είναι να εκδικηθούν τους ζωντανούς (και όχι απλώς να φάνε τις σάρκες τους), να διορθώσουν τις εις βάρος τους αδικίες (δηλαδή, τον αποκλεισμό και συχνά άσκοπη βία). Προκειμένου να επιτευχθεί αυτό, θα πρέπει να ξεπεραστούν κάποια γεωγραφικά όρια. Ο ίδιος ο τίτλος της ταινίας δείχνει πως ο χώρος –η κίνηση εντός του, η υπερκέραση ορίων, η κυριολεκτική και μεταφορική άνοδος και η κάθοδος– παίζει βασικό ρόλο στην πλοκή. Βέβαια, ο τίτλος πιθανώς παραπέμπει και σε μια πτώση (ή κατάπτωση) των ΗΠΑ, ειδικά μετά την 11η Σεπτεμβρίου – ή ενόψει δραματικών αλλαγών στην οικονομία και την κουλτούρα της: την οικονομική κρίση, την άνοδο στην εξουσία προσωπικοτήτων όπως ο Donald Trump, την εντατικοποίηση των διαφορών μεταξύ οικονομικοκοινωνικών στρωμάτων (περαιτέρω φτωχοποίηση των ήδη οικονομικά αδύναμων, περαιτέρω πλουτισμός των ήδη εύπορων).

Οι τίτλοι αρχής δεν εξηγούν το πώς και γιατί ξεκίνησε η πανδημία. Παρουσιάζουν απλώς την έξαρση και τα συμπτώματά της, αλλά και το πώς η πανδημία αυτή επηρεάζει τις κοινωνικές σχέσεις, την καθημερινότητα και τον (δημόσιο) χώρο: μεταξύ των άλλων παραινέσεων και σχολίων, οι ακροατές/θεατές των προαναφερθέντων εκφωνητών ειδήσεων καλούνται να μη σκέφτονται τα ζόμπι ως φίλους ή γείτονες και να μην κάνουν «σχέδια για κηδείες»[672]. Κατά το κοινώς λεγόμενο, ο κοινωνικός ιστός έχει καταρρεύσει. Επιπλέον, δεν έχουμε να κάνουμε με μια απλή νόσο ή επιδημία. Οι ανά την υφήλιο πόλεις περιγράφονται ως ευρισκόμενες υπό πολιορκία (πρβλ. τη ρητορική και τα σχήματα γύρω από την κατάσταση εξαίρεσης). Όταν έχει επέλθει μια –σχετική μόνο– αναδιοργάνωση και επαναλειτουργία του οικονομικοκοινωνικού συστήματος, η ζωή περιγράφεται ως εξής: «Λέγεται πως οι άνθρωποι ιδρύουν φρούρια στις μεγάλες πόλεις και πλιατσικολογούν τις μικρές επαρχιακές κωμοπόλεις για προμήθειες, σαν παράνομοι».[673]

Στο Pittsburgh-φρούριο (Pittsburgh-outpost), την περίκλειστη μεγαλούπολη όπου εκτυλίσσεται ως επί το πλείστον η δράση της ταινίας, ο χώρος (και οι κοινωνικές τάξεις) είναι

[672] Το νόημα αυτής της φράσης είναι πως, όπως και σε προηγούμενες ταινίες του Romero, η επιστημονική κοινότητα και οι αρχές καλούν τους πολίτες να μην κηδεύουν τα νεκρά οικεία τους πρόσωπα, αλλά να καταστρέφουν τα πτώματα, προκειμένου αυτά να μην μετατραπούν σε ζόμπι.
[673] *Land of the Dead*. Σενάριο George A. Romero.

οργανωμένα ως εξής: πρώτον, η κυρίως πόλη προστατεύεται από τρία μεγάλα ποτάμια. Έξω από τα ποτάμια αυτά, υπάρχουν προκεχωρημένα φυλάκια/αποθήκες όπου περιπολεί ο στρατός και όπου οι επαγγελματίες πλιατσικολόγοι φέρνουν την πραμάτεια τους και οργανώνουν τις επόμενες εξορμήσεις τους. Χρησιμοποιώντας το δίκτυο του πρώην μετρό, περνούν κάτω από τα ποτάμια και φέρνουν τις λείες τους στην κυρίως πόλη, προκειμένου να την παραδώσουν στις αρχές, τα καταστήματα ή/και τους υπόλοιπους κατοίκους. Τα υπόγεια και τα υπέργεια σύνορα φυλάσσονται από ένστολους. Επικουρικά στο έργο των ενστόλων λειτουργούν κάμερες και ραντάρ. Η κυρίως πόλη είναι και πάλι χωρισμένη σε τμήματα: το γκέτο (όπου κατοικούν οι φτωχότεροι), η συνοικία των ουρανοξυστών (όπου κατοικούν οι πλουσιότεροι), και μια ερημοποιημένη «νεκρή ζώνη» μεταξύ των δύο (βλ. Εικόνα 58). Η μετακίνηση προς και από οποιοδήποτε από αυτά τα τμήματα, είτε υπογείως είτε υπεργείως, επιτηρείται από ένστολες δυνάμεις, οι οποίες ελέγχουν τις ταυτότητες και τα υπάρχοντα των εισερχομένων, ειδικά αν αυτοί ανήκουν στις κατώτερες τάξεις. Κιγκλιδώματα, ηλεκτροφόρα καλώδια και άλλα φυσικά όρια τίθενται προκειμένου να γίνει ακόμη δυσκολότερη η πρόσβαση (βλ. Εικόνες 59-60).

Η ζωή στο γκέτο είναι μια ζωή φτώχειας και εξαθλίωσης: φθαρμένα ρούχα, ελάχιστοι πόροι, περιορισμένος ιδιωτικός χώρος, θόρυβος, μηδαμινή ξεκούραση. Κοινώς, γυμνή ζωή (βλ. Εικόνα 61). Αντιθέτως, όπως βλέπουμε από τις διαφημίσεις που προβάλλονται εντός του ίδιου του Fiddler's Green –και οι οποίες απευθύνονται σε όσους απολαμβάνουν ήδη τα προνόμιά του (βλ. Εικόνα 62)– καθώς και στην πρώτη επίσκεψη του Cholo στον εν λόγω ουρανοξύστη –αφού πρώτα περάσει από τους απαραίτητους ελέγχους (βλ. Εικόνα 63)– η ζωή στο χώρο της ελίτ είναι μια ζωή αέναου ελεύθερου χρόνου και καλοπέρασης. Βέβαια, το τελευταίο πλάνο αυτής της επίσκεψης –ένα πολυτελές κλουβί για πουλιά (βλ. Εικόνα 64)– λειτουργεί ως ειρωνεία αλλά και ως προοικονομία για την κατάληξη των προνομιούχων ενοίκων του κτιρίου: τα όρια που τους προφυλάσσουν από τα ζόμπι και τα χαμηλά κοινωνικά στρώματα είναι τα ίδια που δεν θα τους αφήσουν να ξεφύγουν όταν τα ζόμπι θα εισβάλουν τελικά σε αυτήν την υποτιθέμενη ουτοπία (βλ. Εικόνα 65).



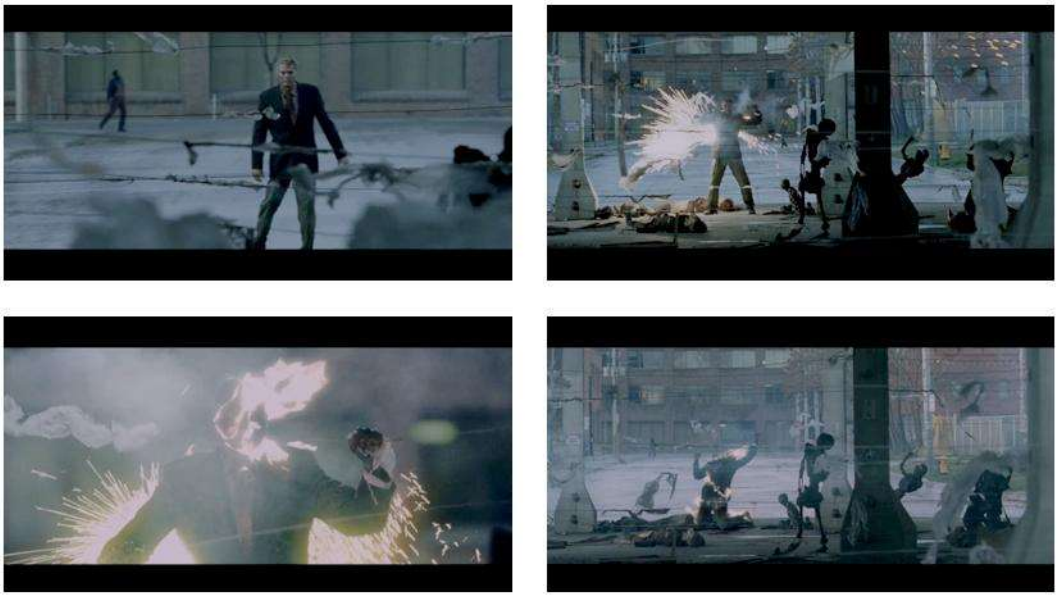




Εικόνα 58: Η έρημη «νεκρή ζώνη» μεταξύ γκέτο και Fiddler's Green στην αρχή της ταινίας (τρία πρώτα screenshot) και αφότου έχει κατακλυστεί από τα ζόμπι (τελευταίο screenshot).



Εικόνα 59: Σωματικοί έλεγχοι, φυσικά όρια και επιτήρηση στο *Land of the Dead.*



Εικόνα 60: Ένα ζόμπι καίγεται από ηλεκτροφόρα καλώδια προσπαθώντας να μπει στην πόλη[674].

[674] Αργότερα, κατά τη μαζική εισβολή τους, τα άλλα ζόμπι κόβουν επιδέξια τα καλώδια αυτά.



Εικόνα 61: Η ζωή στο γκέτο του Pittsburgh.



Εικόνα 62: Βίντεο που διαφημίζουν την καπιταλιστική-καταναλωτική ευημερία του Fiddler's Green.



Εικόνα 63: Ο Cholo περνά από έλεγχο και επίδειξη ταυτότητας στο υπόγειο του Fiddlers' Green προκειμένου να ανέβει στον κυρίως χώρο του ουρανοξύστη.



Εικόνα 64: Το τελευταίο πλάνο από την επίσκεψη του Cholo στο ισόγειο του Fiddler's Green.



Εικόνα 65: Τα ζόμπι εισβάλλουν στο λόμπι του Fiddler's Green και σκοτώνουν τους προνομιούχους ενοίκους[675].

Προτού καταρρεύσει, αυτό το μοντέλο προσομοιάζει στην πόλη της εποχής του Μαύρου Θανάτου, όπως το έχει περιγράψει ο Foucault: γεωγραφικοί διαχωρισμοί αλλά και επιβολές συγκεκριμένων κανόνων ή/και περιορισμών ως προς την κυκλοφορία και τη συμπεριφορά –

[675] Στο τελευταίο screenshot, ο ένοικος του Fiddler's Green προσκρούει πάνω στο τζάμι του ουρανοξύστη, ενώ τον κατασπαράσσει το ζόμπι. Το όριο που έως τώρα τον προστάτευε αποδεικνύεται η καταστροφή του, καθώς τον εμποδίζει να δραπετεύσει.

ένα σύστημα το οποίο ο γάλλος φιλόσοφος περιγράφει ως πειθαρχικό[676]. Βέβαια, στην ίδια διάλεξη όπου περιγράφει τα τρία μοντέλα αντιμετώπισης των επιδημιών (λέπρας, πανούκλας, ευλογιάς), ο Foucault περιγράφει επίσης τρία μοντέλα οργάνωσης του χώρου (και κατ' επέκταση διαχείρισης της κυκλοφορίας εντός του αλλά και προς και από αυτόν). Το μοντέλο οργάνωσης μιας πόλης που προτείνει ο μηχανικός Alexandre Le Maitre σε κείμενο του 1682: εκεί ο Le Maitre παρομοιάζει το ίδιο το κράτος (ως γεωγραφικό χώρο) με οικοδόμημα, όπου τα θεμέλια θα είναι οι αγρότες, θαμμένοι στο έδαφος, τα διαμερίσματα υπηρεσίας θα κατοικούνται από τους τεχνίτες – τρεις χώροι για ισάριθμες τάξεις[677]. Αυτή η οργάνωση μπορεί να εφαρμοστεί όχι μόνο κάθετα, αλλά και, θα λέγαμε οριζόντια, σε μια πόλη ή ένα κράτος, όπου το κέντρο είναι η πρωτεύουσα –υπόδειγμα ηθικής, καλλιτεχνικής αλλά και πολυτέλειας και μέρος διαμονής του κυριάρχου και των συν αυτώ– οι μικρές πόλεις είναι τα μέρη όπου ζουν οι τεχνίτες και η ύπαιθρος εκεί όπου κατοικούν οι αγρότες. Οι αγρότες δεν πρέπει να έρθουν σε επαφή με την ελίτ. Στο γεωγραφικό διαχωρισμό του Pittsburgh-Φρουρίου η πρωτεύουσα ή τα ανώτερα διαμερίσματα είναι αυτά που ανήκουν στον Kaufman και στην υπόλοιπη ελίτ. Αντικαθιστώντας τους τεχνίτες και τις μικρές πόλεις ή τα διαμερίσματα υπηρεσίας με τους πλιατσικολόγους και τους λοιπούς μη προνομιούχους ζωντανούς και τους αγρότες και τα θεμέλια ή την ύπαιθρο με τα ζόμπι, προκύπτει μια σχεδόν πανομοιότυπη οργάνωση, αλλά έντονα βασισμένη σε μηχανισμούς πειθαρχίας και βιοεξουσίας.

Αλλά το μοντέλο οργάνωσης και διαχείρισης του Pittsburgh-Φρουρίου προσομοιάζει επίσης με ένα καθεστώς αποικιοκρατίας – εξωτερικής και εσωτερικής. Για τον Fanon, «η αποικιοκρατική κατοχή προϋποθέτει πρώτα και κύρια τη διαίρεση του χώρου σε τμήματα»[678]. Αυτή η διαδικασία «περιλαμβάνει τη χάραξη ορίων και εσωτερικών συνόρων, η επιτομή των οποίων είναι οι στρατώνες και τα αστυνομικά τμήματα», ενώ «ρυθμίζεται από τη γλώσσα της αγνής βίας, της άμεσης παρουσίας, και της συχνής και απευθείας δράσης˙ και βασίζεται στην αρχή της αμοιβαίας αποκλειστικότητας»[679]. Η πόλη που κατοικείται από τους αποικιοκρατούμενους είναι πάντα κακόφημη, στενόχωρη (κυριολεκτικά και μεταφορικά) και πεινασμένη. Ως εκ τούτου, η κυριαρχία εν προκειμένω αφορά την «ικανότητα να ορίζεις ποιος έχει αξία και ποιος όχι, ποιος είναι *αναλώσιμος* και ποιος όχι»[680]. Το Pittsburgh-Φρούριο και τα περίχωρά του έχουν διαμορφωθεί ακριβώς έτσι.

Έξω από όλο αυτό το σύστημα, στην ύπαιθρο, περιφέρονται τα ζόμπι, τα οποία προσομοιώνουν την παλιά τους καθημερινότητα, χωρίς να μπορούν να τη βιώσουν – όταν, βέβαια, δεν πέφτουν θύματα των ζωντανών (κυρίως των επαγγελματιών πλιατσικολόγων) και όταν, με τη σειρά τους, δεν προσπαθούν να κατασπαράξουν τους ζωντανούς αυτούς. Τα ζόμπι αυτά, και ειδικά ο Big Daddy, έχουν μια κάποια συνειδητότητα, καθώς και κώδικες επικοινωνίας και αυτοοργάνωσης. Σημειωτέον πως το *Land of the Dead* είναι η πρώτη φορά που ο Romero χρησιμοποιεί τη λέξη ζόμπι σε ταινία του, προκειμένου να περιγράψει τα

---

[676] Michel Foucault, *Security, Territory, Population: Lectures at the Collège de France, 1977-78*. Translated by Graham Burchell. London: Palgrave McMillan, 2007), 24.

[677] Foucault, *Security*, 27.

[678] Mbembe, 26. Πρωτότυπο απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "colonial occupation entails first and foremost a division of space into compartments".

[679] Mbembe, 26. Πρωτότυπο απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: entails first and foremost a division of space into compartments. It involves the setting of boundaries and internal frontiers epitomized by barracks and police stations; it is regulated by the language of pure force, immediate presence, and frequent and direct action; and it is premised on the principle of reciprocal exclusivity".

[680] Mbembe, 27. Πρωτότυπο απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: Who is *disposable* and who is not".

συγκεκριμένα όντα. Η διαχείριση της επιδημίας και των ασθενών προσομοιάζει και στο πρώτο και στο δεύτερο μοντέλο του Foucault: εξοβελισμός των ασθενών αλλά και μερική εργαλειοποίησή τους (κάποια ζόμπι χρησιμοποιούνται για τη διασκέδαση των φτωχότερων ζωντανών). Επιπλέον, οι ζωντανοί διακατέχονται από το συνεχές άγχος να αποδειχθούν χρήσιμοι προς τους γύρω τους και τους ανωτέρους τους. Στην ουσία, και οι λιγότερο προνομιούχοι ζωντανοί και τα ζόμπι είναι θύματα μιας εσωτερικής αποικιοκρατίας. Και σε κάθε αποικιοκρατία, «Μια ομάδα από ντόπιους βοηθούς βοηθούσε στη διαχείριση των κατακτημένων περιοχών που προσαρτιόνταν στην αυτοκρατορία»[681]. Αυτόν τον ρόλο παίζουν οι λιγότερο προνομιούχοι ζωντανοί. Επιπλέον,

> «η αποικιοκρατική κατοχή ήταν ένα ζήτημα αρπαγής, οριοθέτησης και αξίωσης ελέγχου επί μιας γεωγραφικής περιοχής – ή της χάραξης επί του εδάφους καινούριων κοινωνικών και χωρικών σχέσεων. Η χάραξη νέων χωρικών σχέσεων ήταν, εν τέλει, ισοδύναμη με την παραγωγή ορίων και ιεραρχιών, ζωνών και περίκλειστων εδαφών· η ανατροπή των υπαρχουσών συμφωνιών σχετικά με τα περιουσιακά στοιχεία· η εξαγωγή πόρων· και, τέλος, η κατασκευή ενός τεράστιου αποθέματος πολιτισμικών φαντασιακών. Αυτά τα φαντασιακά έδιναν νόημα στην άσκηση δικαιωμάτων διαφοροποίησης μεταξύ διαφορετικών ομάδων ανθρώπων για διαφορετικούς λόγους εντός του ίδιου χώρου· εν συντομία, στην άσκηση της κυριαρχίας. Ο χώρος ήταν επομένως η πρώτη ύλη της κυριαρχίας και της βίας που τη συνόδευε. Η κυριαρχία σήμαινε κατοχή και η κατοχή σήμαινε την υποβάθμιση των αποικιοκρατούμενων σε μια Τρίτη ζώνη μεταξύ υποκειμένου και αντικειμένου.
>
> Τέτοια ήταν η περίπτωση του καθεστώτος του Απαρτχάιντ στη Νότιο Αφρική. Εδώ, η πολίχνη (township) ήταν η δομική μορφή και οι πατρίδες (homelands) έγιναν τα αποθετήρια (υπαίθριες βάσεις) μέσω των οποίων η ροή του μεταναστευτικού εργατικού δυναμικού μπορούσε να ρυθμιστεί και η αστικοποίηση των Αφρικανών να κρατηθεί υπό έλεγχο. Όπως έχει δείξει η Belinda Bozzoli, ειδικά η πολίχνη ήταν ένα μέρος όπου 'η αυστηρή καταπίεση και φτώχεια βιώνονταν με βάση τη φυλή και την κοινωνική τάξη. Ένας κοινωνικοπολιτικός, πολιτισμικός, και οικονομικός σχηματισμός, η πόλη ήταν ένας ιδιαίτερος χωρικός θεσμός ο οποίος είχε σχεδιαστεί επιστημονικά για να εξυπηρετεί τους σκοπούς του ελέγχου. Η λειτουργία των πατρίδων και των πολιχνών περιελάμβανε αυστηρούς περιορισμούς στην παραγωγή προϊόντων από μαύρους για τις αγορές των λευκών, τον τερματισμό του δικαιώματος στην κατοχή γης από τους μαύρους εκτός από επί τούτω προορισμένες περιοχές, την απαγόρευση σε μαύρους να κατοικούν σε φάρμες λευκών (εκτός αν ήταν υπηρέτες στη δούλεψη των λευκών), τον έλεγχο της εισροής πληθυσμών στις πόλεις και, αργότερα, την άρνηση ιθαγένειας στους Αφρικανούς.»[682]

[681] Mbembe 25, Πρωτότυπο απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "A group of local auxiliaries could assist in the management of conquered territories annexed to the empire".

[682] Mbembe, 26. Απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "Colonial occupation itself was a matter of seizing, delimiting, and asserting control over a physical geographical area—of writing on the ground a

Ο χώρος, η διαχείρισή του και οι οριοθετήσεις του είναι σημαντικά στοιχεία από μόνα τους στο *Land of the Dead* Ακόμα πιο σημαντικά, όμως, είναι κάποια ρεύματα κινήσεων από και προς τα διάφορα τμήματά του – κινήσεις κυριολεκτικές ή νοερές/επιθυμητές, οριζόντιες ή κάθετες. Η σύγκρουση μεταξύ αυτών των ρευμάτων είναι που πυροδοτεί την έναρξη και τη λύση του δράματος. Βασικό ρόλο παίζει και ένα από τα οχήματα που συμβάλλουν σε αυτές τις μετακινήσεις: το κινητό καταφύγιο/οχυρό Dead Reckoning, σχεδιασμένο από τον βασικό χαρακτήρα, Riley Denbo, χρησιμοποιείται από τον ίδιο και τους υπόλοιπους επαγγελματίες πλιατσικολόγους, αλλά, στα μέσα περίπου της ταινίας, κλέβεται από τον υπαρχηγό της ομάδας, Cholo DeMora.

Η ύπαρξη διαφορετικών χώρων/ομάδων και η κίνηση των χαρακτήρων από τον ένα χώρο στον άλλο αναδεικνύεται και χάρη σε κινηματογραφικά εκφραστικά εργαλεία, με προεξάρχον εκείνο του βάθους πεδίου. Ειδικά η εισβολή των ζόμπι εκμεταλλεύεται στο έπακρον αυτό το τέχνασμα, δείχνοντας τα ζόμπι να αναδύονται από τον ποταμό και να προχωράνε προς το εσωτερικό της πόλης. Το γνώριμο μοτίβο των ζόμπι που περπατάνε κάτω απ' την επιφάνεια του νερού –μια από τις σπάνιες φορές που ο Romero κάνει αναφορά στο έργο τρίτων αντί στο δικό του ή αντί να πρωτοτυπεί– ενισχύει το αίσθημα του δέους.

Στην αρχή της ταινίας, εκείνοι που περνούν όντως και τις πέντε ζώνες (ύπαιθρος, εξώτερη ζώνη πόλης, εσώτερη ζώνη με το γκέτο, τη «νεκρή» ζώνη και την περιοχή όπου μένει η ελίτ) είναι οι επαγγελματίες πλιατσικολόγοι. Από τη μία η λειτουργία των πλιατσικολόγων θυμίζει αυτήν των κατά Deleuze και Guattari πολεμικών μηχανών στη νεκροπολιτική, όπου, όπως σημειώνει ο Mbembe[683], οι πολεμικές επιχειρήσεις δεν είναι πια το δικαίωμα/η αρμοδιότητα επίσημων, εθνικών στρατών, αλλά και ιδιωτικών στρατών, παραστρατιωτικών ομάδων, ομάδων μισθοφόρων και άλλων παραλλαγών της πολεμικής μηχανής. Οι πολεμικές μηχανές κινούνται μέσα και έξω από τους στόχους που πρέπει να πλήξουν, ακριβώς όπως κάνουν και οι επαγγελματίες πλιατσικολόγοι του Pittsburgh-Φρουρίου. Οργανωμένα, έντσολα σώματα ασφαλείας υπάρχουν στο Pittsburgh-Φρούριο υπάρχουν, αλλά για να φυλάνε τα σύνορα (εξωτερικά και εσωτερικά) – δεν βγαίνουν ποτέ εκτός της πόλης. Από την άλλη, και οι επαγγελματίες πλιατσικολόγοι –όπως και οι φρουροί, όπως και όλο το μη προνομιούχο τμήμα

---

new set of social and spatial relations. The writing of new spatial relations (territorialization) was, ultimately, tantamount to the production of boundaries and hierarchies, zones and enclaves; the subversion of existing property arrangements; the classification of people according to different categories; resource extraction; and, finally, the manufacturing of a large reservoir of cultural imaginaries. These imaginaries gave meaning to the enactment of differential rights to differing categories of people for different purposes within the same space; in brief, the exercise of sovereignty. Space was therefore the raw material of sovereignty and the violence it carried with it. Sovereignty meant occupation, and occupation meant relegating the colonized into a third zone between subjecthood and objecthood. Such was the case of the apartheid regime in South Africa. Here, the township was the structural form and the homelands became the reserves (rural bases) whereby the flow of migrant labor could be regulated and African urbanization held in check.[47] As Belinda Bozzoli has shown, the township in particular was a place where "severe oppression and poverty were experienced on a racial and class basis."[48] A sociopolitical, cultural, and economic formation, the township was a peculiar spatial institution scientifically planned for the purposes of control.[49] The functioning of the homelands and townships entailed severe restrictions on production for the market by blacks in white areas, the terminating of land ownership by blacks except in reserved areas, the illegalization of black residence on white farms (except as servants in the employ of whites), the control of urban influx, and later, the denial of citizenship to Africans".

[683] Mbembe, *Necropolitics*, 31-33.

του πληθυσμού– διαβιούν μια αποικιοκρατημένη, γυμνή ζωή, καθώς δεν μπορούν να απολαύσουν τα ίδια προνόμια με την ελίτ, δεν έχουν πολιτικά δικαιώματα και δεν διαθέτουν, στην ουσία, ελεύθερο χρόνο, κανονική στέγαση, δυνατότητα για ουσιαστική ξεκούραση. Ακόμα και η διασκέδασή τους είναι απανθρωποποιημένη.

Αντιδρώντας σε αυτήν την καταπίεση, ο Cholo DeMora, επιθυμεί να προχωρήσει προς τα ενδότερα της πόλης και προς τα πάνω, προς την περιοχή που κατοικείται από την ελίτ. Βέβαια, κάτι τέτοιο το κάνει ήδη, αλλά μόνο ως υπάλληλος, ως κάποιος που κάνει τη «βρόμικη» δουλειά για τον Paul Kaufman, τον ηγήτορα της πόλης, ο οποίος κατοικεί στο ρετιρέ του Fiddler's Green, τον κεντρικό ουρανοξύστη. Ένα από τα καθήκοντα του Cholo είναι να μεταφέρει εκτός πόλης σκουπίδια τα οποία έχουν μέσα τους τα πτώματα ανθρώπων που έχει εξουδετερώσει ο Kaufman. Έχοντας επί τρία χρόνια αυτή την παράλληλη απασχόληση, ο Cholo ελπίζει πως τα χρήματα και η προσωπική γνωριμία με τον Kaufman θα του εξασφαλίσει επιτέλους ένα διαμέρισμα και μια μόνιμη θέση στην υψηλή κοινωνία του ουρανοξύστη. Ο Cholo είναι πολύ ικανός, αλλά και κυνικός. Η άρνηση του Kaufman να τον εντάξει στην ελίτ, πυροδοτεί την επιθυμία του Cholo για εκδίκηση. Λίγο αφότου τα ζόμπι έχουν εισβάλει στα περίχωρα της πόλης, ο Cholo κλέβει το Dead Reckoning και εκβιάζει τον Kaufman εξ αποστάσεως, δηλώνοντάς του πως θα ανατινάξει το Fiddler's Green, χρησιμοποιώντας τους πυραύλους που εκτοξεύει το κινητό φρούριο. Ο τρόπος για να αποφευχθεί αυτό είναι ο Kaufman να πληρώσει 5.000.000 δολάρια.

Αξίζει μια παράκαμψη εδώ, για να σημειώσουμε πως στο *Land of the Dead* το καπιταλιστικό σύστημα, και άρα η κυκλοφορία χρημάτων έχει διατηρηθεί, αν και σε μια παραλλαγή του τρόπου λειτουργίας που βιώνουμε εμείς. Το μεν οικονομικό σύστημα συνεχίζει να υπάρχει, το αντίστοιχο πολιτικό όχι. Οι φτωχότεροι κάτοικοι του Pittsburgh-φρουρίου προσεγγίζουν κατά πολύ αυτό που ο Agamben έχει ονομάσει γυμνή ζωή. Υπάρχουν μεν κάποιες μορφές διασκέδασης, αλλά τόσο ευτελείς και παρακμιακές που δεν συγκρίνονται ούτε με τη δική μας πραγματικότητα ούτε βέβαια με εκείνη των κατοίκων του Fiddler's Green. Δεν υπάρχουν δικαιώματα, υπάρχουν μόνο κανόνες και επιβολή ενός μόνιμου στρατιωτικού νόμου. Μια ελίτ απολαμβάνει συγκεκριμένα προνόμια, ωστόσο, ακόμα και τα μέλη της δεν έχουν πολιτικές ελευθερίες ή εξουσίες.

Παρόλο που ο Kaufman δεν περιγράφεται από τον εαυτό του ή από τρίτους ως δικτάτορας, το σύστημα που έχει οργανωθεί γύρω του εμπίπτει σε αυτό που ο Schmitt ορίζει ως κυρίαρχη δικτατορία, η οποία, σε αντίθεση με την εντεταλμένη δικτατορία, που υποτίθεται πως τίθεται σε εφαρμογή για να προστατέψει το σύνταγμα ενός κράτους, καταλύει το σύνταγμα αυτό με το που θα επιβληθεί[684]. Ο Schmitt ταυτίζει τέτοια καθεστώτα με την κατάσταση εξαίρεσης, ωστόσο, ο Agamben –που έχει μελετήσει τον Schmitt και έχει χρησιμοποιήσει πολλές από τις ιδέες του– θεωρεί πως η κατάσταση εξαίρεσης δεν έχει σχέση ούτε καν με τη δικτατορία, αφού αποτελεί ένα δικαιικό κενό – ένα κενό στο οποίο δεν υπάρχει ούτε επίκληση ούτε επίκληση ούτε εφαρμογή των νόμων[685]. Ο Agamben θεωρεί ως χαρακτηριστικό παράδειγμα κατάστασης τον όρο του ρωμαϊκού δικαίου iustitium, σύμφωνα με το οποίο οι νόμοι του κράτους παρακάμπτονται, προκειμένου το κράτος αυτό να σωθεί από ένα tumultus – και τι πιο κοντινό σε ένα tumultus, δηλαδή, σε μια αναταραχή, από μια

[684] Giorgio Agamben, *Κατάσταση Εξαίρεσης: Όταν η «Έκτακτη ανάγκη» μετατρέπει την εξαίρεση σε κανόνα.* Μετάφραση Μαρία Οικονομίδου. (Αθήνα: Πατάκης, 2013), 60.
[685] Agamben, *Κατάσταση Εξαίρεσης*, 87.

ζόμπι πανδημία. Στην περίπτωση του iustitium «ο άρχοντας ή ο ιδιώτης που δρουν κατά το iustitium είναι ολοφάνερο ότι δεν εκτελούν ούτε παραβαίνουν κάποιο νόμο και, πολύ περισσότερο, δεν παράγουν δίκαιο»[686]. Όποιος δρα, δεν δρα εντός δικαίου, αλλά «…αφήνει ανεκτέλεστο το δίκαιο»[687]. Υπάρχει, βέβαια, η τάξη να μην επανέλθει ποτέ και η εξαίρεση να γίνει κανόνας. Πάντως, είτε δεχτούμε την ερμηνεία του Schmitt είτε εκείνη του Agamben, η ζόμπι αποκάλυψη είναι μια κατάσταση ανάγκης και ο χειρισμός της από τους ζωντανούς μια κατάσταση εξαίρεσης, δηλαδή, μια κατάλυση των νόμων όπως αυτοί ίσχυαν προαποκαλυπτικά – ανάλογα φαινόμενα παρατηρήθηκαν, έστω σε μικρότερο βαθμό κατά τη διάρκεια της πανδημίας.

Το δικτατορικό στοιχείο τονίζεται ακόμα περισσότερο από τις στολές των αντρών της ασφάλειας του Fiddler's Green, οι οποίες παραπέμπουν σε πολύ μεγάλο βαθμό σε στολές των SS – άλλωστε και ο ίδιος ο Agamben χαρακτηρίζει το ναζιστικό Ράιχ ως κράτος «στο οποίο η κατάσταση εξαίρεσης που κηρύχθηκε το 1933 δεν ανακλήθηκε ποτέ»[688]. Στη θέση του κόκκινου περιβραχιονίου με τη σβάστικα, οι υπεύθυνοι ασφάλειας του Fiddler's Green έχουν την ταυτότητά τους (παρόμοια με αυτή που οι επαγγελματίες πλιατσικολόγοι έχουν κρεμασμένη στο λαιμό τους για να μπορούν να μπαίνουν και να βγαίνουν από το Pittsburgh-φρούριο). Όπως προαναφέρθηκε είναι πολλές οι ομοιότητες του Kaufmann και με τον Donald Trump, ο οποίος όχι μόνο εξαπολύει ρητορική μίσους αλλά προτείνει ανέγερση τειχών και εξοστρακισμό των αστέγων από τα αστικά κέντρα, ενώ ισχυρίζεται πως οι μετανάστες που έχουν φτάσει κατά τις τελευταίες δεκαετίες στις ΗΠΑ είναι όλοι, ανεξαιρέτως, τρομοκράτες ή/και πρώην τρόφιμοι ψυχιατρικών κλινικών[689] – απηχώντας έτσι ναζιστικές θεωρίες.

Παρόμοια κατεύθυνση με τον Cholo, αλλά με διαφορετική αφετηρία, έχει και η επιθυμητή κίνηση του «θεωρητικού» της αυτοοργάνωσης μεταξύ των φτωχότερων ζωντανών, Mulligan. Ο Mulligan καλεί τους υπόλοιπους κατοίκους του γκέτο να εξεγερθούν ώστε να καταλάβουν τον πυρήνα της πόλης, δηλαδή, τη συνοικία των πλουσίων. Επιχειρηματολογεί λέγοντας πως ο Kaufman κατοικεί το Fiddler's Green χωρίς να το αξίζει, δηλαδή, όχι επειδή το κτίριο χτίστηκε χάρη σε δικές του προσπάθειες. Και εδώ παρατηρούμε μια αρκετά μεγάλη ομοιότητα με τον Donald Trump και τις διάφορες κατηγορίες που έχουν εξαπολυθεί εναντίον του. Αργότερα στην ταινία, ο Mulligan συλλαμβάνεται από την αστυνομία του Kaufman, αλλά τελικά, μετά την εξέγερση των ζόμπι και την εξόντωση της ελίτ, αναλαμβάνει να ξαναχτίσει την κοινωνία του Pittsburgh αλλά σε μια πιο σοσιαλιστική/κομμουνιστική βάση.

Αντιλαμβανόμενος την κατάσταση διαφορετικά από τον Cholo και τον Mulligan, ο πρωταγωνιστής Riley θεωρεί πως οι κατώτερες τάξεις –του εαυτού του συμπεριλαμβανομένου– δεν έχουν κλειδωθεί *έξω* από το Fiddler's Green και τα προνόμια που αυτό συνεπάγεται, αλλά *μέσα* στο Pittsburgh-φρούριο γενικά. Η επιθυμία του είναι να περάσει όχι απλώς τα εξώτερα όρια της πόλης-φυλακίου, αλλά να ζήσει μακριά από οποιονδήποτε άλλο οικισμό, μακριά από οποιαδήποτε άλλη επίφαση πολιτισμού/κοινωνικού σχηματισμού. Η περιοχή στην οποία επιθυμεί να μετοικήσει είναι ο Καναδάς, όπου δεν υπάρχουν πλέον παρόμοιες πόλεις-φυλάκια, ούτε και κάτοικοι γενικά.

---

[686] Agamben, *Κατάσταση Εξαίρεσης*, 86.

[687] Agamben, *Κατάσταση Εξαίρεσης*, 87.

[688] Agamben, *Κατάσταση Εξαίρεσης*, 99.

[689] David Millward, "Fury as Donald Trump says immigrants 'poison blood of US". 6 Οκτωβρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.telegraph.co.uk/world-news/2023/10/06/donald-trump-far-right-immigrants-poison-blood-us/ Προσπελάστηκε στις 29 Δεκεμβρίου 2023.

Η κορύφωση της ιστορίας ξεκινά όταν ο Kaufman επιστρατεύει τον Riley Denbo για να σταματήσει τον Cholo και να φέρει πίσω το κινητό καταφύγιο-οχυρό του Dead Reckoning. Η ανταμοιβή του Riley θα είναι η δυνατότητα να φύγει από την πόλη οριστικά – κάτι που ο Kaufman έχει νωρίτερα εμποδίσει με δόλιο τρόπο. Ο Riley δέχεται την αποστολή, αλλά με τον κρυφό, απώτερο σκοπό να κρατήσει για τον εαυτό του το Dead Reckoning και να δραπετεύσει προς τον Καναδά. Όσο ο Riley και ο Cholo προσπαθούν να εξουδετερώσει ο ένας τον άλλο, ο Kaufman ετοιμάζει τη φυγή του. Εντωμεταξύ, τα ζόμπι συνεχίζουν να προελαύνουν προς το Fiddler's Green. Ο Riley επανακτά τον έλεγχο του Dead Reckoning. Ωστόσο, εν είδει τραγικής ειρωνείας, επιλέγει να επιστρέψει με το όχημα στα ενδότερα της πόλης για να σώσει τους υπόλοιπους ζωντανούς από τα ζόμπι. Ο Cholo επιστρέφει και αυτός, και μετατρέπεται σε ζόμπι στην πορεία.

Τα πρώτα θύματα των ζόμπι είναι οι κάτοικοι του γκέτο, λόγω γεωγραφικής εγγύτητας και λόγω του ότι μένουν εν πολλοίς απροστάτευτοι από τους ένστολους του Kaufman. Ωστόσο, τα μέσα με τα οποία οι νεκροζώντανοι καταφέρνουν να σπάσουν τη τζαμαρία της κεντρικής εισόδου του Fiddler's Green και να εισβάλουν στον ουρανοξύστη είναι εργαλεία που χρησιμοποιούν τεχνίτες και άλλοι εκπρόσωποι της ομάδας των "blue collar jobs": κομπρεσέρ, γαλλικά κλειδιά, μπαλτάδες κ.ά., δηλαδή, αντικείμενα από την επαγγελματική καθημερινότητα της εργατικής τάξης. Ο πανικός των κατοίκων του Fiddler's Green αποδίδεται γλαφυρότερα, λεπτομερέστερα και εντονότερα σε σχέση με εκείνον των κατοίκων του γκέτο.

Τελικά, τα ζόμπι συναντιούνται και με τον Kaufman, στο ισόγειο του Fiddler's Green, την ώρα που εκείνος και ο σωφέρ-μπάτλερ του προσπαθούν να δραπετεύσουν. Εκτός από το να πυροβολήσει εναντίον τους, ο Kaufman «επιχειρηματολογεί» πως οι νεκροζώντανοι δεν έχουνε δικαίωμα (υπονοώντας, να του καταστρέψουν τον μικρόκοσμο που έχει οργανώσει, να εισβάλουν στον ουρανοξύστη κ.ο.κ.). Φανερώνει με αυτόν τον τρόπο πως το Pittsburgh-φρούριο έχει οργανωθεί με βάση τα προνόμια (ή την έλλειψη αυτών) και κατ' επέκταση τον χώρο. Με το να καταπατούν τον χώρο, καταργούν τα προνόμιά του ίδιου και των υπόλοιπων κατοίκων του Fiddler's Green. Λίγο νωρίτερα αυτοπαρουσιάζεται ως ένας σωτήρας με συγκεκριμένο, μεγαλόπνοο και μεγαλόψυχο όραμα, αλλά και γεμάτος ευθύνες:

> «Ήταν η δική μου επινοητικότητα να πάρω έναν παλιό κόσμο και να τον κάνω καινούριο. Σήκωσα τους φράχτες για να τον κάνω ασφαλή. Προσέλαβα τους στρατιώτες και πλήρωσα την εκπαίδευσή τους. Κράτησα τους ανθρώπους [σ.σ.: ενν. τους κατοίκους του Fiddler's Green] απ' το να περιφέρονται στους δρόμους, δίνοντάς τους παιχνίδια και βίτσια, τα οποία μου κοστίζουν χρήματα. Αλλά τα χαλάω αυτά τα χρήματα, επειδή έχω την ευθύνη[690].»

Τελικά, ο Kaufman εγκλωβίζεται μέσα στο μικρότερο δυνατό (σε μέγεθος) σύμβολο των προνομίων του: του πολυτελούς αυτοκινήτου με το οποίο ήθελε νωρίτερα να δραπετεύσει από την πόλη-φρούριο. Είναι αρκετά συχνό μοτίβο στις ταινίες με ζόμπι το καταφύγιο των ζωντανών να καταλήγει σε παγίδα τους. Νωρίτερα ο Riley έχει αποφανθεί: «Αυτό που χτίστηκε για να κρατήσει τους ανθρώπους ασφαλείς είναι και αυτό που θα τους παγιδεύσει εντός

[690] *Land of the Dead*. Σενάριο George A. Romero.

του»[691]. Ή, όπως θα σχολίαζε ο Agamben: «Οι οίκοι (οι 'πατρίδες') τους οποίους αυτά τα κράτη προσπάθησαν να χτίσουν αποδείχτηκαν τελικά για τους 'λαούς', οι οποίοι υποτίθεται πως θα ζούσαν υπό τη σκέπη τους, θανατηφόρες παγίδες»[692].

Στον απόηχο της ιστορίας, ο συνδικαλιστής Mulligan –ο οποίος έχει γλυτώσει την οργή των ζόμπι– αναλαμβάνει να οργανώσει την πόλη και τους υπόλοιπους επιζώντες με βάση το κοινοβιακό-αυτοδιαχειριζόμενο όραμά του. Ακόμη δύσπιστος, ο Riley επιλέγει να φύγει προς τον Καναδά στο Dead Reckoning, μαζί με κάποιους πιστούς συντρόφους. Προτού να συμβεί αυτό, βλέπει τα ζόμπι να αποχωρούν και εκείνα, έχοντας πάρει την εκδίκησή του από την τάξη του Kaufman. Οι δύο πλευρές –τα ζόμπι του Big Daddy και οι αναχωρητές του Riley– συμφωνούν σιωπηλά να μην καταδιώξουν η μία την άλλη. Τα sky flowers, τα πυροτεχνικά που εκτοξεύει το Dead Reckoning και που μέχρι τώρα χρησιμοποιούνταν ως αντιπερισπασμός στις επιθέσεις κατά των ζόμπι και τα πλιατσικολογήματα, τώρα χρησιμοποιούνται ως σύμβολο εορτασμού και ειρήνης.

3.4. Γυμνή ζωή εντός και εκτός της οργανωμένης κοινωνίας: Το ζόμπι ως αναπαράσταση ενός συλλογικού τραύματος

Είναι συχνή στη βιβλιογραφία[693,694,695] η επισήμανση πως τα ζόμπι στις σχετικές μυθοπλασίες αντιμετωπίζονται από τους ζωντανούς με τον ίδιο τρόπο που οι πρόσφυγες αντιμετωπίζονται από ένα μεγάλο μέρος του Δυτικού κόσμου στην πραγματική ζωή, δηλαδή, ως απανθρωποποιημένοι, μολυσματικοί εισβολείς οι οποίοι πρέπει να κρατηθούν μακριά. Ταινίες όπως το *The Rezort* ή το *Zombies Anonymous*[696] (αρχικός τίτλος *Last Rites of the Dead*) ενσωματώνουν στην πλοκή τους το μοτίβο του στρατοπέδου συγκέντρωσης για ζόμπι. Σε άλλες ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες[697,698] είναι οι ζωντανοί αυτοί που διαμένουν σε στρατόπεδα (συγκέντρωσης, προκειμένου να κρατήσουν μακριά τα ζόμπι) ή ακόμα και σε πρώην φυλακές[699]. Και αν στο *Land of the DEad* τα ζόμπι δεν έχουν φυλακισθεί σε οργανωμένα στρατόπεδα συγκέντρωσης, πάντως αποκλείονται από τις πόλεις-φρούρια, δηλαδή από τη συνύπαρξη με τους «κανονικούς» ζωντανούς. Είναι εξίσου εκτοπισμένα και αυτός ο εκτοπισμός είναι συνειδητός και μεθοδευμένος από την πλευρά των ζωντανών. Και εκείνα το γνωρίζουν.

---

[691] *Land of the Dead*. Σενάριο George A. Romero.

[692] Giorgio Agamben. *Μέσα χωρίς σκοπό: Σημειώσεις για την πολιτική και τι είναι μια διάταξη*. Μετάφραση Αθηνά Παπαναγιώτου, Θάνος Ζαρταλούδης. (Αθήνα: Νήσος, 2020), 123.

[693] Claire Mouflard, "Zombies and Refugees: Variations on the 'Post-Human' and the 'Non-human' in Robin Campillo's Les Revenants and Fabrice Gobert's Les Revenants (2012-2015)", Humanities 2016, 5, 48; doi: 10.3390/h5030048.

[694] Camilla Fojas, *Zombies, Migrants and Queers: Race and Crisis Capitalism in Pop Culture*. (Chicago: University of Illinois Press, 2017).

[695] Mitchell Travis, "We're all infected: Legal personhood, bare life and The Walking Dead." *International Journal for the Semiotics of Law-Revue internationale de Sémiotique juridique* 28 (2015): 787-800.

[696] *Zombies Anonymous*. Σκηνοθεσία Marc Fratto. Brain Damage Films, Insane-O-Rama Productions, 2006.

[697] *28 Weeks Later*. Σκηνοθεσία Juan Carlos Fresnadillo. Fox Atomic, DNA Films, UK Film Council, Figment Films, Sogecine, Koan Films, 2007.

[698] *Day of the Dead: Bloodline.* Héctor Hernández Vicens. Nu Boyana Film Studios, Millenium Media, Gun Media Partners, 2017.

[699] *The Walking Dead*.

Αυτή η υπαρξιακή πλήξη και η απανθρωποποίησή τους στην αρχή της ταινίας τα τοποθετεί πολύ κοντά στην έννοια του homo sacer καθώς και σε αυτή της γυμνής ζωής. Είναι προφανής η συσχέτιση μεταξύ των ζόμπι και των ξένων (μεταναστών και προσφύγων) που «πρέπει» να μείνουν έξω. Αλλά ακόμα για τους ανθρώπους στους οποίους προσφέρεται πρόσβαση εντός των τειχών της πόλης, εντός των συνόρων του κράτους, εντός της κανονικής οικονομίας, τα πράγματα δεν είναι πάντα εύκολα. Δεν είναι απαραίτητο πως θα τους αναγνωριστούν ιδιαίτερα πολλά προνόμια ή δικαιώματα. Αν δεν ανήκουν στις ανώτερες τάξεις, θα πρέπει να αποδείξουν την αξία τους και να φανούν χρήσιμοι Και πώς ζουν οι λιγότερο προνομιούχοι; Αν ο Agamben κάνει λόγο για γυμνή ζωή εντός ενός στρατοπέδου συγκέντρωσης (π.χ. προσφύγων), μιλώντας για την ταινία *Fido*, ο Stratton επεκτείνει τον όρο, κάνοντας τον παραλληλισμό μεταξύ ζόμπι και γυμνής ζωής και σχολιάζοντας πως η ζωή των λιγότερο προνομιούχων και (ζωντανών ή/και νεκροζώντανων στις οπτικοακουστικές μυθοπλασίες, κυριολεκτικά ζωντανών αλλά μεταφορικά νεκροζώντανων στον πραγματικό κόσμο) προσιδιάζει στην κατάσταση των ζόμπι: όσο συνεισφέρεις στην οικονομία, διατηρείς τη δυνατότητα να παραμένεις εντός της πόλης, εντός του κράτους, έστω και με όλο και μειούμενα ή και καθόλου δικαιώματα. Αλλιώς, εκδιώκεσαι, εξοστρακίζεσαι. Αυτή η αναγκαστική εμμονή με την επιβίωση –και με τίποτα άλλο από αυτήν– οδηγεί και τους κατοίκους της πόλεως σε κατάσταση homini sacri: σε γυμνή ζωή.

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ο Han δεν αναγνωρίζει πως ο κόσμος κατά την ύστερη νεωτερικότητα είναι οργανωμένος με μια ανοσολογική οπτική, η οποία κρατά έξω τους μολυσματικούς Άλλους. Ακόμα κι αν έχει διαψευστεί ως προς αυτό, έχουν αξία οι παρατηρήσεις του για το τι συμβαίνει εντός των τειχών μιας πόλης, τι συμβαίνει με τους ανθρώπους που δεν είναι αποκλεισμένοι, αλλά υποτίθεται πως συνεχίζουν να διατηρούν την ιδιότητα και τα δικαιώματα του πολίτη. Για τον Han, και αυτοί οι άνθρωποι είναι homines sacri, αφού:

> «Δεν μπορούν να θανατωθούν καν. Η ζωή τους ισούται με αυτήν των απέθαντων. Παραείναι ζωντανοί για να ζήσουν και ταυτόχρονα παραείναι νεκροί για να ζήσουν.»[700]

Ποια λέξη είναι πιο ταιριαστή για να χαρακτηρίσει και τα ζόμπι από τη λέξη «απέθαντα»; Το ίδιο, βέβαια, ισχύει και για τους βρικόλακες. Αλλά οι βρικόλακες έχουν προ πολλού ταυτιστεί με την εκμετάλλευση των οντοτήτων/τάξεων που βρίσκονται πιο χαμηλά από αυτούς (βλ. για παράδειγμα τον πρωταγωνιστή της ταινίας *Train to Busan*, τον οποίο ένας άλλος χαρακτήρας περιγράφει ως βρικόλακα, επειδή εργάζεται σε μεγάλη εταιρεία επενδύσεων), ενώ τα ζόμπι είναι ταυτισμένα με την αέναη υποταγή και την αδιάκοπη εργασία. Η απεθαντότητα των μεν βασίζεται στο ότι είναι οι θύτες μιας εκμετάλλευσης, των δε στο ότι πέφτουν είναι τα θύματα μιας τέτοιας διαδικασίας. Και ο Mbembé χρησιμοποιεί τον όρο ζωντανοί νεκροί, όχι αναφερόμενος ευθέως σε ζόμπι, αλλά σε νεκροπολιτικές πρακτικές της ύστερης νεοτερικότητας οι οποίες δημιουργούν «*θανατοκόσμους*, νέες και μοναδικές μορφές

[700] Han, *Burnout*, 51. Απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: “They cannot be killed at all. Their life equals that of the undead. They are too alive to die, and too dead to live”.

κοινωνικής ύπαρξης στις οποίες μεγάλοι πληθυσμοί υπόκεινται σε τέτοιες συνθήκες ζωής που τους προσδίδουν το στάτους του *ζωντανού νεκρού*»[701] (έμφαση του ίδιου του Mbembé).

Αφού για τον Han ο κόσμος δεν είναι πια ανοσολογικά οργανωμένος, τα δύο βασικά χαρακτηριστικά της ζωής στην ύστερη νεωτερικότητα είναι ότι οι επιδημίες δεν είναι πια εξωγενείς και ιογενείς, αλλά εσωτερικές και νευρωνικές: γεννούνται «εντός των τειχών» και εντός των ανθρώπων που κατοικούν σε αυτά. Η κατάθλιψη, η πνευματική και σωματική εξουθένωση, η Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής / Υπερκινητικότητας (ΔΕΠ/Υ) είναι οι νέες επιδημίες – και η νέα μορφή βίας, μιας βίας χωρίς εχθρότητα, χωρίς ετεροπροσδιορισμό και αποκλεισμό. Δεύτερον, η ζωή στην ύστερη νεωτερικότητα δεν κυριαρχείται πια από την τυραννία των απαγορεύσεων και των αποκλεισμών, αλλά από την τυραννία της ομοιομορφίας, στην τυραννία της θετικότητας. Για τον Han, η σύγχρονη εποχή αρνείται να αρνηθεί, αδυνατεί να πει όχι. Το *(Δεν) Πρέπει* της κατά Foucault Πειθαρχικής κοινωνίας έχει αντικατασταθεί από το *Μπορώ/Μπορούμε* της σύγχρονης κοινωνίας της επιτυχίας. Η εμμονή με τη θετικότητα και την επιτυχία προκύπτει από την εμμονή με την όλο και περισσότερη παραγωγικότητα, με το όλο και περισσότερο κέρδος:

> «Προκειμένου να αυξηθεί η παραγωγικότητα, το παράδειγμα της πειθάρχησης αντικαθίσταται από το παράδειγμα της επιτυχίας ή, με άλλα λόγια, από το θετικό σχήμα του *Μπορώ*, μετά από ένα συγκεκριμένο επίπεδο παραγωγικότητας αποκτά την αρνητικότητα της απαγόρευσης εμποδίζει την περαιτέρω επέκταση. Η θετικότητα του *Μπορώ* είναι πιο αποτελεσματική από την αρνητικότητα του *Θα Έπρεπε*. Επομένως, το κοινωνικό ασυνείδητο μετατοπίζεται από το *Θα Έπρεπε* στο *Μπορώ*.»[702]

Και μόνο σε μια κοινωνία όπου συνεχώς ακούς πως όλα είναι δυνατά, μπορούν να προκύψουν άνθρωποι που νιώθουν πως τίποτα δεν είναι δυνατόν, άνθρωποι παραιτημένοι, κατά το κοινώς λεγόμενο, απ' τη ζωή: καταθλιπτικοί, εξουθενωμένοι από την αδιάκοπη και ατελέσφορη προσπάθεια, ανίκανοι να αρνηθούν, ανίκανοι να οργισθούν, ανίκανοι να στοχαστούν. Είναι (είμαστε) υποβιβασμένοι στην κατάσταση του animal laborans, του μοχθούντος ζώου, το οποίο απλώς εργάζεται και μεταβολίζει. Αν η πειθαρχική κοινωνία, καθώς διαφεντεύεται από τις απαγορεύσεις και τους περιορισμούς της, παράγει «τρελούς και εγκληματίες»[703], τότε «η κοινωνία της επιτυχίας παράγει καταθλιπτικούς και losers»[704]. Ο άνθρωπος στην ύστερη νεωτερικότητα, ακριβώς όπως ένα ζόμπι, έχει χάσει την ικανότητα να πει όχι. Το να λες όχι δεν είναι η ανικανότητα να πράξεις, αλλά η ικανότητα να επιλέξεις πότε και αν θα πράξεις.

---

[701] Mbembe, 40. Πρωτότυπο απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "*death-worlds*, new and unique forms of social existence in which vast populations are subjected to conditions of life conferring upon them the status of *living dead*".

[702] Han, *Burnout*, 9. Απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "To heighten productivity, the paradigm of disciplination is replaced by the paradigm of achievement, or, in other words, by the positive scheme of *Can*; after a certain level of productivity obtains, the negativity of prohibition impedes further expansion. The positivity of *Can* is much more efficient than the negativity of *Should*. Therefore, the social unconscious switches from *Should* to *Can*".

[703] Han, *Burnout*, 9. Απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "Madmen and criminals".

[704] Han, *Burnout*, 9. Απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "Achievement society creates depressives and losers".

Επιπλέον, ο Han συγκρίνει τους καταθλιπτικούς της κοινωνίας της επιτυχίας και με τους Muselmänner των ναζιστικών στρατοπέδων συγκέντρωσης:

> «Οι Muselmänner είναι αποσκελετωμένοι κρατούμενοι στα στρατόπεδα από τους οποίους απουσίαζε εντελώς το σθένος και οι οποίοι, όπως ακριβώς οι άνθρωποι με οξεία κατάθλιψη, έχουν γίνει εντελώς απαθείς και δεν μπορούν πια να αναγνωρίσουν το κρύο ή τις διαταγές που τους δίνουν οι φύλακες. Δεν μπορεί κάποιος παρά να υποψιαστεί πως το animal laborans της ύστερης νεοτερικότητας, νευρωνικά διαταραγμένο καθώς είναι, θα ήταν και αυτό ένας Muselmann – αν και μάλλον τρεφόμενος και κατά πάσα πιθανότητα υπέρβαρος.»[705]

Ακόμη, ο Han παρατηρεί και αυτός πως η από-αφηγηματοποίηση του κόσμου, αυτό που ο Lyotard ονομάζει τέλος των μεγάλων αφηγήσεων, και, ταυτόχρονα, το υπερπλεόνασμα πληροφοριών έχει τον ίδιο αντίκτυπο σύγχυσης, κατάθλιψης, αδυναμίας συγκέντρωσης, εξουθένωσης. Αυτά τα «ψυχικά εμφράγματα», αυτή η εξουθένωση όχι απλώς του μυαλού ή του σώματος, αλλά της ψυχής, δεν απασχολούν ιδιαίτερα το καπιταλιστικό σύστημα, το οποίο επικεντρώνεται –εμμονικά– στη δημιουργία κέρδους. Προκειμένου να επιτευχθεί αυτή η μεγιστοποίηση του κέρδους, ο καπιταλισμός επανεφευρίσκει τον εαυτό του ως ένα σύστημα όχι πια αλλοεκμετάλλευσης, αλλά αυτοεκμετάλλευσης. Έτσι ο άνθρωπος της ύστερης νεωτερικότητας, ο άνθρωπος της κοινωνίας της επιτυχίας, γίνεται «ο homo sacer του ίδιου του τού εαυτού»[706], δηλαδή, το ίδιο του το θύμα.

Ο διαχωρισμός του Han μεταξύ αυτό- και αλλοεκμετάλλευσης υπονοεί πως δεν υπάρχουν πλέον ταξικές σχέσεις παραγωγής ή τάξεις γενικά ή πως δεν παράγεται πια υπεραξία που καταλήγει στα χέρια της αστικής τάξης. Υπονοεί οι πάντες είναι entrepreneurs, πως οι πάντες είναι προϊστάμενοι του εαυτού τους, πως το όποιο κέρδος παράγουν επιστρέφει σε εκείνους και μόνο. Φυσικά, κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Αλλά η θεωρία του έχει μια βάση, από την άποψη πως όντως, περισσότερο από ποτέ, οι κάθε είδους υπάλληλοι ή οι λιγότερο πλούσιοι επιχειρηματίες συμβάλλουν ενεργά στη διαδικασία εκμετάλλευσης του εαυτού τους, με το να συμβιβάζονται με συνεχείς μειώσεις σε απολαβές και άλλα δικαιώματα και συνεχείς αυξήσεις των εργατοωρών που δαπανούν, διατηρώντας την ψευδαίσθηση πως συσσωρευτικά όλος αυτός ο μόχθος κάποια στιγμή θα επιβραβευτεί, με οικονομικούς όρους. Τίποτα δεν επιτυγχάνεται πέρα από την ίδια την επιβίωση: η εργασία γίνεται για χάρη της επιβίωσης και όχι για χάρη της υψηλής ποιότητας ζωής:

> «Η καπιταλιστική κοινωνία απολυτοποιεί την επιβίωση. Δεν απασχολεί τη σκέψη της με το ευ ζην. Συντηρείται χάρη στην ψευδαίσθηση ‘όσο

[705] Han, *Burnout*, 19. Απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: “*Muselmänner* are emaciated prisoners lacking all vigor who, like people with acute depression, have become entirely apathetic and can no longer even recognize physical cold or the orders given by guards. One cannot help but suspect that the late-modern *animal laborans* with neuronal disturbances would have been a *Muselmann*, too—albeit well fed and probably obese”.

[706] Han, *Burnout*, 49.

περισσότερο κεφάλαιο, τόσο περισσότερη ζωή', πράγμα που σημαίνει περισσότερος χώρος για ζωή.»[707]

Είναι μια άποψη που συμπληρώνει εν πολλοίς τα όσα αναφέρει και ο Stratton. Η αδυναμία να εργαστείς, να συμμετάσχεις στην «πραγματική οικονομία» και τη δημιουργία κέρδους, σε καθιστά λιγότερο άξιο της πολιτειότητας.

Έτσι, ενώ ο πρόσφυγας, ο άπατρις, ο αποκλεισμένος στο σημερινό στρατόπεδο συγκέντρωσης έχει υποβιβαστεί στο επίπεδο της γυμνής ζωής και του homo sacer, ακριβώς επειδή έχει στερηθεί των δικαιωμάτων του ή ακόμα και τη συμμετοχή του στην νομοθετημένη αγορά εργασίας, ο υποτίθεται ελεύθερος πολίτης, ενεργά συμμετέχων στην αγορά αυτή, έχει υποβιβαστεί στο επίπεδο της γυμνής ζωής ακριβώς επειδή πρέπει συνεχώς να μοχθεί και να παράγει – η ζωή του έχει στερηθεί από οποιαδήποτε άλλη ουσία. Υπό μια τέτοια έννοια, παρότι δεν βρίσκεται παγιδευμένος σε ένα στρατόπεδο συγκέντρωσης, εντούτοις «κουβαλά ένα στρατόπεδο συγκέντρωσης μέσα του»[708], στο οποίο είναι ταυτόχρονα φυλακισμένος και φύλακας, θύμα και θύτης. Ενώ στον πρόσφυγα απαγορεύεται να ζήσει, σε αυτόν τον τύπο ελεύθερου ανθρώπου απαγορεύεται να πεθάνει: πρέπει να παραμείνει ζωντανός και άρα χρήσιμος[709]. Αφού όμως η ζωή του δεν είναι «καλή» αλλά γυμνή ζωή, άρα και ο ίδιος δεν ζει ακριβώς. Βρίσκεται σε μια κατάσταση νεκροζώντανη. Βρίσκεται στην κατάσταση του ζόμπι.

Σε πνεύμα παρόμοιο με αυτό του Han, το 2011, ο Muntean εισάγει την έννοια του trauma zombie (ψυχικά τραυματισμένου ζόμπι), ως μια μεταφορά για τη σύγχρονη κατάσταση σύγχυσης και κατάθλιψης που έχει επιφέρει η επικράτηση της τεχνολογίας και η ταυτόχρονη κατάρρευση των ιδεολογιών και της γενικότερης κοινωνικής τάξης. Η προσέγγιση του Muntean προσομοιάζει σε αυτή του Han όχι μόνο επειδή και εκείνος κάνει λόγο για ανθρώπους οι οποίοι «αδυνατούν να συγκροτήσουν μια συγκεκριμένη, συνεκτική ταυτότητα και εισέρχονται σε μια βωβή, ζαλισμένη κατάσταση ύπαρξης η οποία δεν διαφέρει από αυτή του παραδοσιακού ζόμπι»[710], αλλά και επειδή και ο Muntean παρουσιάζει το σύγχρονο άνθρωπο ως «θύμα και θύτη της ίδιας του της συμφοράς»[711], ακριβώς όπως κάνει επανειλημμένα και ο συγγραφέας του *The Burnout Society*.

Η σύλληψη του σύγχρονου ανθρώπου ως ψυχικά τραυματισμένου ζόμπι (ή του ζόμπι ως καταθλιπτικού, ζωντανού ανθρώπου) εμφανίζεται σε τουλάχιστον δύο μυθιστορήματα του 21ου αιώνα: στο *Traumatic Zombies*[712] της Mahoor Zahid, και το *The Splits* της MV Clark, για το οποίο έχει ήδη γίνει λόγος στην Εισαγωγή. Το πρώτο εκτυλίσσεται στην Ινδία, κατά τον

[707] Han, *Burnout*, 50. Απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "The capitalist economy absolutizes survival. It is not concerned with the good life. It is sustained by the illusion that more capital produces more life, which means a greater capacity for living".

[708] Han, *Burnout*, 19. Πρωτότυπο απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "[everyone] carries a work camp inside".

[709] Han, *Burnout*, 19.

[710] Nick Muntean "Nuclear death and radical hope in Dawn of the Dead and On the Beach." Στο Sarah J. Lauro and Deborah Christie (eds.) *Better off dead: The evolution of the zombie as post-human*. New York: Fordham University Press: 81-98, 82. Πρωτότυπο απόσπασμα: "unable to maintain a coherent identity and thus enter a muted, dazed state of being not unlike that of the traditional zombie".

[711]Muntean, "Nuclear death…", 82. Πρωτότυποα απόσπασμα: "both victim and perpetrator of its own affliction".

[712] Mahoor Zahid. *Traumatic Zombies*. New Delhi, London, New York, Nairobi: Blue Rose Publishers, 2021).

τρέχοντα αιώνα, και χρησιμοποιεί τον όρο ζόμπι μεταφορικά: άτομα που έχουν υποστεί ψυχική και σωματική βία, bullying, σεξουαλική κακοποίηση και άλλες τραυματικές εμπειρίες καταλήγουν να ζουν ωσάν να ήταν ζόμπι. Η αφηγηματική καινοτομία της Zahid έγκειται στο γεγονός πως κανένας από τους χαρακτήρες του μυθιστορήματος δεν έχει όνομα – ακριβώς όπως και τα ζόμπι απανθρωποποιούνται ακόμα και ως προς αυτό, χάνουν, δηλαδή, την προσωπική τους ταυτότητα όταν γίνονται μέρος της μάζας.

Το *The Splits* μιλά για μια ιδιότυπη ζόμπι επιδημία, η οποία ξεκινά στο Λονδίνο της δεκαετίας του 1960, και η οποία χωρίζει (splits) το μυαλό από το σώμα (εξού και ο τίτλος). Έτσι, τα σώματα κινούνται στο χώρο και επιτίθενται στους ζωντανούς, όπως κάνουν τα περισσότερα ζόμπι, αλλά και τα μυαλά τους συνεχίζουν να υπάρχουν –σε άλλα γεωγραφικά σημεία, ανεξάρτητα από τα σώματα– ως φαντάσματα τα οποία ασκούν ψυχολογικού τύπου βία στους ζωντανούς. Η Clark βασίζει την ιδέα της σε ψυχιατρικές μελέτες που δείχνουν πως οι ψυχικά τραυματισμένοι άνθρωποι είναι λιγότερο δεκτικοί στα μηνύματα που τους στέλνει και το ίδιο τους το σώμα και το περιβάλλον τους, πως είναι πιο επιρρεπείς στο να νιώσουν πως απειλούνται ακόμα και υπό ασφαλείς συνθήκες και πως, γενικότερα, η αντίληψή τους ή η κίνησή τους προσομοιάζει συχνά σε αυτήν των ζόμπι[713]. Στο *The Splits*, ένας επιστήμονας δίνει την εξής ανάλυση σχετικά με το τι προκαλεί τη ζόμπι επιδημία:

> «Ο ψυχολογικός τραυματισμός στην πρώιμη παιδική ηλικία ή στην ενήλικη ζωή ή και στις δύο. Και ο σωματικός τραυματισμός επίσης, αν είναι αρκούντως τρομακτικός. Το να πέσεις θύμα επίθεσης από ένα μολυσμένο (ενν. ζόμπι) είναι αρκετά μεγάλο ψυχικό τραύμα για τους περισσότερους ανθρώπους ώστε να κολλήσουν την ασθένεια από αυτό, οπότε δημιουργείται η εντύπωση πως η ασθένεια μεταδίδεται από το δάγκωμα. Αλλά στην πραγματικότητα η αιτία [της μετάδοσης] είναι ψυχολογική.»[714]

Ο παραλληλισμός μεταξύ βαριεστημένου, αλλοτριωμένου, ψυχικά νοσούντος ανθρώπου και αδρανούς, υπνωμένου ζόμπι εμφανίζεται και στην οπτικοακουστική μυθοπλασία: για παράδειγμα, η εναρκτήρια σεκάνς του *Shaun of the Dead*, η οποία δείχνει τον κόσμο πριν από τη ζόμπι αποκάλυψη, παρουσιάζει τους ζωντανούς ως ζόμπι-που-δεν-είναι-ζόμπι, τραυματισμένους από την πλήξη που τους προκαλεί η μονότονη δουλειά τους, από τον εθισμό στα κινητά τους, από την άσκοπη περιπλάνηση στα αστικά κέντρα (βλ. Εικόνα 66). Παρά την αστεία μουσική, τη λαμπερή φωτογραφία και το στυλιζάρισμα ως προς το μοντάζ, την κίνηση της κάμερας (αλλεπάλληλα tracking shot προς τα δεξιά, σε διαφορετικά σημεία του Λονδίνου) και τη χορογραφημένη κίνηση των ηθοποιών εντός των πλάνων –στοιχεία που όλα τους βρίσκονται σε σύμπνοια με το γενικότερο pop, κωμικό χαρακτήρα της ταινίας–, το μήνυμα είναι σαφές: οι ζωντανοί δεν διαφέρουν και τόσο πολύ από τα ζόμπι.

---

[713] MV Clark, 2022. "The Zombie Keeps the Score" Διαθέσιμο στο https://www.thesplitsarchive.com/blog/2022/1/1/the-ζόμπι-keeps-the-score Προσπελάστηκε στις 22 Δεκεμβρίου 2023. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Psychological injury in early childhood, or in adulthood, or both. Physical injury too, if it's sufficiently frightening. Being attacked by an infected is enough of a trauma for most people to contract the disease, so it appears to be transmitted by biting. But actually the cause is psychological".

[714] Clark, "The Zombie Keeps the Score", χωρίς αριθμό σελίδας.



Εικόνα 66: Η εναρκτήρια σεκάνς του *Shaun of the Dead*.

Η σεκάνς κλείνει με την πρώτη εμφάνιση του κεντρικού χαρακτήρα. Ο Shaun βαδίζει και αυτός σαν νεκροζώντανος – έχει μόλις ξυπνήσει προκειμένου να πάει στη δουλειά του, από την οποία δεν είναι ευχαριστημένος (όπως δεν είναι ευχαριστημένος και από την υπόλοιπη ζωή του), και το πρώτο που κάνει είναι να παίξει βιντεοπαιχνίδια μαζί με τον συγκάτοικό του, Ed. Αρκετοί από τους ανθρώπους που εμφανίζονται σε αυτά τα πρώτα πλάνα, συμπεριλαμβανομένου και του Ed, μετατρέπονται εντέλει σε ζόμπι και, στο φινάλε της ταινίας, τους βλέπουμε να συνυπάρχουν υπό αυτήν την κατάσταση με τους ζωντανούς. Αντίστοιχα, ο R από το *Warm Bodies*, με τον έντονα αυτοκριτικό, αυτό-ακυρωτικό εσωτερικό μονόλογο δεν διαφέρει από ένα καταθλιπτικό άτομο, το οποίο έχει παγιδευτεί σε ένα φαύλο κύκλο συνεχών αυτοκατηγοριών.

Η Angela του *Zombies Anonymous* ενσωματώνει τόσο πολλά από τα τραύματα και τα κοινωνικοπολιτικά ζητήματα του 21ου αιώνα, που θα μπορούσε άνετα να περιγραφεί ως ένας από τους σημαντικότερους χαρακτήρες της πρόσφατης κινηματογραφικής παραγωγής γενικά, όχι μόνο όσον αφορά το ζόμπι: στο ξεκίνημα της ταινίας –το οποίο είναι ταυτόχρονα και το ξεκίνημα της ζόμπι επιδημίας– η Angela μετατρέπεται σε νεκροζώντανη επειδή έχει μόλις πέσει θύμα μιας γυναικοκτονίας, από τον σύντροφό της, Josh. Περνά το υπόλοιπο της ταινίας μέσα στην κατάθλιψη και το φόβο: ο Josh συνεχίζει να την καταδιώκει, από τη μία δηλώνοντας μετανιωμένος και ερωτευμένος και από την άλλη συμμετέχοντας σε μια ακροδεξιά οργάνωση η οποία στοχεύει στην εξόντωση των ζόμπι. Όταν η «κανονικότητα» επανέρχεται στον κόσμο, η Angela αποκρύπτει τη ζόμπι κατάστασή της και αναγκάζεται να καταπιέσει τις –κανιβαλικές, έστω– ορέξεις της – αρνείται, δηλαδή, την πραγματική της ταυτότητα προς χάριν της κοινωνικής αποδοχής. Στο χώρο εργασίας της υπόκειται λεκτική βία, εξαιτίας της αόριστης, ανεξιχνίαστης διαφορετικότητάς της. Κάνει ομαδική ψυχοθεραπεία μαζί με άλλα ζόμπι (η ομάδα αποκαλείται “Hugs for the mortally challenged”), τα οποία επίσης κρύβονται, και από την κυβέρνηση και από τους νεοναζί. Και καταλήγει σε ένα πραγματικό στρατόπεδο συγκέντρωσης, έχοντας ήδη βιώσει τη γυμνή, νεκροζώντανη ζωή και εκτός αυτού. Παρά τη

low budget αισθητική της και τη μηδαμινή εμπορική απήχησή της, η ταινία συμπυκνώνει ιδανικά τον έως τώρα 21ο αιώνα, αφηγούμενη αυτήν την ιδιότυπη ιστορία ενός ψυχικά –και σωματικά– τραυματισμένου ζόμπι.

Το *The Sadness* πραγματεύεται και αυτό την απελπισία, παρουσιάζοντάς την ως πηγή οργής, η οποία με τη σειρά της εκδηλώνεται με ακραία, σαδιστική βιαιότητα. Η ταινία εκτυλίσσεται στην Ταϊπέι. Εδώ και ένα χρόνο, η χώρα ταλανίζεται από τον ιό Alvin, ο οποίος δεν δείχνει να έχει έντονα συμπτώματα. Ο ιός δεν είναι εξωγενής (δεν έχει προέλθει, π.χ. από μετανάστες ή τουρίστες ή από κάποια μορφή βιολογικού πολέμου). Μεταδίδεται είτε μέσω μιας πράξης βίας από το θύτη στο θύμα είτε ως απότοκο μιας γενικευμένης, περιρρέουσας απελπισίας η οποία προσβάλλει ακόμα και ανθρώπους στους οποίους δεν έχει ασκηθεί κακοποίηση – στοιχεία που αντηχούν, έστω και αθέλητα, τις απόψεις του Han περί κατάθλιψης ως μιας νευρωνικής επιδημίας η οποία γεννάται εντός της (εκάστοτε) κοινωνίας και δεν προέρχεται έξωθεν. Η σύνδεση μεταξύ θλίψης και ζόμπι κατάστασης αποτυπώνεται στα δάκρυα που κυλούν στα μάτια των νοσούντων, ακόμα κι όταν εκείνοι γελούν. Όπως συνέβη σε αρκετές περιπτώσεις στην πραγματική περίπτωση της COVID-19, ούτε η κυβέρνηση ούτε ο πληθυσμός λαμβάνουν στα σοβαρά την επικινδυνότητα του Alvin, παρότι οι επιστήμονες προειδοποιούν πως ο ιός πρόκειται να παραλλαχθεί και να δημιουργήσει ένα υβρίδιο με εκείνον της λύσσας. Στην ταινία, η ίδια η ανθρωπότητα παρουσιάζεται ως νόσος[715] – κι αυτό δεν αφορά μόνο τη βιαιότητα των νοσούντων, αλλά και τον εγωισμό και τη μικροψυχία των υγιών, οι οποίοι δρουν εγωιστικά σε πολλές περιπτώσεις κατά τη διάρκεια της ταινίας, καθώς και την κοντόφθαλμη αντιμετώπιση του ιού και από το κράτος και από τους πολίτες. Βασισμένα ανεπίσημα και αμυδρά στο κόμικ *Crossed*, τα ζόμπι του *The Sadness* αποτελούν μια παραλλαγή τόσο επί του αϊτινού όσο και επί του ρομερικού προτύπου. Εκτός του ότι διατηρούν τη συνειδητότητά τους, βιαοπραγούν ακραία επί άλλων ανθρώπων. Εκεί ακριβώς εντοπίζεται η τερατότητά τους, σε συνδυασμό με την παραμόρφωση των ματιών τους – και όχι στη νεκροζώντανη κατάστασή τους, αφού αυτό το τελευταίο χαρακτηριστικό δεν ισχύει στην περίπτωσή τους. Η βιαιότητα γεννά επιπλέον απόγνωση, η οποία με τη σειρά της γεννά ακόμη περισσότερη μοχθηρότητα και κακοποιητικές συμπεριφορές (Βλ. Εικόνα 67).

[715] Zoe Dumas “The Sadness: Humanity is a disease”. Διαθέσιμο στο https://movieweb.com/the-sadness-2021-movie-disease/ Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.



Εικόνα 67: Ένα από τα βίαια, λόγω θλίψης, ζόμπι του *The Sadness*[716].

Όλα αυτά τα κείμενα –θεωρητικά, λογοτεχνικά, φιλμικά– ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα, ακόμα κι αν δεν μιλούν για συγκεκριμένες, υπαρκτές περιπτώσεις. Παρόλο που ο Han, για παράδειγμα, δεν επικαλείται επίσημα στατιστικά στοιχεία όταν μιλά για την τόσο μεγάλη διάδοση των νευρωνικών ασθενειών και παρόλο που οι αποφάνσεις του τείνουν να θεωρηθούν γενικευτικές, εντέλει συμπίπτει σε αρκετά μεγάλο βαθμό με την επιστημονική κοινότητα, η οποία επίσης περιγράφει την κατάθλιψη, το σύνδρομο εξάντλησης και τη ΔΕΠ/Υ ως τρεις από τις επιδημίες των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα, η παρουσία των οποίων έχει γίνει εντονότερη στον παγκόσμιο πληθυσμό κατά τις τελευταίες

[716] Τα στιγμιότυπα προέρχονται από τη σκηνή της συνέντευξης τύπου του Προέδρου της χώρας και του Στρατηγού. Ενώ μιλά για τις δυσάρεστες επιπτώσεις του Alvin Virus, ο Στρατηγός (Chang-Han Liou) αρχίζει να δακρύζει. Κλείνει τα μάτια του, και, όταν τα ξανανοίγει, αυτά είναι μαύρα, ενώ ο ίδιος χαμογελά χαιρέκακα και αρχίζει να βιαιοπραγεί κατά του Προέδρου, καταλήγοντας να τοποθετήσει μια χειροβομβίδα στο στόμα του.

δεκαετίες[717,718,719,720,721,722,723,724]. Προφανώς, η πανδημία της COVID-19 έχει συμβάλει στην ακόμη ευρύτερη εξάπλωση αυτών των ψυχικών νόσων[725]. Οι αποφάνσεις του Han συμβαδίζουν επίσης με τις όλο και συχνότερα καταγεγραμμένες περιπτώσεις ανθρώπων που κυριολεκτικά πέθαναν από εξάντληση ή αυτοκτόνησαν κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα[726,727,728,729] εξαιτίας της εργασίας σε συνθήκες που θα μπορούσαν άνετα να χαρακτηριστούν ως σύγχρονη δουλεία, όπως π.χ. αυτές που επιτάσσει η λεγόμενη κουλτούρα 996 στη σύγχρονη Κίνα (εργασία από τις 9 το πρωί έως τις 9 το βράδυ, 6 ημέρες την εβδομάδα).

Όπως και οι παραπάνω, έτσι και η ελληνική περίπτωση παρουσιάζει φαινόμενα εργασιακής και ψυχικής εξάντλησης. Ο Kerasovitis συγκρίνει τις εξουθενωτικές συνθήκες εργασίας στον τουρισμό της χώρας με την κατάσταση του ζόμπι, του animal laborans που απλώς εργάζεται, δεν ζει. Άλλωστε, «το άτομο στον καπιταλισμό χαρακτηρίζεται συχνά ως ζόμπι»[730]. Στις συνεντεύξεις με Έλληνες horror fans και δημιουργούς του είδους που διεξήγαγα στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, τα στοιχεία της κατάρρευσης, της εξουθένωσης, της –μεταφορικής, έστω– ανθρωποφαγίας, ειδικά για την ελληνική πραγματικότητα είναι διάχυτα.

---

[717] Gaidamowicz R, Deksnytė A, Palinauskaitė K, Aranauskas R, Kasiulevičius V, Šapoka V, Aranauskas L. ADHD - the scourge of the 21st century? Psychiatr Pol. 2018 Apr 30;52(2):287-307. English, Polish. doi: 10.12740/PP/67111. Epub 2018 Apr 30. PMID: 29975368. Προσπελάστηκε στις 22 Δεκεμβρίου 2023.

[718] Abdelnour E, Jansen MO, Gold JA. ADHD Diagnostic Trends: Increased Recognition or Overdiagnosis? Mo Med. 2022 Sep-Oct;119(5):467-473. PMID: 36337990; PMCID: PMC9616454.

[719] https://www.medicalnewstoday.com/articles/adult-adhd-a-21st-century-epidemic Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.

[720] https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/timeline.html Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.

[721] Matthew Smith, "Hyperactive Around the World? The History of ADHD in Global Perspective". Social History of Medicine Vol. 30, No. 4 pp. 767–787

[722] World Health Organization. https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/depression

[723] World Health Organization. https://www.who.int/news/item/20-11-2023-who-issues-new-and-updated-recommendations-on-treatment-of-mental--neurological-and-substance-use-conditions

[724] Dr. Cornelia Walters-Jones. "The Silent Epidemic: Understanding Burnout Syndrome". 19 Ιουνίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.linkedin.com/pulse/silent-epidemic-understanding-burnout-syndrome-cornelia/ Προσπελάστηκε στις 25 Δεκεμβρίου 2023.

[725] Oprisan A, Baettig-Arriagada E, Baeza-Delgado C, Martí-Bonmatí L. Prevalence of burnout syndrome during the COVID-19 pandemic and associated factors. Radiologia (Engl Ed). 2022 Mar-Apr;64(2):119-127. doi: 10.1016/j.rxeng.2021.09.009. PMID: 35504677; PMCID: PMC9055794.

[726] FP Explainers, "Thai media worker dies of 'overworking': Explained how exhaustion can kill you". 9 Φεβρουαρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.firstpost.com/explainers/thai-media-worker-dies-of-overworking-heart-attack-chornic-stress-exhaustion-karoshi-deaths-12131912.html Προσπελάστηκε στις 25 Δεκεμβρίου 2023.

[727] Stephen Jones, "China says a media worker collapsed in the break room and died as a result of the country's brutal '996' work culture – and now the state is promising to clamp down on unpaid overtime". 27 Αυγούστου 2021. Διαθέσιμο στο https://www.businessinsider.com/chinese-tech-worker-died-overwork-countrys-996-work-culture-2021-8 Προσπελάστηκε στις 25 Δεκεμβρίου 2023.

[728] Justin McCurry, "Japanese woman 'dies from overwork' after logging 159 hours of overtime in a month" 5 Οκωβρίου 2017. Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/world/2017/oct/05/japanese-woman-dies-overwork-159-hours-overtime Προσπελάστηκε στις 26 Δεκεμβρίου 2023.

[729] Γιάννα Παπαπαύλου. «Iron Moon: Η ποίηση του ανώνυμου εργάτη». 24 Οκτωβρίου 2017. Διαθέσιμο στο https://www.nostimonimar.gr/iron-moon-i-piisi-tou-anonymou-ergati/ Προσπελάστηκε στις 30 Οκτωβρίου 2017.

[730] Lauro and Embry, "A Zombie Manifesto", 92.

Η εξάντληση αφορά και μετανάστες και πρόσφυγες, τόσο εντός όσο και εκτός των σύγχρονων στρατοπέδων συγκέντρωσης. Οι Saldarriaga και Manini[731] έχουν αναδείξει το γεγονός ότι κάποιες πρόσφατες ευρωπαϊκές ταινίες, οι οποίες θολώνουν τα όρια μεταξύ ντοκιμαντέρ και μυθοπλασίας[732,733,734] και χρησιμοποιούν ως πρωταγωνιστές πραγματικούς μετανάστες και όχι επαγγελματίες ηθοποιούς, αναπαριστούν τις εξαθλιωτικές συνθήκες διαβίωσης και εργασίας των μεταναστών μέσα από παραπομπές στη ζόμπι οπτικοακουστική μυθοπλασία. Ειδικά στο *Cavalo Dinheiro* του Pedro Costa, οι αναφορές στη μορφή του Carrefours από το *I Walked with a Zombie* είναι συνειδητές και επαναλαμβανόμενες. Όπως αναφέρουν οι συγγραφείς, στις εν λόγω ταινίες «τα ζόμπι δεν είναι κανίβαλοι˙ δεν παράγουν αιματηρή βία προς χάρη των θεατών, αλλά η αληθινή, ζωντανή βία την οποία αποτελεί από μόνη της αιματοχυσία»[735]. Κατ' αντιστοιχία προς τις ζόμπι μυθοπλασίες, αυτή η μεταιχμιακή κατάσταση μεταξύ ζωής και νεκρότητας αναπαριστάται μέσα από οπτικά δίπολα όπως φως και σκοτάδι, σκιά (δηλαδή υπονόηση της παρουσίας, δηλαδή κάτι λιγότερο από ουσιαστική ζωή) και πραγματική παρουσία των υποκειμένων on camera, απεικονίσεις σωμάτων που στέκονται παραλλασσόμενες με σώματα σωριασμένα στο έδαφος[736].

Ο Han ασχολείται με την αυτοεκμετάλλευση, την τυραννία της θετικότητας αλλά και σχετικά με τα social media ως μέσο ελέγχου ή/και αντικείμενο εθισμού σε επόμενα έργα του. Στην *Κοινωνία της Παρηγοριάς*, κάνει λόγο για άρνηση της σύγχρονης κοινωνίας να δεχτεί την πραγματικότητα του πόνου, ψυχικού και άλλου. Στο *Psychopolitics*, ο Han αναδεικνύει το πώς τα social media γίνονται εντέλει εργαλείο δυστοπικό:

> «Το Πανοπτικόν του Jeremy Bentham απομόνωνε τον κάθε φυλακισμένο από τους υπόλοιπους για σωφρονιστικούς λόγους και τους απέτρεπε από το να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Αντιθέτως, οι ένοικοι του σημερινού ψηφιακού πανοπτικού επικοινωνούν ενεργά μεταξύ τους και εκθέτουν εαυτούς οικειοθελώς. Δηλαδή, λαμβάνουν μέρος στις επιχειρήσεις του ψηφιακού πανοπτικού. Η κοινωνία του ψηφιακού ελέγχου χρησιμοποιεί εκτενώς την ελευθερία. Αυτό μπορεί να συμβεί μόνο χάρη στην οικειοθελή αυτοφώτιση και αυτοέκθεση (Selbstauslecuchtung und Selbstentblöβung). Ο Ψηφιακός Μεγάλος Αδερφός αναθέτει κάποιες από τις επιχειρήσεις του στους κρατουμένους, τρόπον τινά. Αντιστοίχως, τα δεδομένα δεν παραδίδονται υπό απειλή βίας, παρά προσφέρονται από μια εσώτερη ανάγκη. Αυτός είναι ο λόγος που το ψηφιακό πανοπτικό αποδεικνύεται τόσο αποτελεσματικό»[737].

---

[731] Saldarriaga and Manini, *Infected Empires*, 131.

[732] *Qu' ils reposent en révolte (Des figures de guerre)*. Σκηνοθεσία Sylvain Geroge. Noir Production, 2010.

[733] *Cavalo Dinheiro*. Σκηνοθεσία Pedro Costa. Sociedade Óptica Técnica, 2014.

[734] *Low Life*. Σκηνοθεσία Nicolas Klotz. Agora Films, Centre Images-Région Centre, Les Films du Losange, Maia Cinema, Rhône-Alpes Cinéma, 2011.

[735] Saldarriaga and Manini, *Infected Empires*, 132.

[736] Saldarriaga and Manini, *Infected Empires*, 131-132.

[737] Byung-Chul Han, *Psychopolitcs: Neoliberalism and New Technologies of Power.* (London, New York: Verso, 2017), 26-27. Απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "Jeremy Bentham's panopticon isolated inmates from each other for disciplinary purposes and prevented them from interacting. In contrast, the occupants of today's digital panopticon actively communicate with each other and willingly expose themselves. That is they *collaborate* in the digital panopticon's operations. Digital control society makes

Το Πανοπτικόν του Bentham είναι κεντρική έννοια στη βιοπολιτική: μια κατασκευή απόλυτου ελέγχου και απόλυτης απομόνωσης των επιτηρούμενων σωμάτων. Υπό αυτήν την έννοια, θα ήταν εξαιρετικής χρησιμότητας σε μετα-αποκαλυπτικούς κόσμους όπως εκείνος του *Land of the Dead* Αν και που ο Bentham σχεδίασε το Πανοπτικόν ως την ιδανική φυλακή, ο Foucault επεσήμανε ότι οι βασικές αρχές λειτουργίας του έχουν περάσει στην πραγματική ζωή, στην αλληλοεπιτήρηση και στην (αλληλο)συμμόρφωση, όπου κάθε υποκείμενο παρατηρεί κατά πόσον τα άλλα υποκείμενα συμμορφώνονται στους κανόνες (π.χ. φροντίδας του σώματος, υγιεινής) αλλά και προσπαθεί να συμμορφώνεται ωσάν να τελεί υπό συνεχή επιτήρηση. Παρόλο που ο Foucault δεν πρόλαβε την εποχή των social media, μια δυνητική εφαρμογή αυτής της νέας εκδοχής του Πανοπτικού που πρότεινε ο Γάλλος φιλόσοφος είναι το πώς οι χρήστες αλληλοεπιτηρούνται και συμμορφώνονται στην αισθητική ή την (ψυχική) υγιεινή και το περιεχόμενο που τα μέσα αυτά επιβάλλουν: την αυτοπροβολή μιας εικόνας πολιτικά ορθής, ενίοτε ηρωικής, αλλά και –τα τελευταία χρόνια– μιας διάθεσης όλο και πιο εξομολογητικής, με όλο και περισσότερες αναφορές σε δικές τους τραυματικές εμπειρίες ή ψυχικές νόσους, καθώς και προβολής γνώσεων και γνωμών – και τον έλεγχο του κατά πόσον οι υπόλοιποι χρήστες συμμορφώνονται με αυτούς τους κανόνες, του κατά πόσο είναι εξίσου «ορθοί».

Αλλά για τον Han δεν είναι απλώς πως τα νέα μέσα λειτουργούν ως αντικείμενο εθισμού ή ως μέσο ελέγχου. Δεν σκοπεύουν απλώς στη συμμόρφωση αλλά στην ομοιομορφία, συναισθηματική, πολιτική και άλλη:

> «Το διάταγμα της διαφάνειας έχει μια επιπλέον συνέπεια στην προώθηση της απόλυτης συμμόρφωσης. Η οικονομία της διαφάνειας γυρεύει να καταπιέσει την παρέκκλιση. Η απόλυτη δικτύωση –η απόλυτη επικοινωνία– έχει ήδη μια ισοπεδωτική επίδραση καθαυτή. Η επίδρασή της είναι ο κομφορμισμός: *είναι λες και ο καθένας παρακολουθεί όλους τους υπόλοιπους* – ακόμα και προτού οι μυστικές υπηρεσίες να παρεμβληθούν για να επιβλέψουν και να κατευθύνουν.»[738]

Η παθητικότητα και η συμμόρφωση επεκτείνονται προφανώς και σε άλλες δραστηριότητες: «Η αντίδρασή τους στην πολιτική είναι μόνο παθητική: μουρμουράνε και παραπονιούνται, όπως κάνουν οι καταναλωτές σχετικά με ένα προϊόν ή μια υπηρεσία που δεν τους αρέσει»[739]. Συμμόρφωση, υποταγή, αγελοποίηση, επιτήρηση: έννοιες με τις οποίες κανένα άλλο τέρας δεν ταυτίζεται όσο το ζόμπι.

---

intensive use of freedom. This can only occur thanks to voluntary self-illumination and self-exposure (Selbstauslecuchtung und Selbstentblößung). Digital Big Brother outsources operations to inmates, as it were. Accordingly, data is not surrendered under duress so much as offered out of an inner need. That is why the digital panopticon proves so efficient".

[738] Han, *Pyschopolitics*, 29. Απόσπασμα στην αγγλική μετάφραση: "The dispositive of transparency has the further consequence of promoting total conformity. The economy of transparency seeks to suppress deviation. Total networking – total communication – already has a leveling effect per se. Its effect is conformity: it is as if everyone were watching over everyone else – even before intelligence agencies or secret services have stepped in to supervise and steer".

[739] Han, *Psychopolitics*, 30.

3.5. Εν κατακλείδι

Το κεφάλαιο αυτό κινήθηκε σε τρεις άξονες: πρώτον, στο πώς οι ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες του 21ου αιώνα παρουσιάζουν τις λεγόμενες αφηγήσεις έξαρσης (outbreak narratives), δηλαδή, αφηγήσεις για την εμφάνιση, τη διάδοση και την καταστολή μιας πανδημίας – καταστολή που οδηγεί είτε στην επιστροφή στην πρότερη κατάσταση, χωρίς να υπάρξει κάποια «Αποκάλυψη», είτε σε μια δυστοπικού τύπου προσπάθεια ελέγχου του υγιούς πληθυσμού καθώς και των ζόμπι. Η διαδικασία για την ανεύρεση θεραπείας γίνεται και αυτή από τα πάνω προς τα κάτω, είτε σε ένα πλαίσιο κατάστασης εξαίρεσης αλλά όχι πλήρους κατάλυσης των δημοκρατικών αρχών (όπως π.χ. στο *World War Z*) είτε, αντίθετα, σε ένα πλαίσιο επιβολής ακραίων μέσων καταπίεσης, με την κυβέρνηση ή κάποια μεγάλη επιστημονική/τεχνολογική εταιρεία να χρησιμοποιεί και τους υγιείς και τους νοσούντες και τα ζόμπι σαν πειραματόζωα χωρίς δικαιώματα (όπως π.χ. στις ταινίες *Maze Runner*). Ενίοτε, τέτοιες αφηγήσεις δείχνουν και το ίδιο το βίωμα της πανδημίας και το σωματικό και ψυχικό αντίκτυπο του να μολύνεσαι από τον ιό, αυτή τη φορά από τα κάτω (όπως π.χ. στην ταινία *Maggie*).

Ο δεύτερος άξονας –ο οποίος παρουσιάζει ομοιότητες με τον πρώτο, όσον αφορά τη βιοπολιτική-νεκροπολιτική διαχείριση των πληθυσμών–, δεν επικεντρώνεται στο πώς ξεκίνησε ή μεταδόθηκε η ασθένεια –ή ούτε καν στο πώς μπορεί να θεραπευθεί– αλλά στο πώς γίνεται η διαχείριση του χώρου –και των σωμάτων– σε ένα μετά-αποκαλυπτικό πλαίσιο: αυστηρές οριοθετήσεις, απαγορεύσεις κυκλοφορίας, επίδειξη ταυτοτήτων, κατάλυση δικαιωμάτων, εκτοπίσεις είτε εκτός των οργανωμένων κοινοτήτων-οικισμών είτε προς λιγότερο ασφαλή και βιώσιμα γεωγραφικά κομμάτια εντός των κοινοτήτων-οικισμών αυτών, και ούτω καθεξής. Σε αυτές τις μυθοπλασίες, τόσο τα ζόμπι, όσο και κάποιοι από τους ζωντανούς (οι λιγότεροι προνομιούχοι) υπόκεινται μια καταπίεση και μια στέρηση ελευθεριών που θυμίζει έντονα αντίστοιχες καταστάσεις στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο, έστω κι αν αυτός δεν είναι οργανωμένος με τόσο αυστηρά όρια και τόσο καταπιεστικές διαδικασίες επιτήρησης.

Τέλος, ακολουθώντας κυρίως τη σκέψη του Han και του Agamben, ο τρίτος άξονας ανάλυσης αφορούσε το πώς τα ζόμπι αλλά και οι λιγότερο προνομιούχοι ζωντανοί στις σχετικές οπτικοακουστικές μυθοπλασίες προσομοιάζουν στους homines sacri και ταυτόχρονα στο animal laborans – κατ' αντιστοιχία με το πώς ο σύγχρονος τρόπος ζωής, η συνεχώς ευρύτερη επιβολή κατάστασης εξαίρεσης, η βιοπολιτική και νεκροπολιτική διαχείριση των πληθυσμών, η συνεχής (αυτό)εκμετάλλευση στον εκτός οπτικοακουστικής μυθοπλασίας κόσμο καθιστά το να ζεις μια εν πολλοίς τραυματική, νεκροζώντανη εμπειρία.

Το κοινό στοιχείο σε όλες αυτές τις μυθοπλασίες –με εξαίρεση και πάλι το *World War Z*– είναι πως είναι δομημένες με τέτοιο τρόπο ώστε οι ζωντανοί –εκτός, αλλά ενίοτε και εντός– των μυθοπλασιών αυτών να ταυτίζονται με τα ζόμπι, αντί για τα «καθαρά», «υγιή» μέλη της ελίτ. Σε κάποιες περιπτώσεις αυτές οι δύο καταπιεσμένες ομάδες –ζόμπι και λιγότερο ικανοποιημένοι ζωντανοί– συνεργάζονται για την ανατροπή αυτών των τόσο έντονα καθορισμένων ορίων, αυτών των τόσο απάνθρωπων πρακτικών.

Κεφάλαιο 4
***The Girl with All the Gifts*: Επιτελώντας το ζόμπι**

4.1. Κατ' αρχάς

Έχοντας μεταμορφωθεί σε σχέση με τα μέσα του προηγούμενου αιώνα, το ζόμπι αρχίζει να υιοθετεί ένα νέο ρεπερτόριο ρόλων, κυρίως θετικών αυτήν τη φορά. Σε αντίθεση με άλλα τέρατα, τα οποία έχουν ένα σταθερό και σχετικά περιορισμένο εύρος συμπεριφορών, το ζόμπι είναι σε θέση να αλλάζει κατά περίπτωση, με τον ίδιο τρόπο που ο κοινωνιολόγος Erving Goffman[740] έχει δείξει πως ένα άτομο αλλάζει συμπεριφορά ανάλογα με το κοινωνικό και φυσικό περιβάλλον, επιτελώντας σε κάθε περίσταση και ένα διαφορετικό ρόλο.

Ξεκινώντας την οπτικοακουστική πορεία του ως μια πηγή φόβου, και ως μια αποκλειστικά καταστροφική[741] –παρότι άβουλη– οντότητα, το ζόμπι σταδιακά μετατράπηκε σε ένα αμφίσημο ον, όχι αποκλειστικά τερατώδες και όχι αποκλειστικά άβουλο και ανόητο. Αποκτώντας ένα βαθμό συνειδητότητας και μετατρεπόμενο παράλληλα σε έναν «χρήσιμο ανταγωνιστή», το ζόμπι έγινε σταδιακά ένα τέρας με το οποίο μπορείς να ταυτιστείς, ενίοτε περισσότερο ακόμα και από τους ζωντανούς. Από προσωποποίηση της ύπνωσης, έγινε προσωποποίηση της αφύπνισης, από προσωποποίηση της αβουλίας και της απώλειας ταυτότητας, έγινε η απόλυτη αλληγορία για τη διεκδίκηση αυτού ακριβώς – της ταυτότητας. Παράλληλα, έγινε ένας ιδανικός σύντροφος, ερωτικός ή άλλος, δηλαδή, ένας ιδανικός συνοδοιπόρος.

Η απήχηση αυτή και η χρησιμότητα επεκτείνεται και στον πραγματικό κόσμο, και το ζόμπι καθίσταται σταδιακά ένα παράδειγμα προς μίμηση, ένα μέσο ενημέρωσης, αφύπνισης, βελτίωσης της πραγματικότητας. Το παρόν κεφάλαιο επιχειρεί να δείξει πώς το ζόμπι μπορεί να λειτουργήσει ως φορέας ωφελιμότητας αλλά και πώς καταλήγει να προσωποποιεί το μέλλον. Έτσι, το κεφάλαιο χωρίζεται σε υποενότητες που μιλούν γι' αυτούς τους νέους ρόλους: του δασκάλου, του φίλου του υποκειμένου ή αντικειμένου ερωτικής επιθυμίας, του ακτιβιστή, του διαδόχου.

4.2. Το ζόμπι ως δάσκαλος

Το παρόν υποκεφάλαιο αποτελεί μια ιστορική και βιβλιογραφική επισκόπηση του πώς το ζόμπι έχει χρησιμοποιηθεί, κατά τα τελευταία χρόνια, ως ένα εργαλείο ερμηνείας του εκτός μυθοπλασίας κόσμου, καθώς και ως εργαλείο ενημέρωσης, επιμόρφωσης, και γενικότερης βελτίωσης. Οι έρευνες, τα βιβλία, τα ακαδημαϊκά άρθρα, τα παιχνίδια, τα zombie walks, τα εκπαιδευτικά βίντεο και τα αντίστοιχα προγράμματα που έχουν εκπονηθεί με βάση τα παραπάνω αγγίζουν ένα πολύ μεγάλο φάσμα αντικειμένων, τα οποία δεν έχουν να κάνουν αποκλειστικά και μόνο με την επιδημιολογία και τις πιθανές μεθόδους προστασίας από την εξάπλωση μιας ασθένειας. Προφανώς, όμως, σχετίζονται και με αυτό το πρόβλημα. Αποκτούν, μάλιστα, ακόμα μεγαλύτερη σημασία και ωφελιμότητα, ειδικά σήμερα, σε μια περίοδο πανδημίας.

---

[740] Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday, 1956.

[741] Ή και κατεστραμμένη, θα λέγαμε, υπό την έννοια αυτής ακριβώς της απώλειας της βούλησης, του σωματικού και πνευματικού σφρίγους, της ενεργητικότητας, της ίδιας της ζωής.

Αλλά γιατί συγκεκριμένα τα ζόμπι; Πρώτον, επειδή τα ζόμπι αντιπροσωπεύουν ένα είδος καταστροφής της οποίας το εύρος και η φύση δεν μπορούν να αντιμετωπιστούν με πρακτικές που έχουν χρησιμοποιηθεί έως τώρα στην ιστορία της ανθρωπότητας, και, άρα, για την οποία θα έπρεπε να επιστρατευτούν-επινοηθούν καινούριες μέθοδοι διαχείρισης. Το ζόμπι απειλεί τον κόσμο συνολικά και με καινούριους, ισοπεδωτικούς τρόπους. Υπερασπιζόμενος τη δική του μελέτη, η οποία φέρνει κοντά τα ζόμπι και την πολιτική επιστήμη, ο Drezner αναφέρει:

> «Οι αρνητές των ζόμπι μπορεί να επιχειρηματολογήσουν πως, αφού υπάρχει ελάχιστη πιθανότητα για τους νεκρούς να σηκωθούν από τους τάφους τους και να συμποσιάσουν με τις σάρκες των ζωντανών, αυτή εδώ η άσκηση θα προσφέρει ελάχιστη διαφώτιση. Μια τέτοια στάση αγνοεί τους τρόπους με τους οποίους αλλάζει η παγκόσμια πολιτική, καθώς και την ανάγκη για τους θεωρητικούς των δημοσίων σχέσεων να αλλάξουν μαζί της. Παραδοσιακά, οι διεθνείς σχέσεις ασχολούνται με τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ εθνών-κρατών. Ωστόσο, πολλές σύγχρονες ανησυχίες σχετικά με την ασφάλεια επικεντρώνονται σε μη παραδοσιακές απειλές. Μια όλο και διογκούμενη ανησυχία είναι η απομύζηση των της εξουσίας των χρήσιμων παραγόντων από τις δυνάμεις της εντροπίας. Με τον πλέον σημαντικό τρόπο, τα τέρατα που τρώνε σάρκα αποτελούν το απόλυτο παράδειγμα για τις εξέχουσες ανησυχίες που αφορούν το παγκόσμιο πολιτικό σώμα. Τα ζόμπι είναι η τέλεια απειλή του 21ου αιώνα: δεν γίνονται πλήρως κατανοητά από τους διεθνείς αναλυτές, διαθέτουν πρωτεϊκές δυνατότητες και η απειλή που θέτουν προς τα κράτη είναι πολύ, πολύ σοβαρή.»[742]

Έπειτα, ακριβώς λόγω της απήχησής του, το ζόμπι είναι σε θέση να ελκύσει μεγαλύτερο μέρος του κοινού. Όπως ακριβώς η δημιουργία remix ή τα mashups γνωστών ιστορικών γεγονότων ή παλιότερων κειμένων με ζόμπι σε καινούρια remix ή mashups αναζωογονεί το ενδιαφέρον του κοινού για αυτά τα γεγονότα ή τα κείμενα, έτσι και η χρήση του ζόμπι ως πρίσματος μέσα από το οποίο διενεργείται μια επιστημονική έρευνα ή μια εκστρατεία ενημέρωσης ελκύει ευκολότερα την προσοχή του κοινού για το εκάστοτε αντικείμενο της έρευνας ή της

[742] Drezner, 18. Πρωτότυπο απόσπασμα: “Zombie denialists might argue that since there is minimal chance of the dead rising from the grave and feasting upon the living this exercise will yield little in the way of enlightenment. This ignores the ways in which world politics is changing, and the need for international relations scholarship to change with it. Traditionally, international relations has been concerned with the interaction among nation-states. Many current security concerns, however, center on non-traditional threats. A growing concern in world politics is the draining of power from purposive actors in forces of entropy. In the most important ways, flesh-eating ghouls are an exemplar for salient concerns about the global body politic. Zombies are the perfect twenty-first century threat: they are not well understood by serious analysts, they possess protean capabilities and the challenge they pose to states is very, very grave”.

ενημέρωσης. Επιπλέον, καθιστά την ίδια την ενασχόληση με την επιστήμη πιο ελκυστική ειδικά νεότερα σε ηλικία άτομα[743].

Παράλληλα, καθιστά την ίδια τη διαδικασία της έρευνας και της ενημέρωσης πιο ελκυστική και για τους ειδικούς που αναλαμβάνουν να τη φέρουν σε πέρας. Όπως αναφέρει η Kate Baggaley, όσα μελετώνται σε ένα υποθετικό σενάριο ζόμπι επιδημίας, μελετώνται και σε πραγματικές επιδημίες. Τα ζόμπι «είναι σε θέση να απεικονίσουν το πώς εξαπλώνεται μια υποθετική ασθένεια»[744] ενώ παράλληλα «αποτελούν ένα θαυμάσιο πρότυπο προκειμένου να απεικονίσουν τα σύγχρονα επιδημιολογικά εργαλεία τα οποία προέρχονται από τη στατιστική μηχανική, την υπολογιστική χημεία, και τη μαθηματική μοντελοποίηση»[745]. Αλλά τα ζόμπι προσθέτουν και το στοιχείο της δημιουργικότητας, όχι μόνο επειδή προέρχονται από το χώρο της μυθοπλασίας, αλλά και επειδή έχουν απεριόριστο εύρος ως προς τους τρόπους, την ταχύτητα και το βαθμό στον οποίο μεταδίδονται – τόσο στις ταινίες, τις σειρές και τα video games, όσο και στα υποθετικά σενάρια των επιστημόνων. Οι ερευνητές είναι σε θέση να επινοήσουν αναρίθμητα τέτοια σενάρια και να τα μελετήσουν, δημιουργώντας, π.χ., μοντέλα αναπαραγωγής του ιού. Βασιζόμενοι σε αυτά τα μοντέλα, προτείνουν και πιθανές λύσεις σε περιπτώσεις πραγματικών υγειονομικών κρίσεων.

Ταυτόχρονα, το ζόμπι έχει αποδειχτεί ένα χρήσιμο, ωφέλιμο εργαλείο για την Ακαδημία, παρέχοντας τη βάση για πανεπιστημιακά μαθήματα ή ερευνητικά προγράμματα. Ενδεικτικά παραδείγματα:

1) Στο Kent University του Ohio, η επιδημιολόγος Tara C. Smith έχει αξιοποιήσει το ζόμπι ως έναυσμα προκειμένου να διδάξει την ιστορία των επιδημιών, τη χρησιμότητα των εμβολίων κ.λπ.[746]

2) Στο πλαίσιο προσπαθειών της Σκωτσέζικης κυβέρνησης να στρέψει το ενδιαφέρον της εντόπιας νεολαίας προς τις επιστήμες και την τεχνολογία, το Πανεπιστήμιο της Γλασκώβης, σχεδίασε το πρόγραμμα Zombie Science, το οποίο περιελάμβανε διάφορες κωμικές, διαδραστικές παραστάσεις (σε Φεστιβάλ, σχολεία και θέατρα), επιμορφωτικά βίντεο και άλλες δράσεις, με επιμορφωτικό χαρακτήρα πάνω στη βιοεπιστήμη, τη βιοηθική, την επιδημιολογία και τους τρόπους αποφυγής ή πρόληψης υγειονομικών κρίσεων. Το πρόγραμμα κρίθηκε ως επιτυχημένο, μιας και προσείλκυσε πάνω από 80000 θεατές στις παραστάσεις του έως και το 2020. Πολλοί άλλοι οργανισμοί έχουν ακολουθήσει το παράδειγμά του και αναζητήσεις στο YouTube με λέξεις-κλειδιά όπως Zombie Science ή

[743] University of Glasgow, "Zombie Institute for Theoretical Studies: effectively engaging young people with bioscience". 2014. Διαθέσιμο στο https://impact.ref.ac.uk/casestudies/CaseStudy.aspx?Id=40936 Προσπελάστηκε στις 11 Νοεμβρίου 2023.

[744] Kate Baggaley, "Why are scientists so obsessed with studying zombies?" διαθέσιμο στο https://www.popsci.com/scientific-research-zombie-epidemic-apocalypse/ 2017, Προσπελάστηκε στις 15 Νοεμβρίου 2023.

[745] Alexander Alami, Matthew Bierbaum, Christopher R. Myers, James P. Sethna. "You Can Run, You Can Hide: The Epidemiology and Statistical Mechanics of Zombies", 2011, 2.

[746] Baggaley, "Why are scientists…", 2017.

Zombie Epidimiology ή Zombie Biology παράγουν πολυάριθμα αποτελέσματα με βίντεο από έγκριτους φορείς καθώς και ιδιώτες επιστήμονες[747,748].

3) Αντιστοίχως, την ακαδημαϊκή περίοδο, 2023-2024, η Σχολή Γλώσσας και Πολιτισμού του Πανεπιστημίου της Γλασκώβης φιλοξένησε το μάθημα *Zombies and Terror: Representations of Haitian Dictatorship*, το οποίο μελετά «ζητήματα δικτατορίας και βίας στην Αϊτή, μέσα από το πρίσμα του ζόμπι, μιας Αϊτινής μυθολογικής μορφής[749].»

4) Το Τμήμα Ψυχολογίας του Glasgow Caledonian University έχει σχεδιάσει το (βραβευμένο) μάθημα *Diagnosis Zombie; An Interactive Lesson on Brain and Behaviour*[750], το οποίο, όπως μαρτυρά και ο τίτλος του, αφορά τη συμπεριφορά και τη δομή του εγκεφάλου.

Ο συνδυασμός του παιγνιώδους, της πυροδότησης της φαντασίας και του δημοφιλούς χαρακτήρα του ζόμπι, είναι προφανής σε μια από τις πρώτες επιστημονικές έρευνες αυτού του τύπου, στην οποία οι μαθηματικοί Munz, Hudea, Imad και Smith? αναπτύσσουν ένα μαθηματικό μοντέλο εξάπλωσης των ζόμπι, το κάνουν εν μέρει και επειδή θέλουν να οξύνουν τις ικανότητές τους, θέτοντας ένα ερευνητικό ερώτημα το οποίο τους προκαλεί να εφαρμόσουν την εντός τους συσσωρευμένη γνώση, χρησιμοποιώντας ως έναυσμα, ως πηγή έμπνευσης ένα τέρας ιδιαίτερα δημοφιλές και αναγνωρίσιμο, το οποίο τους προκαλεί έτσι κι αλλιώς το ενδιαφέρον. Πάντως, η έρευνά τους απαντά και σε ένα πρακτικό ερώτημα, αν αυτό προκύψει ποτέ: το συμπέρασμά τους καταλήγουν πως αυτή η εξάπλωση των ζόμπι θα ήταν τόσο γρήγορη και αποτελεσματική που γρήγορες και βίαιες επιχειρήσεις εξόντωσής τους θα μπορούσαν να αποτρέψουν την ολοκληρωτική καταστροφή της ανθρωπότητας.

Το 2014, η μελέτη των Munz et al. συμπεριλήφθηκε μαζί με άλλες παρόμοιες στο συλλογικό τόμο *Mathematical Modelling of Zombies*, σε επιμέλεια Smith? (ο Smith? έχει προσθέσει επίσημα το ερωτηματικό στο επώνυμό του, προκειμένου να διαφοροποιηθεί από τις δεκάδες χιλιάδες ανθρώπων που έχουν αυτό το ονοματεπώνυμο[751]). Μεταξύ άλλων, στον ίδιο τόμο, ο Smith? αναλύει και το μαθηματικό μοντέλο διάδοσης στα media της είδησης γύρω από την έρευνα που είχε κάνει ο ίδιος και οι συνάδελφοί του, καθώς και τους παράγοντες, δηλαδή, το πώς αυτή η είδηση περί ζόμπι εισέβαλε/διαδόθηκε σαν ιός στα μέσα μαζικής ενημέρωσης, πόσο διήρκεσε αυτή η είδηση, ποια μέσα ήταν πιο ευάλωτα στο να προσβληθούν από αυτόν τον «ιό» και ούτω καθεξής.

---

[747] University of Glasgow, χωρίς αριθμό σελίδας.

[748] Maggie Ritchie. "Zombies in the classroom – in the name of science". 18 Απριλίου 2020. Διαθέσιμο στο https://www.heraldscotland.com/news/18388780.zombies-classroom---name-science/ Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμρίου 2023.

[749] University of Glasgow. "Course Catalogue: Zombies and Terror: Representations of Haitian Dictatorship". 2014. Διαθέσιμο στο https://www.gla.ac.uk/coursecatalogue/course/?code=FRENCH4098 Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμβρίου 2023.

[750] Glasgow Caledonian University. "Diagnosis Zombie project wins top e-Learning Excellence Award". 27 Οκτωβρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.gcu.ac.uk/aboutgcu/universitynews/shls-diagnosis-zombie-project-wins-top-e-learning-excellence-award Προσπελάστηκε στις 12 Νοεμβρίου 2023.

[751] Kathy English, "The Man in Question is Smith?" διαθέσιμο στο https://www.thestar.com/opinion/the-man-in-question-is-smith/article_fb51214c-68e3-5b41-8d37-14df4f6ac67d.html, προσπελάστηκε στις 10 Μαΐου 2018.

Παρομοίως οι Alemi, Bierbaum, Myers και Sethna[752] χρησιμοποιούν «μια δημοφιλή επινοημένη ασθένεια, τα ζόμπι, προκειμένου να εισαγάγουν τεχνικές οι οποίες χρησιμοποιούνται στη σύγχρονη επιδημιολογική μοντελοποίηση, και ιδέες και τεχνικές οι οποίες χρησιμοποιούνται στην αριθμητική μελέτη των φαινομένων κρίσης». Οι συγγραφείς ανέπτυξαν το μοντέλο SZR (Susceptible, Zombie, Removed, δηλαδή επιρρεπείς, ζόμπι, απομακρυσμένοι). Το μοντέλο αντιστοιχεί με το SIR (Susceptible, Infected, Resistant, δηλαδή επιρρεπείς, μολυσμένοι, ανθιστάμενοι). Οι συγγραφείς εξετάζουν την ταχύτητα και το ρυθμό κίνησης των ζόμπι και κατ' επέκταση το πώς μεταδίδεται η ασθένεια και το πόσο ή δύσκολο είναι να αποφευχθεί η μόλυνση. Το συμπέρασμα των συγγραφέων είναι πως ο ιδανικός τρόπος αποφυγής των ζόμπι είναι η μετοίκηση σε βραχώδεις, ορεινές περιοχές, στις οποίες οι νεκροζώντανοι θα είναι δυσκολότερο να αναρριχηθούν. Παράλληλα με το επιστημονικό άρθρο τους, οι συγγραφείς έχουν δημιουργήσει το site *Zombietown USA*[753], μια προσομοίωση της δυναμικής της μετάδοσης μιας νόσου. Ο επισκέπτης μπορεί να τοποθετήσει ένα ζόμπι σε ένα οποιοδήποτε σημείο του χάρτη των ΗΠΑ και να δει πόσο γρήγορα εξαπλώνεται η νόσος προς τις υπόλοιπες περιοχές της χώρας.

Αλλά και πιο επίσημοι φορείς έχουν επιστρατεύσει το ζόμπι προκειμένου να αυξήσουν την ευαισθητοποίηση γύρω από τις καταστροφές και τις πανδημίες και, κυρίως, γύρω από το πώς οι πολίτες μπορούν να προστατευτούν σε τέτοια ενδεχόμενα. Το 2011 το CDC (Center for Disease Control, Κέντρο Ελέγχου Νόσων) των ΗΠΑ εξέδωσε ένα δωρεάν διαθέσιμο PDF[754], το οποίο είχε ως σκοπό να ευαισθητοποιήσει τους πολίτες της χώρας σχετικά με την αξία του να είσαι προετοιμασμένος/η για ενδεχόμενες κρίσεις (περιβαλλοντικές, υγειονομικές κ.ά.) οι οποίες μπορεί να σε αναγκάσουν, π.χ. να εγκαταλείψεις την οικία σου ή να παραμείνεις σε αυτή χωρίς τις βασικές παροχές (ρεύμα, νερό κ.λπ.). Προκειμένου να περάσει καλύτερα το μήνυμά του, το CDC επιστρατεύει τη ζόμπι αποκάλυψη ως παράδειγμα κρίσης για την οποία οι πολίτες οφείλουν να έχουν προετοιμαστεί. Η έκδοση περιλαμβάνει μια επινοημένη ιστορία ειπωμένη σε μορφή comic, εκτός από τις τελευταίες σελίδες, οι οποίες περιλαμβάνουν το εξής μήνυμα:

> «Ελπίζουμε να απολαύσατε αυτήν την επινοημένη ιστορία. Σκοπό έχει να είναι και επιμορφωτική και ψυχαγωγική. Τώρα που είδατε τη σημασία του να είστε προετοιμασμένοι, πάρτε χρόνο να φτιάξετε ένα σακίδιο επείγουσας ανάγκης με τα αντικείμενα που περιλαμβάνονται στην επόμενη σελίδα. Έτσι θα είστε έτοιμοι για κάθε πιθανή καταστροφή, ακόμα και για ζόμπι.»[755]

---

[752] Alexander A. Alemi, Matthew Bierbaum, Christopher R. Myers and James P. Sethna, "You can run, you can hide: The epidemiology and statistical mechanics of zombies". Physical Review E 92, 052801 (2015).

[753] Zombietown USA. "Zombietown USA". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://mattbierbaum.github.io/zombies-usa/ Προσπελάστηκε στις 11 Νοεμβρίου 2023.

[754] CDC, "Preparedness 101: zombie pandemic". 2011. Διαθέσιμο στο https://stacks.cdc.gov/view/cdc/6023 Προσπελάστηκε στις 19 Απριλίου 2020.

[755] CDC, Preparedness 101: Zombie Pandemic. [PDF], 37. Πρωτότυπο απόσπασμα: "We hope you have enjoyed reading this fictional story. It's meant to be both educational and entertaining. Now that you've seen the importance of being prepared, take the time to put together an emergency kit, with the items included in the check list on the following page. You'll be ready for any kind of disaster, including zombies".

Έπειτα από αυτό το σύντομο μήνυμα, η έκδοση του CDC συμπεριλαμβάνει μια λίστα με όλα τα αντικείμενα που θα πρέπει να περιλαμβάνει το λεγόμενο survival kit, το οποίο θα πρέπει να είναι έτοιμο και διαθέσιμο ανά πάσα στιγμή: τροφή, νερό, ιατρικές προμήθειες, φακούς, μπαταρίες, τηλέφωνα επικοινωνίας, ιατρικό ιστορικό των μελών της οικογένειας, έγγραφα που να αποδεικνύουν την ταυτότητα και τη διεύθυνση κατοικίας, χάρτη της περιοχής κ.λπ.[756]

Αυτοπροσδιοριζόμενοι ως "zombie enthusiasts" οι Timothy Verstynen και Bradley Voytek[757] εξετάζουν το πώς και γιατί θα λειτουργούσε (ή δεν θα λειτουργούσε) ο εγκέφαλος ενός ζόμπι, με βάση τη σχετική μυθοπλασία, αλλά και με βάση τη σύγχρονη νευροεπιστήμη. Έτσι, συμπτώματα όπως η αδυναμία επικοινωνίας, η αντικοινωνική (επιθετική) συμπεριφορά, η ασυγκράτητη πείνα τους, η αμνησία και η ανικανότητα να αναγνωρίσουν τα οικεία τους πρόσωπα, ακόμα και η τάση τους να συναγελάζονται μεταξύ τους, είναι δυνατόν να εξηγηθούν με διάφορους τρόπους (κακώσεις στις ατρακτοειδείς έλικες, τους βρεγματικούς ή τους κροταφιαίους λοβούς, έλλειψη οξυγόνου και γλυκόζης κ.λπ.). Επινοούν ένα δικό τους σύνδρομο προκειμένου να περιγράψουν την όλη κατάσταση, το CDHD (Conscious Deficit Hypoactivity Disorder, Διαταραχή Ελλείμματος Συνείδησης και Υποκινητικότητας). Το σύνδρομο έχει δύο παραλλαγές, μία για τα αργά ζόμπι, και μία για τα γρήγορα. Παράλληλα, παρέχουν οδηγίες για το πώς να αποφύγει κάποιος τα ζόμπι, με βάση τα παραπάνω συμπτώματα και τις αιτίες που τα έχουν προκαλέσει (π.χ. το να προσπαθήσεις να συνεννοήσεις μαζί τους είναι μάταιο). Είναι προφανές πως ο σκοπός των συγγραφέων είναι λιγότερο το να δώσουν συμβουλές για το πώς να αποφύγουμε να μιλήσουν για τη νευροεπιστήμη, με έναν τρόπο εκλαϊκευτικό, ο οποίος να την καθιστά ελκυστική στο ευρύτερο κοινό. Αυτό το εγχείρημα εκλαΐκευσης από πλευράς των δύο συγγραφέων έχει επεκταθεί και σε βίντεο στην πλατφόρμα TED Ed[758].

Η Goodpaster[759], νευροεπιστήμονας και η ίδια, εξετάζει επίσης τη σχέση αιτίου-αιτιατού μεταξύ τυχόν εγκεφαλικών βλαβών και της συμπεριφοράς των ζόμπι: για παράδειγμα, η έλλειψη ντοπαμίνης θα μπορούσε να ευθύνεται για την έλλειψη ισορροπίας και για τη δυσκολία στην κίνηση που χαρακτηρίζουν ένα ζόμπι. Αντιστοίχως, η επιθετικότητά τους και η ανικανοποίητη πείνα τους θα μπορούσε να εξηγηθεί από πιθανή βλάβη στον υποθάλαμο και την αμυγδαλή, περιοχές του εγκεφάλου οι οποίες, υπό κανονικές συνθήκες, μας συγκρατούν από το να δράσουμε ενστικτωδώς. Η Goodpaster αντλεί από ένα μεγάλο εύρος βιβλιογραφικών πηγών, αλλά εντέλει παραπέμπει και αυτή στο βιβλίο των Verstynen και Voytek για μια βαθύτερη κατανόηση του πως θα λειτουργούσε ο εγκέφαλος ενός ζόμπι.

Σύμφωνα με τον Drezner, υπάρχουν και έρευνες που δεν κατονομάζουν ευθέως τα ζόμπι, αλλά δείχνουν να έχουν αντλήσει την αρχική έμπνευσή τους από αυτά. Για παράδειγμα,

---

[756] CDC, "Preparedness…" 39.

[757] Timothy Vertynen, Bradley Voytek. *Do Zombies Dream of Undead Sheep? A Neuroscientific View of the Zombie Brain*. Princeton: Princeton University Press, 2011.

[758] TEDEd. "Diagnosing a zombie: Brain and body (Part one) – Tim Verstynen & Bradley Voytek" Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://ed.ted.com/lessons/diagnosing-a-zombie-tim-verstynen-brad-voytek Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμβρίου 2023.

[759] Caitlin Goodpaster, "The Neuroscience of Zombies: Unmasking the Zombie Mind." Διαθέσιμο στο https://knowingneurons.com/blog/2023/10/30/the-neuroscience-of-zombies-unmasking-the-zombie-mind/ προσπελάστηκε στις 22 Νοεμβρίου 2022.

αν και δεν αναφέρονται άμεσα στα ζόμπι, οι Rudolf και Antonovics[760] έχουν εξετάσει το κατά πόσο ενδέχεται μια ασθένεια να μεταδοθεί μέσω κανιβαλισμού, δηλαδή, μέσω του δαγκώματος ανθρώπινης σάρκας από έναν άλλο άνθρωπο. Τα συμπεράσματά τους είναι πως, προκειμένου να μεταδοθούν ασθένειες εντός της ομάδας αυτής, δηλαδή, προκειμένου αυτές οι ασθένειες να γίνουν ενδημικές, χρειάζεται τα μέλη της ομάδας αυτής να καταναλώσουν τη σάρκα του ίδιου ανθρώπου. Επίσης χωρίς να αναφέρεται άμεσα στα ζόμπι, ο Vass[761] εξετάζει τη διαδικασία και το χρόνο αποσύνθεσης της νεκρής ανθρώπινης σάρκας, καθώς και τα μικρόβια και τα βακτήρια που αναπτύσσονται στα σώματα των πεθαμένων. Ο φυσικός Davide Cassi[762] αναπτύσσει ένα μοντέλο πρόβλεψης του τυχαίου τρόπου βαδίσματος που ακολουθούν οντότητες που καταδιώκουν ανθρώπους προκειμένου να τους εξοντώσουν και το πώς αυτοί οι ανθρώπινοι στόχοι μπορούν να προφυλαχτούν ακριβώς με το να κρυφτούν σε περίπλοκα διαρρυθμισμένες κατασκευές. Η έρευνα του Cassi θεωρείται ως εφαρμόσιμη στην περίπτωση των ζόμπι[763,764,765].

Οι Cooke, Jahanian και McPherson συγκρίνουν τα botnets –τις συστάδες bots που συναθροίζονται προκειμένου να μολύνουν ένα στόχο (έναν υπολογιστή, ένα δίκτυο, έναν οργανισμό)- με τις στρατιές ζόμπι και προτείνουν τρεις τρόπους αντιμετώπισης, οι οποίοι επίσης προσιδιάζουν στους τρόπους αντιμετώπισης μιας ζόμπι αποκάλυψης: 1) την αποτροπή της μόλυνσης του στόχου, 2) την αποτροπή της δημιουργίας και κυκλοφορίας bots, 3) την παρακολούθηση της συμπεριφοράς των bots ως προς την αναπαραγωγή τους και τις επιθέσεις που εξαπολύουν στους στόχους τους[766]. Εδώ έχουμε να κάνουμε με άμεση αξιοποίηση, από την πλευρά της επιστήμης, της γνώσης που μας έχει δώσει η ζόμπι μυθοπλασία.

Ο Jonathan Maberry συγχωνεύει το ενδιαφέρον του για την καταπολέμηση του εγκλήματος με εκείνο για τα ζόμπι στο βιβλίο *Zombie CSU: The Forensic Science of the Living Dead*[767]. Μερικά από τα βιβλία μυθοπλασίας του Maberry συνδυάζουν και αυτά το στοιχείο της αστυνομικής έρευνας, της βιοτρομοκρατίας και της απειλής μιας ζόμπι αποκάλυψης, αλλά εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα non-fiction βιβλίο, το οποίο συνδυάζει ιστορικά καταγεγραμμένα γεγονότα και πρακτικές με επινοημένες καταστάσεις (όπως αυτές που απαντώνται σε ταινίες του Romero, στο μυθιστόρημα *World War Z* και αλλού) και το πώς

---

[760] Volker HW Rudolf and Janis Antonovics, "Disease Transmission by Cannibalism: rare event or common occurrence?" Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences. V. 274(1608). Published online 2007 Feb 27. doi: 10.1098/rspb.2006.0449.

[761] Arpad Vass. "Beyond the grave – understanding human decomposition". Microbiology Today. Vol. 28, November 2001.

[762] Davide Cassi, "Target Annihilation by Diffusing Particles in Inhomogenous Geometries." Physical Review E So (September): I-3.

[763] Drezner, *International Relations*, 11.

[764] John Funk Legacy Author, "Science Proves Frank West's Zombie Survival Strategy Correct". 30 Σεπτεμβρίου 2009. Διαθέσιμο στο https://www.escapistmagazine.com/science-proves-frank-wests-zombie-survival-strategy-correct/ Προσπελάστηκε στις 26 Νοεμβρίου 2022.

[765] Bill Christensen, "Surviving in Zombieland" 1 Οκτωβρίου 2009. Διαθέσιμο στο http://www.technovelgy.com/ct/Science-Fiction-News.asp?NewsNum=2569 Προσπελάστηκε στις 10 Νοεμβρίου 2022.

[766] Evan Cooke, Farnam Jahanian and Danny McPherson, "The Zombie Roundup: Understanding, Detecting and Disrupting Botnets". SRUTI '05: Steps to Reducing Unwanted Traffic on the Internet Workshop.

[767] Jonathan Maberry, *Zombie CSU: The Forensic Science of the Living Dead. (*Edinburgh: Citadel Books, 2008).

αυτές θα αλληλοεπηρεάζονταν στην περίπτωση που «συναντιόνταν» στη σφαίρα του πραγματικού. Το βιβλίο γράφτηκε μετά από ενδελεχή έρευνα, σε συνεργασία με αστυνομικούς, ιατροδικαστές και άλλους επιστήμονες, καθώς και δικηγόρους, επαγγελματίες ψυχικής υγείας, δημοσιογράφους, ειδικούς στις πολεμικές τέχνες κ.λπ.[768], οι οποίοι, σύμφωνα με τον Maberry, είχαν δουλέψει νοερά με τέτοια υποθετικά, "what if" σενάρια (επιδημιολογικής και ιατροδικαστικής αντιμετώπισης μιας επέλασης ζόμπι) ακόμα και πριν από την πρόταση συνεργασίας που τους έκανε ο συγγραφέας[769]. Σύμφωνα με το επίσημο site του συγγραφέα, το βιβλίο επιστρατεύει «τις θετικές επιστήμες, εμπεριστατωμένη αστυνομική δουλειά – για να μην αναφέρουμε τέτοιο χιούμορ που κυριολεκτικά σου φεύγουν τα σαγόνια»[770]. Το βιβλίο αποτελείται από 12 κεφάλαια, το καθένα από τα οποία χωρίζεται σε τέσσερα υποκεφάλαια: «Μόνο τα γεγονότα», «Μαρτυρίες των Ειδικών», «Ο Παράγοντας Ζόμπι» και «Η τελική Ετυμηγορία». Τα πρώτα κεφάλαια δείχνουν το πώς θα εξελισσόταν μια εγκληματολογική/ιατροδικαστική έρευνα στη σκηνή του εγκλήματος, δηλαδή της πρώτης επίθεσης ζόμπι, ιατρική (επιδημιολογική, ψυχιατρική, νευρολογική κ.λπ.) ανάλυση του τι θα μπορούσε να προκαλέσει έναν ιό ζόμπι και πώς θα μπορούσε αυτός να αντιμετωπιστεί. Τα υπόλοιπα κεφάλαια αφορούν ένοπλους τρόπους αντιμετώπισης των ζόμπι τόσο από την αστυνομία όσο και από το στρατό και από πολίτες, τις νομικές παραμέτρους μιας ζόμπι επιδημίας, το πώς τα ΜΜΕ θα μιλούσαν για μια τέτοια επιδημία, καθώς και κάποια γενικά συμπεράσματα του συγγραφέα. Όλες αυτές οι παράμετροι του προβλήματος, οι ερευνητικές μεθοδολογίες, καθώς και οι τρόποι αντιμετώπισης προφανώς θα είχαν έναν ιδιαίτερο χαρακτήρα, πιο μαζικό και πιο επείγοντα, λόγω του αντίστοιχα ξεχωριστού χαρακτήρα της ζόμπι αποκάλυψης – αλλά τα ευρήματα και οι προτάσεις του Maberry μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε άλλες, πραγματικές κρίσεις.

Οι αρχιτέκτονες Argin, Pak και Turkoglu[771] δεν αναφέρονται σε πραγματικά ή επινοημένα ζόμπι, αλλά χρησιμοποιούν τον όρο μεταφορικά. Συγκεκριμένα, μελετούν το πώς οι εθισμένοι στα κινητά τους άνθρωποι οι οποίοι περπατούν στο αστικό τοπίο με το βλέμμα τους κολλημένο στις οθόνες (post-flaneurs ή smartphone zombies) καταλήγουν να επηρεάζουν τη συμπεριφορά των πεζών και, εν τέλει, την πολεοδομία, τον αστικό σχεδιασμό, καθώς και τη φύση και τη χρήση του δημοσίου χώρου.

Σε άλλες περιπτώσεις, το ζόμπι επιστρατεύεται προκειμένου να κάνει πιο πειστικό ή να εκλαϊκεύσει ένα επιχείρημα το οποίο υπό άλλες συνθήκες δεν θα προκαλούσε τόσο μεγάλη εντύπωση, ούτε καν εντός της επιστημονικής κοινότητας (ή ειδικά σε αυτήν). Για παράδειγμα, ο Quiggin, χρησιμοποιώντας το ζόμπι, επιχειρηματολογεί πως και διάφορες οικονομολογικές θεωρίες και πρακτικές, ειδικά αυτές που σχετίζονται με το homo economicus[772] –τον

[768] Maberry, *Zombie CSU*,ix-xi.

[769] Maberry, *Zombie CSU*, 6.

[770] Jonathan Maberry, "Non-Fiction books", χωρίς ημερομηνία, χωρίς σελίδα. Διαθέσιμο στο https://www.jonathanmaberry.com/non-fictionbooks.cfm Προσπελάστηκε στις 21 Νοεμβρίου 2023. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Employing hard science and solid police work--not to mention jaw-dropping (literally!) humor".

[771] Gorsev Argin, Burak Pak, Gandan Turkoglu. "Between Post-Flâneur and Smartphone Zombie: Smartphone Users' Altering Visual Attention and Walking Behavior in Public Space". International Journal of Geo-Information. 2020, 9. 700. doi:10.3390/ijgi9120700.

[772] Brent Goldfarb. "Book Review: John Quiggin: Zombie Economics: How Dead Ideas Still Walk among Us. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2010. 238 pp. $16.95 / £9.95, cloth." Administrative Science Quarterly 57 (1)156–158.

ορθολογιστή καταναλωτή, ο οποίος λαμβάνει ανεξαιρέτως τις πιο συνετές και σύμφορες αποφάσεις, είτε σε ακμάζον είτε σε παρακμάζον οικονομικό περιβάλλον και άρα δεν κινδυνεύει να βρεθεί ποτέ σε προσωπική οικονομική δυσχέρεια–, καθώς και με τη λεγόμενη «Μεγάλη Μετριοπάθεια» ή λεγόμενη μεγάλη εξομάλυνση (Great Moderation, η ψευδαίσθηση πως από το 1985 η παγκόσμια οικονομία βίωνε μακροπρόθεσμη μακροοικονομική σταθερότητα, η οποία δεν θα έπαυε ποτέ – συνδέεται με τη θεωρία περί τέλους της Ιστορίας, δηλαδή περί τέλους των ιδεολογικών συγκρούσεων και οικουμενικής υιοθέτησης του καπιταλιστικού τρόπου ζωής και οργάνωσης των κοινωνιών και των οικονομιών), την εκτενή λιτότητα, τη θεωρία περί αποτελεσματικότητας των αγορών (Efficient Markets Hypothesis, η θεωρία πως οι τιμές που ορίζονται οι αγορές για οτιδήποτε μπορεί να αποτελέσει επένδυση είναι πάντα οι ορθότερες δυνατές), τις ιδιωτικοποιήσεις (υποτίθεται πως ο ιδιωτικός τομέας μπορεί να καταφέρει καλύτερα οτιδήποτε ήταν μέχρι πρότινος αρμοδιότητα του δημοσίου), τη θεωρία των οικονομικών της προς τα κάτω διάχυσης (Trickle-down economics, δηλαδή τη θεωρία πως ότι αρχικά αποδεικνύεται ως οικονομικά ωφέλιμο για τους προνομιούχους θα ωφελήσει σταδιακά και τις φτωχότερες τάξεις), τη λιτότητα (σύμφωνα με την οποία, η μόνη λύση για οποιοδήποτε πρόβλημα και ειδικά για μια οικονομική κρίση είναι οι περικοπές), και το Δυναμικό Στοχαστικό Γενικό Ισοζύγιο (Dynamic Stochastic General Equilibrium, τη θεωρία πως η μακροοικονομική ανάλυση δεν πρέπει να εξετάζει το χρέος μιας χώρας ή το εμπορικό ισοζύγιό της, αλλά το κατά πόσο εξακολουθούν να γίνονται συναλλαγές στο επίπεδο της μικροοικονομίας) συνεχίζουν να διαπερνούν –σαν νεκροζώντανες– και να καθορίζουν την οικονομική πολιτική κρατών και διεθνών οργανισμών, παρότι όχι μόνο δεν βοηθούν αλλά έχουν οδηγήσει και σε προβλήματα[773]. Ο Quiggin δομεί κάθε κεφάλαιο με βάση τα πέντε στάδια στην εξέλιξη ενός ανθρώπου από απλώς ζωντανό σε νεκροζώντανο: Γέννηση, Ζωή, Θάνατος, Επανεμψύχωση, Μετά το Ζόμπι.

Αντιστοίχως, ο Νομπελίστας οικονομολόγος Paul Krugman –ο οποίος αυτοπροσδιορίζεται ως φιλελεύθερος, με την ευρωπαϊκή έννοια του σοσιαλδημοκράτη– αναφέρεται με παρόμοιο τρόπο στις ζόμπι οικονομολογικές ιδέες, περιγράφοντάς τες ως «ιδέες οι οποίες θα έπρεπε να έχουν εξοντωθεί από τις αποδείξεις εναντίον τους [ενν. τις αποδείξεις πως οι ιδέες αυτές δεν λειτουργούν] αλλά συνεχίζουν να σέρνουν τα πόδια τους και να τρώνε τα μυαλά κάποιων ανθρώπων»[774]. Μεταξύ αυτών των ζόμπι, το πιο ανυποχώρητο έχει να κάνει με την «επιμονή πως το να φορολογήσουμε τους πλουσίους είναι απείρως καταστροφικό για την οικονομία στο σύνολό της, επομένως η περικοπή φόρων στα υψηλά εισοδήματα θα παραγάγει θαυμαστή οικονομική ανάπτυξη», καθώς και με την άποψη πως η παροχή πρόνοιας στα χαμηλά στρώματα έχει το αντίθετο αποτέλεσμα[775]. Στον ιδεολογικό αντίποδα των Quiggin και Krugman, ο Mattera κάνει λόγο για Obama Zombies, υποστηρίζοντας πως η κυβέρνηση Obama, σε συνεργασία με το Hollywood και τον

[773] John Quiggin, *Zombie Economics*, 2.

[774] Paul Krugman, *Arguing with Zombies: Economics, Politics and the Fight for a Better Future (Illustrated Version)*. (New York: W.W. Norton & Company: 2020), 11. Πρωτότυπο απόσπασμα: "ideas that should have been killed by contrary evidence, but instead keep shambling along, eating people's brains."

[775] Krugman, *Arguing with Zombies,* 11. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…the insistence that taxing the wealthy is hugely destructive to the economy as a whole, so that cutting taxes on high incomes will produce miraculous economic growth"."

πανεπιστημιακό κόσμο υπέβαλε τη γενιά του σε πλύση εγκεφάλου, μετατρέποντάς τη από διαυγώς σκεπτόμενη σε πειθήνια όργανα της αριστερίζουσας πολιτικής ορθότητας[776].

Επιστρέφοντας στον Drezner, ο σκοπός της δικής του μελέτης είναι να αναπληρώσει την απουσία των κοινωνικών/πολιτικών επιστημών από την ακαδημαϊκή μελέτη πάνω στα ζόμπι[777] και συγκεκριμένα να δείξει πως τα ζόμπι μπορούν να λειτουργήσουν ως μάθημα πάνω στη χάραξη κρατικής πολιτικής, στην εθνική ασφάλεια αλλά και πάνω στις διεθνείς σχέσεις: «Παραδοσιακά εργαλεία κρατικής διαχείρισης όπως η αποτροπή πυρηνικού πολέμου, οι οικονομικές κυρώσεις ή οι αποχωρήσεις πρεσβευτών από κάποια αντίπαλη χώρα δεν θα έχουν καμία επίπτωση πάνω στους ζωντανούς νεκρούς»[778]. Ο Drezner αντιμετωπίζει τα ζόμπι ως ένα διεθνές φαινόμενο, μια απειλή που διαπερνά τα σύνορα του ενός κράτους και εξαπλώνεται σε όλα τα υπόλοιπα[779]. Δεν τον ενδιαφέρουν το πώς θα αντιμετωπιστούν τα αίτια δημιουργίας μιας ζόμπι επιδημίας (και άρα τις πιθανές πολιτικές πρόληψης που θα μπορούσε να υιοθετήσει ένα κράτος ή η παγκόσμια κοινότητα) ή το ζήτημα της ταχύτητας ή βραδύτητας των ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα.

Η μελέτη του Drezner βασίζεται τόσο στη βιβλιογραφία που αφορά τη διαχείριση πραγματικών κρίσεων, καταστροφών, πανδημιών, βιοτρομοκρατίας[780] όσο και στη μυθοπλασία που αφορά τα ζόμπι, μιας και εκτός του ότι είναι άμεσα συνδεδεμένη με αυτά τα όντα, όπως υπογραμμίζει ο ίδιος, οι πολιτικοί βασίζονται όλο και περισσότερο σε καλλιτέχνες και μυθοπλάστες προκειμένου να βρουν ευφάνταστες, ασυνήθιστες λύσεις σε τόσο μεγάλα προβλήματα[781]. Ο Drezner εξετάζει τα ζόμπι υπό το πρίσμα της Realpolitik, του φιλελευθερισμού, του νεοσυντηρισμού, του κονστρουκτιβισμού, της εσωτερικής πολιτικής, της γραφειοκρατίας και της ψυχολογίας και δίνει παραδείγματα του πώς αυτές οι προσεγγίσεις/μέθοδοι/πτυχές θα αντιμετώπιζαν μια εισβολή ζόμπι ή έναν κόσμο χωρισμένο σε ζώνες ζόμπι και ζωντανών ή την ύπαρξη ζόμπι πολιτών εντός μιας συγκεκριμένης επικράτειας. Εκτός των άλλων, ο Drezner τονίζει ότι η τόση έκθεση του κοινού στα επινοημένα ζόμπι (και σε άλλα παραφυσικά φαινόμενα) μπορεί να οδηγήσει μέρος αυτού στο να πιστέψει πως αυτό το είδος πλάσματος υπάρχει στα αλήθεια – και πως η πιθανότητα μιας τέτοιας πίστης είναι από μόνη της άξια παρατήρησης/μελέτης, καθώς μπορεί όντως να αλλάξει τη συμπεριφορά πολιτών αλλά και κρατών, εμπνέοντας φόβο κ.λπ.[782]

Και όντως, ακόμα και αν η πολιτική των κρατών δεν έχει επηρεαστεί συνειδητά και ρητά από το ενδεχόμενο μιας ζόμπι αποκάλυψης, άλλες πτυχές της πραγματικότητας και της καθημερινότητας έχουν επηρεαστεί από αυτήν: ο τουρισμός, η αγορά κατοικιών, οι διαδικτυακές πλατφόρμες ενοικίασης χώρων βραχείας διαμονής, η διασκέδαση (zombie

[776] Jason Mattera. *Obama Zombies: How the Liberal Machine Brainwashed My Generation*. (New York: Threshold Editions, 2010).

[777] Drezner, *International Politics*, 12.

[778] Drezner, *International Politics*, 12. Πρωτότυπο απόσπασμα: "Traditional tools of statecraft like nuclear deterrence, economic sanctions, or diplon1atic demarches would be of little use against the living dead"

[779] Drezner, *International Politics*, 32.

[780] Drezner, *International Politics*, 18.

[781] Drezner, *International Politics*, 19.

[782] Drezner, *International Politics*, 15.

walks, zombie pub crawls[783,784], εγκαταστάσεις για paintball, escape rooms, πακέτα για ιδιωτικά πάρτυ με θέμα zombie murder mystery[785]), το παιχνίδι στο δημόσιο χώρο (εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας, κυνήγια θησαυρών[786] ή απλά role playing games[787]) – όλα αυτά έχουν επηρεαστεί από την αισθητική του ζόμπι, δηλαδή τις αναπαραστάσεις του μετα-αποκαλυπτικού κόσμου και του τρόπου με τον οποίο πιθανολογείται πως θα διήγαν την καθημερινότητά τους εντός αυτού του κόσμου οι ζωντανοί. Μόνιμες κατοικίες ή προσωρινά καταλύματα έχουν σχεδιασθεί έτσι ώστε να ελκύουν πιθανούς αγοραστές ή ενοικιαστές που θα ήθελαν να ζήσουν την ψευδαίσθηση ενός ζόμπι καταφυγίου ή φοβούνται ότι όντως η αποκάλυψη δεν αργεί[788]. Δεν πρόκειται απλώς για μικρά, φορητά αντικείμενα (π.χ. παιχνίδια, βιβλία) ούτε για home entertainment (ταινίες, σειρές, μουσική, βιβλία, κόμικς, video games), αλλά για δραστηριότητες οι οποίες εκτείνονται στο (δημόσιο) χώρο, οι οποίες συνδέονται με συγκεκριμένες τοποθεσίες ή κατασκευές (κτίρια, ξενοδοχεία, πλατείες, χώρους διασκέδασης κ.ο.κ.). Όλο και πληθαίνουν οι αποδείξεις πως αυτή εδώ είναι η εποχή του ζόμπι – αλλά εν προκειμένω, το ζόμπι έχει μια ωφέλιμη, χρήσιμη, θετική πλευρά.

4.3. Το ζόμπι ως φίλος

Το Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) είναι ένα φαινόμενο το οποίο αναδύθηκε για πρώτη φορά στα τέλη της δεκαετίας του 2000 και από τότε έχει αποκτήσει αξιοσημείωτη ορμή. Πολλοί από τους ανθρώπους που ασχολούνται με αυτό (οι λεγόμενοι ASMRtists) είναι πλέον επαγγελματίες δημιουργοί περιεχομένου (content creators). Παρά την επιστημοφανή μορφή του, ο όρος ASMR επινοήθηκε από την Jennifer Allen, έναν από τους πρώτους ανθρώπους που εντόπισαν το φαινόμενο. Δημιούργησε ένα σχετικό ιστότοπο καθώς και μια ομάδα στο Facebook[789].

Η Łapińska[790] επισημαίνει την ύπαρξη δύο υποειδών στο περιεχόμενο ASMR: μία που αφορά καθημερινά αντικείμενα (γνωστή και ως ηχητική ταξινόμηση/παρουσίαση) και μία άλλη, η οποία αφορά την υπόδυση ρόλων. Παρόλο που αυτή η κατηγοριοποίηση είναι ως επί το πλείστον ακριβής, θεωρώ πως και εδώ υπάρχει ενίοτε μια αλληλοεπικάλυψη, υπό την

[783] Fox 9 Minneapolis-St. Paul. *Zombie Pub Crawl in Minneapolis Breaks Guinness World Record*. 13 Οκτωβρίου 2014. Διαθέσιμο στο: https://www.youtube.com/watch?v=QkqC6Fni2KE Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.

[784] Trip Advisor. "Edinburgh Pub Crawl". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://www.tripadvisor.co.uk/ShowUserReviews-g186525-d7225211-r323653196-Edinburgh_Pub_Crawl-Edinburgh_Scotland.html Προσπελάστηκε στις 30 Νοεμβρίου 2023.

[785] My Mystery Party, "Zombie Murder Mystery". 18 Απριλίου 2019. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=6FNE0n23NdM Προσπελάστηκε στις 30 Νοεμβρίου 2023.

[786] Zombie Scavengers. "Zombie Scavengers". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://www.zombiescavengers.com/ Προσπελάστηκε στις 30 Νοεμβρίου 2023.

[787] Drezner, *International Politics*, 5.

[788] Chittley, Jordan. "Zombie-Proof Condos all Sold out in Kansas, Canadians still have Options." Yahoo! News, June 3, 2012. http://ca.news.yahoo.com/blogs/daily-buzz/zombie-proof-condos-soldkansas-canadians-still-options-195553711.html. Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμβρίου 2023.

[789] Joanna Łapińska, "Vibrations of Worldly Matter. ASMR as Contemporary Musique Concrète". *The Polish Journal of Aesthetics* 57 (2/2020), pp. 21–35. DOI: 10.19205/57.20.1

[790] Łapińska, "Vibrations of Worldly Matter", 2020.

έννοια ότι οι υποδύσεις ρόλων αφορούν συχνά ταξινομήσεις. Επιπλέον, η Fest[791] έχει εντοπίσει τρεις επίσημες στρατηγικές πίσω από τα βίντεο ASMR: τις πυροδοτήσεις (triggers), την προσωπική προσοχή και την φροντίδα του εαυτού. Εν συντομία, πρόκειται για τρεις εκφάνσεις μιας επιθυμίας των ASMRtists να «ιάσουν» και των θεατών να «ιαθούν», όσο βραχύβια κι αν είναι τα αποτελέσματα.

Οι έννοιες των πυροδοτήσεων και των μυρμηγκιασμάτων (tingles) είναι κεντρικές στο ASMR. Οι μεν περιλαμβάνουν τις τεχνικές και τους ήχους που χρησιμοποιούνται από τους/τις ASMRtists προκειμένου να επιτευχθούν τα δε. Τα μυρμηγκιάσματα είναι μια αντίδραση στις πυροδοτήσεις και συνίστανται σε μια «αίσθηση στατικού ρεύματος στο κρανίο, τον αυχένα και κάποιες φορές και σε άλλες περιοχές ως αντίδραση σε συγκεκριμένα πυροδοτικά ερεθίσματα ακουστικού και οπτικού είδους»[792]. Οι πυροδοτήσεις αφορούν –η λίστα δεν είναι εξαντλητική– ψιθύρους, χτυπήματα πάνω σε αντικείμενα με τα ακροδάχτυλα, ξύσιμο και γρατζούνισμα αντικειμένων, μάσημα και κατάποση φαγητού, δημιουργία ηχοτοπίων. Οι πυροδοτήσεις έχουν βέβαια και οπτική πτυχή, όπως συγκεκριμένες κινήσεις χεριών, εν είδει χορογραφίας. Οι δονήσεις τις οποίες συλλαμβάνουν τα υπερευαίσθητα μικρόφωνα των δημιουργών και οι οποίες γίνονται καλύτερα αισθητές μέσα από τη χρήση ακουστικών κατέχουν επίσης κεντρική θέση στην όλη εμπειρία του ASMR. Τα μυρμηγκιάσματα που προκύπτουν μέσα από τέτοιες τεχνικές (και τεχνολογίες) είναι γνωστά ως eargasms (πρόχειρη μετάφραση ακοοργασμοί) ή ως εγκεφαλικοί οργασμοί. Εκτός αυτού, τα ίδια τα tingles έχουν περαιτέρω επιδράσεις, οι οποίες σχετίζονται με την ηρεμία, τη γαλήνη, την ανεμελιά, μια αίσθηση ίασης ή μια τάση προς ύπνο. Στο ASMR έχει επίσης αναγνωριστεί ότι μειώνει τα συναισθήματα μοναξιάς των θεατών, μέσα από μια εντύπωση συνάντησης/συνεύρεσης και μια αίσθηση πως επικοινωνούν με κάποιον άλλον άνθρωπο, έστω και εξ αποστάσεως[793].

Υπάρχουν αρκετά κοινά στοιχεία μεταξύ της ανάδυσης του ASMR και εκείνης της ambient μουσικής, καθώς και του World Wide Web και της παγκόσμιας διαδικτυακής κοινότητας. Όσα περιγράφονται στην παραπάνω παράγραφο, αντηχούν τα όσα αναφέρει για τα δε ο David Toop, στο έργο-ορόσημο *Ocean of Sound*. Στο εν λόγω βιβλίο, ο Toop εξετάζει τη γέννηση και τη διάδοση τόσο της ambient/ηλεκτρονικής/πειραματικής μουσικής όσο και του διαδικτύου ως μέσου επικοινωνίας και διαμοιρασμού μουσικής και άλλων μορφών περιεχομένου. Συγκεκριμένα, ο συγγραφέας παρομοιάζει αυτήν την εμπειρία με «…μια φωτιά σαν αυτή που ανάβουν και μαζεύουν γύρω της οι περιηγητές, μια φωτιά υψηλής τεχνολογίας με τους ανθρώπους να συντονίζονται προκειμένου να θυμίσουν στους εαυτούς τους πώς ήταν η ζωή τους όταν βρίσκονταν μακριά από τον υπολογιστή, και μετατρέποντας έτσι την απομόνωσή τους σε κάτι που να προσομοιάζει σε κοινότητα»[794]. Σε αυτό το πλαίσιο:

> «ένα ρέον, άμορφο, ωκεανικό σιγοτραγούδισμα μοιάζει να αντανακλά αυτό το αίσθημα αόριστου τρόμου που πολλοί άνθρωποι νιώθουν πλέον

[791] Racheal Fest, "'ASMR´ media and the attention economy's crisis of care". *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, 59 (2019).

[792] Emma L. Barratt and Nick J. Davis, "Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state". PeerJ 3:e851; DOI 10.7717/peerj.851, 1.

[793] Fest, "'ASMR' media", 10.

[794] Toop, *Ocean*, 89. Πρωτότυπο απόσπασμα: "a hi·tech campfire. people plugging in to remind themselves of life as it was when they were plugged out, twisting their isolation into something reSembling community".

> για τη ζωή τους, για τον κόσμο, για το μέλλον˙ κι όμως εκφράζει ένα αίσθημα ευδαιμονίας. Η ευδαιμονία είναι και αυτή αόριστη και καλύπτει ένα φάσμα το οποίοι εκτείνεται από τη διαχείριση άγχους, στο ένα άκρο, έως την πνευματική έκσταση στο άλλο[795]».

Επιπλέον, «η αποξένωση από τη φυσική κοινότητα μπορεί να προκαλεί ανησυχία, αλλά οι ιδεαλιστές που προμοτάρουν την επικοινωνία με ηλεκτρονικά μέσα θεωρούν πως τα μέσα αυτά χρησιμοποιούνται για να χτίσουν από την αρχή τις διάφορες κομματιασμένες κοινότητες, αντί για να ολοκληρώσουν την καταστροφή τους»[796]. Αν αυτό ίσχυε στα τέλη του 20ού αιώνα και στις αρχές του 21ου, ισχύει πολύ περισσότερο στο πλαίσιο της καραντίνας και της πανδημίας. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το ASMR έχει πλέον μεγάλο μερίδιο από αυτό το «σιγοτραγούδισμα» και οι πρακτικές του αντηχούν τα όσα αναφέρει παραπάνω ο Toop, ειδικά αφού ένα σημαντικό κομμάτι του αφορά τα λεγόμενα unintelligible whispers, δηλαδή ψιθύρους χωρίς συγκεκριμένες, ξεκάθαρες λέξεις, πυροδοτήσεις που παρά την αοριστία τους, σκοπεύουν και αυτές στην ευδαιμονία και τη διαχείριση άγχους των ατόμων ή, ιδανικότερα, στο online χτίσιμο-από-την-αρχή των φυσικών κοινοτήτων.

Επιστρέφοντας στο κυρίως θέμα του κειμένου, αυτό που επιτυγχάνει στην ουσία του ASMR είναι να διευρύνει τις αισθήσεις μας, καθώς και τις νοητικές και απτικές ικανότητές μας[797]. Όπως και ένας δημιουργός musique concrete ή ένας bricoleur, ο δημιουργός ASMR «ακούει την πραγματικότητα προκειμένου να μπορέσει να βρει ή να παραγάγει ήχους γύρω μας οι οποίοι είναι τυχαίοι, μη προφανείς, και προκαλούν έκπληξη», ενώ «δίνει νέα νοήματα» σε διάφορα αντικείμενα με το να τα βγάζει από το συνηθισμένο πλαίσιό τους και να τα χρησιμοποιεί διαφορετικά από ό,τι ήταν ο αρχικός σκοπός δημιουργίας τους[798]. Κάτι τέτοιο συνιστά ένα τεχνικό –ή ακόμα και καλλιτεχνικό– επίτευγμα. Την ίδια ώρα, όμως, η τοποθέτηση σε ένα καινούριο συγκείμενο έχει δεχτεί κριτική καθότι αποπροσανατολίζει από την πραγματική, προϋπάρχουσα εμπορική αξία ή τα προϋπάρχοντα πολιτισμικά χαρακτηριστικά των αντικειμένων (προϊόντων και άλλων), που χρησιμοποιούνται στα ASMR videos. Αποπροσανατολίζει επίσης τους θεατές/ακροατές από τις ίδιες τις ιστορικές δυνάμεις που επηρεάζουν το ASMR συνολικά (ύπαρξη χορηγών, ανάπτυξη της τεχνολογίας, προϋπάρχουσα οικονομική κατάσταση των δημιουργών, διαδίκτυο, καπιταλισμός, παγκοσμιοποίηση, πανδημία, απομόνωση λόγω καραντίνας είναι μόνο λίγες από αυτές τις δυνάμεις). Τα πολιτισμικά χαρακτηριστικά των δημιουργών ASMR είναι επίσης κάτι στο οποίο δεν δίνεται αρκετή προσοχή: «Μια κατανόηση της βιολογικής πτυχής του πώς λειτουργούν οι 'πυροδοτήσεις' δεν λαμβάνει υπόψη, κατά πρώτον, τον ρόλο που παίζουν στην απήχηση ενός ASMRtist ταυτότητες όπως εκείνες του φύλου, της φυλής, της εθνότητας και της σεξουαλικότητας»[799]. Τέλος, το ASMR συνολικά έχει δεχτεί κριτική επειδή δείχνει φροντίδα προς τα συμπτώματα της μοναξιάς, της μελαγχολίας και του άγχους, αντί να δίνει τη δυνατότητα στους θεατές να αντιμετωπίσουν και να διορθώσουν ουσιαστικά τις πραγματικές

[795] Toop, *Ocean*, 109.

[796] Toop, *Ocean*, 109.

[797] Fest, "'ASMR´ media", 3.

[798] Łapińska, "Vibrations of Worldly Matter", 33.

[799] Fest, "'ASMR' media", 4-5. Πρωτότυπο απόσπασμα: "A biological understanding of 'triggers' does not take into account, for one, the role identity categories such as race, gender, sexuality, and ethnicity play in an ASMRtist's popularity".

αιτίες αυτών των συμπτωμάτων (επίσης, το καπιταλιστικό σύστημα και την πανδημία, και κατ' επέκταση την ανεργία, την κατάθλιψη, τα προσωπικά προβλήματα, το προσωπικό ιστορικό του κάθε θεατή κ.λπ.).

Αν και πρόκειται κυρίως για μια ηχητική εμπειρία, ένα ASMR video διαθέτει επίσης ισχυρό οπτικό στοιχείο, και αυτό είναι το πρώτο στοιχείο με το οποίο έρχεται συνήθως αντιμέτωπο το εκάστοτε μέλος του κοινού. Αυτό ισχύει και για τις δύο προαναφερθείσες κατηγορίες, τα video ταξινόμησης αλλά και εκείνα της υπόδυσης ρόλων. Ο/η ASMRtist όχι μόνο υιοθετεί ένα συγκεκριμένο τρόπο ντυσίματος (και, πιθανώς, μακιγιάζ), όχι μόνο χρησιμοποιούνται διάφορα αντικείμενα (props), αλλά και άλλα οπτικά στοιχεία όπως σκηνικά, φωτισμός, ψηφιακά ή φυσικά φόντα. Όλα τα παραπάνω είναι βαρύνουσας σημασίας προκειμένου το ηχητικό συστατικό στοιχείο να γίνει πιο πιστευτό και επομένως πιο αποτελεσματικό. Αλλά, όπως θα έλεγε και ο Jacques Attali, ο κόσμος γίνεται κατανοητός κυρίως μέσω ακοής, όχι μέσω βλέμματος[800]. Οπότε, ο ήχος αποτελεί το πιο σημαντικό στοιχείο εν προκειμένω, και οι περισσότεροι ASMRtists καλούν το κοινό τους να φορά ακουστικά ενώ βιώνει την όλη εμπειρία, το όλο δημιούργημα. Και αυτό αντηχεί απόψεις θεωρητικών ή καλλιτεχνών της ambient μουσικής.

Πολλά ASMR videos –υπόδυσης ρόλων ή ακόμα και ηχητικής ταξινόμησης αντικειμένων– διαθέτουν μια μυθοπλαστική βάση: κάθε ASMRtist σκέφτεται ένα σενάριο, καθώς και τον δικό του ρόλο και το ρόλο του κοινού σε αυτό. Η διάδραση (ή μια ψευδαίσθηση διάδρασης) επιτυγχάνεται είτε μέσω παύσεων στο ίδιο το εκάστοτε video (ο ASMRtist υποτίθεται πως αναμένει την αντίδραση του θεατή σε αυτό που μόλις είπε ο ίδιος) είτε με εξωδιηγητικά μέσα, όπως τη συγγραφή σχολίων στο αντίστοιχο τμήμα της σελίδας στο YouTube, τη δυνατότητα αρνητικής ή θετικής ψήφου περί του video συνολικά (thumbs up ή down). Αλλά ο ASMRtist είναι ο μόνος που ακούγεται και βλέπεται ενώ απευθύνεται σε έναν ή περισσότερους ανθρώπους, στο πλαίσιο του συγκεκριμένου σεναρίου, της συγκεκριμένης υπόδυσης ρόλου.

Ποιος είναι, όμως, ο ρόλος των ζόμπι σε όλα αυτά; Τι είναι το τόσο ανακουφιστικό αναφορικά με τα ζόμπι; Τι είδους μυθοπλασίες περιέχουν τα ASMR videos με πρωταγωνιστές ζόμπι; Όπως και το ίδιο το είδος στο σύνολό του, το ζόμπι του ASMR είναι εξαιρετικά εύπλαστο και πολυποίκιλο. Δεν περιλαμβάνει μόνο ASMRtists οι οποίοι υποδύονται τα ζόμπι, αλλά και ανθρώπους που έχουν επιβιώσει της αποκάλυψης, γιατρούς, ιατροδικαστές, εκπαιδευτές, πωλητές προμηθειών και ούτω καθεξής. Όταν επιτελούν το ζόμπι, δεν είναι απλώς σαρκοβόρα όντα, αλλά είναι επίσης μακιγιέρ, πάροχοι «προσωπικής προσοχής», ακόμα και δυνητικοί ερωτικοί σύντροφοι.

Έχει ήδη σχολιαστεί τόσο η πρωτοκαθεδρία των ζόμπι όσο και η πρόσφατη μεταστροφή τους σε φορείς θετικότητας, φορείς οι οποίοι προκαλούν αισθήματα ζεστασιάς, στοργής, φιλίας, ερωτικής επιθυμίας –ή, στο πλαίσιο του ASMR– ηρεμίας και γαλήνης. Αξιόλογα παραδείγματα αυτού στον οπτικοακουστικό τομέα αποτελούν ταινίες και σειρές όπως *Santa Clarita Diet*, *Warm Bodies*, *iZombie, Zombie Strippers, Otto* και άλλα. Ακόμα και η φημισμένη σειρά *The Walking Dead* περιλαμβάνει ενίοτε υπο-πλοκές (subplots) όπου διάφοροι ζωντανοί δυσκολεύονται να εξολοθρεύσουν αγαπημένα τους πρόσωπα τα οποία έχουν μετατραπεί σε ζόμπι. Κάποιες από τις πιο πρόσφατες σεζόν της σειράς έχουν ως κύριους

[800] Jacques Attali, *Noise: The political economy of music*. (Minneapolis, London: Minnesota University Press, 2009), 3.

ανταγωνιστές της βασικής ομάδας χαρακτήρων τους Whisperers, οι οποίοι συνεχίζουν την ύπαρξή τους σαν να ήταν ζόμπι – το βασικό τους επιχείρημα για αυτό είναι πως ο μετα-αποκαλυπτικός κόσμος ανήκει στους ζωντανούς νεκρούς, όχι στους απλώς ζωντανούς.

Επιπλέον, τα ζόμπι εξελίσσονται και σε πρωταγωνιστές αντί για απλούς ανταγωνιστές ή αντικείμενα ερωτικής επιθυμίας. Τα προαναφερθέντα *iZombie, Warm Bodies, Santa Clarita Diet* κ.ά. αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτού. Αλλά ακόμα κι όταν παραμένουν αποκείμενοι ανταγωνιστές, οι οποίοι απειλούν την υγεία και τη γαλήνη των ζωντανών σε διάφορες επινοημένες ιστορίες διαφόρων ειδών, τα ζόμπι είναι τόσο πανταχού παρόντα και τόσο οικεία που δείχνουν να έχουν χάσει τη δυνατότητά τους να τρομοκρατούν. Πρόκειται, θα λέγαμε, για μια επανοικειοποίηση του ανοίκειου. Έχουν γίνει κεντρικό κομμάτι του οπτικοακουστικού σκηνικού, του οπτικοακουστικού ιστού, ένα πολύ ισχυρό συστατικό της κουλτούρας του 21ου αιώνα συνολικά. Αποτελούν πλέον μια ιδιαίτερα χρήσιμη μεταφορά για οτιδήποτε και για τα πάντα. Επομένως, δεν είναι ασυνήθιστο για αυτά να είναι και πηγή ηρεμίας και χαλαρότητας, ακόμα και στην πιο αποκείμενη, τερατώδη μορφή τους.

Στο βίντεο του ASMRtist The ASMR Ryan με τον ZED το ζόμπι, παρατηρούμε πως αυτός ο επινοημένος χαρακτήρας δεν αποτελεί αντικείμενο αγάπης και τρυφερότητας με την πιο αυστηρή έννοια των όρων. Ωστόσο, προκαλεί ηρεμία και οικειότητα, καθώς και ηχητική ικανοποίηση – αλλά με έναν διαφορετικό τρόπο. Παρά το ότι είναι απέθαντος, ο ZED είναι επίσης ασυνήθιστα οξυδερκής και βρίσκεται σε αξιοσημείωτη εγρήγορση: πετάει αστεία και επιφυλάσσει συχνά ειρωνεία και συγκατάβαση για τον ζώντα θεατή. Επιπλέον, το μακιγιάζ του The ASMR Ryan ενώ επιτελεί τον ρόλο του ZED είναι πολύ πολύχρωμο και pop από τα περισσότερα ζόμπι που παρακολουθούμε σε ταινίες και σειρές, ενώ τα σκηνικά και τα αντικείμενα είναι φωτεινά, σε φλουό τόνους. Ακόμα και κατά τη διάρκεια της υποτιθέμενης συζήτησης με τον ζώντα θεατή, ο ASMRtist χειρίζεται ανά διαστήματα τη φωνή του με τέτοιο τρόπο ώστε να την κάνει άλλοτε απαλή και ψιθυριστή και άλλοτε πιο μπάσα και «επικίνδυνη» - όλα αυτά στο πλαίσιο του να προκαλέσει πυροδοτήσεις. Ωστόσο, τα πιο έντονα μυρμηγκιάσματα λαμβάνουν χώρα όταν ο ZED αγγίζει και μασά τον υποτιθέμενο εγκέφαλο (βλ. Εικόνα 68).



Εικόνα 68: Ο Ryan/Zed τρώει τον ανθρώπινο εγκέφαλο προκαλώντας μυρμηγκιάσματα στο κοινό.

Τα δύο βίντεο παρόμοιας θεματολογίας της ASMRtist Bluewhisper συνδυάζουν τα υποείδη της ταξινόμησης ήχων και του παιχνιδιού ρόλων. Σε κανένα από τα δύο η δημιουργός δεν επιτελεί το ζόμπι, υιοθετώντας αντ' αυτού την περσόνα μιας επιβιώσασας. Το *Autopsy of a ZOMBIE ⚠\ ASMR*[801] την παρουσιάζει να φέρνει σε πέρας αυτοψία επί ενός ζόμπι, ενώ το βίντεο *Zombie Apocalypse Market ASMR Buying a New Backpack / Fabric / Crinkling / Backpack Demonstration*[802] την παρουσιάζει ως πωλήτρια. Σύμφωνα με το δικής της έμπνευσης σενάριο, η Bluewhisper παρουσιάζει διάφορα σακίδια τα οποία ενδεχομένως να είναι κατάλληλα για τη μεταφορά αντικειμένων που θα φανούν χρήσιμα για την επιβίωση σε έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο. Ειδικά αυτό το δεύτερο βίντεο αποτελεί ένα έξοχο παράδειγμα του πώς το ASMR δημιουργεί tingles παρόλο που, την ίδια στιγμή (ή ακριβώς επειδή, την ίδια στιγμή), μεταφέρει μια σειρά από πράγματα έξω από το σύνηθες πλαίσιό τους και τα φορτίζει με καινούριο νόημα (όπως περιέγραψε παραπάνω η Lepinska). Εδώ, το χάιδεμα, τα ελαφριά χτυπήματα στην επιφάνεια με τα ακροδάχτυλα, το άνοιγμα και το κλείσιμο των φερμουάρ, καθώς και άλλοι τρόποι χειρισμού κάθε σακιδίου και των συγκεκριμένων λεπτομερειών που το χαρακτηρίζουν, αποτελούν τις πυροδοτήσεις μέσα από τις οποίες η ASMRtist (και το κοινό) φτάνουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα της ανατριχίλας/της ηρεμίας/της περίσπασης από τα καθημερινά προβλήματα.

Η The White Rabbit ASMR επιτελεί ένα διαφορετικό τύπο ζόμπι, το οποίο είναι αποκρουστικό και αποκείμενο όσον αφορά την εμφάνισή του και, ταυτόχρονα, ο υποκινητής αλλά και, κατά μία έννοια, ο αποδέκτης τρυφερότητας και (αυτό)φροντίδας: δηλαδή, μια ζόμπι μακιγιέρ. Το βίντεο *ASMR | Zombie Does Your Makeup! □♀□ (Unintelligible, Propless, Sound Effects)*[803] περιλαμβάνει ένα κοντινό πλάνο στο πρόσωπο της ASMRtist ως ζόμπι, ενώ εκείνη κοιτά κατευθείαν στην κάμερα. Το μακιγιάζ της δεν είναι εντελώς ανόμοιο με εκείνο του The ASMR Ryan, απλώς είναι περισσότερο τρομακτικό – δηλαδή, λιγότερο χρωματιστό και pop. Περιστασιακά, μεταξύ του φακού και του προσώπου της, παρεμβάλλονται τα χέρια της, τα οποία υποτίθεται πως κρατούν διάφορα εργαλεία για μακιγιάζ καθώς και αντίστοιχα προϊόντα (η προσποίηση, η από κοινού αν και άρρητη παραδοχή πως κάποια πράγματα συμβαίνουν ή έστω είναι παρόντα μπροστά στην κάμερα ενώ τίποτα τέτοιο δεν ισχύει είναι βασικό στοιχείο του ASMR όπως και του παιχνιδιού ή του θεάτρου ή της οπτικοακουστικής μυθοπλασίας γενικά). Το ακροαματικό κομμάτι του βίντεο αποτελείται από ήχους τους οποίους παράγουν το στόμα και τα δάχτυλα της ASMRtist. Ένα δεύτερο «επεισόδιο»[804] του

[801]Bluewhisper. *Autopsy of a ZOMBIE ⚠ \ ASMR.* 17 Οκτωβρίου 20217. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=mODz4Yyptzs&t=689s Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2021.

[802] Bluewhisper. 22 Φεβρουαρίου 2021. *Zombie Apocalypse Market ASMR Buying a New Backpack / Fabric / Crinkling / Backpack Demonstration.* Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=loeJrjYy1ZI&t=451s Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2021.

[803] The White Rabbit ASMR. *ASMR | Zombie Does Your Makeup! □♀□ (Unintelligible, Propless, Sound Effects).* 1 Οκτωβρίου 2019. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=je2BgTlw5UA Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2021.

[804] The White Rabbit ASMR, ASMR | Zombie Does Your Makeup – PART 2 (ONLY Mouth Sounds + Unintelligible Whispering). 1 Νοεμβρίου 2020. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=a8vpZN_xRmg Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2021.

βίντεο συνεχίζεται πάνω στην ίδια ιδέα, αλλά βασιζόμενο σε ήχους από το στόμα και ανήκουστους ψιθύρους (μία ακόμα τεχνική του ASMR για την επίτευξη πυροδοτήσεων και άρα ανατριχίλων). Η διακριτικότητα των ήχων και στις δύο αυτές περιπτώσεις λειτουργεί αντιθετικά προς το φρικώδες μακιγιάζ – αυτή η διακριτικότητα είναι και η πηγή για το αίσθημα ευχαρίστησης και γαλήνης το οποίο προκύπτει από την παρακολούθηση των δύο αυτών βίντεο.

Φυσικά, το αποκείμενο, το αιματηρό και το μακάβριο στοιχείο δεν απουσιάζουν εντελώς από αυτές τις συμμείξεις των δύο κουλτουρών, του ASMR και των ζόμπι. Για παράδειγμα, η ASMRtist Miss Alyssa Jordan παρουσιάζει μια πολύ πιο αιματοβαμμένη εκδοχή της διαδικασίας της βρώσης μυαλών και σάρκας στο βίντεό της *ASMR EVIL ZOMBIE DOCTOR WITH EDIBLE BRAINS, FINGERS and BLOOD*[805], όπου, ντυμένη γιατρός, πίνει αίμα από φιάλες, τρώει δάκτυλα και έναν εγκέφαλο χρώματος κόκκινου-πορτοκαλί. Το πρόσωπό της –τα βλέφαρα, οι βλεφαρίδες και τα χείλη της– είναι έντονα βαμμένο σε σκούρο κόκκινο, καφέ και μαύρο χρώμα. Στα ρούχα της και την ιατρική της μάσκα έχουν στάξει αίματα, το ίδιο και στον τοίχο πίσω της (βλ. Εικόνα 69). Ακόμη και σε αυτή την πιο αιματηρή παραλλαγή του βίντεο βρώσης εγκεφάλων (brain eating), το ακουστικό κομμάτι δεν υστερεί σε απαλότητα και αισθητική ικανοποίηση.



Εικόνα 69: Στιγμιότυπο από το video της Miss Alyssa Jordan.

Τα βίντεο που αναλύθηκαν στις προηγούμενες παραγράφους δεν είναι τα μόνα του είδους τους. Δεν είναι καν σπάνια. Υπάρχουν πάρα πολλά βίντεο τα οποία συνδυάζουν τα ζόμπι με το ASMR στο YouTube, ιστότοπος ο οποίος αποτελεί και τη βασική πλατφόρμα για αυτού του είδους τα οπτικοακουστικά έργα γενικά. Όλα αυτά τα βίντεο αποδεικνύουν τη σύμμειξη του φρικώδους, τερατώδους ζόμπι και της γαληνευτικής διαδικασίας του ASMR. Ακριβώς όπως έχει συμβεί και με διάφορα συνηθισμένα, καθημερινά αντικείμενα, στα οποία οι ASMRtists

[805] Miss Alyssa Jordan ASMR. 31 Οκτωβρίου 2020. *ASMR EVIL ZOMBIE DOCTOR WITH EDIBLE BRAINS, FINGERS and BLOOD.* Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=a6g5Yngesvs Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2021.

έχουν δώσει καινούριο νόημα, δηλαδή τα έχουν μετατρέψει σε κάτι το ηρεμιστικό και αισθητικά (ηχητικά) ευχάριστο, έτσι και τα ζόμπι έχουν αποκτήσει εν προκειμένω ένα καινούριο νόημα, μια δυνατότητα να προκαλούν ευχαρίστηση και ηρεμία.

Ή μήπως αυτό δεν είναι κάτι το καινούριο; Έχει προ πολλού αποδειχθεί πως η παρακολούθηση και η ανάγνωση μυθοπλασίας η οποία εμπίπτει στο είδος του horror δύναται να έχει θετικό, θεραπευτικό αντίκτυπο στους θεατές ή αντίστοιχα στους αναγνώστες, ακόμα κι αν περιλαμβάνει τερατώδη όντα όπως τα ζόμπι[806]. Ο Freud έχει καταδείξει την αμφιθυμία προς τα πάντα ως κεντρικό χαρακτηριστικό του δυτικού πολιτισμού[807], ενώ συγγραφείς όπως ο Noël Carroll έχουν σημειώσει το «παράδοξο του τρόμου»[808], δηλαδή το ότι αποζητούμε να βλέπουμε ταινίες τρόμου, παρά τα συναισθήματα φόβου και δυσφορίας που μας προκαλούν – ή, μάλλον, ακριβώς επειδή μας προκαλούν αυτά τα αυναισθήματα. Αλλά η αποκρουστικότητα και ο φόβος είναι σχεδόν παντελώς απόντα εν προκειμένω, παρά το βαρύ μακιγιάζ και το υποτίθεται μακάβριο και βίαιο πλαίσιο στο οποίο εκτυλίσσεται καθεμιά από αυτές τις ιστορίες. Σε γενικές γραμμές, τα ζόμπι αυτού του είδους δεν είναι απειλητικά, ακόμη κι αν τρώνε εγκεφάλους ή άλλα μέρη του ανθρώπινου σώματος. Η τερατότητά τους είναι αποδεκτή, αλλά και η ελκυστικότητά τους είναι αναγνωρισμένη εκ των προτέρων. Ο ίδιος ο Carroll προσπαθεί αρχικά να εξηγήσει το παράδοξο του τρόμου καταδεικνύοντας πως αυτό που προκαλεί ευχαρίστηση είναι ολόκληρο το εκάστοτε αφήγημα, η εκάστοτε πλοκή του έντεχνου τρόμου και όχι το ίδιο το εκάστοτε τέρας[809] – αν και αυτή δεν είναι η οριστική εξήγησή του για το φαινόμενο. Ένα αφήγημα, ένα πλαίσιο είναι κάτι το αναγκαίο και στο ζόμπι ASMR. Αλλά αυτό το πλαίσιο, το σενάριο, δεν είναι τόσο σημαντικό όσο το ίδιο το ASMR. Αυτό που κάνει είναι να θέσει απλώς τη βάση επί της οποίας το ζόμπι θα επιτελέσει το ρόλο του ως συντρόφου παρά ως απειλής. Ως προμηθευτή ανατριχίλων, όχι τρόμου. Ακόμα και αν το αφήγημα θέλει το ζόμπι να είναι και τρομακτικό, ταυτόχρονα είναι συνοδοιπόρος, φίλος, κάποιος που θα κάνει το θεατή/ακροατή να νιώσει καλά. Για μια ακόμη φορά, είναι θέμα προσποίησης. ‘Έχουμε το ελεύθερο να το ερμηνεύσουμε και να το χρησιμοποιήσουμε με όποιο τρόπο μας αρέσει. Και στο ASMR, όπως και σε πολλά άλλα media και μορφές τέχνης, το ζόμπι γίνεται συχνά αποδεκτό ως κάτι το οικείο, όχι ως κάτι το ανοίκειο.

Αυτό που συμβαίνει στην πραγματικότητα εδώ είναι η παρόμοια με αρρώστια εξάπλωση των ζόμπι σε όλα τα είδη και τα πεδία της μαζικής κουλτούρας και των ψηφιακών μέσων. Μέσα σε αυτή την απεριόριστη ευπλαστότητά τους και την απήχησή τους τα ζόμπι είναι πανταχού παρόντα, διαχέονται παντού και διαπερνούν ακόμα και τα πιο αυστηρά όρια. Ακριβώς όπως θα έπραττε ένας ιός ή ένα παράσιτο, προσαρμόζονται στον οργανισμό στον οποίο έχουν προσκολληθεί – ο οργανισμός αυτός εν προκειμένω είναι το ASMR γενικά. Τα ζόμπι έχουν καταστεί ένας οικείος, άξιος εμπιστοσύνης, ευχάριστος σύντροφος, και για τους θεατές και για τους επινοημένους χαρακτήρες. Δεν είναι ο κόσμος του ASMR που

[806] Nicole Johnson, “How horror movies can help people overcome real-world trauma: Films that terrify you today may improve your fear responses tomorrow – and could provide relief from anxiety and stress”. 30 Οκτωβρίου 2020. Διαθέσιμο στο: https://www.nationalgeographic.com/science/article/howhorror-movies-can-help-overcome-trauma-and-relieve-stress. Προσπελάστηκε στις 10 Απριλίου 2021.

[807] Σίγκμουντ Φροϋντ. *Τοτέμ και Ταμπού*. Μετάφραση Χρήστος Αντωνίου. (Αθήνα: Επίκουρος, 2013), 192.

[808] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 159.

[809] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 179.

μεταμορφώνει τα ζόμπι σε κάτι το οποίο εκείνα δεν είναι, αλλά τα ζόμπι που εισβάλλουν και διαπερνούν ακόμη και αυτόν τον κόσμο ηρεμίας, χαλάρωσης και κατευναστικών ιδιοτήτων.

Μαζί με τις πιο αποκείμενες, βίαιες ενσαρκώσεις τους, τα ζόμπι γίνονται πλέον μια πηγή απόλαυσης και γαληνέματος. Τα ζόμπι γίνονται πλέον τόσο οικείο που μπορούν να προκαλέσουν στοργή, τρυφερότητα, φιλικότητα, οικειότητα και –έστω και πρόσκαιρη– ψυχική ηρεμία, όχι απλώς δέος και αποστροφή. Πρόκειται για μια ακόμη απόδειξη της απέραντης διάδοσής τους, αλλά και της ικανότητάς τους να καταλαμβάνουν, όπως οι ιοί, όλες τις πτυχές του πολιτισμού, όλα τα είδη αφήγησης. Και αυτή είναι η πιο αξιοθαύμαστη –και πιθανώς πιο τρομακτική– ιδιότητά τους.

4.4. Το ζόμπι ως εραστής

Αναζητώντας το λόγο για τον οποίο η σύζυγός του μετατράπηκε σε ζόμπι –αλλά και κάποια πιθανή θεραπεία για το πρόβλημα αυτό–, ο Joel Hammond, κεντρικός χαρακτήρας της σειράς *Santa Clarita Diet*, επισκέπτεται ένα βιβλιοπωλείο που ειδικεύεται σε θέματα αποκρυφισμού και μαγείας. Εκεί μαθαίνει για πρώτη φορά για την ύπαρξη των ταινιών zombie porn γενικά. Η κωμική αντίδρασή του –η οποία εκφράζεται τόσο σωματικά όσο και λεκτικά– στο άκουσμα του όρου δείχνει πως αυτό το είδος φιλμ του φαίνεται αποκρουστικό, αηδιαστικό. Φυσικά, το zombie porn δεν είναι απλώς μια επινόηση των σεναριογράφων της συγκεκριμένης σειράς: είναι υπαρκτό και αρκετά δημοφιλές.

Η ιδέα μιας πορνογραφικής ταινίας με ζόμπι μπορεί να προκαλεί αηδία στον Joel, ωστόσο η ίδια η πράξη της ερωτικής συνεύρεσης με ένα ζόμπι δεν του είναι άγνωστη. Η Sheila Hammond, βέβαια, δεν διαθέτει ούτε τη μορφή ούτε τον –περιορισμένο– βαθμό συνειδητότητας ούτε το modus operandi που χαρακτηρίζουν τα περισσότερα ζόμπι. Ναι μεν έχει πεθάνει και έπειτα αναστηθεί, ναι μεν το αίμα έχει σταματήσει να κυλά στις φλέβες της, ναι μεν κάποια κομμάτια του σώματός της τείνουν να αποκολλώνται από το υπόλοιπο, αλλά η ίδια έχει αναζωογονηθεί ακριβώς από αυτήν τη μετατροπή της σε ζόμπι. Μάλιστα, η αναζωογόνησή της έχει εξαιρετικά θετικό αντίκτυπο στη libido της και στην ερωτική ζωή με το σύζυγό της. Όπως και τα άλλα ζόμπι, βέβαια, συνεχίζει να επιθυμεί να φάει ανθρώπινη σάρκα, και αυτό προκαλεί διαφόρων ειδών προβλήματα τόσο σε εκείνη όσο και στην οικογένειά της. Γενικά, όμως, η ζομποποίησή της την καθιστά πιο δραστήρια, πιο έξυπνη, πιο λαμπερή, ακόμα και πιο επαγγελματικά επιτυχημένη. Επιπλέον, οι άνθρωποι τους οποίους επιλέγει να σκοτώσει, προκειμένου στη συνέχεια να τους καταβροχθίσει, επιδεικνύουν τοξική, κακοποιητική, έως και ξεκάθαρα εγκληματική συμπεριφορά, πράγμα που σημαίνει πως η Sheila μετατρέπεται όχι μόνο σε ζόμπι αλλά και σε ένα είδος υπερηρωίδας ή έστω εκδικήτριας.

Αν στο *Santa Clarita Diet* η ζομποποίηση έχει θετικό αντίκτυπο τόσο στο άτομο που την υπόκειται όσο και στην ερωτική ζωή του ατόμου αυτού με το σύντροφό του, στο *Warm Bodies* είναι η ερωτική επιθυμία και η συντροφικότητα που λυτρώνουν τον πρωταγωνιστή από την κατάσταση του ζόμπι. Το *Warm Bodies* βασίζεται στο ομότιτλο μυθιστόρημα το οποίο με τη σειρά του αντλεί έμπνευση από την ιστορία του Ρωμαίου και της Ιουλιέτας. Η ταινία χρησιμοποιεί όχι απλώς το κλισέ των δύο κεντρικών χαρακτήρων που ερωτεύονται παρότι ανήκουν σε αντίπαλες ομάδες, αλλά και μια σειρά από μοτίβα/tropes, τα οποία απαντώνται και στις πλέον συμβατικές και ξεκάθαρα εμπορικού προσανατολισμού ρομαντικές κωμωδίες. Έτσι, οι δύο κεντρικοί χαρακτήρες, ο R. και η Julie καυγαδίζουν, πάνε για βόλτα με το αμάξι, ακούνε δίσκους βινυλίου, κλαίνε στη βροχή κ.ο.κ. Στην πρώτη τους γνωριμία –η οποία

συμβαίνει κατά τη διάρκεια αψιμαχίας μεταξύ ζόμπι και ζωντανών– η Julie τον καρφώνει στην καρδιά, γεγονός του οποίου η συμβολική φόρτιση δεν μένει ασχολίαστη από τον ίδιο τον R στην voice-over αφήγησή του.

Η Julie ερωτεύεται τον R – και το συναίσθημα είναι αμοιβαίο. Όταν οι δυο τους φιλιούνται, ακριβώς στο χρονικό σημείο της κορύφωσης της ταινίας, αρχίζει και η μεταστροφή του R σε ζωντανό. Η στιγμή είναι αποφασιστική και επειδή πείθει τον Συνταγματάρχη Grigio, πατέρα της Julie και αρχηγό των ζωντανών, να συμμαχήσει με τα ζόμπι ενάντια στην τρίτη κατηγορία πλασμάτων που κυκλοφορούν στον μετα-αποκαλυπτικό κόσμο της ταινίας, τα Boneys. Όταν αυτά εξοντώνονται, ο κόσμος επανέρχεται στην προ αποκάλυψης κατάσταση, και τα ζόμπι ξαναγίνονται «φυσιολογικοί» άνθρωποι, μέσα από τη σύναψη σχέσεων έρωτα, φιλίας και τρυφερότητας με τους ζωντανούς. Όπως αναλύεται και σε άλλη υποενότητα του παρόντος κειμένου, η συμφιλίωση ζωντανών και ζόμπι, και η επαναφορά των δεύτερων στην πρότερη κατάστασή τους, οδηγεί και στην κατάλυση των συνόρων που είχαν χτιστεί για να χωρίζουν τις τρεις κατηγορίες πλασμάτων.

Η σχέση έρωτα και λύτρωσης είτε ως αλληλένδετων είτε ως αντιθετικών εννοιών σχολιάζεται και στο *Otto; or, Up with Dead People*. Αν και ποτέ δεν ξεκαθαρίζεται σε απόλυτο βαθμό, ο Otto μάλλον δεν είναι πραγματικό ζόμπι, αλλά ένας νεαρός άντρας που το παριστάνει, έχοντας προηγουμένως νοσηλευτεί σε ψυχιατρείο λόγω αμνησίας και σχιζοφρένειας. Η κατάσταση ή η επιτέλεση του ζόμπι τού χαρίζει έναν αντίστοιχο ρόλο στην ταινία μέσα στην ταινία, το *Up with Dead People*, της έντονα πολιτικοποιημένης αλλά και υπερφίαλης σκηνοθέτριας Medea Yarn.

Η ταινία *Otto* παρουσιάζει το ζόμπι ως μια ιδανική κατάσταση, τόσο σε ερωτικό όσο και σε πολιτικό επίπεδο. Ο Otto είναι πιο επιθυμητός, και σαν σεξουαλικός σύντροφος και σαν πρωταγωνιστής – πιο χαρισματικός ακριβώς λόγω της άρνησής του ακόμα και να προσπαθήσει να φανεί χαρισματικός. Κατ' αντιστοιχία προς τον R, η ζομποποιημένη κατάσταση του Otto, ή, τέλος πάντων, η από πλευράς του μίμηση της κατάστασης του ζόμπι, η ύπνωση, η αποστασιοποίηση, η μελαγχολία κι η ευαλωτότητά του τον καθιστούν πιο γοητευτικό από τους υπόλοιπους άντρες χαρακτήρες και πιο κατάλληλο για πρωταγωνιστή της ταινίας μέσα στην ταινία. Ταυτόχρονα, όμως, ακριβώς αυτά τα στοιχεία της συμπεριφοράς και της προσωπικότητας του Otto αναγιγνώσκονται από άλλα πρόσωπα της ιστορίας ως η μόνη λογική αντίδραση στον παραλογισμό του ύστερου καπιταλισμού, της μαζικής παραγωγής προϊόντων χωρίς πραγματική χρησιμότητα, των σχέσεων εξουσίας, της καταπίεσης των λιγότερο προνομιούχων, του ρατσισμού απέναντι στα ομοφυλόφιλα άτομα. Τέλος, κάποιες από τις ερωτικές σκηνές της ταινίας δεν αφορούν απλώς τη συνεύρεση μεταξύ ενός ζόμπι και ενός ζωντανού ανθρώπου. Αφορούν επίσης την καταβρόχθιση ζωντανών από τα ζόμπι, αλλά και τη χρήση των πληγών που έχουν προκύψει από αυτού του τύπου τη βιαιότητα ως σημεία διείσδυσης του μορίου του ζόμπι στο σώμα του μέχρι πρότινος ζωντανού εραστή του.

Αντίστοιχα, όπως έχει ήδη σημειωθεί, το premise του *Zombie Strippers!* είναι πως οι strippers που επιλέγουν να γίνουν ζόμπι είναι πιο ποθητές, πιο δημοφιλείς και άρα πιο επιτυχημένες επαγγελματικά. Σταδιακά, όλες –εκτός από δύο- οι εργαζόμενες στο bar του Ian Essko επιλέγουν να γίνουν νεκροζώντανες, μιας και αυτό θα τους αποφέρει περισσότερους πελάτες και θα εξασφαλίσει την παραμονή τους στην εν λόγω επιχείρηση. Θα επιφέρει επίσης την καταστροφή τόσο των ίδιων όσο και των υπόλοιπων θαμώνων και εργαζόμενων – και, βέβαια, του ιδιοκτήτη του bar, ο οποίος δεν είναι μεν υπεύθυνος για τη δημιουργία του ιού,

αλλά μεθοδεύει σταδιακά τη μετατροπή των γυναικών εργαζομένων του σε ζόμπι, φέρνοντάς τες αντιμέτωπες με το δίλημμα ζομποποίηση ή απόλυση.

Αναδεικνύονται, λοιπόν, τρεις βασικές τάσεις: 1) η μετατροπή του ζόμπι σε love interest, δηλαδή σε φορέα ή αντικείμενο ερωτικής επιθυμίας ή σε μετέχοντα σε μια σχέση συντροφικότητας και αγάπης ακόμα και χωρίς σαρκική συνεύρεση, 2) η επιτέλεση/την κατάσταση του ζόμπι ως πηγή ερωτικής απόλαυσης, 3) η απόλαυση που πηγάζει από την παρακολούθηση ταινιών –πορνογραφικών ή άλλων– όπου τα ζόμπι έχουν το ρόλο του ερωτικού συντρόφου. Αυτές οι τάσεις δεν αφορούν τη μυθοπλασία των ζόμπι συνολικά –τα ζόμπι παραμένουν ως επί το πλείστον φορείς κινδύνου στις ταινίες, τις σειρές και τα games-, αλλά είναι πλέον πολύ σημαντικές για να αγνοηθούν από την ανάλυση που επιχειρεί η παρούσα εργασία στο σύνολό της.

Ο Waller θεωρεί τα ζόμπι ως εξ ορισμού μη σεξουαλικά όντα[810] – βέβαια, όπως έχει φανεί επανειλημμένα, ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά των ζόμπι και ένας από τους βασικούς λόγους της απήχησής τους είναι ακριβώς αυτή η ικανότητά τους να διαφεύγουν των ξεκάθαρων, ορισμών. Η σημερινή περιγραφή του ως μη σεξουαλικού αναιρείται από την αυριανή, η οποία το χαρακτηρίζει ως το πλέον σεξουαλικό τέρας – και αυτή ενδέχεται να αναιρεθεί από κάποια επόμενη. Κι όμως, η σύνδεση μεταξύ ζόμπι και ερωτισμού, σεξουαλικότητας και σεξουαλικής βίας στο συγκεκριμένο είδος οπτικοακουστικής μυθοπλασίας υπάρχει από τότε που υπάρχει και το είδος αυτό. Ακόμα και στο *White Zombie*, την παλαιότερη ταινία αυτού του τύπου, εντοπίζεται μια τέτοια σχέση. Παρόλο που τα πρώτα, από χρονολογικής άποψης, ζόμπι που εμφανίζονται εκεί αποτελούν απλώς μια αγέλη άβουλων, υπνωτισμένων εργατών, το κυρίως θέμα της ταινίας είναι η υποδούλωση μιας γυναίκας από έναν άντρα, προκειμένου να την κάνει να ανταποκριθεί στις διαθέσεις του. Σύμφωνα με την ανάλυση του Jones η ίδια ταινία παρουσιάζει και έντονο το κουήρ στοιχείο: «Η σεξουαλικοποίηση των απέθαντων περιπλέκει την ταυτότητα του ζόμπι (ειδικά όσον αφορά το συναινετικό χαρακτήρα της σεξουαλικής πράξης)»[811].

Ο Elliott-Smith εντοπίζει την πρώτη σύνδεση μεταξύ σεξ και θανάτου στις ευρωπαϊκές (δηλαδή, ιταλικές, ισπανικές και γαλλικές) ταινίες με ζόμπι της δεκαετίας του 1970. Εκεί, τα ζόμπι δεν σεξουαλικοποιούνται ως τέτοια. Τα θύματά τους, όμως –εμφανίσιμες, ενίοτε και ημίγυμνες ή γυμνές γυναίκες–, εναντίον των οποίων κινούνται αχόρταγες ορδές, υποβάλλονται σε μια τέτοια σεξουαλικοποίηση. Ταυτόχρονα, οι μέθοδοι με τις οποίες τα ζόμπι εξοντώνουν ή εξοντώνονται –ο τρόπος με τον οποίο διατρυπιούνται ή διεισδύουν άλλα σώματα– είναι σεξουαλικά φορτισμένες, λειτουργούν ως αλληγορίες της σεξουαλικής πράξης. Επιπλέον, οι κραυγές, τα ανοικτά στόματα, θυμίζουν σκηνές οργασμού, και όχι θανάτου, και τα επίμαχα φιλμ «δημιουργούν έναν ανατριχιαστικό σύνδεσμο μεταξύ σωματικής ευχαρίστησης και σωματικού πόνου»[812]. Όπως εξηγεί και ο Elliott-Smith, αυτή η σύνδεση μεταξύ καταβρόχθισης και σεξουαλικής διείσδυσης, μεταξύ ζόμπι και σεξ, μεταξύ έρωτα και θανάτου, γίνεται κυριολεκτική και αποτυπώνεται ξεκάθαρα στο zombie porn: οι ανοικτές

[810] Gregory. A. Waller, *The Living and the Undead: From Stoker's Dracula to Romero's Dawn of the Dead* (Champaign, IL: University of Illinois Press, 1986), 280, παρατίθεται στο Elliott-Smith, "Death is the New Pornography!", 151.

[811] Jones, "Porn of the Dead", 8. Πρωτότυπο απόσπασμα: "…sexualization of the undead complicates the zombie identity (especially in terms of consent)".

[812] Jamie Russell, *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*. (London: Titan Books, 2005), στο 136. στο Elliott-Smith, "Death is the New Pornography!", .

πληγές, η φαγωμένη σάρκα, οι τρύπες που προκύπτουν από τη σήψη ή τη μάχη χρησιμοποιούνται και ως σημείο διείσδυσης και ερωτικής ηδονής. Το *Porn of the Dead* ή κάποιες ταινίες του Bruce LaBruce (π.χ. *Otto, or Up with Dead People, L.A. Zombie*[813]) απεικονίζουν τέτοιες ακριβώς σκηνές[814]. Τα ερωτικά ζόμπι λειτουργούν ως τέτοια, αλλά μιλάνε και για κοινωνικοπολιτικές πτυχές της σεξουαλικότητας, του σώματος, ή και πέρα από αυτά, για την πολιτική και την κοινωνία γενικά. Σχολιάζουν επίσης το ίδιο το (κινηματογραφικό) είδος των ζόμπι, την ιστορία του, τις αισθητικές και αφηγηματικές συμβάσεις του και ούτω καθεξής.

Ο Aldana Reyes βλέπει ομοερωτισμό και στοιχεία queerness στα ζόμπι ήδη από τα μέσα του 20ού αιώνα, ενώ ζόμπι με σεξουαλικές τάσεις που διαφέρουν ξεκάθαρα από τις επιταγές της ετεροκανονικότητας εμφανίζονται από τα τέλη της δεκαετίας του 1990 και μετά[815]. Για τον Grilli, το γκέι ζόμπι αναδύθηκε μέσα από τρία «μέρη» (δηλαδή, τρία μέσα, τρεις πτυχές της οπτικοακουστικής παραγωγής), τα οποία αντιπροσωπεύουν και τρεις ξεχωριστές κατευθύνσεις ως προς τη σημαντική του: «τα ερασιτεχνικά βίντεο, τον ανεξάρτητο κινηματογράφο και τον mainstream κινηματογράφο»[816]. Καθένα από αυτά τα μέσα περιλαμβάνει και μια διαφορετική αναπαράσταση του ζόμπι: στην πρώτη, το γκέι ζόμπι «αποτελεί παρωδία […] του ομοφυλόφιλου (ενν. άντρα) ως κατ' εξακολούθηση καταναλωτή 'κρέατος' και των ομοφυλοφιλικών παρορμήσεων ως μιας μεταδιδόμενης παθολογίας»[817]. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτού είναι η cult, ερασιτεχνική ταινία μικρού μήκους *Gay Zombie*[818]. Ο ανεξάρτητος κινηματογράφος του Bruce LaBruce δημιουργεί ένα ζόμπι πολύ μεγαλύτερης πολυπλοκότητας, ένα μετα-τέρας.[819] Παρομοίως, ο Aldana Reyes βλέπει το γκέι ζόμπι να εμφανίζεται σε ένα ευρύ φάσμα υποειδών από τα τέλη της δεκαετίας του 1990 και μετά – ταινίες που κυκλοφόρησαν απευθείας σε VHS, σε καλλιτεχνικά πορνό, σε παρωδίες που ανέβηκαν στο YouTube, σε διαφημίσεις, και σε ξεκάθαρα πορνογραφικές ή art-house ταινίες[820]. Τα ζόμπι αυτά εκφράζουν τόσο τη σεξουαλικότητά τους όσο και την ιδιότητά τους ως νεκροζώντανων με διάφορους τρόπους, οι οποίοι αφορούν τα θύματά τους, τη ζωή τους μετά τη ζομποποίηση ή τον αυτοπροσδιορισμό τους ως ζόμπι, παρόλο που δεν έχουν ζομποποιηθεί στ' αλήθεια. Επιπλέον, παρουσιάζουν διάφορους βαθμούς συνειδητότητας[821]. Αυτά που δεν διαθέτουν επίγνωση «λειτουργούν ως υπενθύμιση της κοινωνικής λήθης στην οποία καταδικάζονται οι σεξουαλικές μειονότητες». Τα ζόμπι με συνειδητότητα και νοημοσύνη, έχουν επίγνωση και της σεξουαλικότητάς τους, αλλά και των κοινωνικών απόψεων περί αυτής της σεξουαλικότητας, της ανοικτής έκφρασής της, καθώς και των επιδράσεων που έχουν πάνω τους τυχόν μεταδιδόμενες νόσοι.

Εκκινώντας από το θέμα των νοημόνων ζόμπι, των ζόμπι που κατέχουν επίγνωση και μια κάποια (κοινωνική) συνείδηση, ο Grilli βρίσκει πως τα στοιχεία της συμπόνιας και της ενσυναίσθησης είναι ακόμα πιο έντονα στα γκέι ζόμπι. Θεωρεί, μάλιστα, πως αυτό είναι το

---

[813] *L.A. Zombie*. Σκηνοθεσία Bruce LaBruce. PPV Networks, Dark Alley Media, Wurstfilm, 2010.
[814] Elliott-Smith, "Death is the New Pornography!", 151-2.
[815] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 5.
[816] Grilli, "Queering" 54.
[817] Grilli, "Queering", 54.
[818] *Gay Zombie*. Σκηνοθεσία Michael Simon. 2007. Passion Fruit Productions.
[819] Grilli, "Queering", 55.
[820] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 5.
[821] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 5-6.

κοινό στοιχείο όλων τους, ανεξαρτήτως του υποείδους στο οποίο ανήκει η αντίστοιχη ταινία από την οποία έχει προέλθει το καθένα από αυτά. Αυτό το κοινό στοιχείο το «φρικτό, πλήρως αλλοτριωμένο τέρας, μια καλόκαρδη ή γλυκιά ή τουλάχιστον προβληματική προσωποποίηση της ετερότητας»[822]. Υποθέτω πως με το «προβληματική» ο Grilli εννοεί εδώ ότι το εν λόγω είδος ζόμπι δεν είναι μονόπλευρο και ξεκάθαρα, αποκλειστικά κακό ή τερατώδες.

Το *Otto; or, Up With Dead People* έχει γυριστεί και εκτυλίσσεται ως επί το πλείστον στο Βερολίνο των τελών της δεκαετίας του 2000. Η ταινία του LaBruce αποτελεί ένα κολάζ από είδη, κινηματογραφικά ρεύματα και αισθητικούς κώδικες – αυτή η συρραφή συνάδει με τη διαρκή σύγχυση και την κατάσταση απώλειας ταυτότητας, υπό την οποία τελεί ο κεντρικός χαρακτήρας. Πρόκειται επίσης για μια ταινία στην οποία συνυπάρχουν τρεις (τουλάχιστον) διαφορετικές, μικρότερες ταινίες: η μία αφήγηση ακολουθεί τον ίδιο τον Otto –ένα ζόμπι το οποίο είναι μεν νοήμον αλλά τελεί υπό κρίση ταυτότητας και έχει αποφασίσει προς το παρόν να μην φάει ανθρώπινη σάρκα– λίγο προτού να φτάσει στο Βερολίνο και τους ανθρώπους με τους οποίους συναναστρέφεται στη γερμανική μεγαλούπολη, και μέχρι και τη στιγμή που αποφασίζει να φύγει και από εκεί. Η δεύτερη αφήγηση αφορά το *Up with Dead People*, ένα πολιτικό φιλμ της σκηνοθέτριας Medea Yarn, σχετικά με μια εξέγερση των ζόμπι και στην οποία καταλήγει να πρωταγωνιστήσει ο Otto, ως το πλέον ιδανικό (και ερωτικά ελκυστικό) ζόμπι. Εκτός του ότι παρακολουθούμε πλάνα από την ταινία αυτή, παρακολουθούμε και το ίδιο το γύρισμα της ταινίας, καθώς και τις σχέσεις που αναπτύσσει ο Otto με την Medea και τους υπόλοιπους συντελεστές. Επιπλέον, παρακολουθούμε μια σειρά από συνεντεύξεις της σκηνοθέτριας του *Up With Dead People* και του άλλου πρωταγωνιστή της, Fritz. Οι δυο τους μιλάνε στην κάμερα για το πώς γνώρισαν τον Otto, αλλά και για το ίδιο το *Up with Dead People*. Σε κάποια στιγμή, η Medea προβάλλει για χάρη του Otto και άλλων συνεργατών της κομμάτια από δύο παλιότερες ταινίες της Medea. Τέλος, η σύντροφος της Medea, Hella, εμφανίζεται πάντα ως πρωταγωνίστρια του βωβού κινηματογράφου, ασπρόμαυρη ακόμα και όταν όλο το υπόλοιπο πλάνο είναι έγχρωμο – σαν να παίζει σε μια εντελώς διαφορετική ταινία. Κεντρικό ρόλο καθ' όλη τη διάρκεια του *Otto; Or, Up with Dead People* παίζουν οι voice-over αφηγήσεις του Otto και της Medea, ως επιπλέον σχολιασμοί ή περιγραφές όλων των παραπάνω γεγονότων.

Ο κόσμος του *Otto* –και ακόμη περισσότερο της ταινίας-μέσα-στην-ταινία, *Up with Dead People*– είναι ένας κόσμος που μόλις τώρα βγαίνει από μια (ακόμη) μεγάλη επιδημία. Οι φορείς της επίμαχης νόσου –όλοι τους νεκροζώντανοι, ομοφυλόφιλοι άντρες– λογίζονται ως τερατώδεις, ως ζόμπι. Αρχικά η αντιμετώπισή τους υπήρξε όχι απλώς εχθρική αλλά πολεμικού τύπου (όσο μαθαίνουμε για αυτήν από τη voice-over αφήγηση της σκηνοθέτριας-μέσα-στην-ταινία, Medea Yarn, στην οθόνη προβάλλονται εικόνες βομβαρδισμών, τανκς κ.λπ.). Σταδιακά, ωστόσο, οι νεκροζώντανοι «εξελίσσονται»: ξαναγίνονται μέρος της ευρύτερης κοινωνίας και αποκτούν ένα ποσοστό αυτοεπίγνωσης και ικανότητας επικοινωνίας, παρόλο που ο εκφοβισμός και η αρνητική αντιμετώπιση από την πλευρά των ετεροφυλόφιλων ζωντανών δεν εκλείπουν εντελώς.

Είναι προφανής η σύνδεση των γκέι ζόμπι του *Otto; Or, Up with Dead People* με το HIV/AIDS και όλες τις κοινωνικές/ηθικολογικές παραμέτρους του, αν και ποτέ δεν γίνεται ευθεία αναφορά σε αυτό κατά τη διάρκεια της ταινίας του LaBruce. Ειδικά στα πρώτα χρόνια της εμφάνισής της, εκείνη η νόσος συνδέθηκε με μια συγκεκριμένη κοινωνική ομάδα, τους

[822] Grilli, "Queering", 53-4.

ομοφυλόφιλους άντρες, παρόλο που δεν αφορούσε αποκλειστικά αυτούς. Η αντιμετώπιση της εν λόγω κοινωνικής ομάδας και των σεξουαλικών πρακτικών της από τα ΜΜΕ και την ετεροκανονική κοινωνία γενικότερα κατέστη ακόμη πιο εχθρική εξαιτίας του ιού, ο οποίος παρουσιαζόταν από τον κυρίαρχο δημόσιο λόγο ως αποτέλεσμα της ηθικής κατάπτωσης των νοσούντων, ως κάτι που δεν διέφερε από «κατάρα από το θεό». Κάτι ανάλογο συμβαίνει και στο *Otto*, σχετικά με τη νόσο των γκέι ζόμπι:

> «Η επιστροφή των νεκρών ήταν το σημαίνον μιας τιμωρίας της ανθρωπότητας από το Θεό. Μια τέτοια θεολογική εξήγηση κέρδισε ακόμα πλατύτερη απήχηση με το που κατέστη σαφές πως αυτός ο τελευταίος κύκλος ζόμπι ήταν ομοφυλοφιλικός. Μια γκέι πανούκλα είχε κατέλθει στην ανθρωπότητα»[823].

«Γκέι πανούκλα» ήταν ένας από τους τρόπους με τους οποίους αναφέρονταν στο AIDS τα mainstream ΜΜΕ κατά τη δεκαετία του 1980, φράση η οποία σήμαινε πως η νόσος έπληττε κυρίως τους γκέι άντρες αλλά και πως, μέσω αυτής, η συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων μόλυνε και όλες τις υπόλοιπες, οδηγώντας την ανθρωπότητα γενικά σε καταστροφή. Η αντιμετώπιση του ιού HIV/AIDS και των πασχόντων από αυτόν έχει βελτιωθεί κατά τις τελευταίες δεκαετίες, και σε επίπεδο ιατρικής και σε επίπεδο κοινωνίας. Από την άλλη, όμως, όπως συμβαίνει με όλες τις νόσους και τις επιδημίες, όσο μικρότερη είναι η οικονομική δυνατότητα ενός ατόμου, τόσο μικρότερη είναι και η πρόσβαση του σε φάρμακα, ποιοτική τροφή και στέγαση, ψυχολογική υποστήριξη και ούτω καθεξής, και άρα σε προστασία από έναν τέτοιο ιό. Ειδικά σε περιόδους επιδημιών και πανδημιών, όπως έγινε ξεκάθαρο και από την τρέχουσα κρίση της COVID-19, ασκείται ακόμα πιο έντονα από τις νεοφιλελεύθερες κυβερνήσεις η νεκροπολιτική – μια νοοτροπία η οποία βλέπει τη ζωή ως προνόμιο που δεν χρειάζεται να το διαθέτουν όλοι οι σήμερα ζώντες και η οποία χωρίζει τον πληθυσμό σε αυτούς που θα επιβιώσουν και σε αυτούς που θα πεθάνουν από τη νόσο (ή, έστω, σε όσους θα προστατευτούν καλύτερα και σε όσους θα προστατευτούν ανεπαρκέστερα από αυτή). Συνήθως οι μεν είναι πιο ευκατάστατοι και λιγότερο *Άλλοι* από τους δε.

Σε σχετικό σημείωμά του, ο σκηνοθέτης Bruce LaBruce συνοψίζει όλα τα παραπάνω ως ακολούθως:

> «Υπάρχει επίσης η μεταφορά της πανούκλας, μιας και τα ζόμπι απεικονίζονται συχνά ως ιογενή και μεταδοτικά. Παρόλο που δεν επέλεξα να το εκφράσω υπερβολικά κυριολεκτικά, υπάρχει σίγουρα μια υπόγεια αναφορά στο AIDS, στον Otto, ο οποίος μπορεί να ερμηνευθεί ως μια φρικτή εκδήλωση προς τα έξω μιας σύγχρονης, πολιτικής νόσου. Ως ένας ευάλωτος, άστεγος νεαρός γκέι, διαγράφει επίσης την εχθρότητα και την ομοφοβία η οποία είναι ακόμα προφανής στη σύγχρονη κουλτούρα[824].»

[823] *Otto; or, Up with Dead People*, σενάριο Bruce LaBruce.

[824] Bruce LaBruce. "Otto: an introduction". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://incognitumhactenus.wordpress.com/otto-an-introduction/ Προσπελάστηκε στις 11 Δεκεμβρίου 2022.

Παράλληλα, ωστόσο, με τον ηθικό/υγειονομικό πανικό γύρω από το AIDS και την ομοφυλοφιλία και τη σταδιακή αποκλιμάκωσή του, οι τελευταίες δεκαετίες έχουν φέρει μια βελτίωση για τη ζωή των LBGTQI+ ατόμων γενικά, σε θέματα ορατότητας, δικαιωμάτων, αστυνομικής βίας, δυνατότητας για γάμο και υιοθεσία ή παρένθετες εγκυμοσύνες, πρόσβασης σε υψηλόβαθμες θέσεις εργασίας, συμμετοχής στα κοινά και τη διακυβέρνηση και ούτω καθεξής. Βελτίωση, βέβαια, δεν σημαίνει παντελή έκλειψη των προβλημάτων για όλα τα μέλη της γκέι κοινότητας. Με όρους επιδημιών και διαχείρισής τους, η νεκροπολιτική ασκείται και εντός της γκέι κοινότητας ορίζοντας πως οι περισσότερο προνομιούχοι και συμβιβασμένοι θα έχουν καλύτερη πρόσβαση στην περίθαλψη, τη φαρμακευτική αγωγή κ.λπ. από ό,τι περιθωριοποιημένα άτομα όπως ο Otto.

Στο σινεματικό κόσμο του, ο LaBruce «χρησιμοποιεί τα γκέι ζόμπι προκειμένου να ασκήσει μια αναρχο-πανκ κριτική των σύγχρονων κουήρ συμπαιγνιών με την νεκροπολιτική εξουσία, εκείνες τις επίσημες και ανεπίσημες συμφωνίες που κρίνουν κάποιες ζωές ως πιο πολύτιμες από άλλες»[825]. Από την άλλη, οι ταινίες του τείνουν να υπονοήσουν πως ο κομφορμισμός των γκέι στην ετεροκανονικότητα, η ομοκανονικότητα αποτελεί μια ακόμα πιο τρομακτική, παρότι μη κυριολεκτική μορφή θανάτου[826]. Επιπλέον, το έργο του LaBruce έχει, μεταξύ άλλων, ως στόχο την ανάδειξη του τρόπου με τον οποίο ο καπιταλισμός επιδρά αρνητικά στις γκέι κοινότητες και διακρίνεται από μια νοσταλγία για τις εξαφανισμένες πλέον «δημιουργικές, συμπονετικές και ανταγωνιστικές μορφές κουήρ καθημερινότητας, οι οποίες αποτελούσαν κάποτε το αντικείμενο του φθόνου όλων των υπολοίπων (υπο)κουλτουρών»[827].

Έχουν εκφραστεί αμφιβολίες στη σχετική βιβλιογραφία περί του κατά πόσο το *Otto; Or, Up with Dead People* αποτελεί όντως κριτική κατά της ομοκανονικότητας. Τουλάχιστον σύμφωνα με την McGlotten η στάση του LaBruce απέναντι στη ζόμπι νεκροσεξουαλικότητα (όρος του Elliott-Smith)[828], δεν είναι ακριβώς ξεκάθαρη. Η πράξη του σεξ και η γενικότερη ανακάλυψη της σεξουαλικότητας από τα ζόμπι είναι από τη μία πηγή λύτρωσης και χαράς, από την άλλη πηγή εκμηδένισης, καταστροφής, απάθειας[829]. Για τον McGlotten, αυτή η αμφισημία δυσκολεύει και το να γίνει κατανοητό αν μια ταινία σαν το Otto, για παράδειγμα, αποτελεί κριτική της γκέι κουλτούρας (από έναν κοινωνό της, όπως ο LaBruce) ή εξύμνηση και ενστερνισμό της.

Άλλοι συγγραφείς είναι πιο βέβαιοι: το *Otto; Or, Up with Dead People* αποτελεί κριτική της ομοκανονικότητας αλλά όχι και της ομοφυλοφιλίας ως τέτοιας. Χρησιμοποιώντας το ζόμπι, ένα τέρας που συνδέεται με τον καταναλωτισμό, ο LaBruce σχολιάζει «την κατάσταση του γκέι αντρικού σώματος κατά τον 21ο αιώνα» και αναδεικνύει το δικό του μίσος για «την 'πολιτικά ορθή' εκδοχή των γκέι αντρών, δηλαδή ομοφυλόφιλους άντρες οι οποίοι προσυπογράφουν το 'ετεροφυλοφιλικό παράδειγμα' με το να γίνουν η 'ομοφυλόφιλη ρέπλικά

[825] Shaka McGlotten, "Zombie porn: necropolitics, sex and queer sexualities". *Porn Studies* 1, no. 4 (2014): 360-277, 362. Πρωτότυπο απόσπασμα: "LaBruce uses zombies to level an anarcho-punk critique at contemporary queer collusions with necropolitical power, those formal informal arrangements that deem some lives more valuable than others".

[826] Shaka McGlotten, "Zombie porn…", 362.

[827] McGlotten, "Zombie porn…", 374.

[828] Στο πρωτότυπο: necrosexuality.

[829] McGlotten, "Zombie porn…", 369.

του'» καθώς και για τον ιεραρχικό κομφορμισμό της γκέι κοινότητας[830] – ιεραρχία στην οποία ο Otto κατέχει χαμηλότατη θέση (αν και ο ίδιος δεν θεωρεί αναγκαίο να ενταχθεί καν σε αυτή).

Και μόνο η ίδια η χρήση της λέξης «εξελίσσονται» στο *Otto; Or, Up with Dead People* αναφορικά με τους ομοφυλόφιλους άντρες-ζόμπι και την καλύτερη διαδικασία ένταξής τους στην κοινωνία σημαίνει πως η ένταξη αυτή, η προσαρμογή, είναι μια προσπάθεια που θα πρέπει να κάνουν *εκείνοι* –να αλλάξουν, να προσποιηθούν, να συμβιβαστούν, να απεμπολήσουν κομμάτια της φύσης τους, να δείξουν περισσότερο αρρενωποί, να αποκλείσουν μέλη της ίδιας τους της κοινότητας ή να δεχτούν τον εξοστρακισμό των μελών αυτών από τρίτους– και όχι μια προσπάθεια που θα πρέπει να γίνει από την ίδια την κοινωνία προκειμένου να αγκαλιάσει, να δεχτεί εντός της, ειλικρινά και ουσιαστικά, τη διαφορετικότητα των γκέι ζόμπι. Επομένως, σύμφωνα με αυτή την ανάγνωση, δεν είναι η κοινωνία που γίνεται πιο ανεκτική ή πιο ακριβοδίκαιη, είναι τα γκέι ζόμπι που υποτάσσονται και αναγνωρίζουν την ήττα τους. Με ένα διαφορετικό τρόπο από, λ.χ., του *Fido*, αλλά και πάλι αρνητικό. Παράλληλα, τα προβλήματα βίας και διακρίσεων –και στο *Otto* και στο *Up with Dead People* και στην πραγματική ζωή– συνεχίζονται, ακόμα και για τους γκέι που έχουν καλοπληρωμένες θέσεις, έχουν παντρευτεί και έχουν παιδιά. Και εκεί έγκειται η προβληματικότητα της ομοκανονικότητας, σύμφωνα με διάφορους/ες κριτικούς της.

Συνοπτικά, η ομοκανονικότητα ορίζεται ως η επιθυμία γκέι και λεσβιών να συμμετάσχουν σε ετεροσεξουαλικά μοντέλα αναπαραγωγής (όχι απλώς του ανθρώπινου είδους, αλλά και της κοινωνικής τάξης στην τωρινή μορφή της, του καπιταλισμού και των σχέσεων εξουσίας και ιεραρχίας που αυτός προκρίνει), δημιουργώντας οικογένειες στα πρότυπα των ετεροφυλοφιλικών οικογενειών[831]. Πρόκειται για νοοτροπία η οποία «δεν απειλεί τα κυρίαρχα ετεροκανονικά ιδεώδη, εικασίες, και θεσμούς, αλλά αντιθέτως τα στηρίζει και τα παγιώνει»[832]. Αυτό το φαινόμενο έχει «τριπλό αποτέλεσμα, καθώς ανοίγει το δρόμο για: (1) τη νομιμοποίηση μιας απολιτικοποιημένης γκέι κουλτούρας εντός του ευρύτερου πολιτισμικού φαντασιακού ('είμαστε ακριβώς σαν εσάς!')· (2) την πρόσβαση των 'συνετών' γκέι σε νεοφιλελεύθερες λεωφόρους οι οποίες προηγουμένως έμεναν κρυμμένες από αυτούς, περιλαμβανομένης της ελεύθερης αγοράς, της αναγνώρισης από το κράτος, της αποδοχής της δικής τους οικογενειακής ζωής και του πατριωτισμού τους· και (3) του νεοφιλελεύθερου εγχειρήματος που έχει ως σκοπό την αύξηση των ακολούθων του (οι οποίοι θα δουλεύουν αδιάκοπα ώστε να διατηρήσουν τις αξίες του) και να διαφοροποιηθούν ακόμα περισσότερο από τους τερατώδεις άλλους»[833].

---

[830] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 6-7.

[831] Trevor Grizzell, "Re-animating the Social Order: Zombies and Queer Failure", στο Shaka McGlotten και Steve Jones (επιμ.) *Zombies and Sexuality: Essays on Desire and the Living Dead*. (Jefferson: McFarland, 2014), 129.

[832] Lisa Duggan, *The Twilight of Equality*. (Boston: Beacon Press, 2003), 50. Παρατίθεται στο Cocarla, "A Love Worth Un-Dying For: Neoliberalism and Queered Sexuality in Warm Bodies", στο Shaka McGlotten και Steve Jones (επιμ.) *Zombies and Sexuality: Essays on Desire and the Living Dead*. (Jefferson: McFarland, 2014), 61.

[833] Cocarla, "A Love Worth Un-Dying For", 61. "Πρωτότυπο απόσπασμα: "The effects of this are threefold, allowing for: (1) the legitimization of a depoliticized gay culture within the larger cultural imaginary ("we are just like you!"); (2) "rational" gays' access to neoliberal avenues previously hidden from them, including the free market, state recognition and acceptance of their domesticity, and patriotism; and (3) the neoliberal project to both expand its followers (who will continuously work to uphold its values) and to further differentiate themselves from monstrous others."

Πέρα από τη συζήτηση σχετικά με την ομοκανονικότητα –ή σε συνέχεια αυτής–, υπάρχει γενικά μια ευθεία σύνδεση μεταξύ του κινηματογραφικού και τηλεοπτικού τέρατος (όχι μόνο του ζόμπι, αλλά κυρίως αυτού) και του ομοφυλόφιλου ατόμου. «Και το τέρας και το ομοφυλόφιλο άτομο έχουν απεικονισθεί από την κουλτούρα ως κοινωνικοί απόκληροι και, ιστορικά, έχουν βρει καταστροφικό τέλος»[834]. Η ανάλυση της αναπαράστασης του μεν βοηθά στην ανάλυση και της αναπαράστασης ή της εμπειρίας του δε[835]. Τα τελευταία χρόνια σημειώνεται μια όλο και μεγαλύτερη άνοδος στην απεικόνιση αμιγώς και ξεκάθαρα κουήρ τεράτων[836]. Το να αποκτά, όμως, ένα τέτοιο τέρας πρωταγωνιστική θέση σε μια κινηματογραφική αφήγηση είναι ένα πρόσφατο φαινόμενο των τελευταίων δεκαετιών, με σειρές όπως το *True Blood*[837] και το *American Horror Story*[838], αλλά και πλειάδα οπτικοακουστικών μυθοπλασιών με θέμα τα ζόμπι[839]. Το ζόμπι είναι ακόμα πιο ταιριαστό από τα υπόλοιπα όντα ως σημαίνον του ομοφυλοφίλου, λόγω της πιθανότητας της μόλυνσης, αλλά και λόγω του κοινωνικού αποκλεισμού, της ακραίας ετερότητας και των μεν και του δε[840]. Και οι δύο κατηγορίες σηματοδοτούν την απειλή εναντίον της ταυτότητας ή εναντίον της κοινότητας[841], μαζί με τον κίνδυνο της μόλυνσης ή του εκφυλισμού (σωματικού, σεξουαλικού, ηθικού):

> «… ο λόγος περί τερατότητας έρχεται στην επιφάνεια, επειδή το ομοφυλόφιλο άτομο γίνεται αντιληπτό, σε ένα επίπεδο ως συμμετέχον στις ίδιες παραμέτρους αποκλεισμού και τρόμου/φρίκης όπως το ζόμπι. Παράγει αηδία, φόβο ή, στις χειρότερες περιπτώσεις, ενεργό μίσος σε ένα ευρύτερο πλαίσιο. Στο άλλο επίπεδο, ωστόσο, αυτοί οι χαρακτήρες περιθωριοποιούνται από την γκέι κοινότητα˙ είναι εγγενώς διαφορετικοί από τους γκέι ανθρώπους, με τους οποίους μοιράζονται μόνο τη σεξουαλικότητα και τις προκαταλήψεις που επιπίπτουν στους κοινωνικούς απόκληρους[842].»

Σε συνέχεια της σύνδεσης μεταξύ ζόμπι και ομοφυλόφιλων ατόμων, ο LaBruce προσθέτει και την παράμετρο της ερωτικής συνεύρεσης ή της αναζήτησης, έστω, ερωτικών συντρόφων, στο πλαίσιο της γκέι κοινότητας:

---

[834] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 2-3.

[835] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 3.

[836] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 2.

[837] *True Blood*. Δημιουργός Alan Ball. Your Face Goes Here Entertainment, HBO, 2008-2014.

[838] *American Horror Story*. Δημιουργοί Brad Falchuk, Ryan Murphy, Halley Feiffer. Brad Falchuk Teley-Vision, Ryan Murphy Productions, 20th Century Fox Television, 2011- .

[839] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 3.

[840] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 3.

[841] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 2.

[842] Aldana Reyes, 6. Πρωτότυπο απόσπασμα: "… the discourse of monstrosity is invoked because the homosexual is perceived as, on one level, partaking of the same parameters of exclusion and horror as the zombie. S/he produces disgust, fear or, in the worst cases, active hatred in the broader context. On another level, however, these characters are marginalized from the gay community; they are intrinsically different from other gay humans, with whom they only share their sexuality and the prejudices visited upon social outcasts".

> «Η ομοφυλοφιλική εμπειρία είναι πρόσφορη προκειμένου να παρουσιαστεί υπό το πρίσμα του ζόμπι. Αν έχετε προσπαθήσει ποτέ να ψωνιστείτε σε ένα πάρκο ή στους διαδρόμους ενός χαμάμ, θα ξέρετε πως μπορεί να μοιάζει ακριβώς όπως το *Night of the Living Dead*! (Δεν το λέω αυτό απαραίτητα με την κακή έννοια: η ανωνυμία των νεκρών, τα ανταλλάξιμα μέρη του σώματος, η σεξουαλική έκσταση – όλα αυτά μπορούν να έχουν πλάκα και να είναι συναρπαστικά!)[843].»

Η υπόθεση της ταινίας (των ταινιών) αφορά την άφιξη του Otto, ενός νεαρού γκέι άντρα (το αν είναι όντως ζόμπι δεν ξεκαθαρίζεται ποτέ στην εντέλεια), στο Βερολίνο. Ακόμα κι αν είναι ζόμπι, ο Otto δεν είναι μέρος κάποιας αγέλης ή ορδής. Κινείται μόνος του αποστασιοποιημένος από όλους. Επιπλέον, πάσχει από κρίση ταυτότητας. Βλέπει τους ζωντανούς ως θηράματα, ως εχθρούς αλλά και ως αντικείμενα του ερωτικού ενδιαφέροντός του:

> «Οι ζωντανοί μου φαίνονται όλοι σαν το ίδιο πρόσωπο. Και δεν μου αρέσει και πολύ αυτό το πρόσωπο. Προσπαθώ να νιώσω σύνδεση με αυτούς, αλλά είναι δύσκολο».[844]

Έχει ήδη σχολιαστεί το γεγονός ότι η οπτική γλώσσα του *Otto; or, Up with Dead People* είναι ένα σύμφυρμα από διάφορα ετερογενή στοιχεία, είδη, χρωματικές παλέτες (ασπρόμαυρο αλλά και διάφορες παραλλαγές του έγχρωμου), μέσα (υλικό τραβηγμένο τόσο σε φιλμ όσο και ψηφιακά) κ.λπ. Παρατηρείται επίσης ευρεία χρήση των διπλοτυπιών – ένα αφηγηματικό μέσο το οποίο ενίοτε συμβολίζει το πέρασμα του χρόνου, αλλά κυρίως αναμειγνύει πολλές εικόνες μαζί, κατ' αντιστοιχία με αυτό που ο Otto έχει ονομάσει «σούπα της συνειδητότητάς»[845] του, το συνεχές μπέρδεμα, η συνεχής συνύπαρξη σκόρπιων, αόριστων αναμνήσεων και τωρινών οπτικών ερεθισμάτων στο μυαλό του, η συνεχής αδυναμία να καταλάβει τον κόσμο που έχει γύρω του αλλά και το ποιος ήταν προτού να γίνει ζόμπι. Αυτοί οι αλλεπάλληλοι συνδυασμοί, όχι πάντα αρμονικοί, αποτελούν σύμβολο της *διττής διττότητας* του χαρακτήρα: κάποιου που είναι μονίμως συγχυσμένος σχετικά με την ίδια του την ταυτότητα (δεν γνωρίζει καν το πραγματικό του όνομα, απλώς συστήνεται ως Otto), αλλά και της νεκροζώντανης κατάστασής του[846].

---

[843] Bruce La Bruce, "Otto: an introduction". https://incognitumhactenus.wordpress.com/otto-an-introduction/ Προσπελάστηκε στις 11 Δεκεμβρίου 2022.

[844] *Otto; or, Up with dead People.* Σενάριο Bruce LaBruce.

[845] *Otto; or, Up with dead People.* Σενάριο Bruce LaBruce.

[846] Το ρεύμα του γερμανικού εξπρεσιονισμού έχει μια αρκετά μεγάλη παρουσία (ίσως και λόγω του μέρους στο οποίο επέλεξε να τη γυρίσει ο Καναδός LaBruce), ειδικά στην ταινία-μέσα-στην-ταινία, το *Up With Dead People*: ασπρόμαυρη φωτογραφία με χρήση του κιαροσκούρο, βωβό παίξιμο (με τα μάτια και με χειρονομίες), λοξές γωνίες λήψης. Επιπλέον, η σύντροφος της Medea, Hella, όχι απλώς μοιάζει με την πρωταγωνίστρια του Pabst, Louise Brooks (όσον αφορά και τα μαλλιά και τα ρούχα), αλλά προβάλλεται και σε ασπρόμαυρο φιλμ, ακόμα και όταν όλο το υπόλοιπο πλάνο είναι έγχρωμο, με τρεμόπαιγμα παρόμοιο με αυτό μιας παλιάς ταινίας. Η Hella δεν μιλά ποτέ και παίζει αποκλειστικά με το βλέμμα και τις χειρονομίες, αμφότερα υπερτονισμένα. Ένα παλιομοδίτικο πιανιστικό μοτίβο ακούγεται κάθε φορά που εκείνη εμφανίζεται στην οθόνη. Τα πλάνα της Hella έχουν γυριστεί σε φιλμ. Είναι σαν να παρακολουθούμε μια ακόμα ταινία-μέσα-στην-ταινία, ως επί το πλείστον αποκομμένη από την υπόλοιπη δράση.

Η διττή φύση του ζόμπι σηματοδοτείται και ηχητικά: κάθε εμφάνιση του Otto, αλλά και διάφορων άλλων ζόμπι, συνοδεύονται από ένα συνειδητά ενοχλητικό κολάζ αταίριαστων και αμοιβαία ακυρωνόμενων ήχων: λόγια τονική μουσική, ατονική/πειραματική/ηλεκτρονική μουσική, ηλεκτρονικά και άλλα εφέ, διάλογοι από δευτερογενείς πηγές, καθώς και ατάκες σε voice over, ηχογραφημένες ειδικά για την ταινία, όλα αυτά συνυπάρχουν και συνοδεύουν τον Otto εντός της ίδιας σκηνής, ειδικά στο πρώτο μισό της ταινίας. Συνοδεύουν επίσης τον Fritz όταν μετατρέπεται σε ζόμπι, στην ταινία-μέσα-στην-ταινία, *Up with Dead People*. Αυτό το εύρημα όσον αφορά τον ηχητικό σχεδιασμό –αποτέλεσμα διεξοδικής δουλειάς από τον LaBruce και το επιτελείο του– μας δίνει να «γευτούμε» ακόμα καλύτερα αυτό που ο ίδιος ο Otto περιγράφει ως «σούπα της συνειδητότητάς του».

Αυτό το ηχητικό (και ενίοτε οπτικό) σύμφυρμα που σηματοδοτεί την εμφάνιση του Otto και άλλων νεκροζώντανων στην ταινία, σηματοδοτεί, όμως, και κάτι ευρύτερο, που το οποίο υπερβαίνει τα στεγανά της οπτικοακουστικής μυθοπλασίας με ζόμπι, και χαρακτηρίζει ευρύτερα την τρέχουσα ιστορική περίοδο. Αυτή η πληροφοριακή σύγχυση, η θραυσματικότητα της εμπειρίας, η υπερπληθώρα ερεθισμάτων και η υπερβολικά πολυποίκιλη και ετερόκλητη αισθητική δεν απαντάται μόνο στον Otto ή μόνο στα ζόμπι γενικά. Αποτελεί ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά της ανθρώπινης (ή μετα-ανθρώπινης) κατάστασης στην ύστερη νεωτερικότητα, στον ύστερο καπιταλισμό. Και αυτή ακριβώς η ομοιότητα μεταξύ νεκροζώντανου επινοημένου ζόμπι και ζωντανού, πραγματικού ανθρώπου συνιστά ακόμη μια απόδειξη του ότι ανάμεσα σε όλα τα τέρατα, αυτό που αποτυπώνει πληρέστερα τη σύγχρονη εποχή, είναι το ζόμπι.

Ακόμα και σε φιλοσοφικό-ψυχολογικό-κοινωνιολογικό επίπεδο, η μορφή του ζωντανού νεκρού και ειδικά του ζόμπι είναι απόλυτα ταιριαστή με την εποχή της μετα- ή υπερνεωτερικότητας, και, μάλιστα, σε μεγαλύτερο βαθμό από τον βρικόλακα, το τέρας του Frankenstein ή τον λυκάνθρωπο: «Είτε ως έσχατο σημείο της νεωτερικότητας είτε ως ρήξη με τις αρχές της, η μετανεωτερικότητα αποδέχεται (ενίοτε εξυμνεί) την πολυφωνία, την πολυποικιλότητα, την υβριδικότητα, την κατάργηση της γραμμικής αφήγησης (Jameson, 1999), την άναρχη καταγραφή μεμονωμένων στιγμών και γεγονότων, την αταξία, τη ρευστότητα, την επιτάχυνση και την χωροχρονική αποστασιοποίηση (Giddens Giddens, 1991 και 2001)»[847].

Σε αυτό το πλαίσιο αμφιθυμίας και διχασμού ή υβριδικότητας, δηλαδή, σε αυτό το «φαντασιακό δίπολο της πληρότητας/πόλωσης, γοητείας/απειλής, εντοπίζεται η πηγή μιας πληθώρας φαινομένων της καθημερινότητας, της ψυχοπαθολογίας και της κουλτούρας, από την αλληλοσαγήνευση σε μια δυαδική σχέση, έως τη μετάθεση των απειλητικών προθέσεων στο παρανοϊκό παραλήρημα, τη σαγήνη του γκροτέσκου, 'του νεκρού που εξακολουθεί να ζει', δρώντας στις ιστορίες τρόμου της μαζικής κουλτούρας και της υποκουλτούρας και, εν τέλει, έως την οριακή ταλάντευση της μετανεωτερικότητας μεταξύ εμπιστοσύνης και διακινδύνευσης και τις συνέπειές της»[848]. Αυτό που προκύπτει είναι

[847] Μυρσίνη Βασιλοπούλου και Νικόλας Χρηστάκης, «Ηχογραφώντας την υπερνεωτερικότητα: τα σημεία των 'υπερνεωτερικών καιρών' και η ανίχνευσή τους στο δίσκο των Foxygen, *…And star power*»στο Γιάννης Ν. Κολοβός και Νικόλας Χρηστάκης (επιμ.) *Το ροκ πέθανε… ζήτω το ροκ!: Κείμενα για τις σύγχρονες μουσικές τάσεις και υποκουλτούρες*. (Αθήνα: Εκδόσεις Απρόβλεπτες, 2018), 143.
[848] Πατρίτσια Γερακοπούλου, *Παιδιά του Σούπερμαν*. (Αθήνα: Παπαζήσης, 2009), 50.

> «μια ταυτότητα παλίμψηστη (Bauman, 2002: 58), που αποτελεί προϊόν στιγμιαίων πειραματισμών και πολλαπλών αλληλοεπικαλύψεων από μορφές που συναρμολογούνται και με την ίδια ευκολία που αποσυναρμολογούνται. Η εικόνα του εαυτού διαιρείται σε πολλαπλά αυτόνομα, αυτονοηματοδοτούμενα στιγμιότυπα και η ταυτότητα συγκροτείται αποσπασματικά μέσα από μια σειρά από 'καινούριες αρχές' και όχι επί μιας σταδιακής, ιστορικής και προοδευτικής ανοικοδόμησης»[849].

Ο Bauman έχει επίσης χαρακτηρίσει αυτή την εποχή ως «μια εποχή συνεχούς εμφάνισης και εξαφάνισης, αντί για μια εποχή ύπαρξης και σταματήματος της ύπαρξης»[850], και κατ' επέκταση μια μεταανθρώπινη εποχή[851]. Ο Otto πάσχει από αυτήν ακριβώς την απώλεια ταυτότητας, τη θραυσματικότητα της εμπειρίας, αυτή τη νεκροζώντανη κατάσταση την επιστροφή από και προς το θάνατο. Αυτό το σύμφυρμα ήχων και εικόνων αποτυπώνει στην εντέλεια τη συνεχή σύγχυσή του, αλλά αποτυπώνει στην εντέλεια και τη δική μας σύγχυση, τη δική μας συνεχή διάσπαση προσοχής, τη δική μας αναποφασιστικότητα η οποία προέρχεται από μια τέτοια υπερπληθώρα ερεθισμάτων. Ταυτόχρονα είναι ακριβώς αυτή η σύγχυση και, παράλληλα, η αποστασιοποίηση από τους πάντες και τα πάντα που τον καθιστά γοητευτικό τόσο για άλλους χαρακτήρες της ταινίας, όσο και, πιθανώς, για θεατές της. Ως προς αυτό, ο Otto διαθέτει πολλά κοινά στοιχεία με δύο άλλους απέθαντους χαρακτήρες της οπτικοακουστικής μυθοπλασίας του 21ου αιώνα: το ζόμπι R από την ταινία *Warm Bodies*, και τον βρικόλακα Edward από τη σειρά ταινιών *Twilight.*

Ταυτόχρονα απρόσιτος και προσιτός, αποστασιοποιημένος αλλά και συμμετέχων σε ομαδικές προσπάθειες, όμορφος αλλά και με παρακμάζον σώμα, στυλάτος αλλά και εκκεντρικός, ευάλωτος και ψυχρός, ο Otto, ακριβώς όπως και οι δύο προαναφερθέντες ακολουθεί την παράδοση του ρομαντικού-γοτθικού χαρακτήρα, ο οποίος ασκεί μεγάλη γοητεία τόσο εντός όσο και εκτός των μυθοπλασιών στις οποίες εμφανίζεται. Δεν είναι η πρώτη φορά που αυτός ο τύπος χαρακτήρα εμφανίζεται σε ταινία με ζόμπι. Ο Paul Holland από *το I Walked with a Zombie* είναι ένας τέτοιος άνθρωπος, βασισμένος στον κύριο Rochester από την *Jane Eyre*. Ωστόσο, εκείνος ήταν ζωντανός και υπεύθυνος για την καταπίεση ενός ζόμπι (της συζύγου του). Αντιθέτως, ο Otto, ο R και ο Edward είναι νεκροζώντανοι.

Οι ομοιότητες του Otto ειδικά με τον R είναι προφανέστατες: το τζιν και η ζακέτα με κουκούλα, τα γενικώς βρόμικα ρούχα και δέρμα, τα μαλλιά με τις αφέλειες, τα υψηλά ζυγωματικά, το χρώμα των ματιών είναι όλα παρόμοια (βλ. Εικόνα 70). Το *Warm Bodies* γυρίστηκε πέντε χρόνια μετά από την ταινία του LaBruce και δεν είναι απίθανο να έγινε μια συνειδητή προσπάθεια κοπιαρίσματος του στυλ του Otto. Και ο Romero δημιούργησε έναν

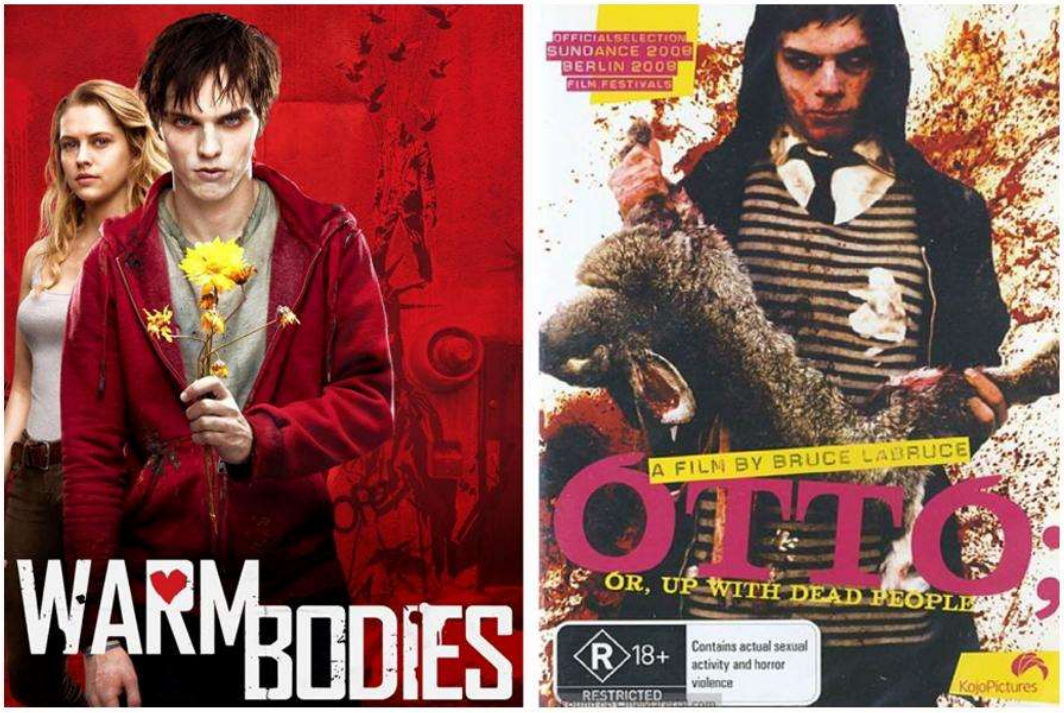
---

[849] Γερακοπούλου, *Παιδιά*, 64.

[850] Zygmunt Bauman, *Mortality, Immortality and Other Life Strategies*. (Stanford: Stanford University Press, 1992), 175, παρατίθεται στο Kiene Brillenburg Wurth και Inge Van De Den, "Posthumously Speaking: Thanatography in a Posthuman Age". *Frame, Journal of Literary Studies*. 25.1, 2012, 47-68, 49. Πρωτότυπο απόσπασμα: "we live in an age of perpetual appearance and disappearance, instead of being and the cessation of being".

[851] Brillenburg-Wurth και Van De Den, "Posthumously Speaking", 50.

παρόμοιο χαρακτήρα στο *Survival of the Dead*[852], την τελευταία ταινία του. Την Jane O'Flynn: ένα αιωνίως άπιαστο ζόμπι, με το οποίο είναι ερωτευμένος ο πρωταγωνιστής Sarge Crockett. Ίσως αυτό το στοιχείο του άπιαστου, του απόμακρου, του μυστηριώδους είναι που καθιστά τα ζόμπι γοητευτικά τόσο για τους υπόλοιπους χαρακτήρες της εκάστοτε ταινίας ή σειράς, όσο και για το κοινό που τις παρακολουθεί. Εκτός των άλλων, οι συγκεκριμένοι χαρακτήρες είναι φορείς μιας νόσου, η οποία έχει οδηγήσει στην πνευματική και σωματική κατάπτωσή τους.



Εικόνα 70: Προωθητικές αφίσες του *Warm Bodies* και του *Otto; or, Up with Dead People.*

Η Sontag έχει δείξει το πώς η ασθένεια, σε διάφορες εκφάνσεις της, μπορεί και αυτή να ασκήσει γοητεία – ξεκινώντας από τη φυματίωση, η οποία προσέδιδε στους νοσούντες μια σαγηνευτική αδυναμία και χλωμάδα πολύ κοντινή στο ρομαντικό ιδεώδες, κατά τον 19ο αιώνα, έως την κατάθλιψη, η οποία είχε παρόμοια επίδραση σε όσους αντίκρυζαν τα θύματά της κατά τον 20ό αιώνα[853]. Σε σχέση με τον βρικόλακα, το ζόμπι φτάνει το στοιχείο τόσο της νόσου όσο και της αποστασιοποίησης στο απώτερο, πιο ακραίο σημείο του. Ο βρικόλακας κοινωνικοποιείται περισσότερο, έστω κι αν η δράση του είναι συνήθως κρυφή και στοχευμένη σε συγκεκριμένα θύματα. Θα πρέπει να καταβάλει προσπάθεια, να αποπλανήσει, να χειριστεί καταστάσεις και ανθρώπους, να ταξιδέψει (όπως ο Δράκουλας από την Τρανσυλβανία στην Αγγλία, στο μυθιστόρημα του Stoker), να δωροδοκήσει, να υποκριθεί. Το ζόμπι, παρόλο που δυνητικά μπορεί να μολύνει μεγαλύτερο αριθμό ανθρώπων, είναι πιο αποστασιοποιημένο, οι ζωντανοί είναι αυτοί που πρέπει να καταβάλουν προσπάθεια να το προσεγγίσουν. Αυτό συμβαίνει και στον Otto.

[852] *Survival of the De*ad. Σκηνοθεσία George A. Romero. Blank of the Dead, Devonshire Productions, New Romero, Sudden Storm Productions, 2009.
[853] Susan Sontag. *Illness as Metaphor*. (New York: Farrar, Straus and Giroux, 1978), 29-30.

Ο ίδιος ο Otto, ως γκέι ζόμπι χαρακτήρας δεν διαφέρει από έναν (γκέι) έφηβο, όσον αφορά τα προβλήματά του, την αποξένωσή του, την ανικανότητα προσαρμογής[854]. Ακόμα και εμφανισιακά, όσον αφορά τα ρούχα του, το χτένισμά του, την ντροπαλότητά του ο Otto είναι πιο κοντά στην εικόνα ενός εφήβου, παρά ενός ευπροσάρμοστου ατόμου, κουήρ ή όχι (και άρα έρχεται σε αντίθεση με την εξωστρεφή και μεθοδική Medea και τον ευρύτερο κοινωνικό και επαγγελματικό κύκλο της). Αρκετοί από τους «συμβιβασμένους» και προνομιούχους γκέι άντρες της ταινίας τρέφουν δυσπιστία προς τον Otto, αν και μερικοί έλκονται σεξουαλικά από αυτόν. Ο Otto δεν είναι απλώς ένα γκέι ζόμπι, αλλά ένας Ετεροποιημένος Άλλος (othered other), δηλαδή, ένας Άλλος εντός της γκέι κοινότητας. Δεν λειτουργεί απλώς ως ένα σώμα όπου συναντώνται το ζόμπι ως τέρας και ο γκέι άντρας ως κοινωνικά αποκλεισμένος (δηλαδή ως «τέρας»), αλλά ως ένας γκέι άντρας που θεωρείται ως ζόμπι (δηλαδή, απόκληρος, τέρας) και εντός της γκέι κοινότητας[855]. Αυτό είναι ένα από τα κεντρικά θέματα –πιθανώς και το κεντρικό– της ταινίας του LaBruce.

Στην αρχή της ταινίας, η αποστασιοποίηση του βασικού χαρακτήρα έχει και μια άλλη πτυχή. Το συγκεκριμένο ζόμπι επιλέγει συνειδητά να απόσχει από την καταβρόχθιση ανθρώπινης σάρκας μέχρις ότου να καταφέρει να λύσει τα δικά του, προσωπικά προβλήματα ταυτότητας. Ωστόσο, αυτός ο συνδυασμός περιέργειας για τους ζωντανούς, προσωπικών αναζητήσεων και ανάγκης ικανοποίησης των ερωτικών του αναγκών τον κρατά σε κίνηση και τον οδηγεί προς ένα συγκεκριμένο προορισμό:

> «Δεν ήξερα που πήγαινα. Ήξερα μόνο ότι με τραβούσε προς τα μπρος μια όλο και αυξανόμενη μυρωδιά. Η μυρωδιά της ανθρώπινης πυκνότητας. Η μυρωδιά της σάρκας. Το Βερολίνο.»[856]

Στη γερμανική μεγαλούπολη, μετά από μια σύντομη τριβή του με τη σκηνή των εκεί γκέι κλαμπ και τη συνεύρεση με έναν πρώτο ερωμένο (για τον οποίο δεν μας διευκρινίζεται οριστικά αν τον έχει κατακρεουργήσει ή αν έχουν απλώς συνευρεθεί ερωτικά με έναν πολύ ακραίο τρόπο), ο Otto εισέρχεται στον κύκλο της σκηνοθέτριας Medea Yarn (αναγραμματισμός της σκηνοθέτριας, χορογράφου και ηθοποιού Maya Deren, η οποία είχε, μεταξύ άλλων, ασχοληθεί και με την Αϊτή και το vodou). Η Medea γυρίζει το *Up with Dead People*, ταινία με θέμα μια ομάδα από γκέι ζόμπι τα οποία επαναστατούν απέναντι στην καταπίεση που δέχονται από τους στρέιτ ζωντανούς (πράξεις βίας από στρέιτ σε γκέι παρακολουθούμε τόσο στην κυρίως ταινία όσο και στην ταινία μέσα στην ταινία). Εντοπίζει στο πρόσωπο του Otto τον ιδανικό πρωταγωνιστή της. Δεν πιστεύει πως ο Otto είναι όντως ζόμπι, αλλά πιστεύει πως η επιλογή του να προσποιηθεί, να επιτελέσει το ζόμπι αποτελεί, πρώτον, την κατάλληλη στάση απέναντι στην καπιταλιστικό τρόπο οργάνωσης της ανθρώπινης κοινωνίας: η αποστασιοποίηση, η σιωπή, η βραδύτητα, η άρνηση της παραγωγικότητας όπως την εννοεί το τρέχον πολιτικοοικονομικό σύστημα, η αποχή από τον υπερκαταναλωτισμό. Δεύτερον, η το προσόν εκείνο που καθιστά τον Otto τέλειο προκειμένου να πρωταγωνιστήσει στην ταινία της.

Σύμφωνα με τον Fritz, τον άλλο βασικό ηθοποιό στην ταινία της Medea, ο Otto, «ήταν ο κούφιος άνθρωπος, το κενό σημαίνον πάνω στο οποίο μπορούσε η Medea να προβάλει τις

---

[854] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 7.

[855] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 8.

[856] *Otto; or, Up with Dead People*. Σενάριο Bruce LaBruce.

πολιτικές της πεποιθήσεις»[857]. Μια tabula rasa, στην οποία οι κινηματογραφιστές εντός της ταινίας προβάλλουν αυθαίρετα τη δική τους ιδεολογία. Βέβαια, ο Otto έχει επίγνωση της ύπαρξής του, της (εντός ή εκτός εισαγωγικών) νεκροζώντανης κατάστασής του και της σεξουαλικότητάς του. Αλλά η Medea μεταχειρίζεται τον Otto σαν ένα ιθαγενή ο οποίος δεν γνωρίζει την ίδια τη ζωή του, και θεωρεί εαυτή επιφορτισμένη με το καθήκον να τον πληροφορήσει για τα συναισθήματά του, τις πολιτικές του θέσεις, τη μη ζωή του, μέσα από την ταινία της. Η αυθαίρετη απόδοση νοήματος σε αυτό το ζόμπι σώμα και η συμβολοποίηση του με άλλο τρόπο από εκείνο που αντιλαμβάνεται ο ίδιος ο Otto τον εαυτό του είναι και αυτή μια μορφή υποδούλωσης και κακοποίησης, μια απόδειξη της ιεραρχικής οργάνωσης που παρατηρείται και εντός της συγκεκριμένης κοινότητας. Επιπλέον, ο Otto πέφτει θύμα της ανοιχτής, κατά πρόσωπον ειρωνείας άλλων γκέι αντρών, όπως επίσης και της ειρωνείας και της σωματικής βίας στρέιτ αντρών.

Από την πλευρά της, η Medea είναι χειριστική, κάνει τα πάντα για να τελειώσει την ταινία της. Είναι, επίσης, ο πλέον camp χαρακτήρας, υπό την έννοια του ακραίου στόμφου και της σοβαροφάνειας, αλλά και υπό την έννοια πως το καλλιτεχνικό όραμά της εμπίπτει σε έναν από τους βασικούς ορισμούς του camp, με βάση τη θεωρία της Susan Sontag: τόσο καλό που είναι κακό. Κάποια στιγμή, η Medea προβάλλει για χάρη του Otto, της Hella και άλλων συνεργατών της, δύο παλιότερες μικρού μήκους ταινίες της. Η δεύτερη φέρει τον διανοουμενίστικο, δήθεν ποιητικό, στην πραγματικότητα βλακώδη τίτλο *Lascivious Ballet of Meditation on the Ordeal of the Death Ritual in the Mirror of the Transfigured Night*[858]. Η υπερτονισμένη δραματικότητα, η κοινότοπη αλλά κραυγαλέα κινησιολογία των χορευτών-πρωταγωνιστών του και οι σοβαροφανείς εκφράσεις των προσώπων τους σε αυτή τη δεύτερη ταινία μικρού μήκους εντείνει τη γελοιότητα και υπογραμμίζει ακόμα παραπάνω την απόσταση μεταξύ του τι είναι και του τι πιστεύει πως είναι η Medea. Ο ίδιος ο LaBruce δείχνει να συμφωνεί με το πολιτικό περιεχόμενο της ταινίας που προσπαθεί να γυρίσει η Medea αλλά και με τα λεγόμενά της γενικώς, αλλά ταυτόχρονα τα υπονομεύει, δίνοντας στη σκηνοθέτρια αυτό το έντονα θεατρινίστικο τρόπο ομιλίας και γενικότερης έκφρασης. Ή αλλιώς, συμφωνεί με τις ίδιες τις απόψεις, αλλά θεωρεί πως, στα χείλη της Medea και των άμεσων συνεργατών της (εξαιρουμένου του Otto), γίνονται κενά φληναφήματα.

Η κριτική στάση του LaBruce απέναντι και στη Medea (και στην ομοκανονικότητα) αντανακλά και τον κατά περιπτώσεις αποδοκιμαστικό τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζει το ρεύμα του New Queer Cinema (παρότι, υποτίθεται, μέλος του). Το ρεύμα εμφανίστηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1980 ως συνέχεια του queer cinema της δεκαετίας του 1970 (αντιπροσωπευτικοί auteurs του οποίου υπήρξαν, μεταξύ άλλων, οι Chantal Akerman και Rainer Werner Fassbinder[859]), περιλαμβάνει ανοικτά γκέι σκηνοθέτες όπως ο Todd Haynes, ο Gregg Araki και ο Gus Van Sant, και αφορά ταινίες που ήταν πρωτοποριακές ως προς τη μορφή τους και επικεντρωμένες σε ομοφυλόφιλα άτομα/ιστορίες, ως προς το περιεχόμενό τους[860].

---

[857] *Otto; or, Up with Dead People*. Σενάριο Bruce LaBruce.

[858] Μεταφράζεται ως: «Λάγνο μπαλέτο του στοχασμού πάνω στο μαρτύριο του τελετουργικού του θανάτου στον καθρέφτη της μεταμορφωμένης νύχτας».

[859] Leanne Dawson, "Queer European Cinema: queering cinematic time and space". Studies in European Cinema, 12:3, 185-204, DOI: 10.1080/17411548.2015.1115696

[860] Morgan Llghtle. "The incandescent rage of New Queer Cinema is as necessary now as it was 30 years ago". 27 Οκτωβρίου 2021. Διαθέσιμο στο https://xtramagazine.com/culture/new-queer-cinema-now-211275 Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020.

Αν και έχει ενίοτε εκφράσει την εκτίμησή του προς τους Haynes, Araki και Van Sunt[861,862], αλλού ο LaBruce έχει διαχωρίσει τη θέση του από το ρεύμα αυτό, συντασσόμενος με το λεγόμενο Queercore και αναφέροντας πως δεν βρίσκει ομοιότητες ανάμεσα στη δική του καλλιτεχνική προσέγγιση και εκείνη «ενός μάτσου πλουσιόπαιδων που έχουν πτυχία σημειωτικής θεωρίας και φτιάχνουν ξερά ακαδημαϊκά φιλμ, που περιλαμβάνουν υπερβολικά τονισμένες μεταφορές σχετικά με το AIDS και με άντρες του [LBGT περιοδικού] *Advocate*»[863]. Αυτό το τελευταίο, ειρωνικό σχόλιο δεν είναι τυχαίο, μιας και ο Haynes όντως ολοκλήρωσε τέτοιες σπουδές στο Πανεπιστήμιο Brown[864], ενώ ο LaBruce βάζει και τη Medea και τον Fritz να χρησιμοποιούν τέτοιου είδους ορολογία αναφορικά με τον Otto, τα ζόμπι και τον κινηματογράφο γενικά.

Κατ' αντιστοιχία προς τον LaBruce, ο ίδιος ο Otto αδιαφορεί για το κινηματογραφικό όραμα της Medea, έστω κι αν δέχεται να συνεισφέρει στην πραγμάτωσή του. Η αναζήτησή του –για τον εαυτό του, για τον έρωτα, για την αυτογνωσία– συνεχίζεται και πέρα από τη διαδικασία του γυρίσματος του *Up with Dead People*, και πέρα από τη συνύπαρξη με τη Medea, τη Hella, τον Fritz και τον κύκλο τους. Η περιπλάνησή του στο Βερολίνο τον φέρνει τελικά όντως αντιμέτωπο με το παρελθόν του. Πρώτα με την παλιά του οικογένεια, η οποία διατηρεί κρεοπωλείο στο εμπορικό κέντρο της πόλης: η συνάντηση δεν διαφέρει πολύ από εκείνη ενός γκέι ατόμου το οποίο έχει εκδιωχθεί από το σπίτι του εξαιτίας της σεξουαλικότητάς του και αναγκάζεται να ξαναέρθει αντιμέτωπο με τους μετανιωμένους άμεσους συγγενείς του. Ο Otto αποφεύγει τη διάδραση μαζί τους. Αργότερα, συναντιέται με τον παλιό του έρωτα, τον Rudolf. Ειδικά αυτή η δεύτερη σκηνή προσφέρει κάποιες παραπάνω πληροφορίες στο θεατή για το ποιος ήταν ο Otto προτού να γίνει ζόμπι ή προτού να αρχίσει να προσποιείται το ζόμπι: απ' ό,τι φαίνεται, ήταν τρόφιμος σε ψυχιατρείο λόγω σχιζοφρένειας, αν και ο LaBruce δεν καταρρίπτει εντελώς την εντύπωση που έχει δημιουργήσει έως τώρα για τον κεντρικό χαρακτήρα του. Ξεδιαλύνει, όμως, και στον ίδιο τον κεντρικό χαρακτήρα της ταινίας τις ψευδαισθήσεις του πως θα μπορούσε να βρει αυτό που αναζητούσε –δηλαδή, τον ίδιο του τον εαυτό, την αυτοαποδοχή– στο Βερολίνο, μιας και ο Rudolf δεν ενδιαφέρεται να ξανασυνάψει σχέση με τον Otto. Η συνάντηση λειτουργεί λυτρωτικά ακριβώς επειδή δείχνει στον Otto πως το παρελθόν δεν είναι τόσο ειδυλλιακό όσο πίστευε. Τούτων δοθέντων, το ζόμπι αποφασίζει να φύγει και από το Βερολίνο, εγκαταλείποντας ταυτόχρονα και την ταινία της Medea.

Και έτσι, σταδιακά, οι δύο ιστορίες –η κυρίως ταινία, *Otto*, και η ταινία μέσα στην ταινία, *Up with Dead People*– κορυφώνονται. Ο ομώνυμος χαρακτήρας φεύγει από το

---

[861] Mónica Delgado & José Sarmiento-Hinojosa. "My Films are a kind of critique to certain gay culture". 19 Αυγούστου 2018. Διαθέσιμο στο https://desistfilm.com/bruce-labruce-interview/ Προσπελάστηκε στις 19 Σεπτεμβρίου 2020.

[862] Catherine Night. "A Philosophy of Homosexuality – An interview with Bruce LaBruce. 21 Απριλίου 2015. Διαθέσιμο στο https://fourthreefilm.com/2015/04/a-philosophy-of-homosexuality-an-interview-with-bruce-labruce/ Προσπελάστηκε στις 19 Σεπτεμβρίου 2020.

[863] Thomas Waugh. *Romance of Transgression in Canada: Queering Sexualities, Nations, Cinemas*. (Montreal: McGill-Queen's University Press, 2006), 229. Πρωτότυπο απόσπασμα: "a bunch of rich kids who have degrees in semiotic theory, who make dry, academic films with overdetermined AIDS metaphors and *Advocate* men in them".

[864] John Semley. "Todd Haynes explores how we see and how we are seen in Carol" 10 Δεκεμβρίου 2015. Διαθέσιμο στο https://www.theglobeandmail.com/arts/film/todd-haynes-explores-how-we-see-and-how-we-are-seen-in-drama-carol/article27689832/ Προσπελάστηκε στις 20 Αυγούστου 2020.

Βερολίνο, μη έχοντας μπορέσει ούτε εκεί να βρει κάτι που να τον ενδιαφέρει, δηλαδή, τον ίδιο του τον εαυτό, αλλά έχοντας καταλάβει επίσης πως δεν υπάρχει τίποτα που να τον κρατά πια στο Βερολίνο: τόσο η γνωριμία με την ομοκανονική κοινότητα της Medea του Fritz και των υπολοίπων όσο και η εκ νέου συνάντηση με τον Rudolf τον έχουν βοηθήσει να απαλλαγεί από τις ψευδαισθήσεις ή τις φρούδες ελπίδες του παρελθόντος. Συνεχίζει το ταξίδι του προς το Βορρά της Γερμανίας, προσμένοντας να βρει εκεί περισσότερα γκέι ζόμπι που να μοιάζουν με εκείνον και όχι με την ομάδα των κινηματογραφιστ(ρι)ών. Σε ένα από τα τελευταία πλάνα της ταινίας, τον ακούμε σε voice-over να εκφράζει την αισιοδοξία του, ενώ ταυτόχρονα τον βλέπουμε με φόντο ένα ουράνιο τόξο. Ο Elliott-Smith Βρίσκει τη χρήση του ουράνιου τόξου ειρωνική[865], αλλά το blog post του LaBruce μάλλον τον διαψεύδει, χαρακτηρίζοντας, πρώτον, την παρουσία αυτού του μετεωρολογικού φαινομένου στο πλάνο συμπτωματική (δεν είναι αποτέλεσμα ειδικών εφέ), και, δεύτερον, το ίδιο το τόξο ως όμορφο. Άρα, ο σκοπός του μάλλον είναι όντως να δημιουργήσει ένα αισιόδοξο φινάλε[866].

Παρομοίως, η ταινία μέσα στην ταινία, *Up with Dead People*, επίσης φτάνει στην κορύφωσή της, έστω και με τον πρωταγωνιστή της (δηλαδή, και πάλι τον Otto) απόντα. Η κορύφωση αυτή αφορά μια ομαδική ερωτική συνεύρεση μεταξύ της στρατιάς των γκέι ζόμπι, με αλλεπάλληλα κοντινά πλάνα στα σώματα και όργανα των ηθοποιών, από διάφορες οπτικές γωνίες. Η επανάστασή τους κλιμακώνεται με το σεξ. Και αυτό το φινάλε επιδέχεται δύο (τουλάχιστον) ερμηνειών, όπως έχει σημειώσει και ο McGlotten: ο Aldana Reyes αρνείται πως το ομοφυλοφιλικό σεξ απεικονίζεται στο έργο του LaBruce ως μια πολιτική πράξη[867] (δηλαδή, ως μια πράξη αντίδρασης απέναντι στην ετεροκανονικότητα) και πως οι κοινωνικοπολιτικές ανησυχίες του σκηνοθέτη υπερβαίνουν τέτοια ζητήματα, θίγοντας, αντ' αυτών, τα όσα έχουν συζητηθεί παραπάνω: την τυραννία της ετερο- και ομοκανονικότητας επί ανθρώπων που δεν νιώθουν μέρος ούτε της μίας ούτε της άλλης. Το γεγονός πως αυτή η ομαδική συνεύρεση αφορά μόνο ζόμπι καθιστά ακόμα πιο βάσιμη τη θεωρία περί ομφαλοσκόπησης και απολιτικοποίησης, της θεώρησης του ηδονισμού ως προτεραιότητας σε σχέση με άλλα, πιο σημαντικά ζητήματα που αφορούν τα δικαιώματα της γκέι κοινότητας και τη στέρηση αυτών. Από την άλλη, στην τελευταία σκηνή του *Up With Dead People* έχουμε όντως να κάνουμε με μια σεξουαλική πράξη, μεταξύ των μελών μιας επαναστατικής ομάδας. Έχοντας εξεγερθεί απέναντι στους καταπιεστές τους, τα ζόμπι γιορτάζουν τη νίκη τους, κάνοντας αυτό ακριβώς που τους απαγορευόταν. Τίθεται, λοιπόν, το ερώτημα του αν όντως ο LaBruce θεωρεί *και* τον ίδιο τον ερωτισμό ως επανάσταση. Μια πιθανή απάντηση είναι πως για τον σκηνοθέτη, το σεξ «είναι μια πιθανή διαδρομή προς μια αισθητική και πολιτική νεκρεγερσία της γκέι κουλτούρας»[868].

Ο LaBruce έτσι κι αλλιώς ταυτίζει τη γκέι ταυτότητα/το γκέι σεξ με την κατάσταση του ζόμπι. Για τον LaBruce, το ζόμπι είναι «όχι μόνο το ιδανικό πρότυπο του αντικειμένου του πόθου ('Το ζόμπι πορνό είναι πρακτικό: μπορείς να δημιουργήσεις δική σου τρύπα διείσδυσης στο σώμα του άλλου'[869]) όπως επίσης και το υποκείμενο του πόθου»[870]. Το ζόμπι και ως

[865] Darren Elliott-Smith, "Death Is the New Pornography!", 167.

[866] La Bruce, "Otto: An Introduction", χωρίς αριθμό σελίδας.

[867] Aldana Reyes, "Beyond the Metaphor…", 1.

[868] Steve Jones and Shaka McGlotten, "Introduction: Zombie Sex", στο Shaka McGlotten and Steve Jones (επιμ.) *Zombie and Sexuality: Essays on Desire and the Living Dead*. (Jefferson: McFarland, 2014), 13.

[869] Εννοεί δαγκώνοντας ή/και τρώγοντάς τον.

[870] Grilli, "Queering", 55.

αντικείμενο και ως υποκείμενο του πόθου στερούνται «αναστολών και ψευδούς συνείδησης»[871]. Πέραν αυτού, τα ζόμπι και συγκεκριμένα ο Otto μπορούν να λειτουργήσουν και ως το απόλυτο σύμβολο, η απόλυτη αλληγορία για την ομοφυλοφιλία αλλά και ως ένα μέσο ανάδειξης προβλημάτων που αφορούν το εσωτερικό της κοινότητας των ομοφυλόφιλων ανδρών[872]. Ο Otto αντιμετωπίζεται ως Άλλος ως προς την ομοφυλοφιλία του στο πλαίσιο του ετεροκανονικού, καπιταλιστικού κόσμου, αλλά και εντός της κοινότητας των γκέι αντρών και γυναικών που συναντά φτάνοντας στο Βερολίνο: απαρνείται την κοινότητα αυτή παρότι κινείται μέσα της και εκείνη τον απορρίπτει επίσης ως «μη φυσιολογικό», μη κατασταλαγμένο (=συμβιβασμένο) γκέι άντρα.

4.5. Το ζόμπι ως ακτιβιστής και ως καταγγέλτης

4.5.1. Ως ακτιβιστής

Όπως έχω δείξει αλλού[873], κάποιες μυθοπλασίες του υποείδους επικεντρώνονται σε χαρακτήρες-ακτιβιστές, δηλαδή, σε λιγότερο προνομιούχους επιζήσαντες οι οποίοι αντιδρούν στον τρόπο που οι επίσημες αρχές 1) διαχειρίζονται τη ζόμπι πανδημία και 2) αρθρώνουν (κυρίαρχο) λόγο σχετικά με αυτήν, τις επιπτώσεις της, την έκταση και τις συνέπειές της, καθώς και τα ίδια τα μέτρα που υιοθετούν για να την ελέγξουν. Ο ακτιβισμός απέναντι στην προπαγάνδα και την καταστολή των αρχών, καθώς και η διατύπωση μιας εναλλακτικής πρότασης εξόδου από το πρόβλημα, λαμβάνει χώρα είτε μέσα από το δίαυλο των social media είτε μέσα από δημόσιες ομιλίες σε φυσικούς χώρους. Ο βασικός χαρακτήρας του *Diary of the Dead*[874], Jay, χρησιμοποιεί την κάμερά του και το vlog του προκειμένου να αντιπαρατεθεί στην επίσημη προπαγάνδα αλλά και να μοιραστεί συμβουλές επιβίωσης με άλλους χρήστες του διαδικτύου. Αυτό το στοιχείο του βίντεο ακτιβισμού (video activism) απαντάται και στο *Reality Z*[875], βραζιλιάνικο remake του βρετανικού *Dead Set*[876], όπου η ακτιβίστρια Teresa χρησιμοποιεί την κάμερα του κινητού της για να καταγράψει το πώς ο βουλευτής Levy οδηγεί στην καταστροφή από τα ζόμπι –αντί για τη λύτρωση από αυτά- όλα τα άτομα που καταφεύγουν στο στούντιο του reality παιχνιδιού Olympus, μετά την εξάπλωση της πανδημίας. Επίσης, ο χαρακτήρας του Mulligan –και αυτός από ταινία του Romero, και συγκεκριμένα το *Land of the Dead*– επιχειρεί να οργανώσει μια εξέγερση κατά της εξουσίας του μεγιστάνα Kaufman. Τα ζόμπι εκείνης της ταινίας τον βοηθούν –αρχικά άθελά τους– σε αυτόν το σκοπό. Βέβαια, οι ακτιβιστές έχουν ενίοτε αρνητική συμβολή στην εξάπλωση της επιδημίας, όπως για παράδειγμα στο ξεκίνημα της ταινίας *28 Days Later*, όπου η παρέμβαση μιας τέτοιας ομάδας οδηγεί στο να απελευθερωθούν από επιστημονικό εργαστήριο διάφορα πειραματόζωα που φέρουν τον ζομποποιητικό ιό. Αλλά το ζόμπι χρησιμεύει πλέον και ως ένα εργαλείο

[871] Grilli, "Queering", 55.

[872] Elliot-Smith, "Death is the New Pornography!", 149.

[873] Yorgos Drosos "Zombies and the Death of Mainstream Media: An Analysis of George A. Romero's Diary of the Dead". Taboo-Transgression-Transcendence in Art & Science, Proceedings of the Interdisciplinary Conference, Ionian University | Department of Audio and Visual Arts, 2017.

[874] *Diary of the Dead*. Σκηνοθεσία George A. Romero. Artfire Films, Romero-Grunwald Productions, 2007.

[875] *Reality Z*. Δημιουργοί Tatiana Bacal, João Costa Van Hombeeck, Rodrigo Monte. Conspiração Filmes, 2020.

[876] *Dead Set*. Δημιουργός Charlie Brooker. Zeppotron, 2008.

διαμαρτυρίας στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο – ή ως περιεχόμενο για μυθοπλασίες οι οποίες παύουν να εκτυλίσσονται εντός μιας οθόνης και καταλαμβάνουν πραγματικούς δημόσιους χώρους.

Ένα από τα χαρακτηριστικότερα παραδείγματα αυτού του φαινομένου υπήρξε η performance της ομάδας 1000 Gestaltern κατά τη διάρκεια της συνόδου G20 στο Αμβούργο, το 2016. Οι ακόλουθες σελίδες αποτελούν μια ανάλυση της performance, βασισμένη στην οπτικοακουστική καταγραφή της από την ίδια την ομάδα, καταγραφή η οποία παραχωρήθηκε στο YouTube κανάλι Storyful News & Weather[877]. Η performance από τη μία συνεχίζει μια καλλιτεχνική παράδοση δεκαετιών η οποία προτείνει την «έξοδο από το κάδρο» και την ένταξη της καλλιτεχνικής πρακτικής και από την άλλη εντάσσεται σε ένα πολιτισμικό πλαίσιο το οποίο χρησιμοποιεί αναφορές από την pop κουλτούρα προκειμένου να διαμαρτυρηθεί ή να αναδείξει κοινωνικά ζητήματα. Αν, όπως αναφέρει ο κοινωνιολόγος Georg Simmel, «το πλαίσιο ενός ζωγραφικού πίνακα χαρακτηρίζει το έργο τέχνης ως κάτι ενιαίο και αυτοσυγκρατημένο, ως έναν κόσμο δι' εαυτό και παράλληλα, επενεργώντας προς το εξωτερικό, αποκόβει όλες τις σχέσεις του με τον περιβάλλοντα χώρο»[878], τότε η καταστροφή του κάδρου γίνεται σε μια προσπάθεια άμεσης συσχέτισης της τέχνης με τον περιβάλλοντα χώρο/κόσμο, με την ενσωμάτωσή της σε αυτόν, και το αντίστροφο.

Αλλά και κατά τις τελευταίες δεκαετίες, σε ένα διαφορετικό κοινωνικοπολιτικό και πολιτισμικό πλαίσιο, απαντάται όλο και συχνότερα, όλο και εντονότερα, στις πολιτικές και κοινωνικές διαμαρτυρίες το καλλιτεχνικό στοιχείο και ειδικά το στοιχείο, κατά μία έννοια, του Cosplay και της performance. Εν προκειμένω, είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη η ενσωμάτωση (κυριολεκτικά και μεταφορικά) σε τέτοιου είδους συγκεντρώσεις λεπτομερειών από το ρουχισμό, την κινησιολογία και γενικώς την εμφάνιση ηρώων (ή αρχετύπων, όπως το ζόμπι, γενικά και αόριστα) που εκπορεύονται από γνωστές ταινίες, σειρές και άλλα μίντια. Η χρήση αυτών των γνώριμων κωδίκων βοηθά στη μετάδοση συγκεκριμένων μηνυμάτων αλλά και στο να αποκτήσουν μεγαλύτερη δημοσιότητα οι δράσεις αυτές. Για παράδειγμα, μια ομάδα γυναικών ντυμένων με τη χαρακτηριστική στολή των υπηρετριών από το *The Handmaid's Tale*[879] διαδήλωσε το 2019 ενάντια στο νομοσχέδιο για απαγόρευση των αμβλώσεων στην Αμερικανική Πολιτεία της Alabama[880]. Η επιλογή της στολής τις βοήθησε να τραβήξουν την προσοχή στους παρευρισκόμενους στον τόπο της διαμαρτυρίας, να μεταδώσουν πιο εύκολα το μήνυμά τους, αλλά και να γνωστοποιηθεί σε μεγαλύτερο κοινό η διαμαρτυρία-performance τους μέσα από τα ΜΜΕ και τα social media (και άρα, κατ' επέκταση, γνωστοποιηθεί εκ νέου και ακόμα ευρύτερα το μήνυμά της). Άλλες παρόμοιες περιπτώσεις αφορούν ταινίες όπως το *Joker* (κατά τη διάρκεια των μαζικών κινητοποιήσεων στη Χιλή, κατά τα τέλη του 2019).

Τα zombie walks εντάσσονται σε αυτό το ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο. Η Lauro[881] εντοπίζει την απαρχή των zombie walks στο Toronto, το 2003 (το 2001, σύμφωνα με τους

---

[877] Storyful News & Weather. "G20 Performance Brings '1,000 Zombies' Onto Streets of Hamburg". 5 Ιουλίου 2017. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=9HVr7C2-TkQ&t=1515s Προσπελάστηκε στις 6 Ιουλίου 2017.

[878] Georg Simmel, *Η μόδα*. Μετάφραση Κωνσταντίνος Βασιλείου. (Αθήνα: Πλέθρον, 2018), 12.

[879] *The Handmaid's Tale*. Δημιουργός Bruce Miller. Daniel Wilson Productions, The Littlefield Company, White Oak Pictures, MGM Television, Toluca Pictures, 2017- .

[880] Inside Edition. "Women Wear 'Handmaid's Tale' Outfits to Protest Abortion Bill". 16 Μαΐου 2019. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=ySslUJlicOc Προσπελάστηκε στις 16 Μαΐου 2019.

[881] Sarah Juliet Lauro, "'Sois mort et tais toi': zombie mobs and student protests", στο *Zombies in the Academy: Living Death in Higher Education*. Bristol: Intellect, 2013, 281.

Varvaeke, Mastroprieto και Miscevic[882]), όταν η φοιτήτρια Thea Faulds (γνωστή και ως Thea Munster, από τη γνωστή τηλεοπτική σειρά της δεκαετίας του 1960[883], με πρωταγωνιστές μια οικογένεια της οποίας τα μέλη προσομοίαζαν σε τέρατα, δηλαδή monsters/munsters, όπως εκείνο του Frankenstein, βρικόλακες και λυκανθρώπους) μοίρασε διαφημιστικά φυλλάδια τα οποία καλούσαν κόσμο να συμμετάσχει σε ένα zombie walk, το πρώτο τέτοιο που διοργανωνόταν χωρίς να έχει σκοπό να προωθήσει κάποια ταινία, κάποιο video game κ.λπ. αλλά ούτε και να αναδείξει κάποιο κοινωνικό ζήτημα. Η πρωτοβουλία της Faulds/Munster βρήκε πολλές μιμήσεις τα επόμενα χρόνια και μετατράπηκε και σε εργαλείο διαμαρτυρίας. Όπως ακριβώς η οπτικοακουστική μυθοπλασία ζόμπι έγινε πιο δημοφιλής κατά την περίοδο μετά την 11η Σεπτεμβρίου, τον πόλεμο στο Ιράκ και την οικονομική κρίση, έτσι και το ζόμπι ως μέσο διαμαρτυρίας-επιτέλεσης έγινε πιο δημοφιλές όταν οι διαδηλωτές ήθελαν να εκφράσουν τη διαφωνία τους για τον αρνητικό αντίκτυπο αυτών των γεγονότων στη ζωή τους[884]. Η εξήγηση για αυτήν την επιλογή του ζόμπι σχετίζεται, κατά πάσα πιθανότητα, με το γεγονός πως το συγκεκριμένο τέρας «εξέφραζε την πολιτική ανισχυρότητα και την πολιτισμική πλήξη» του μέσου πολίτη κατά τα μέσα της δεκαετίας του 2000[885]. Δηλαδή, «η πράξη του να παίζουν το νεκρό σε zombie events δίνει τη δυνατότητα στους ανθρώπους να διαμαρτυρηθούν για την αδυναμία τους να διαμαρτυρηθούν»[886]. Η πραγματική πολιτική αξία και επίδραση τέτοιων διαδηλώσεων έχει αμφισβητηθεί[887,888], ωστόσο τα ζόμπι συνεχίζουν να χρησιμοποιούνται ως μέσο πολιτικής διαμαρτυρίας για τον επιπρόσθετο λόγο πως είναι διασκεδαστικά[889].

Η ζόμπι διαμαρτυρία έχει λάβει και πιο καταστασιακές, ειρωνικές μορφές όπως αυτή της ομάδας λόκαλ/Athens έξω από ένα από τα πιο γνωστά εμπορικά κέντρα της Αθήνας: ζόμπι διαδηλωτές/performers περπατούν κουβαλώντας σακούλες, επιδεικτικά μπροστά από καταναλωτές[890], υπονοώντας, δηλαδή –όπως είχε κάνει ο Romero στο *Dawn of the Dead*–, ότι ο (υπερ)καταναλωτισμός σε μετατρέπει σε ζόμπι. Αντιθέτως, τα zombie walks στην Ελλάδα δεν διαθέτουν πολιτικό ή ιδεολογικό φορτίο, δεν γίνονται ποτέ προς χάρη κάποιας διαμαρτυρίας, ούτε και οι «συνηθισμένες», παραδοσιακής μορφής πολιτικές διαδηλώσεις συμπεριλαμβάνουν το στοιχείο του ζόμπι. Το θέμα των ελληνικών zombie walks είναι το ίδιο το ζόμπι: τα συμμετέχοντα άτομα ενδύονται αυτόν τον ρόλο, αυτά τα χαρακτηριστικά –εμφανισιακά, συμπεριφορικά, κινησιολογικά (βλ. Εικόνες 71 και 72)– χωρίς να διεκδικούν ή να καταγγέλουν κάτι συγκεκριμένο, όπως έκαναν οι performances των λόκαλ/Athens ή εκείνη των 1000 Gestalten, αλλά επιδεικνύοντας την αγάπη τους για τα ζόμπι και την ικανότητά τους να μεταμφιεστούν σε κάτι τέτοιο μέσω του μακιγιάζ, των ρούχων και του χαρακτηριστικού

[882] Vervaeke, Mastroprieto και Miscevic, *Zombies in Western Culture*, 2.

[883] *The Munsters*. Δημιουργοί Ed Haas, Norm Liebmann. CBS, Kayro-Vue Productions, 1964-1966.

[884] Kee, *Not Your Average Zombie*, 154.

[885] Lauro, "Sois mort et tais toi", 283.

[886] Lauro, "Sois mort et tais toi", 288.

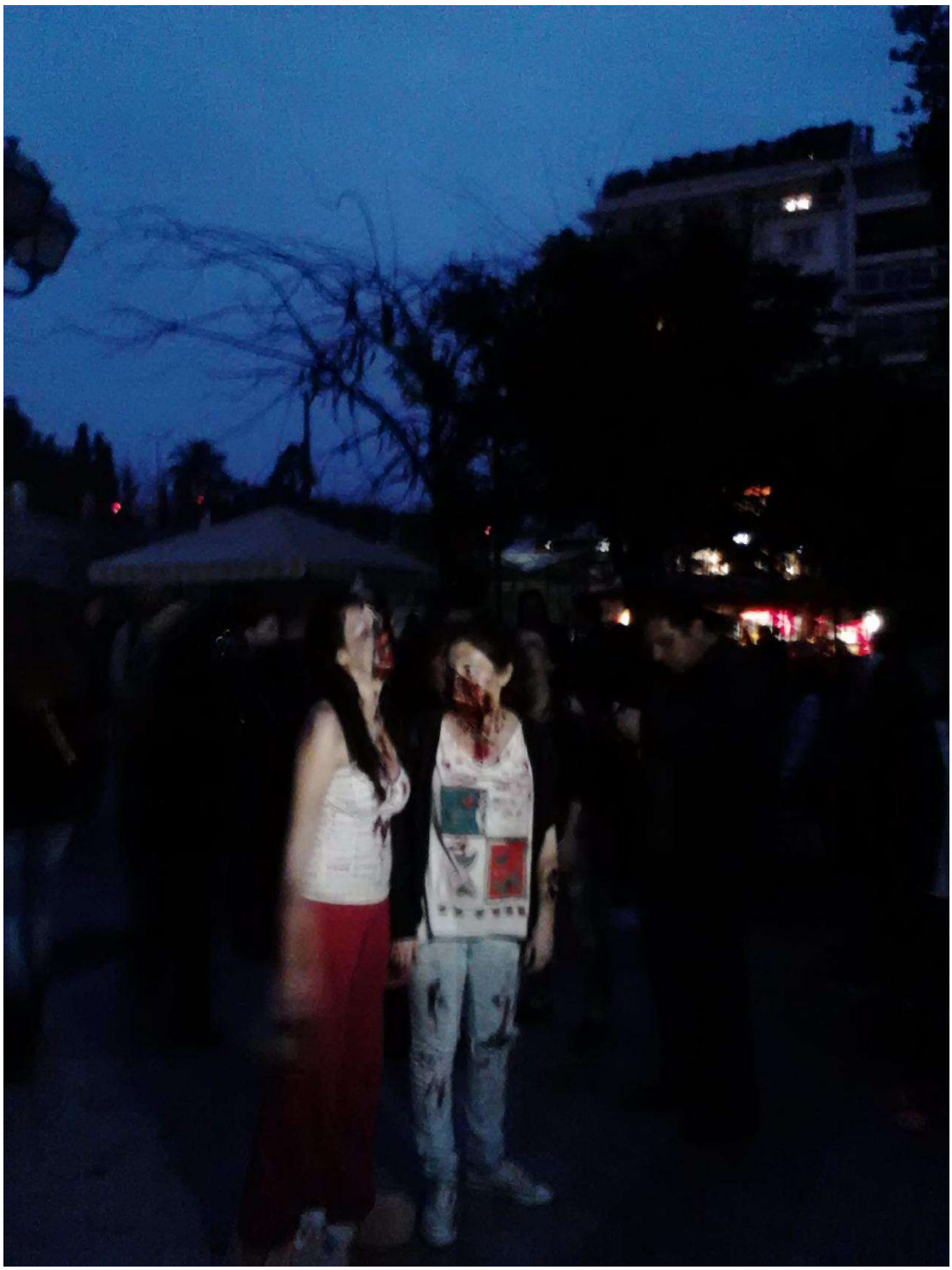
[887] Kee, *Not Your Average Zombie*, 152.

[888] Lauro, "Sois mort et tais toi", 293.

[889] Kee, *Not Your Average Zombie*, 154.

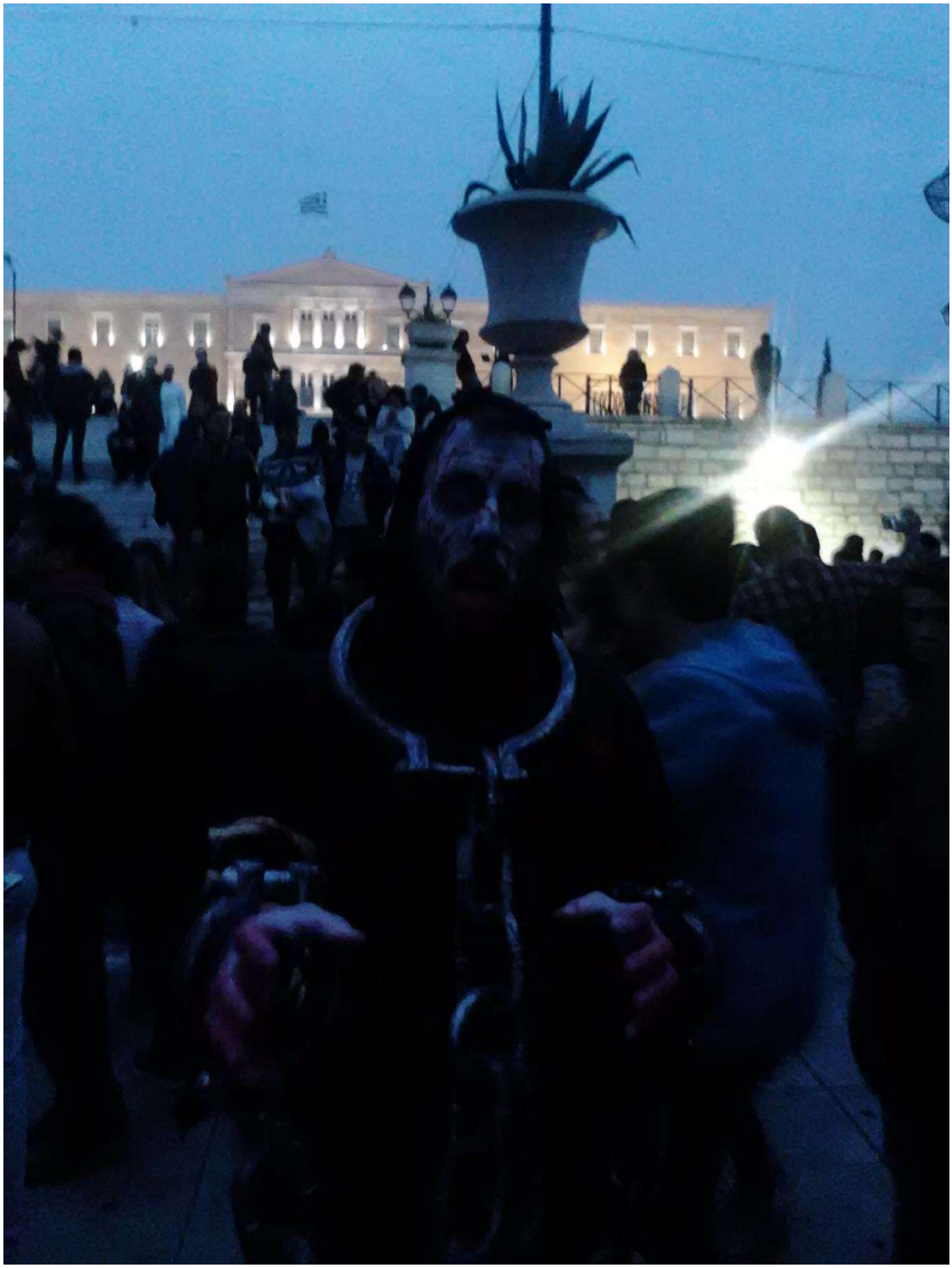
[890] Localathens. "god: shopping mall". 29 Δεκεμβρίου 2009. διαθέσιμο στο https://www.flickr.com/photos/30486956@N06/4225588375/in/set-72157622970169497 Προσπελάστηκε στις 29 Οκτωβρίου 2023.

τρόπου βαδίσματος. Μια μετεξέλιξη των zombie walks είναι τα zombie runs, όπου επιλέγεις να υποδυθείς είτε το ζόμπι είτε το ζωντανό άτομο που τρέχει να ξεφύγει από την ορδή[891].



Εικόνα 71: Athens Zombie Walk, 2017 (1). Φωτογραφία του συγγραφέα.

[891] Lauro, "Transatlantic Zombie", 191.



Εικόνα 72: Athens Zombie Walk, 2017 (2). Φωτογραφία του συγγραφέα.

Παραδόξως, όμως, στον ελληνικό δημόσιο λόγο, το σχήμα του ζόμπι έχει επιστρατευτεί προκειμένου να ασκηθεί κριτική σε μία διαδήλωση η οποία υιοθέτησε, ηθελημένα ή αθέλητα, το στοιχείο της performance. Την Πρωτομαγιά του 2020, εν μέσω απαγόρευσης διαδηλώσεων λόγω καραντίνας, μέλη του ΠΑΜΕ συγκεντρώθηκαν έξω από την ελληνική Βουλή τηρώντας την απόσταση ενάμισι μέτρου που όριζε εκείνη την περίοδο ο νόμος. Αυτή η performance/διαμαρτυρία εκθειάστηκε από διάφορες πλευρές, αλλά και κατακρίθηκε επειδή το ΠΑΜΕ «Χρησιμοποίησε τη ‘γιορτή της πρωτομαγιάς’, που ως γνωστόν είναι ιδιοκτησία της,

για να διαφημίσει εντατικά στους εμφανώς απρόθυμους εργάτες της το συγκεκριμένο φιλάνθρωπο πρότζεκτ υποχρεωτικής μεταμφίεσης σε μισότρελο κρατικό ζόμπι»[892].

Επιστρέφοντας στην performance στο Αμβούργο, το 2017: η ομάδα 1000 Gestalten δημιουργήθηκε το Φεβρουάριο του 2017, κυρίως προκειμένου να προχωρήσει σε αυτή την πρωτοβουλία. Η performance και η ομάδα «φιλοξενήθηκαν» από την πολιτιστική λέσχη Neu Am See e.V., ενώ έλαβαν και τη στήριξη από τον μη κερδοσκοπικό συνεταιρισμό καλλιτεχνών Gängeviertel Hamburg καθώς και από διάφορους πολιτιστικούς θεσμούς του Αμβούργου[893]. Η συγκεκριμένη performance επιλέχτηκε προς ανάλυση, επειδή, αντίθετα με άλλες επιτελέσεις-διαμαρτυρίες, οι οποίες ενσωματώνουν το ζόμπι, διαθέτει μια αφηγηματική δομή, λέει μια ιστορία η οποία ξεκινά από την πλήρη αποχαύνωση, την πλήρη απανθρωποποίηση και υποταγή και οδηγεί στην απελευθέρωση. Η σημασία της εντείνεται από το ότι ο σκοπός για τον οποίο συλλήφθηκε και έλαβε χώρα ήταν το γεγονός πως την ίδια περίοδο, διεξαγόταν στο Αμβούργο η Σύνοδος των G20, σύνοδος η οποία θα επικεντρωνόταν σε ζητήματα λιτότητας.

Η performance «αφηγήθηκε» μια υποτιθέμενη επέλαση ζόμπι σε κεντρικό σημείο της πόλης – επέλαση η οποία κατέληξε σε ένα υπαίθριο πάρκινγκ και, ταυτόχρονα, σε μια πανηγυρική, χαρμόσυνη αποζομποποίηση των ζωντανών νεκρών. Η διάρκειά της ήταν 110 λεπτά. Τα «ζόμπι» έφτασαν στο υπαίθριο πάρκινγκ από δύο κατευθύνσεις, με ομοιόμορφη εμφάνιση. Τα γκρίζα (σταχτιά) ρούχα που φορούν όλα τα μέλη της, το αντίστοιχο χρώμα στα ορατά μέρη του σώματός τους και το ιδιαίτερα αργό, έως και ιεροτελεστικό βάδισμά της. Το ιεροτελεστικό στοιχείο –τα προσεκτικά, πολύ αργά βήματα, τα κατεβασμένα χέρια–, καθώς και η έλλειψη του κόκκινου (δηλαδή του αιμάτινου) χρώματος από τη μία μας επαναφέρει στην εποχή του «αργού» ζόμπι και από την άλλη παραπέμπει σε μία κατάσταση που παραπέμπει λιγότερο στην ανθρωποφαγία και περισσότερο στην υπακοή. Δηλαδή, τα ζόμπι εν προκειμένω δεν έχουν βγει προς αναζήτηση σάρκας. Πρόκειται μάλλον για υπάκουα, υπνωτισμένα, αποπροσανατολισμένα όντα, τα οποία βαδίζουν χωρίς προφανή σκοπό. Ή, αν είναι προσανατολισμένα, είναι προς κάτι το οποίο δεν αποτελεί πραγματικά δική τους επιθυμία.

Το βάδισμά τους υπήρξε αργό – αν και κάποια κινούνταν σε μικρότερες ή μεγαλύτερες ταχύτητες από το μέσο όρο. Διανθιζόταν από σωριάσματα, συρσίματα, σύντομες παύσεις, στροφή του κεφαλιού προς τα πίσω ή προς τους θεατές. Ενίοτε, κάποια ξεμάκραιναν αλλά επανεντάσσονταν στην «ορδή». Αυτή η αυτοσχεδιαστική διάθεση αύξανε το βαθμό ρεαλισμού – αφού ενίοτε και κάποια ζόμπι περπατούν σε διαφορετικές ταχύτητες από τα υπόλοιπα ή αποκολλώνται από το σύνολο.

Το παιγνιώδες και το γκροτέσκο στοιχείο, μαζί με τη βραδύτητα της επέλασης συνδέουν την υπό εξέταση performance και με το θέατρο butoh: το ομοιόμορφο χρώμα (ρούχα και ορατά μέρη του σώματος), την ακραία αργή και ακραία ελεγχόμενη κίνηση αποτελούν εκφραστικά μέσα και για αυτή τη μορφή θεάτρου, η οποία αναδύθηκε στη μεταπολεμική Ιαπωνία, ως μια έκφραση της δυσφορίας και παράλληλα ως μια απόρριψη του έντονα ταξικού συστήματος της χώρας και ανάδειξης των κάθε λογής απόκληρων οι οποίοι

[892] Εκδόσεις Antifa Scripta, «Εισαγωγή», 19.

[893] 1000 Gestalten. "Who are we?" 2017. Προσπελάστηκε στις 6 Ιουλίου 2017. http://1000gestalten.de/en/the-collective/.

αντετίθεντο σε τοπικές, αλλά και εννοιολογήσεις του κάλλους[894]. Το ίδιο το όνομα buto (ή ankoku buto) μεταφράζεται ως χορός του σκοταδιού ή χορός της σκοτεινής ψυχής[895]. Το γκροτέσκο και το πρωτόγονο αποτελούν κεντρικά στοιχεία του butoh: «Το περιεχόμενο της κίνησης [στο butoh] εξερεύνησε βαθιές, διαταραγμένες περιοχές του συλλογικού υποσυνειδήτου μας, και πάσχισε να εκθέσει τα πιο πρωτόγονα ένστικτα του ανθρώπου – τον αγώνα για επιβίωση, με κόστος της κτηνωδίας, του φόνου, της καταστροφής και του θανάτου».[896] Αυτά τα ένστικτα είναι κυρίαρχα στη ζόμπι μυθοπλασία και παρατηρούνται τόσο στα αντίστοιχα τέρατα όσο και στους ζωντανούς. Στην υπό εξέταση performance η απανθρωποποίηση και το γκροτέσκο αφορούν την ακραία υπακοή και τον ακραίο αποκλεισμό. Επιπλέον, η performance εμπίπτει στην έννοια του ζόμπι γκροτέσκου, όπως την έχει αναδείξει η Castro – τα ζόμπι εκφράζουν ένα συλλογικό τραύμα, το τραύμα του να ζεις στην εποχή του ύστερου καπιταλισμού.

Η βραδύτητα των κινήσεων και της πορείας συνολικά συνιστά ένα δυσάρεστο, έως και επώδυνο θέαμα, κατά πάσα πιθανότητα ηθελημένα – η δυσφορία και ο πόνος των ζόμπι πρέπει να βιωθεί και από το κοινό (εντός και εκτός του βίντεο). Το butoh, άλλωστε, στοχεύει σε αυτήν ακριβώς την ανάδειξη του επώδυνου, του άσχημου, του αποκλεισμένου από την κυρίαρχη αφήγηση της (ιαπωνικής) λιτής κομψότητας. Επίσης, όπως γίνεται και σε οπτικοακουστικές μυθοπλασίες, τα ζόμπι και εδώ έχουν «καταλάβει» τον δρόμο, μονοπωλώντας το ενδιαφέρον και γινόμενα το βασικό θέαμα.

Η performance πλησίασε στην κορύφωσή της μετά την πρώτη ώρα, όταν κάποια μεμονωμένα ζόμπι άρχισαν να αποκτούν συνείδηση του σώματός τους και της κατάστασής τους, να κοιτάνε τον εαυτό τους και το περιβάλλον τους και να αφυπνίζονται. Αυτή η αφύπνιση οδηγούσε σε κραυγές – πρώτα σοκ και μετά ενθουσιασμού. Τα οδηγούσε επίσης να αποτινάσσουν τα –συνήθως καθωσπρέπει, κατάλληλα για στελέχη επιχειρήσεων– ρούχα τους, αποκαλύπτοντας άλλα, πολύχρωμα από μέσα (βλ. Εικόνα 73). Οι κραυγές ενθουσιασμού συνοδεύτηκαν από χορό, από διάθεση για πειράγματα και παιχνίδια, από εναγκαλισμούς, από πλήρη άρνηση του ζυγού της ζομποποίησης. Ο ενθουσιασμός μεταδόθηκε και στους θεατές, οι οποίοι ανταποκρίθηκαν με παρόμοιες κραυγές χαράς και χειροκροτήματα. Η performance κατέληξε με αυτό το συλλογικό –για τους επιτελεστές και τους θεατές– ευφρόσυνο συναίσθημα.





[894] Richie, 1986, στο Sanders, 1988, 148.

[895] Sanders, 149.

[896] Philp, 1986, 61, παρατίθεται στο Vickers, 1988, 50.

Εικόνα 73: Τα ζόμπι της performance των 1000 Gestalten (screenshots του συγγραφέα από το βίντεο του καναλιού Storyful News & Weather στο YouTube.)

Η καλλιτεχνική αρτιότητα και το συναισθηματικό φορτίο της performance είναι αδιαμφισβήτητα. Το αντίκτυπο στους ίδιους τους οργανωτές του Συνεδρίου G20 δεν μπορεί να καταγραφεί, αν και εκ των πραγμάτων υπολογίζεται σε κάτι το αμελητέο έως και μηδενικό. Ωστόσο, όπως συνέβη και στην Ελλάδα, με τους «Αγανακτισμένους» της πλατείας Συντάγματος το 2012[897], μπορεί να ασκηθεί η κριτική πως η performance ικανοποιεί κυρίως τις συναισθηματικές ανάγκες των συμμετεχόντων (και των θεατών) και πως δεν προτείνει πραγματικές λύσεις, πως δεν προσφέρει ουσιαστικό αντίλογο στο G20 και σε ό,τι αυτό πρεσβεύει και άρα δεν συμβάλλει εποικοδομητικά στον (όποιο) διάλογο. Εκτός του ότι η ικανοποίηση συναισθηματικών αναγκών είναι από μόνη της εποικοδομητική, έστω και σε έναν κάποιο βαθμό, αυτό που επίσης είναι σημαντικό είναι το γιατί επιλέγεται το ζόμπι για αυτού του τύπου τις επιτελέσεις/διαδηλώσεις.

Η Kee και η Lauro έχουν απαντήσει σε μεγάλο βαθμό αυτό το ερώτημα. Αλλά εν προκειμένω το ζόμπι δεν σημαίνει απλώς το στερημένο από πολιτική ισχύ, μη προνομιούχο «καθημερινό πολίτη», αλλά και τον στερημένο από ανθρωπιά τεχνοκράτη. Τα ρούχα των ζόμπι δεν είναι μόνο ρούχα καθημερινών ανθρώπων. Επιπλέον, η καταγραφή της performance δείχνει πως τα αισθήματα θετικότητας και χαράς αφορούν και τους περαστικούς, οι οποίοι βγάζουν επιφωνήματα ενθουσιασμού και ικανοποίησης στο θέαμα της αφύπνισης των ζόμπι.

Και εδώ, το ζόμπι αποδεικνύει την ευπλαστότητα και την καθολικότητά του. Ενώ η στολή της υπηρέτριας από το *The Handmaid's Tale* μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαμαρτυρίες που αντιτίθενται στην πατριαρχία και σε θέματα φύλου και έμφυλων διακρίσεων γενικότερα –και, προφανώς, αυτά είναι επίσης θέματα που χρήζουν διαμαρτυρίας και επίλυσης–, το trope του ζόμπι, το σύμβολο του ζόμπι χρησιμοποιείται ως κάτι που μιλά για τη συνολική κατάσταση της ανθρωπότητας και του πλανήτη.

Σε αντιστοιχία με τα κείμενα των Quiggin και Krugman –έστω κι αν δεν υπάρχει ευθεία αναφορά σε αυτά–, η performance σχολιάζει τον αρνητικό αντίκτυπο των νεοφιλελεύθερων πολιτικών –συνεχείς περικοπές, στερήσεις κεκτημένων δικαιωμάτων, συνεχής επιτήρηση, λιτότητα, επένδυση στους εξοπλισμούς αντί για την υγεία, την παιδεία κ.λπ.– κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Το ζόμπι εν προκειμένω σηματοδοτείται ως υπόδουλος αυτών των πολιτικών, ως κάποιος που οδηγείται σε αβουλία, καθώς και ψυχική και συναισθηματική κατάπτωση - ή ως κάποιος που πιστεύει εμμονικά σε αυτές παρόλο που τον οδηγούν στη νέκρωση.

Βέβαια, αυτός ο συμβολισμός δεν είναι προφανής: το γεγονός πως η ομάδα 1000 Gestalten έχει κωδικοποιήσει με τέτοιον τρόπο τα ζόμπι της πρέπει να είναι γνωστό εκ των προτέρων προκειμένου να γίνει αυτή η συνειρμική σύνδεση – ότι δηλαδή η αργή, γκροτέσκα κίνησή τους συμπαραδηλώνει το υστεροκαπιταλιστικό τραύμα και η αφύπνισή τους την απελευθέρωση από το τραύμα αυτό. Δεν υπάρχουν οπτικές ή λεκτικές ή λεκτικές πληροφορίες μέσα στην performance ή την οπτικοακουστική καταγραφή της που να παραπέμπει έμμεσα ή άμεσα στη Σύνοδο των G20. Αν αυτές οι πληροφορίες δεν είναι γνωστές, ένας θεατής μπορεί να ερμηνεύσει τα συγκεκριμένα ζόμπι όπως επιθυμεί – και την αποζομποποίησή τους επίσης.

[897] Μαρία Παπαπαύλου, *Η Εμπειρία της Πλατείας Συντάγματος: Μουσική, Συναισθήματα και Νέα Κοινωνικά Κινήματα*. (Αθήνα: Εκδόσεις των Συναδέλφων, 2016), 126.

Για παράδειγμα, αν κάποιος συμφωνεί την προσέγγιση του Mattera, η οποία -όπως προειπώθηκε– αντιτίθεται σε αυτήν των Quiggin και Krugman, μπορεί επίσης να βρει ένα αισιόδοξο μήνυμα σε αυτήν την αφύπνιση: π.χ. την έξοδο από την ύφεση που ευαγγελίζονται πως θα φέρουν οι εφαρμοστές τέτοιων πολιτικών. Αλλά αυτή ακριβώς η ερμηνευτική πολυφωνία αποδεικνύει εντέλει την ευπλαστότητα και τη διάδοση των ζόμπι.

4.5.2. Το ζόμπι ως καταγγέλλων

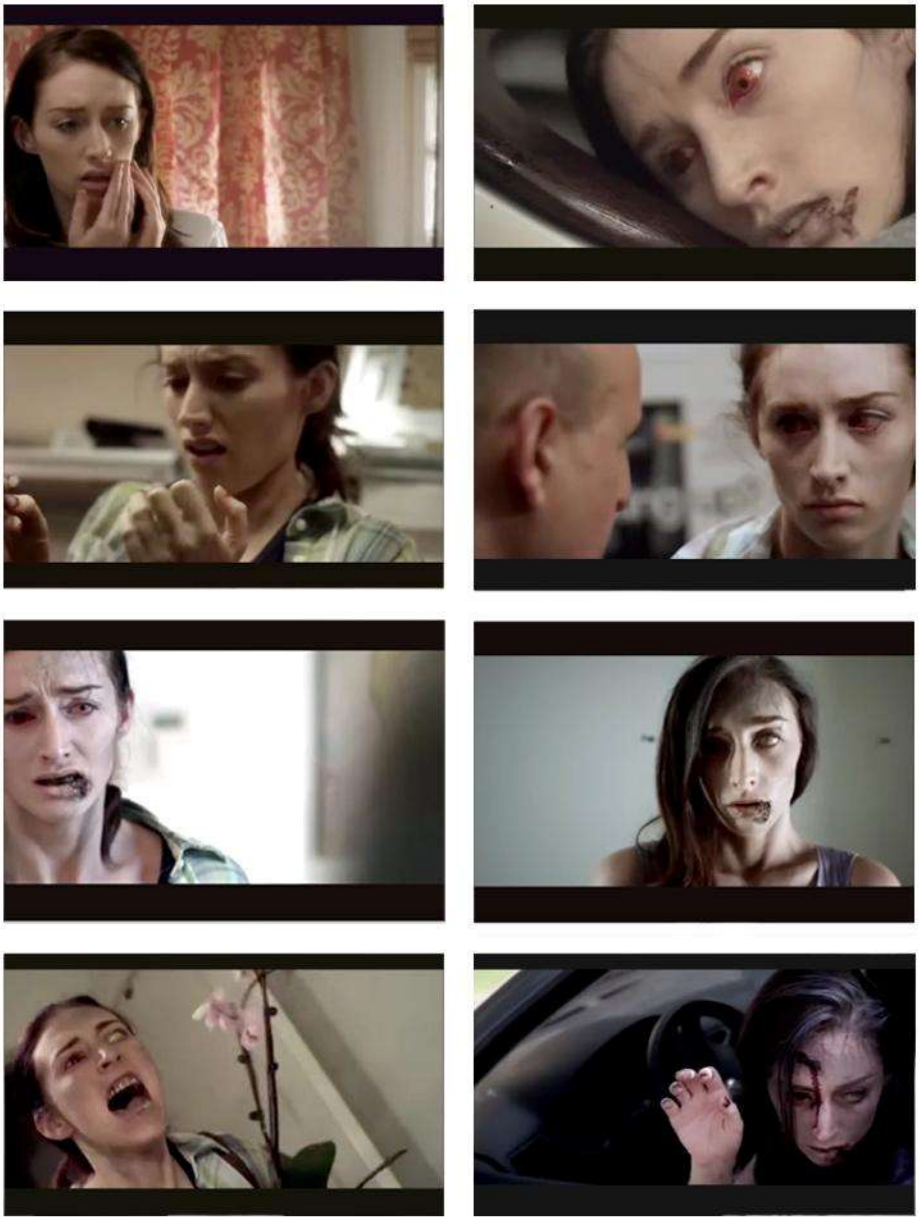
Το κίνημα MeToo (ή #MeToo) αποτελεί αντίδραση σε φαινόμενα έμφυλης βίας, σεξουαλικής κακοποίησης και παρενόχλησης, με εναρκτήριο βήμα κυρίως τις δημόσιες και επώνυμες καταγγελίες από την πλευρά των θυμάτων, μέσα από τις προσωπικές τους σελίδες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Η φράση MeToo χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά σε αυτό το πλαίσιο το 2006, στο τότε εξαιρετικά δημοφιλές μέσο κοινωνικής δικτύωσης MySpace, από την Tarana Burke, η οποία είχε πέσει θύμα σεξουαλικής επίθεσης – χρησιμοποιώντας τη συγκεκριμένη πλατφόρμα, η Burke έγραψε πως ένα τέτοιο είδους περιστατικό είχε συμβεί και σ' εκείνη. Η φράση κατέληξε να σημαίνει το όλο και πιο διευρυμένο, τα τελευταία χρόνια, κίνημα, το οποίο, στη συνείδηση πολλών ανθρώπων, έχει συνδεθεί κυρίως με το χώρο του θεάματος –η πιο διαβόητη περίπτωση κακοποιητή ήταν ο κινηματογραφικός παραγωγός Harvey Weinstein, ενώ δύο από τις πιο εξέχουσες μορφές του κινήματος είναι οι ηθοποιοί Rose McGowan και Asia Argento–, αλλά προφανώς αγγίζει όλους τους τομείς επαγγελματικής δραστηριότητας, όλα τα κοινωνικά στρώματα και όλες τις μορφές ανθρωπίνων σχέσεων.

Το ζόμπι φαντάζει ως ένα ιδανικό μέσο για να μιλήσει κάποιος εναντίον της σεξουαλικής κακοποίησης, της αντικειμενοποίησης των γυναικών (ή και των αντρών και των υπόλοιπων φύλων), της κουλτούρας βιασμού και της σεξουαλικής παρενόχλησης σε χώρους εργασίας ή και αλλού. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, ήδη από την πρώτη εμφάνισή του στον τομέα της οπτικοακουστικής μυθοπλασίας *(White Zombie*, 1932) το ζόμπι δεν είναι μόνο ο υπνωτισμένος σκλάβος ο οποίος εξαναγκάζεται να κάνει χειρονακτική εργασία για λογαριασμό του αφέντη του, χάνοντας τη βούλησή του, την ικανότητα αυτενέργειας, την ανθρωπιά του. Είναι επίσης και ένα αντικείμενο πόθου, ένα σώμα του οποίου οι επιθυμίες όσον αφορά τη σεξουαλικότητα και την επιλογή ερωτικού συντρόφου καταπιέζονται και περνούν στον έλεγχο κάποιου άλλου: στην περίπτωση της ταινίας του Halperin, αυτός ο άλλος είναι ένας λευκός, πλούσιος αποικιοκράτης, που, με τη βοήθεια ενός ανθρώπου με τα ίδια κοινωνικοοικονομικά χαρακτηριστικά, ζομποποιεί μια γυναίκα –η οποία είναι ερωτευμένη με κάποιον τρίτο– και την κρατά φυλακισμένη. Αργότερα, ο ένας από τους δύο συνεργούς ασκεί τη διαδικασία της ζομποποίησης και προς τον άλλον, υπονοώντας το ερωτικό του ενδιαφέρον.

Πρακτικές αντικειμενοποίησης και βίας από τους ζωντανούς προς τα ζόμπι αφορούν και την ίδια τη σεξουαλική πράξη. Δεν είναι σπάνιο για τις ταινίες με ζόμπι να παρουσιάζουν ζωντανούς να εκμεταλλεύονται σεξουαλικά ένα ον το οποίο δεν διαθέτει βούληση και ως εκ τούτου αδυνατεί να αμυνθεί ενάντια στην παραβίαση που δέχεται. Προφανέστατα, τέτοιες σκηνές αντανακλούν αντίστοιχες στον πραγματικό κόσμο, όπου άνθρωποι σε θέση εξουσίας εκμεταλλεύονται και κακοποιούν σεξουαλικά άτομα τα οποία ανήκουν σε περισσότερο ευάλωτες κοινωνικές/οικονομικές ομάδες. Κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα οι δημιουργοί αντίστοιχων ταινιών καλούν όλο και συχνότερα το κοινό, αν όχι να ταυτιστεί με το θύμα, δηλαδή, με το ζόμπι, τουλάχιστον να το δει με συμπάθεια.

Επιπλέον, σε αυτές τις ταινίες, τυχαίνει συχνά να είναι η ίδια η διαδικασία της σεξουαλικής κακοποίησης που προκαλεί τη μετατροπή του θύματος σε ζόμπι. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα όλων των παραπάνω είναι η ταινία *Contracted*, του Eric England. Ανάμεσα στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του, το *Contracted* ακολουθεί μια όχι ιδιαίτερα διαδεδομένη αφηγηματική παράδοση η οποία έχει εγκαινιαστεί τα τελευταία εικοσιπέντε χρόνια στη ζόμπι οπτικοακουστική μυθοπλασία: είναι μια ιστορία που δείχνει όλα τα στάδια της μετατροπής ενός ανθρώπου σε ζόμπι, και, μάλιστα, μέσα από την οπτική του ανθρώπου αυτού. Άλλα παραδείγματα αυτού του ρεύματος είναι το *I, Zombie* (καμία σχέση με τη σειρά *iZombie*), το *Pretty Dead* και το *Colin*. (Σε αυτή την κατηγορία θα μπορούσαμε κατά μία έννοια να κατατάξουμε και τα *Santa Clarita Diet* και *Diary of the Dead*.) Ίσως όχι από σύμπτωση, και οι τέσσερις αυτές ταινίες αφορούν είτε με μια σεξουαλικά μεταδιδόμενη ζομποποίηση είτε με μια έντονη παρουσία του ερωτικού στοιχείου. Επιπλέον, και οι τέσσερις απεικονίζουν την παρακμή της ομορφιάς ή της σεξουαλικής ευρωστίας.

Στο *Contracted* δεν παρακολουθούμε απλώς μια ζομποποίηση η οποία είναι *και* σεξουαλικά μεταδιδόμενη, αλλά μια ζομποποίηση η οποία προκύπτει από δύο πράξεις σεξουαλικής βίας. Πριν από τους τίτλους αρχής, η ταινία μας παρουσιάζει το βιασμό ενός πτώματος σε ένα νεκροτομείο. Λίγο αφότου ολοκληρωθούν οι τους τίτλοι αρχής, παρακολουθούμε το βιασμό μιας ζωντανής γυναίκας, της Samantha, από τον ίδιο άντρα, μετά από κάποιο πάρτυ (και αφού εκείνος την έχει ναρκώσει). Το πτώμα στην αρχική σκηνή έχει γύρω από το δάκτυλο του ποδιού του τυλιγμένη μια ετικέτα με το σύμβολο του βιολογικού κινδύνου (biohazard) που σημαίνει πως η σαρκική επαφή μαζί του εμπεριέχει την πιθανότητα μόλυνσης. Τις επιπλοκές από αυτή τη μόλυνση, η οποία τελικά βαραίνει τη Samantha και η οποία την οδηγεί μέχρι και στην τελική ζομποποίησή της (βλ. Εικόνα 74), τις παρακολουθούμε από το δωδέκατο λεπτό και μετά, μέσα από την οπτική της ίδιας της πρωταγωνίστριας. Από εκείνο το σημείο, μάλιστα, η πλοκή χωρίζεται σε μέρες (Day 1, Day 2, και, τέλος, Day 3 of 3), παρουσιάζοντάς μας τη σταδιακή κατάπτωση της Samantha, έως την οριστική και πλήρη ζομποποίησή της.



Εικόνα 74: Η σταδιακή κατάπτωση, σωματική και ψυχική, της Samantha, από ένα σπυράκι, έως την πλήρη ζομποποίησή της.

Ο BJ, ο άνθρωπος που είναι ένοχος για τους δύο βιασμούς δεν εμφανίζεται ξανά στην ταινία (με εξαίρεση μια σύντομη σκηνή, η οποία δεν μας δίνει να καταλάβουμε οριστικά αν πρόκειται όντως γι' αυτόν ή όχι). Ακόμα και στις σκηνές όπου όντως εμφανίζεται, δεν βλέπουμε ποτέ ξεκάθαρα τα χαρακτηριστικά του προσώπου του ούτε μαθαίνουμε πολλές πληροφορίες για αυτόν. Προς το μέσον της ταινίας ακούμε διά στόματος της Alice, φίλης της Samantha, πως οι αρχές τον αναζητούν για λόγους άσχετους με το βιασμό, ενώ αργότερα πληροφορούμαστε πως ο BJ κατηγορείται και ως μέλος κυκλώματος παιδοβιαστών. Το ότι «αποχωρεί» νωρίς από το σενάριο δεν σημαίνει πως οι πράξεις του BJ συγχωρούνται από τον σεναριογράφο-σκηνοθέτη ή πως παρουσιάζονται ως φυσιολογικές. Απλώς, η πλοκή είναι επικεντρωμένη στις αρνητικές επιπτώσεις που έχει ένας βιασμός στο θύμα του. Αυτές οι επιπτώσεις δεν αφορούν

μόνο πιθανά σεξουαλικά μεταδιδόμενα νοσήματα, αλλά και τη γενικότερη ψυχική και σωματική υγεία του θύματος, καθώς και τις κοινωνικές και προσωπικές σχέσεις του. Οι Marak και Strehlau κάνουν λόγο για «αισθητική τιμωρία» της ηρωίδας και σχολιάζουν πως η Samantha απεικονίζεται ως αντιπαθητική και ως μερικώς υπεύθυνη για την κατάπτωσή της[898], αλλά αυτή είναι μια μάλλον περιορισμένη θεώρηση του χαρακτήρα και της αφήγησης – παρόλο που ακούμε διάφορους χαρακτήρες να κατακρίνουν τη Samantha για τη συμπεριφορά της, η σκηνοθεσία δεν στέκεται κριτικά απέναντι στην πρωταγωνίστρια.

Επιπλέον, το ότι δεν παρακολουθούμε την τιμωρία, την πτώση του BJ, δεν σημαίνει πως τα όσα συμβαίνουν στη Samantha παρουσιάζονται ως τιμωρία για τη δική της σεξουαλική ή άλλη ελευθεριότητα ή για το ίδιο το φύλο της. Χαρακτηριζόμενη από ένα σχετικό βαθμό ευαλωτότητας και περιθωριοποίησης ήδη πριν την αρχή της ταινίας –είναι μια γκέι γυναίκα η οποία έχει πρόσφατα αποδεχτεί τη σεξουαλικότητά της, παλεύει να ξεπεράσει τον εθισμό της στα ναρκωτικά, καθώς και τις δυσκολίες στη σχέση της–, η Samantha παρακολουθεί την παρακμή όχι μόνο του σώματός της, αλλά και της σχέσης της με τη Nikki, με τη συντηρητική, θρησκόληπτη μητέρα της, καθώς και με άλλα άτομα του περιβάλλοντός της – όλα αυτά χωρίς να υπονοείται πως έφταιξε για κάτι και πως τώρα τιμωρείται. Επιπλέον, η Samantha φοβάται να μιλήσει για αυτό που έχει συμβεί – κατ' αναλογία προς θύματα τέτοιων περιστατικών σεξουαλικής βίας στην πραγματική ζωή, τα οποία επίσης διστάζουν να μιλήσουν ανοικτά για το τραύμα τους. Οι δικοί της λόγοι αφορούν το φόβο πως μια τέτοια αποκάλυψη θα επηρεάσει τη σχέση της με τη Nikki, καθώς και την αρνητική προσοχή που θα στραφεί από τις αρχές προς το παρηκμασμένο σώμα της. Όταν τελικά αποκαλύπτει την αλήθεια στην Alice, αυτό δημιουργεί ακόμα περισσότερη ένταση στη ζωή της Samantha, αντί για λύτρωση.

Εκτός των παραπάνω, μετά τον βιασμό της, η Samantha βιώνει μια σειρά από εντόνως δυσάρεστα συμπτώματα. Νιώθει απροειδοποίητους πόνους σε διάφορα σημεία, ενώ ακούει ανυπόφορους ήχους στο μυαλό της. Οι παλμοί της καρδιάς της μειώνονται σε ανησυχητικό βαθμό, τα μάτια της και άλλα μέρη του σώματός της γεμίζουν αίμα, τα νύχια της αποκολλώνται από το δέρμα της, το ίδιο το δέρμα της σαπίζει, τα δόντια της και τα μαλλιά της πέφτουν. Κάθε πρωινό ξύπνημα μοιάζει με ανάδυση από κάποιον εφιάλτη – αυτή η εντύπωση υποβοηθείται από οπτικά και ηχητικά εφέ. Η συμπεριφορά και η ασθένεια της Samantha παρεξηγούνται από τα κοντινά της πρόσωπα ως αποτελέσματα ενός νέου κύκλου χρήσης ουσιών. Προς το τέλος όντως ξανακυλά στη χρήση ναρκωτικών, αφότου, όμως, έχει δεχτεί τις σχετικές κατηγορίες. Επίσης, καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας, η Samantha καταρρέει και ψυχικά και επαγγελματικά. Αποτυγχάνει να συμμετάσχει σε έναν περιβόητο διαγωνισμό ανθοκομικής –στον οποίο έχει επενδύσει πολλές ελπίδες και εργατοώρες προετοιμασίας–, εξαιτίας του θεάματος που παρουσιάζει όταν πια έχει αρχίσει να μοιάζει με ζόμπι. Η ολοένα αυξανόμενη ένταση με τον περίγυρό της, κορυφώνεται με το να δολοφονήσει τη Nikki και την Alice (βλ. Εικόνα 71) και με το να μεταδώσει τον ιό και στον Riley (μέσω συναινετικής σεξουαλικής επαφής, η οποία καταλήγει στην ανακάλυψη δεκάδων σκουληκιών τα οποία ζουν στο αιδοίο της Samantha) και στη μητέρα της (μέσω δαγκώματος, βλ. Εικόνα 75). Από απλώς θύμα, η Samantha γίνεται και θύτρια[899].

[898] Katarzyna Marak and Nelly Strehlau, "Thanatomorphose and Contracted: Feminine Body and sexuality in horror and the horror of feminine body and sexuality." Literatura i Kultura Popularna, XXIV, Wroclaw 2018, 191.

[899] Όπως προκύπτει κι από τον τίτλο του άρθρου των Marak και Strehlau, το *Contracted* παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με την προγενέστερη ταινία *Thanatomorphose*, ενώ είχε και ένα σίκουελ, το



Εικόνα 75: Η δολοφονία της Alice[900].

Όλα αυτά τα γεγονότα μάς δίνουν μια ξεκάθαρη εικόνα των πολλαπλών επιπτώσεων που έχει η έμφυλη, σεξουαλική βία στο θύμα και τον κοινωνικό περίγυρό του, ενώ παράλληλα ο θύτης δεν τιμωρείται για όσα έπραξε. Αποτυπώνει –όχι με δασκαλίστικο ή υπερβολικά προφανή τρόπο– τις αλυσιδωτές δράσεις και αντιδράσεις επιθετικότητας και κακοποιητικής συμπεριφοράς που ξεκινά ένα τέτοιο περιστατικό. Παράλληλα, βέβαια, η ταινία περιγράφει και το άγχος και το σοκ που σου προκαλεί η εμφάνιση μιας άγνωστης, αναπάντεχης ασθένειας, για την οποία δεν μπορείς να μιλήσεις καθαρά, ούτε καν με μέλη του άμεσου περιβάλλοντός σου, για τον επιπρόσθετο λόγο πως δεν μπορείς να μιλήσεις και για αυτό που υποψιάζεσαι ως πηγή της.

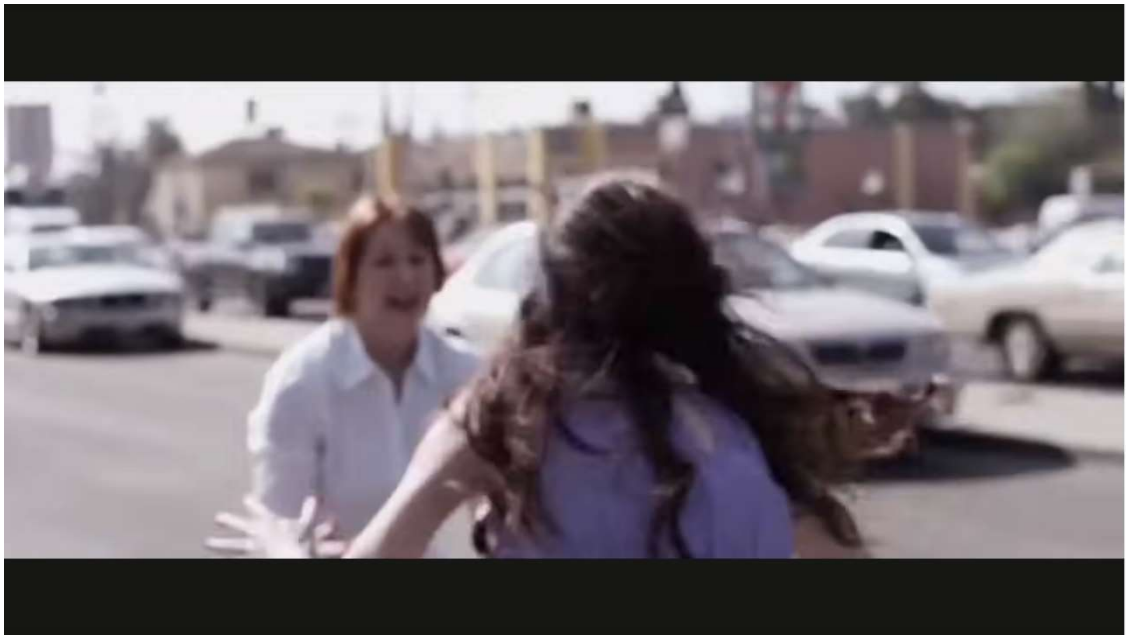
Παρόλο που σε συνέντευξή[901] του ο σκηνοθέτης Eric England δεν περιγράφει την σεξουαλική επίθεση του BJ στη Samantha ως τέτοια, και παρόλο που ακόμα και η αφίσα της ταινίας κάνει λόγω για "one-night stand", το επίμαχο περιστατικό έχει εντυπωθεί, στη συνείδηση τόσο των κριτικών και των θεωρητικών όσο και του κοινού γενικότερα, ως μια πράξη σεξουαλικής βίας. Η ίδια η ταινία δεν αφήνει αμφιβολίες περί αυτού. Για παράδειγμα,

Contracted: Phase II, στο οποίο ο Riley μετατρέπεται σε ζόμπι, ενώ αναζητά τον BJ, ο οποίος συνεχίζει τη διασπορά του ιού.

[900] Η σκηνή ξεκινάει με το σοκ και την απώθηση που νιώθει η Alice βλέποντας τα συμπτώματα στο πρόσωπο, τα μάτια και το δέρμα της Samantha, συνεχίζει με μια αποτυχημένη απόπειρα αποπλάνησης από την πλευρά της Samantha (η οποία καταλήγει να ξεράσει αίμα στο στόμα της φίλης της) και καταλήγει με τη φόνευση της Alice (όχι μέσω δαγκώματος, μιας και η Samantha δεν έχει γίνει ακόμη ζόμπι).

[901] Haleigh Foutch. 2013. "Director Eric England Talks CONTRACTED, Body Horror, Casting Simon Barrett, Makeup Effects on a Limited Budget, Life after Film School and More". Διαθέσιμο στο https://collider.com/eric-england-contracted-interview/ Προσπελάστηκε στις 20 Αυγούστου 2022.

στην ανάρτηση του χρήστη Jonny Lupsha στην ομάδα Incredibly Strange Films[902], σχολιάζεται τόσο το γεγονός πως πρόκειται για κατάφωρη περίπτωση σεξουαλικής βίας, όσο και το ότι η ταινία παίρνει το μέρος του θύματος, δηλαδή της Samantha. Επιπλέον, σύμφωνα με τα σχόλια κάτω από την ανάρτηση, η απεικόνιση της επίθεσης όσο και η κατάπτωση της ηρωίδας προκαλούν στους θεατές δυσφορία και αηδία, αλλά και μια παρόρμηση να συνεχίσουν να παρακολουθούν – φαινόμενο το οποίο διακρίνει τις ταινίες τρόμου έτσι κι αλλιώς. Μάλιστα, σε κάποια από τα παραπάνω σχόλια εκφράζεται και η απορία περί του αν αυτό το αίσθημα απώθησης και δυσφορίας προκύπτει από το γεγονός ότι η ταινία είναι καλοφτιαγμένη –και άρα έχει πετύχει ένα στόχο τον οποίο έχει θέσει συνειδητά και εκ των προτέρων, δηλαδή, να προκαλέσει τρόμο στους θεατές– ή ακριβώς για τον αντίθετο λόγο – επειδή είναι τόσο ακαλαίσθητη, χονδροειδής και ερασιτεχνική.



Εικόνα 76: Το τελευταίο κάδρο του *Contracted*[903].

Στο *Dead Creatures* δεν είναι η σεξουαλική πράξη ή η σεξουαλική βία ως τέτοια, από ή προς τα ζόμπι, που οδηγεί στη ζομποποίηση και την εξάπλωση του ιού. Όπως συμβαίνει με το *Santa Clarita Diet* και στο *Pretty Dead* τα ζόμπι δεν έχουν εξαπλωθεί σε βαθμό επιδημίας ή zombie apocalypse. Κρύβουν τη μόλυνσή τους και κινούνται από το ένα εγκαταλελειμμένο διαμέρισμα στο άλλο, προσπαθώντας να επιβιώσουν αλλά και να αποφύγουν τους ζωντανούς διώκτες τους. Έχουν δημιουργήσει ένα υποτυπώδες δίκτυο αλληλοβοήθειας και αλληλεγγύης. Η ταινία είναι χτισμένη γύρω από πέντε μολυσμένες γυναίκες, μία μόνο εκ των οποίων διαθέτει σαπισμένη σάρκα και γενικώς παρηκμασμένη σωματική υγεία. Μία ακόμα από την πεντάδα, δουλεύει ως ιερόδουλη και έτσι προσελκύει άντρες πελάτες, κάποιους από τους

[902] Johnny Lupsha. 26 Ιουνίου 2023. Ανάρτηση στην ομάδα Incredibly Strange Films. Διαθέσιμη στο https://www.facebook.com/photo/?fbid=10105977116872133&set=gm.2544795165695908&idorvanity=285434271632020 Προσπελάστηκε στις 26 Ιουνίου 2023.

[903] Το πλάνο απεικονίζει τη Samantha, πλήρως ζομποποιημένη πλέον, να επιτίθεται στη μητέρα της Δεν την παρακολουθούμε να τη δαγκώνει –καθότι έχουμε fade to black-, αλλά ακούμε off camera την κραυγή πόνου της μητέρας.

οποίους τους χρησιμοποιεί ως τροφή για την ίδια και τις συντρόφους της. Εισερχόμενη στην ομάδα, η πέμπτη και νεότερη από τις πρωταγωνίστριες γυναίκα υιοθετεί και αυτή τέτοιες πρακτικές. Οι άντρες ζόμπι παρουσιάζουν ακόμα πιο ξεκάθαρα τα χαρακτηριστικά της συμπεριφοράς του σεξουαλικού αρπακτικού: ακολουθούν μοναχικές γυναίκες σε απόμερους δρόμους ή κλείνουν ραντεβού μαζί τους και, συναντώντας τες, τις αφήνουν αναίσθητες προκειμένου να μπορέσουν να φάνε τη σάρκα τους – και έτσι τις μετατρέπουν και αυτές σε ζόμπι. Η ταινία στέκεται πιο κριτικά απέναντι στους άντρες ζόμπι, χωρίς ωστόσο να προσπαθεί να προκαλέσει οίκτο για τις αντίστοιχες γυναίκες[904]. Παρουσιάζει τα ζόμπι συνολικά ως θλιβερά, κυνηγημένα, λούμπεν θύματα-θύτες τα οποία δεν έχουν άλλη επιλογή από το να ζουν και να δρουν με το συγκεκριμένο τρόπο. Κάποια από αυτά δεν εξοντώνονται ούτε γιατρεύονται στο τέλος της ταινίας. Δεν λυτρώνονται αλλά αποκτηνώνονται όλο και περισσότερο, ηθικά και σωματικά. Ο βασικός κυνηγός τους, ο μόνος ζωντανός πρωταγωνιστής της ταινίας, διάγει μια εξίσου θλιβερή, δύσκολη ζωή, χωρίς ούτε αυτός να βρει λύτρωση. Δεν είναι τυχαίο που, παρά τη θεματολογία του, το *Dead Creatures* έχει συγκριθεί με τα ρεαλιστικά δράματα του Mike Leigh[905].

Ενεργώντας με τον ίδιο κρυφό, παράνομο τρόπο, ο Joe Singer στο *Zombie Nation* (καμία σχέση με τη σειρά *Z Nation*) απάγει γυναίκες και τις δολοφονεί, αφού πρώτα τους κάνει ένεση με ένα μυστηριώδες υλικό. Εδώ, δεν έχουμε να κάνουμε με σεξουαλική συνεύρεση ή με περιστατικά σεξουαλικής κακοποίησης ή παρενόχλησης, αλλά έχουμε ξεκάθαρα να κάνουμε με έμφυλη βία και συγκεκριμένα γυναικοκτονίες: ο Joe επιλέγει τα θύματά του ακριβώς επειδή είναι γυναίκες, ενώ ο ίδιος κατέχει έτσι κι αλλιώς μια θέση εξουσίας, καθότι ένστολος αστυνομικός. Τα ζόμπι δεν προκύπτουν από τους ίδιους τους φόνους ή από τον τρόπο με τον οποίο διεξάγονται αυτοί οι φόνοι. Προκύπτουν από μια ομάδα ιερειών voodoo (και αυτή η ταινία αποτυγχάνει να κάνει τη διάκριση μεταξύ voodoo και vodou), οι οποίες επαναφέρουν στη ζωή τα θύματα του Joe θέλοντας συνειδητά να τον τιμωρήσουν. Ως ζόμπι, πλέον, αυτές οι έξι γυναίκες επιτίθενται σε διάφορους ζωντανούς ώσπου καταλήγουν στον θύτη τους και τον κατασπαράσσουν[906].

Η επιστροφή από τον κόσμο των νεκρών, η ζομποποίηση έχει χρησιμοποιηθεί και ως παρομοίωση για να περιγράψει ένα άλλο είδος τοξικής συμπεριφοράς, η οποία συνδέεται με τις προσωπικές-ερωτικές σχέσεις στον πραγματικό κόσμο, εκτός οπτικοακουστικής μυθοπλασίας, και με το πώς αυτές γεννιούνται, εξελίσσονται και τερματίζονται μέσα από τα

---

[904] Στην ιαπωνική –μετα-αποκαλυπτική, σε αντίθεση με τις προαναφερθείσες οπτικοακουστικές μυθοπλασίες– σειρά ταινιών *Reipu zonbi* οι περισσότεροι άντρες ανά τον κόσμο μετατρέπονται σε μανιακά ζόμπι-βιαστές που επιτίθενται στις γυναίκες εξαιτίας ενός ιού ο οποίος προκύπτει από πυρηνική έκρηξη. Οι επιζώσες γυναίκες καλούνται να εξοντώσουν τα ζόμπι, σώζοντας ταυτόχρονα την ανθρωπότητα και συνεργαζόμενες με τους ελάχιστους άντρες που δεν έχουν μολυνθεί. Ωστόσο, παρά τη θεματολογία τους, οι ταινίες δεν ξεφεύγουν από μια σεξιστική προσέγγιση: όλες οι γυναίκες-ηρωίδες εμπίπτουν στα σύγχρονα πρότυπα ομορφιάς, γεγονός που τονίζεται συστηματικά και από την ίδια τη σκηνοθεσία, ενώ το προωθητικό υλικό (αφίσες, εξώφυλλα DVD) έχει ως επίκεντρο εκείνες και όχι τα ζόμπι, παρουσιάζοντάς τες αποκλειστικά με σκισμένα ρούχα ή με εσώρουχα.

[905] Robert Koehler, 2001. "Dead Creatures". https://variety.com/2001/film/reviews/dead-creatures-1200552551/ Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

[906] Και άλλες οπτικοακουστικές μυθοπλασίες του υποείδους, όπως το προαναφερθέν *The Sadness* και το *Day of the Dead: Bloodline* περιλαμβάνουν άντρες-ζόμπι οι οποίοι δρουν ως σεξουαλικά αρπακτικά (sexual predators) και καταδιώκουν εμμονικά ζωντανές γυναίκες τις οποίες είχαν γνωρίσει προτού να γίνουν νεκροζώντανοι και οι οποίες είχαν αντισταθεί στις επιθέσεις τους. Και σε αυτές τις περιπτώσεις το ξεδίπλωμα της πλοκής προσφέρει δικαίωση και λύτρωση για τα θύματα, όχι για τους θύτες.

social media και άλλες online πλατφόρμες. Η χρήση του διαδικτύου για τη διεξαγωγή τέτοιων σχέσεων έχει γεννήσει μια σειρά από νέους όρους ή καινούριες χρήσεις ήδη γνωστών όρων (breadcrumbing[907], Saturday Night Fever, Freeclimbing, Printing, Sexting the Waters, Cryptomancer και Lining[908]). Αυτή η καινούρια ορολογία αφορά τους τρόπους επικοινωνίας με άτομα που σε ενδιαφέρουν ή τις μεθόδους άντλησης πληροφοριών για τα άτομα αυτά, προτού να προχωρήσεις σε σχέση μαζί τους. Σε αυτό το πλαίσιο, το ghosting είναι η τακτική του να διακόπτεις όχι μόνο μια σχέση αλλά και κάθε άλλη επαφή με ένα άτομο με το οποίο συνδεόσουν είτε σε φιλικό είτε σε ερωτικό επίπεδο, χωρίς να του δώσεις καμιά εξήγηση. Το caspering (από τον χαρακτήρα του Casper, του φιλικού φαντάσματος) είναι μια πιο ήπια παραλλαγή του ghosting, όπου δίνεις μεν εξήγηση αλλά και πάλι διακόπτεις επαφή. Το zombieing είναι η τακτική κατά την οποία διακόπτεις επαφή για μεγάλο διάστημα και επανέρχεσαι απρόοπτα και αυθαίρετα, χωρίς να δώσεις εξήγηση για την επιστροφή σου και ζητώντας και πάλι να συνάψεις φιλική ή ερωτική σχέση με το θύμα αυτής σου της χειριστικής συμπεριφοράς. Το zombieing μπορεί να λάβει χώρα διαμέσου «γραπτού μηνύματος στο τηλέφωνο, απευθείας μηνύματος σε κάποιο από τα social media, τηλεφώνημα, ή με τη διασύνδεση σε κάποιο άλλο app [από αυτό στο οποίο έγινε η πρώτη γνωριμία]»[909]. Η Conti συνδέει την άνοδο του zombieing με τη μοναξιά της καραντίνας κατά το 2020. Ο ψυχολόγος Jaime Zuckerman, βασιζόμενος στο διαχωρισμό μεταξύ ζόμπι που έχουν συνειδητότητα και αυτών που δεν έχουν καμία, θεωρεί πως κάποια από τα άτομα που επιδίδονται σε zombieing αδυνατούν να καταλάβουν τη χειριστικότητα και την τοξικότητα της συμπεριφοράς τους απέναντι στο άλλο πρόσωπο, ενώ κάποια όντως αναγνωρίζουν το λάθος στο φέρσιμό τους[910].

Η ευπλαστότητα του ζόμπι, η διττότητα ή υβριδικότητά του καθώς και άλλα χαρακτηριστικά του (η βιαιότητα, η διαδικασία της ζομποποίησης, η έλλειψη βούλησης κ.λπ.) το καθιστούν ως το ιδανικό μέσο για την αναπαράσταση τοξικών, κακοποιητικών, βίαιων συμπεριφορών, τόσο στον κόσμο της οπτικοακουστικής μυθοπλασίας όσο και στον πραγματικό. Αυτή η ιδανικότητα αφορά και την αναπαράσταση σεξουαλικής ή/και έμφυλης βίας, όπως έδειξαν τα παραπάνω παραδείγματα. Επομένως, το ζόμπι φαντάζει ιδανικό και ως ένα ακόμη εργαλείο για την ανάδειξη των διεκδικήσεων των θυμάτων έμφυλης βίας και άλλων κακοποιητικών συμπεριφορών. Άλλα τέρατα είναι ίσως λιγότερο χρήσιμα για κάτι τέτοιο.

4.6. Το ζόμπι ως διάδοχος

Στην ταινία *Girl with All the Gifts*, του Colm McCarthy, βασισμένη στο ομότιτλο μυθιστόρημα του M.R. Carey, η πλοκή ξεκινά δεκαπέντε χρόνια μετά τη στιγμή που ένας μύκητας, ο Ophiocordyceps unilateralis, με προέλευση από τη Νότια Αμερική, γεννά μια πανδημία γρήγορων ζόμπι (γνωστών ως the Hungries, οι Πεινασμένοι). Ο ανθρώπινος πολιτισμός έχει

[907] Gabi Conti, 2020. "PSA: Zombie-ing Is the Dating Trend Here to F8ck Up Your Life During Coronavirus". Διαθέσιμο στο https://www.cosmopolitan.com/sex-love/a29210551/zombieing-dating-definition/ Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

[908] Max Benwell, 2018. "Ghosting, Caspering and six new dating terms you've never heard of" https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2018/feb/28/six-new-dating-terms-youve-never-heard-of Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

[909] Conti, χωρίς αριθμό σελίδας.

[910] Acamea Deadwiller, 2021. "Have you been zombied? https://www.mindbodygreen.com/articles/zombied-dating-trend Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

πλέον καταρρεύσει. Στον μετα-αποκαλυπτικό κόσμο που προκύπτει, μια ομάδα στρατιωτικών και επιστημόνων συνεχίζει να ζει σε στρατόπεδο-εργαστήριο κοντά στο ερημωμένο Λονδίνο, μαζί με είκοσι περίπου παιδιά τα οποία συγκεντρώνουν χαρακτηριστικά και ζωντανού και ζόμπι: είναι νοήμονα, διαθέτουν συνείδηση, συναισθήματα, ικανότητα και θέληση για μάθηση, επίγνωση της διττής κατάστασής τους, αλλά και ανθρωποφαγικές τάσεις, οι οποίες αναγκάζουν τους ζωντανούς ενήλικες να τα κρατούν συνεχώς δέσμια, ακόμα και όταν βρίσκονται στην τάξη του ιδιότυπου σχολείου που λειτουργεί εντός του στρατοπέδου. Στο μυθιστόρημα υπάρχει και μια τρίτη ομάδα, οι Junkers, επιβιωτιστές οι οποίοι έχουν στρατοπεδεύσει σε άλλο σημείο, μαζί με πολλά εφόδια και όπλα και χρησιμοποιώντας ένα κοπάδι από ζόμπι ως απειλή για τυχόν ζωντανούς εχθρούς που θα εμφανιστούν.

Παρά τα μέτρα ασφαλείας, οι Hungries εισβάλλουν στο στρατόπεδο και μόνο μια ομάδα επιζησάντων καταφέρνει να γλυτώσει: τρεις στρατιωτικοί (ο λοχίας Parks και οι στρατιώτες Dillon και Gallagher), η Δρ. Caldwell, που προσπαθεί να βρει τη θεραπεία για τον ιό, καθώς και η δασκάλα των ζόμπι-παιδιών, Helen Justineau. Μαζί τους παίρνουν και τη Melanie, ίσως την πιο έξυπνη από τις μαθήτριες της Justineau. Η περιπλάνησή τους στην αγγλική ύπαιθρο και στο Λονδίνο τους οδηγεί σε συνεχή αδιέξοδα (και τους δύο φαντάρους στο θάνατο), ενώ τους δείχνει πως ο ιός και ο μύκητας έχουν εξελιχθεί με τρόπους που δεν μπορούσαν να έχουν προβλέψει, έχοντας γίνει αερογενής, αλλά και δημιουργώντας συμβιωτικά υβρίδια με φυτά, ανθρώπους και κτίρια. Λύση από αυτό το αδιέξοδο δίνει η Melanie. Το κορίτσι προκαλεί ηθελημένα τη μόλυνση όλων των υπόλοιπων ζωντανών πλην της Justineau, την οποία κρατά ζωντανή αλλά αποκλεισμένη, ώστε να διδάξει την ίδια τη Melanie, καθώς και την ομάδα παιδιών-νοημόνων ζόμπι τα οποία έχουν στο μεταξύ συναντήσει σε ένα εγκαταλελειμμένο εμπορικό κέντρο της βρετανικής πρωτεύουσας.

Ο τίτλος και των δύο κειμένων είναι μια έμμεση πλην προφανέστατη στο μύθο της Πανδώρας – της γυναίκας που λαμβάνει ή που δίνει όλα τα δώρα (ανάλογα με το πώς ερμηνεύεται ετυμολογικά το συγκεκριμένο όνομα). Η Πανδώρα κατέχει ήσσονα ρόλο στην αρχαιοελληνική μυθολογία και γραμματεία[911], παρότι είναι και η πρώτη θνητή γυναίκα που δημιούργησε ο Ήφαιστος (με εντολή του Δία), και επίσης, παρόλο που φαίνεται πως αποτέλεσε την «έμπνευση» για τον αντίστοιχο βιβλικό μύθο της Εύας – όχι μόνο λόγω της γενεαλογικής πρωτιάς της, αλλά και λόγω της καταστροφικής συνέπειας που είχε μια συγκεκριμένη πράξη της, δηλαδή το άνοιγμα του πίθου (ο οποίος, εξαιτίας της κακής μετάφρασης από τον Έρασμο[912], είναι γνωστός πλέον ως κουτί) και η απελευθέρωση όλων των κακών, πράξη η οποία οδήγησε σε μια, κατ' αντιστοιχία, πτώση από τον Παράδεισο: σύμφωνα με την αρχαιοελληνική μυθολογία, η Πανδώρα ήταν η πρώτη γυναίκα σε μια υποτίθεται αρμονική κοινωνία αποτελούμενη αποκλειστικά από θνητούς άνδρες, και το άνοιγμα του πίθου/κουτιού ήταν που εισήγαγε καθετί αρνητικό σε αυτό τον ιδανικό κόσμο. Μέσα από το μύθο της Πανδώρας, κανονικοποιείται η άποψη πως η απόκτηση γνώσης από μια γυναίκα ή η μετάδοση γνώσης προς μια γυναίκα είναι κάτι το καταστροφικό[913]. Βέβαια, παρά το

[911] Οι αναφορές σε αυτήν σε αρχαία κείμενα καθώς και σε εγκυκλοπαίδειες μυθολογίας είναι ολιγοσέλιδες, αν όχι περιορισμένες σε μερικές φράσεις.

[912] Sanna Karkulehto and Ilmari Leppihalme. "Deviant Will to Knowledge: The Pandora Myth and Its Feminist Revisions" στο Tiina Mäntymäki, Marinella Rodi-Risberg, Anna Foka (επιμ.) *Deviant Women: Cultural, Linguistic and Literary Approaches to Narratives of Femininity*. Frankfurt Am Main: Peter Lang, 2015), 75.

[913] Karkulehto and Leppihalme, "Deviant Will…" 72-73.

μισογύνικο τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζεται ως επί το πλείστον ο εν λόγω χαρακτήρας (ήδη από την εποχή του Ησιόδου), μια άλλη, απλούστερη ερμηνεία του μύθου της είναι πως άνοιξε το καπάκι λόγω της περιέργειάς της[914] και όχι λόγω της κακίας ή της ασυδοσίας της.

Το *Girl with All the Gifts* είναι η Melanie: ο τίτλος εμφανίζεται δίπλα στο πρόσωπό της, λίγο αφότου ξεκινήσει η ταινία. Όπως η Πανδώρα, η Melanie έχει προικιστεί με μια σειρά από εξαιρετικές ικανότητες και χαρακτηριστικά. Σύμφωνα με τον Ησίοδο, εκτός του ότι της δόθηκε ο πίθος, η Πανδώρα διδάχτηκε επίσης την τέχνη της ύφανσης και του πλεξίματος από την Αθηνά˙ έλαβε ομορφιά και την ικανότητα να ξυπνά πόθο από την Αφροδίτη˙ την ικανότητα της ομιλίας, την πονηριά και την τέχνη του να εξαπατά από τον Ερμή˙ κοσμήματα και περίτεχνα ρούχα από την Πειθώ, την Αθηνά, τις Χάριτες και τις Ώρες[915]. Εστάλη στους θνητούς ως μια κατάρα, ως ένα μη δώρο. Στην περίπτωση της Melanie, οι εξαιρετικές ικανότητές της που διαθέτει δεν εντοπίζονται ούτε στους ζωντανούς ούτε και στα υπόλοιπα ζόμπι. Η Melanie δεν κινητοποιείται απλώς από την περιέργεια, αλλά από τη φιλομάθεια καθώς και από την αγάπη προς το ανθρώπινο είδος – ένα είδος στο οποίο ανήκει και ταυτόχρονα δεν ανήκει. Ως προς αυτό, θυμίζει αρκετά το τέρας του Frankenstein. Και όπως το τέρας του Frankenstein, διαθέτει μεγαλύτερη ενσυναίσθηση από τους περισσότερους «συνηθισμένους» ανθρώπους, αλλά και μεγαλύτερες και πιο αξιοζήλευτες ικανότητες γενικά.

Όλα τα παραπάνω καθιστούν το *Girl With All the Gifts* μια κατ' εξοχήν ιστορία απόκτησης συνείδησης και αφύπνισης και αυτενέργειας. Ωστόσο, σε αντίθεση με το Τέρας του *Frankenstein* η Melanie κατορθώνει να προσαρμοστεί στον κόσμο, να επηρεάσει τους ζωντανούς και να διαμορφώσει τον κόσμο με τον τρόπο που εκείνη επιθυμεί. Το Τέρας του *Frankenstein* κατορθώνει μόνο να εκδικηθεί το δημιουργό του. Και αν για τη Mary Shelley ο ίδιος ο Frankenstein ήταν ένας σύγχρονος Προμηθέας (Modern Prometheus), τότε, και ο αυθεντικός μύθος της Πανδώρας, αλλά και η εν λόγω ζόμπι, οπτικοακουστική παραλλαγή του, παρουσιάζουν επίσης ομοιότητες με εκείνον του Προμηθέα. Η ιστορία της Melanie κορυφώνεται με το στοιχείο της φωτιάς: έχοντας μάθει πως ο ιός είναι πλέον αερογενής, η Melanie βάζει φωτιά σε ένα τεράστιο φυτό-μύκητα-συνονθύλευμα από ανθρώπινα πτώματα, οδηγώντας τον λοχία Parks και την Caldwell στο θάνατο.

Εν προκειμένω, η περιέργεια ή η εκδικητικότητα της Melanie την οδηγεί στο να χρησιμοποιήσει τη φωτιά προκειμένου να δώσει μια λύση στην προβληματική κατάσταση στην οποία έχει περιέλθει ο κόσμος: οι ζωντανοί δεν μπορούν να βοηθήσουν, και τα υπόλοιπα ζόμπι δεν ξέρουν πώς να βοηθηθούν. Η ίδια ως κάτοχος της ανθρώπινης γνώσης (ή των ανθρώπινων εργαλείων για την απόκτηση γνώσης και τη συλλογιστική), αλλά και ως κάποια γεννημένη με τις υβριδικές, κυβοργικές ικανότητες του ζόμπι, μπορεί να αποτελέσει τη γέφυρα και όντως αυτό πράττει. Μπορεί να επιβιώσει στη σκληρότητα αυτού του νέου κόσμου, όπως αυτός έχει διαμορφωθεί μετά από δεκαετίες κατάχρησης από τους ανθρώπους (στον απόηχο, δηλαδή, της Ανθρωπόκαινου Εποχής). Το ενδιαφέρον, είναι πως, μέσα σε όλη αυτήν τη σκληρότητα, τη δική της και του κόσμου γύρω της, επιλέγει να διατηρήσει το στοιχείο της γνώσης και της λογικής.

Στην αρχή της ταινίας, ως κουήρ άτομο –στην ταινία υπονοείται η έλξη που νιώθει για την Justineau, ενώ στο μυθιστόρημα κάτι τέτοιο είναι ξεκάθαρο–, θηλυκή ως προς το βιολογικό της φύλο, υβρίδιο μεταξύ ζόμπι και ανθρώπου ή μεταξύ ανθρώπου και μετα-

[914] Edith Hamilton, *Mythology: Timeless Tales of Gods and Heroes*. (New York: Mentor, 1969), 70.
[915] Ησίοδος, *Έργα και Ημέραι*, στίχοι 63-85.

ανθρώπου, η Melanie ανήκει σε μια σειρά από καταπιεσμένες κοινωνικές ομάδες. Και ως μέλος τέτοιων καταπιεσμένων ομάδων, της αναγνωρίζεται το δικαίωμα στη γνώση κι όμως δεν της αναγνωρίζεται το δικαίωμα στην αυτενέργεια, δηλαδή στο να χρησιμοποιήσει αυτήν τη γνώση. Από την άλλη, η ισότητα και ο διαμοιρασμός της γνώσης είναι αυτό για το οποίο φροντίζει αφότου απαλλαγεί από όλους τους άλλους ζωντανούς πλην της Justineau.

Η παρέμβαση της Melanie σημαίνει την αρχή της αιωνιότητας, μιας δίκαιης κοινωνίας, απαλλαγμένης από τα προβλήματα του προ-αποκαλυπτικού, καπιταλιστικού κόσμου, όπου η Melanie είναι η βασική ρυθμίστρια, αν όχι η ηγέτιδα. Το τελευταίο πλάνο της ταινίας είναι ένα κοντινό στο χαμογελαστό, γεμάτο ικανοποίηση κι αυτοπεποίθηση πρόσωπο αυτού του κοριτσιού-ζόμπι. Προφανώς, το αν κάποιος συμφωνεί με αυτή την αισιοδοξία ή τη θεωρεί ως την πλέον τρομακτική και τερατώδη είναι ένα υποκειμενικό ζήτημα.

Βέβαια, ο μύθος της Πανδώρας αντανακλάται, αντεστραμμένος, και στην περίπτωση της δασκάλας Helen Justineau, καθώς αυτή είναι η τελευταία –και όχι η πρώτη– γυναίκα με αμιγώς ανθρώπινα γονίδια που μένει ζωντανή επί της Γης όταν ολοκληρώνεται η ταινία. Επιπλέον, όχι απλώς είναι η μόνη που μένει ζωντανή, αλλά αναγκάζεται να μείνει κλεισμένη σε ένα κουτί, σαν ένα αναγκαίο κακό. Ο ρόλος της από εδώ και πέρα είναι εκείνος της δασκάλας. Καλείται να διδάξει την αγγλική γλώσσα και τις βασικές αρχές-γνώσεις του ανθρώπινου πολιτισμού στη Melanie και τα υπόλοιπα νοήμονα ζόμπι. Η σχέση μεταξύ Melanie και Justineau –η στοργικότητα και, γενικώς, η μεγάλη αξία της οποίας γίνεται κατανοητή για το θεατή, ήδη από την αρχή της ταινίας, όταν η δασκάλα διαβάζει τον επίμαχο μύθο στη Melanie και τα υπόλοιπα παιδιά της τάξης της– κατέχει κεντρική θέση στην εξέλιξη της πλοκής, αν και διαφέρει σε δύο συγκεκριμένες λεπτομέρειες από το πώς παρουσιάζεται στο βιβλίο.

Η (θεωρητική) επικράτηση των ζόμπι και των cyborg –των υβριδίων γενικώς– έχει συζητηθεί αρκετά από ως ένα δόκιμο αίτημα, ως μια πιθανώς θετική εξέλιξη. Το 1985 η Donna Haraway εκδίδει το *A Cyborg Manifesto* (ελλ. τίτλος: *Το μανιφέστο του σάιμποργκ*). Η κεντρική ιδέα του βιβλίου είναι πως το cyborg απορρίπτει τους αυστηρούς ορισμούς –και άρα τα αυστηρά όρια– μεταξύ ανθρώπου και ζώου ή μεταξύ και προκρίνει έναν υβριδικό, μετα-ανθρώπινο (ή δια-ανθρώπινο) τρόπο ύπαρξη. Προφανώς, το ζόμπι δεν στερείται ομοιοτήτων με αυτήν την εκδοχή του cyborg, αφού είναι ταυτόχρονα ζωντανό και νεκρό, καταπιεσμένο και καταπιεστικό, σύμβολο υποδούλωσης και απελευθέρωσης. Το 2009, οι Lauro και Embry επιχειρούν να επεκτείνουν (και ίσως, ταυτόχρονα, να σατιρίσουν ελαφρώς) το μανιφέστο της Haraway, πατώντας επάνω σε αυτήν την υπερβατική μορφή του ζόμπι. Προκειμένου το (μετα)νεωτερικό υποκείμενο να απελευθερωθεί από την ψευδαίσθηση της ελευθερίας που δίνει η ατομικότητα στον καπιταλισμό, το μανιφέστο των Lauro και Embry προτείνει την πλήρη αποποίηση της ταυτότητας, της ατομικότητας, εντέλει της συνείδησης, προς χάριν της πραγματικής ελευθερίας και της πραγματικής συλλογικότητας, με τον ίδιο τρόπο που κάνει ο Μπάρτλεμπυ στις αναγνώσεις του Zizek και του Agamben (αλλά όχι σε εκείνη του Han). Το 2015, ο Goto-Jones[916] σατίρισε με τη σειρά του τις Lauro και Embry, σατιρίζοντας παράλληλα και την όλο και πιο διαδεδομένη τεχνική του Mindfulness – την εξάσκηση της συνειδητότητας, της ευγνωμοσύνης και της ηρεμίας σε τέτοιο βαθμό –σύμφωνα με την ερμηνεία της τεχνικής από τον Goto-Jones– που να μη σε νοιάζει τίποτε άλλο γύρω σου, παρά τα δικά σου

[916] Chris Goto-Jones. "Zombie Apocalypse as Mindfulness Manifesto (After Žižek)". [PDF] Διαθέσιμο στο www.mentalpraxis.com/uploads/4/2/5/4/42542199/goto-jones_zombie_mindfulness_manifesto.pdf Προσπελάστηκε στις 10 Ιανουαρίου 2023.

συναισθήματα. Να φτάνεις δηλαδή σε ένα τέτοιο βαθμό μονομανίας και άγνοιας που να μην αντιλαμβάνεσαι τίποτα άλλο γύρω σου.

Τα ζόμπι αποτελούν ένα σύμβολο όχι μόνο νοσηρών φαινομένων (καταπίεσης, ιών και επιδημιών, εθισμού, απληστίας, υπερκατανάλωσης) αλλά και της λυτρωτικής δύναμης της εξέγερσης και της προσωπικής και συλλογικής αφύπνισης. Διαθέτουν μια δυναμική δραστηριοποίησης και επαναστατικότητας, μιας και «ακολουθούν χωρίς να σκέφτονται την καθεστηκυία τάξη και ταυτόχρονα απειλούν να ανατρέψουν και να από-οικειοποιήσουν τις 'φυσιολογικές' σχέσεις εντός του [καπιταλιστικού] συστήματος»[917].

Η Melanie στην ταινία του McCarthy είναι εξαρχής ζόμπι και δεν μπορεί να απαλλαγεί από αυτή τη μοίρα. Σε αντίθεση, π.χ., με τον Fido ή με τις Zombie Strippers! από τις αντίστοιχες ομότιτλες ταινίες δεν κατακτά την αφύπνιση ή/και την αναγέννηση. Εδώ, όμως, η Melanie διατηρεί τη ζόμπι ιδιότητά της μέχρι τέλους, πράγμα που σημαίνει πως αυτή ακριβώς η τερατότητά της, η υβριδικότητά της είναι που την καθιστά σημαντική και πως αυτή η ιδιότητα δεν πρέπει να χαθεί. Αλλά, παράλληλα, η Melanie διαθέτει ήδη μια νέα συνειδητότητα, μια νέα υβριδικότητα, η οποία πηγαίνει και αυτή πέρα από τα δίπολα νεκρός-ζωντανός, μηχανή-άνθρωπος, αλλά όχι για να αυτοακυρωθεί, αλλά για να αξιοποιήσει στο έπακρο τις δυνατότητες του τέρατος. Σε αυτό δεν διαφέρει από το cyborg της Haraway:

> «Οι σχέσεις που είναι αναγκαίες για τον σχηματισμό των ολοτήτων από τα μέρη, συμπεριλαμβανομένων των σχέσεων πολικότητας και ιεραρχικής κυριαρχίας, τίθενται υπό αμφισβήτηση στον σάιμποργκ κόσμο. Σε αντίθεση με το τέρας του Φρανκενστάιν, το σάιμποργκ δεν περιμένει τον πατέρα του να το σώσει αποκαθιστώντας την αρμονία της Εδέμ.»[918]

Η Melanie φτιάχνει αυτήν την αρμονία, δεν την περιμένει. Δεν είναι απλώς ότι η Melanie επικρατεί και ηγείται του νέου κόσμου. Είναι ότι *δεν* επιβάλλεται σε αυτόν, δημιουργώντας μια συμβιωτική σχέση μαζί του. Αυτό, περισσότερο από το τέλος της καταπίεσης, είναι το μήνυμα της ιστορίας του συγκεκριμένου ζόμπι. Αν το μετα-ανθρώπινο, η μετα-ανθρώπινη εποχή είναι η μεταφορά του ανθρώπινου στοιχείου σε ένα χώρο/κατάσταση/μέλλον πέραν του εαυτού του, πέραν της φύσης του, ακόμα και πέραν του θανάτου, τότε το δια-ανθρώπινο είναι η θεωρία πως ο άνθρωπος εξελίσσεται συνεχώς, ενσωματώνοντας επιρροές και πέρα από το σώμα του, επιρροές από τις μηχανές[919].

4.7. Εν κατακλείδι

Ενώ το ζόμπι ξεκίνησε τη «ζωή» του ως σύμβολο δουλικότητας και έπειτα σύμβολο καταστροφής, ο 21ος αιώνας το βρίσκει να είναι ένα σύμβολο ωφελιμότητας και ελπίδας. Αυτή η ωφελιμότητα και αυτή η ελπίδα αντανακλώνται στους έξι ρόλους των προηγούμενων υποκεφαλαίων. Το ζόμπι δεν είναι πια άγνοια, είναι δάσκαλος, δηλαδή γνώση. Δεν είναι ακοινώνητο, είναι φίλος. Δεν είναι αποκρουστικό, είναι ερωτικός σύντροφος. Δεν είναι υποδουλωμένο, καλεί σε εξέγερση. Δεν σιωπά, καταγγέλλει. Δεν είναι νεκρό, είναι μέλλον.

---

[917] Jones, "Porn of the Dead", 2.

[918] Haraway, *Το μανιφέστο των cyborg*. 2014, 9-10.

[919] Brillenburg-Wurth και Van De Den, "Posthumously Speaking", 50.

Πιο συγκεκριμένα, ως προς την ιδιότητα του δασκάλου: το ζόμπι έχει αποτελέσει το πρίσμα ή η αφορμή μέσω της οποίας διεξάγονται μελέτες, έρευνες που αποσκοπούν στο να ενημερώσουν, να εκλαϊκεύσουν αλλά και να καταστήσουν την ίδια την επιστήμη, την ίδια την ερευνητική διαδικασία και τις δυνατότητες που αυτή προσφέρει ελκυστικά προς το κοινό. Το ζόμπι αποτελεί για τέσσερις βασικούς λόγους: 1) αντιπροσωπεύει (ειδικά στην μετα-Romero εποχή, δηλαδή, ως ορδή) ένα είδος επαπειλούμενης καταστροφής η οποία δεν μπορεί να αντιμετωπιστεί με συνηθισμένα μέσα και άρα θα πρέπει να επινοηθούν καινούριοι τρόποι διαχείρισης/αποτροπής, μέσα από επιστημονικές έρευνες κ.λπ.˙ 2) η απήχησή του καθιστά τις έρευνες αυτές, δηλαδή, τα συμπεράσματά τους όταν διαχέονται στο κοινό, πιο ελκυστικές – κατά πάσα πιθανότητα, πιο πολλοί άνθρωποι θα ενδιαφερθούν, π.χ., για μια έρευνα ή μια ενημερωτική εκστρατεία η οποία αποσκοπεί στο να δείξει στο κοινό τι να κάνει σε περίπτωση πανδημίας και χρησιμοποιεί τα ζόμπι ως μέσο για αυτόν το σκοπό, παρά μια για μια αντίστοιχη «ξερή» ενημέρωση˙ 3) η απήχηση αυτή ξυπνά μεγαλύτερο ενδιαφέρον και για τους ίδιους τους επιστήμονες που θα κληθούν να διεξαγάγουν τέτοιες έρευνες˙ 4) μέσω του ζόμπι πυροδοτείται η φαντασία και η παιγνιώδης διάθεση και στο κοινό και στο επιστημονικό προσωπικό – και αυτά είναι στοιχεία που καθιστούν τις διαδικασίες της έρευνας και της μάθησης πιο ελκυστικές. Όπως φάνηκε και σε προηγούμενο υποκεφάλαιο, τέτοιου είδους επιστημονικές έρευνες δεν περιορίζονται στην επιδημιολογία και τη νευροεπιστήμη, αλλά αφορούν και την πολιτική θεωρία, την οικονομολογία, την επιστήμη των υπολογιστών, την αρχιτεκτονική και άλλους τομείς.

Εκτός των παραπάνω, το ζόμπι αποτελεί πλέον και ένα εργαλείο, ένα μέσο παρηγοριάς και χαλάρωσης – και όχι μόνο επειδή, όπως έχει αποδειχτεί, οι ταινίες τρόμου βοηθούν τις θεάτριές τους να επιτύχουν τέτοιες καταστάσεις. Ακόμα και στην κουλτούρα το ASMR –συνυφασμένη με την ηρεμία, την επιδίωξη της γαλήνης, τη δημιουργία ενός «ασφαλούς», μη απειλητικού ή κουραστικού περιβάλλοντος- το ζόμπι κατέχει κεντρική θέση και επιτυγχάνει το αντίθετο από αυτό για το οποίο χρησιμοποιούταν στην οπτικοακουστική μυθοπλασία του προηγούμενου αιώνα: αντί για φόβο προκαλεί ικανοποίηση και ξεκούραση.

Η ερωτική υπόσταση του ζόμπι δεν είναι παρατηρήθηκε για πρώτη φορά κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα. Ωστόσο σε αυτήν την περίοδο γίνεται πιο συνηθισμένη, και αφορά περισσότερο σε συναινετικές σχέσεις, οι οποίες δεν παρουσιάζονται ως παρεκκλίνουσες ή βίαιες. Τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, η απελευθερωτική δύναμη του έρωτα λειτουργεί ως το μέσο για το τέλος της ζόμπι κατάστασης – ή, αντιθέτως, η ζομποποίηση παρουσιάζεται ως διαδικασία που απελευθερώνει τη σεξουαλική δυναμική ενός ατόμου ή μιας σχέσης.

Επιπλέον, ήρωες-ζόμπι όπως ο Otto και ο R –χλωμοί, ως επί το πλείστον σιωπηλοί (τουλάχιστον για τους υπόλοιπους χαρακτήρες των αντίστοιχων ταινιών, οι θεατές ακούνε τον εσωτερικό μονόλογό τους)– ασκούν έλξη στους γύρω τους ακριβώς λόγω της ζόμπι υπόστασής τους – της μελαγχολίας, της νοσηρής εμφάνισής τους, της φαινομενικής κενότητάς τους, η οποία ωθεί στην άλλη πλευρά να κάνει την «πρώτη κίνηση». Το ίδιο συμβαίνει, π.χ., και με τις Zombie Strippers στην ομότιτλη ταινία: η ζόμπι κατάστασή τους τις καθιστά ελκυστικές, αλλά ο λόγος γι' αυτό είναι πως η κατάσταση αυτή τις έχει επίσης καταστήσει δυναμικές και απελευθερωμένες.

Αυτή η ερωτική υπόσταση επεκτείνεται και πέρα από τις μυθοπλασίες – τα ζόμπι είναι πλέον αντικείμενα πόθου και για τα μέλη του κοινού, όχι μόνο για τους χαρακτήρες των

σχετικών μυθοπλασιών. Κάτι τέτοιο αποδεικνύεται από την ακμή της ζόμπι πορνογραφίας και τη δυναμική παρουσία των ζόμπι σε πλατφόρμες όπως το Porn Hub.

Στις ζόμπι μυθοπλασίες, ο ακτιβισμός διεξάγεται μέσω ψηφιακών μέσων. Στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο, το ζόμπι εμφανίζεται σε όπως τα zombie walks –γεγονότα χωρίς πολιτική φόρτιση ή μήνυμα– αλλά και σε performances όπως αυτή των 1000 Gestalten, όπου, και πάλι, τα ζόμπι δεν χρησιμοποιούνται μόνο ως σημαίνοντα της υποταγής, αλλά και ως σύμβολα της ανάγκης για αφύπνιση. Η ακτιβιστική, καταγγελτική υπόσταση του ζόμπι συμβαδίζει και με ένα από τα σημαντικότερα κινήματα του 21ου αιώνα, το #MeToo – ένα κίνημα που αφορά τη σεξουαλική και την έμφυλη βία: σε ζόμπι μυθοπλασίες όπως το *Contracted*, το *Dead Creatures* και το *Zombie Nation*, η ζομποποίηση επέρχεται ως αποτέλεσμα τέτοιας βίας ή ως εκδίκηση απέναντι στη βία αυτή.

Τέλος, ως διάδοχος, το ζόμπι –συγκεκριμένα στην ταινία *The Girl with All the Gifts*– προτείνει πως το μέλλον της ανθρωπότητας θα πρέπει να είναι κυβοργιανό,υβριδικό, μετά-ανθρώπινο. Προτείνει επίσης πως καταπιεσμένες ομάδες –όπως κουήρ άτομα, θηλυκότητες, θύματα ρατσιστικής βίας και άλλων διακρίσεων– διαθέτουν μεγαλύτερες δυνατότητες να επιβιώσουν σε έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο και να τον ξαναχτίσουν από την αρχή σε μια πιο δίκαιη βάση.

Εκτός των παραπάνω, το ίδιο το γεγονός πως το ζόμπι απέκτησε αυτούς τους καινούριους ρόλους δείχνει πως το ζόμπι απλώνει την επιρροή του και πέρα από τον μυθοπλαστικό κόσμο και άρα γίνεται πραγματικό. Καθώς, η επέλασή του είναι πιο πιστευτή και στον κόσμο των επινοημένων αφηγήσεων, αυτή η μετάβαση κάθε άλλο παρά δύσκολη είναι. Αλλά το αξιοσημείωτο είναι πως όλη αυτή η ωφελιμότητα εκτείνεται πιο πέρα από την «πλάκα» και το παιγνιώδες.

Κεφάλαιο 5. Σε βάθος Συνεντεύξεις

5.1. Κατ' αρχάς

Προκειμένου να απαντηθεί το κεντρικό ερώτημα της παρούσας έρευνας –γιατί έχουν γίνει τόσο δημοφιλή τα ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα– σημαντική είναι η συμβολή των ίδιων των ανθρώπων που συντέλεσαν σε αυτήν την άνοδο: των fans και των δημιουργών ταινιών και παιχνιδιών τρόμου. Αυτές οι ομάδες έχουν παρακολουθήσει την εξέλιξη του είδους του τρόμου και του υποείδους των ζόμπι «εκ των έσω», ενώ ταυτόχρονα έχουν βιώσει πολύ πιο έντονες εμπειρίες παρακολουθώντας, δημιουργώντας ή παίζοντας τέτοιες μυθοπλασίες απ' ό,τι οι άνθρωποι που έχουν ασχοληθεί φευγαλέα –ή και καθόλου– με τα ζόμπι. Επομένως, η έρευνα περιέλαβε και μια σειρά από συνεντεύξεις με ανθρώπους που ασχολούνται με αυτό το είδος, απλώς καταναλώνοντάς το ή/και δημιουργώντας το.

Η εμπειρία θέασης ταινιών τρόμου, καθώς και του γενικότερου fandom που αφορά αυτήν την κατηγορία ταινιών δεν έχει διερευνηθεί παρά ακροθιγώς στην ελληνόφωνη βιβλιογραφία, πράγμα που σημαίνει πως το παρόν κεφάλαιο εξυπηρετεί και μια επιπλέον χρησιμότητα. Εξάλλου, η βιβλιογραφία τα ελληνικά φιλμ αυτού του είδους δεν είναι ιδιαίτερα εκτενής[920,921,922]. Αυτή η έλλειψη εξηγείται εν μέρει από το γεγονός πως οι ελληνικές ταινίες που εμπίπτουν αμιγώς σε αυτό το είδος είναι ολιγάριθμες. Οι δε ελληνικές ταινίες με ζόμπι είναι ελάχιστες και ακόμη λιγότερες είναι οι ταινίες μεγάλου μήκους οι οποίες ασχολούνται αποκλειστικά και μόνο με αυτό το τέρας (δύο ή, σύμφωνα με το συνεντευξιαζόμενο Δημήτρη Κολιοδήμο, τρεις).

Ενώ η πρώτη αναφορά σε βρικόλακα γίνεται το 1959 στην κωμική ταινία *Δράκουλας & ΣΙΑ*[923] (με τον Δράκουλα του τίτλου να είναι επινοημένος από έναν από τους χαρακτήρες της ταινίας, προκειμένου να τρομάξει κάποιους άλλους) τα πρώτα ζόμπι σε ελληνική ταινία μεγάλου μήκους η οποία βρήκε διανομή στις αίθουσες εμφανίζονται είτε στο *Ο Όρκος Του Νεκρού Αδερφού*[924] του Ηλία Καμπίτη[925] (αν δεχτούμε την προσέγγιση του Δ. Κολιοδήμου, όπως αυτή διατυπώθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξής μας) είτε στο *Δράκουλα των Εξαρχείων*[926] (όπου, ωστόσο, δεν κατέχουν κυρίαρχο ρόλο μεταξύ των διαφόρων τεράτων που παρελαύνουν μπροστά από το φακό του Νίκου Ζερβού) είτε στην *Καρκαλού*[927] (αν δεχτούμε την άποψη του Γιάννη Βεσλεμέ, την οποία επίσης εξέφρασε κατά τη διάρκεια της συνέντευξής μας). Αυτές οι ταινίες –με εξαίρεση τον *Δράκουλα των Εξαρχείων*– δεν είχαν απήχηση στο ευρύ, μαζικό κοινό. Η πρώτη οπτικοακουστική μυθοπλασία ελληνικής παραγωγής η οποία περιελάμβανε νεκροζώντανες οντότητες παρόμοιες με το ζόμπι ως προς την εμφάνιση και την

---

[920] Δημήτρης Κολιοδήμος, *Η Αθήνα Μετά τα Μεσάνυχτα: Το Φανταστικό στον Ελληνικό Κινηματογράφο*. (Αθήνα: Αιγόκερως, 2007).

[921] Αφροδίτη Νικολαΐδου (επιμ.). *Η Χαμένη Λεωφόρος του Ελληνικού Σινεμά*. (Αθήνα: Νεφέλη, 2019).

[922] Βίβιαν Παπαγεωργίου. *Το Ελληνικό σινεμά του φανταστικού, 1970-2010*. (Αθήνα: Αιγόκερως, 2023).

[923] *Δράκουλας και Σία*. Σκηνοθεσία Ερρίκος Ιατρού. Χρίσμα Φιλμς, 1959.

[924] *Ο όρκος του νεκρού αδελφού*. Σκηνοθεσία Ηλίας Καμπίτης. Αθηνά Φιλμ, 1969.

[925] Κατά πάσα πιθανότητα πρόκειται για ψευδώνυμο. Η ταινία βασίζεται στο σχεδόν ομότιτλο δημοτικό τραγούδι («Του νεκρού αδερφού»), το οποίο χρονολογείται περίπου στον 10ο αιώνα και αφορά σε έναν «επιστρέψαντα» (Revenant).

[926] *Ο Δράκουλας των Εξαρχείων*. Σκηνοθεσία Νίκος Ζερβός. Movie Makers, Βήμαρ, 1983.

[927] *Καρκαλού*. Σκηνοθεσία Σταύρος Τορνές. Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, 1984.

κινησιολογία –αν και ο όρος αυτός καθαυτόν δεν χρησιμοποιείται κατά τη διάρκειά της– και απευθυνόταν σε μαζικό κοινό είναι το προωθητικό βίντεο για το τραγούδι «Σημάδι» του λαϊκού-pop τραγουδιστή Γιώργου Αλκαίου –ενός από τους πιο δημοφιλείς κατά τις δεκαετίες 1990 και 2000–, βίντεο το οποίο κυκλοφόρησε το 1997[928]. Σημειωτέον πως ούτε οι στίχοι του κομματιού ήταν horror θεματολογίας.

Κατά τον τρέχοντα αιώνα, παράλληλα με το λεγόμενο Greek Weird Wave, παρατηρείται μια στροφή της εντόπιας κινηματογραφικής βιομηχανίας προς τη δημιουργία περισσότερων ταινιών είδους (νουάρ, δράσης, βιογραφικές, σινεμά του φανταστικού, ενίοτε και τρόμου), οι οποίες ανταποκρίνονται περισσότερο σε ειδολογικές και αισθητικές νόρμες, διαθέτουν καλύτερο production value και διαγράφουν μια πιο αξιόλογη πορεία τόσο εμπορικά όσο και σε διεθνή φεστιβάλ και βραβεία[929]. Αυτό δεν σημαίνει πως δεν υπήρχαν ελληνικές ταινίες είδους και συγκεκριμένα τρόμου κατά τον 20ό αιώνα, αλλά πως κατά τον τρέχοντα η παρουσία τους είναι εντονότερη (όσον αφορά την αναγνώριση της οποίας τυγχάνουν από τα ΜΜΕ, το κύκλωμα των φεστιβάλ και τη συνείδηση του κοινού) και συχνότερη.

Σε αυτό το πλαίσιο είναι που δημιουργούνται και οι ταινίες *Το Κακό* και *Το Κακό στην εποχή των ηρώων*, οι πρώτες ελληνικές ταινίες μεγάλου μήκους οι οποίες βρήκαν διανομή στις αίθουσες και πραγματεύονται αποκλειστικά και ξεκάθαρα και μόνο μια ζόμπι αποκάλυψη (χωρίς άλλα όντα, όπως π.χ. βρικόλακες). Στις δύο αυτές ταινίες τα επίμαχα τέρατα έχουν διαφορετικές ιδιότητες τόσο από το ένα και μεμονωμένο –εντός ή εκτός εισαγωγικών– ζόμπι στην ταινία του Καμπίτη ή του Τορνέ όσο και από εκείνα στην ταινία του Ζερβού: τα ζόμπι του Γ. Νούσια είναι νεκροζώντανα, ανθρωποφάγα και, μάλιστα, συμβαδίζοντας με τις τάσεις του 21ου αιώνα, πιο γρήγορα και πιο δυνατά από, π.χ., αυτά του Romero. Παράλληλα με τις ταινίες του Νούσια γυρίζονται και μερικές ταινίες μικρού μήκους –επαγγελματικών και ερασιτεχνικών– με το ίδιο θέμα[930],[931,932,933,934], ταινίες οι οποίες συνδυάζουν το horror με άλλα είδη (δράση, κωμωδία κ.λπ.). Τέλος, από το 2012 έως και σήμερα έχουν κυκλοφορήσει τουλάχιστον δύο ερασιτεχνικές[935] ταινίες μεγάλου μήκους[936,937], οι οποίες είναι δωρεάν διαθέσιμες online. Επιπλέον, πλατφόρμες όπως το YouTube, το Instagram και το TikTok φιλοξενούν πλέον πολυάριθμα ελληνόφωνα video στα οποία διάφοροι δημιουργοί περιεχομένου αναφέρονται στα ζόμπι, σχολιάζοντας σχετικές μυθοπλασίες, κάνοντας λόγο για δήθεν πραγματικά περιπτώσεις νεκροζώντανων και ούτω καθεξής.

Ωστόσο, παρά τις θετικές αυτές εξελίξεις, η επαγγελματική-καλλιτεχνική ενασχόληση με ταινίες είδους παραμένει σε μεγάλο βαθμό προβληματική: στις συζητήσεις που είχα μαζί τους, τα συνεντευξιαζόμενα άτομα συμφωνούν πως ο βιοπορισμός των ανθρώπων που

---

[928] *Σημάδι*. Σκηνοθεσία Γιώργος Γκάβαλος. View Studio, 1997.

[929] Drosos and Klimatsaki.

[930] *Time*. Σκηνοθεσία Επαμεινώνδας Κουζούνας. Δεν υπάρχουν περαιτέρω στοιχεία διαθέσιμα.

[931] *Inner Land*. Σκηνοθεσία Βίβιαν Παπαγεωργίου. 2amkinematography, 2015.

[932] Unboxholics: *A Last of Us Story: Anna*. 19 Ιουνίου 2020. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=fGF7_WM2a3k&t=74s Προσπελάστηκε στις 11 Ιουνίου 2023.

[933] *Το Βλέμμα*. Σκηνοθεσία Τσεν Μι. Picktakis Studios, 2016.

[934] *Το ζαμπόν που γύρισε από τους νεκρούς*. Σκηνοθεσία Γιάννης Καζαδέης, Ηλιάνα Γεροθανάση. NinjaRaptors Productions, 2014.

[935] Ο χαρακτηρισμός προέρχεται από τον ίδιο το δημιουργό τους, Στέλιο Ψύλλο.

[936] *Χωρίς Ελπίδα Επιβίωσης*. Σκηνοθεσία Στέλιος Ψύλλος. Ερασιτεχνική παραγωγή, 2012.

[937] *Χωρίς Ελπίδα Επιβίωσης 2*. Σκηνοθεσία Στέλιος Ψύλλος. Ερασιτεχνική Παραγωγή, 2016.

γυρίζουν τέτοιες ταινίες ή που συμμετέχουν σε αυτές δεν είναι εξασφαλισμένος και οι δυνητικοί χρηματοδότες δεν πείθονται πάντα –ή δεν πείθονται εύκολα– να επενδύσουν σε τέτοιου είδους εγχειρήματα. Αυτό το γεγονός οδηγεί με τη σειρά του στη στροφή των επαγγελματιών-καλλιτεχνών και προς άλλα είδη ή ακόμα και προς άλλες, παράλληλες με τον κινηματογράφο, επαγγελματικές δραστηριότητες. Οδηγεί, όμως, και σε συγκεκριμένες στυλιστικές, υφολογικές και τεχνικές επιλογές όποτε ασχολούνται με το ίδιο το είδος του τρόμου.

Ακόμα και έτσι, η καταγραφή των εμπειριών τους, των καλλιτεχνικών και άλλων κινήτρων τους, καθώς και των αισθητικών και επαγγελματικών ζητημάτων που τους απασχολούν, έχει σημασία, πρώτον, διότι συμβάλλει στην καταγραφή της ιστορίας του είδους του τρόμου στην Ελλάδα και, δεύτερον, διότι ρίχνει φως στο κεντρικό ερώτημα της ανά χείρας έρευνας. Παρομοίως σημαντική είναι και η καταγραφή της εμπειρίας των Ελλήνων fans του είδους. Ακριβώς όπως έχει αυξηθεί η παραγωγή τεχνουργημάτων που εμπίπτουν στο είδους του τρόμου, έχει αυξηθεί και η διοργάνωση σχετικών φεστιβάλ, η διοργάνωση διαγωνισμών και φεστιβάλ cosplay, τα zombie walks, τα ελληνόφωνα διαδικτυακά groups και fora όπου συζητούνται οι ταινίες, οι σειρές, τα κόμικ και τα games τρόμου. Οι άνθρωποι που συμμετέχουν σε όλες αυτές τις δραστηριότητες ελκύονται (και) από το ζόμπι και μπορούν να εξηγήσουν εκ των έσω τη δημοφιλία αυτή. Παράλληλα, οι συνεντεύξεις θίγουν και θέματα που σχολιάζονται στα προηγούμενα κεφάλαια, όπως οι νέες ιδιότητες που έχει αποκτήσει το ζόμπι (όπως αυτές που αναδείχθηκαν στα Κεφάλαια 2 και 4), η οικειότητα που αισθάνονται με αυτό τα συνεντευξιαζόμενα άτομα, καθώς και το κατά πόσο η εποχή την οποία διανύουμε μπορεί όντως να χαρακτηριστεί ως μετά-αποκαλυπτική.

Οι συνεντεύξεις ήταν ημιδομημένες και βασίστηκαν σε μια σειρά από ερωτήσεις οι οποίες εξελίχθηκαν σταδιακά όσο προχωρούσε η έρευνα. Η ημιδομημένη συνέντευξη δίνει τη δυνατότητα στα άτομα να συμμετέχοντα άτομα να «ανοιχτούν» και να εμβαθύνουν περισσότερο. Επιπλέον, η χρησιμότητά της έγκειται στο γεγονός ότι το συνεντευξιαζόμενο άτομο μπορεί να περιγράψει την προσωπική εμπειρία του από το εξεταζόμενο θέμα. Εν προκειμένω, ειδικά στην περίπτωση των επαγγελματιών του horror, οι συνεντεύξεις αυτές κατέγραψαν εκ των έσω την εμπειρία του να εργάζεσαι στον τομέα του horror σε μια τόσο ιδιότυπη και περιορισμένη αγορά όπως η ελληνική.

Κάποιες ερωτήσεις και ζητήματα προστέθηκαν στην πορεία, ενώ κάποια άλλα αφαιρέθηκαν από τον βασικό άξονα του ερωτηματολογίου. Οι συνεντεύξεις διεξάχθηκαν μεταξύ 2016 και 2023, είτε διά ζώσης είτε μέσω βιντεοκλήσεων είτε μέσω email. Η σχετική βιβλιογραφία δεν απορρίπτει τη διεξαγωγή συνεντεύξεων μέσω διαδικτύου (βιντεοκλήσεις και ηλεκτρονικό ταχυδρομείο), όπως δεν την απορρίπτει, βέβαια, και η κατάσταση που επικράτησε διεθνώς από τις αρχές του 2020 και μετά (καραντίνα, πανδημία, τηλεργασία και ούτω καθεξής). Στα αποσπάσματα από συνεντεύξεις με τη μέθοδο του email έχει διατηρηθεί η ορθογραφία των συνεντευξιαζόμενων, έστω κι αν είναι λανθασμένη. Αντίστοιχα, στην απομαγνητοφώνηση των συνεντεύξεων που έγιναν προφορικά, έχουν τηρηθεί τα διάφορα λάθη που έκαναν οι συνεντευξιαζόμενοι εν τη ρύμη του λόγου. Επιπλέον, σε μια από τις συνεντεύξεις που έγιναν προφορικά –με τον Δημήτρη Κολιοδήμο– υπήρξαν τεχνικά λάθη που οδήγησαν στο να μην ηχογραφηθούν κάποια συγκεκριμένα σημεία. Επιπλέον, ο εσωστρεφής και αγχωτικός χαρακτήρας μου, καθώς και οι δύσκολες, από άποψης ήχου, συνθήκες στις οποίες διεξάχθηκαν ορισμένες συνεντεύξεις με οδήγησε ενίοτε στο να παραλείψω κάποιες

ερωτήσεις ή να μην παρατείνω περισσότερο από το συνηθισμένο συνεντεύξεις οι οποίες –εκ των υστέρων- έδειχναν πολλά υποσχόμενες.

5.2. Η αυξημένη απήχηση των ζόμπι

Είτε προέρχονται από gamers είτε από θεατές ταινιών τρόμου είτε από επαγγελματίες του χώρου, οι απαντήσεις στο ερώτημα αυτό –το οποίο αποτελεί και το κεντρικό της παρούσας έρευνας–, κινούνται στους εξής άξονες: 1) ζητήματα που αφορούν την ίδια την κινηματογραφική, τηλεοπτική και gaming βιομηχανία, και συγκεκριμένα το πώς μεμονωμένες εμπορικές επιτυχίες παραδειγμάτων του υποείδους (όπως π.χ. *The Walking Dead*, *Resident Evil*) έχουν βρει αμέτρητους μιμητές και έχουν δώσει ώθηση 2) η ευκολία της βιαιοπραγίας απέναντι στα ζόμπι, 3) η σχέση των ζόμπι με το θάνατο, τα αρχέγονα ένστικτα και η υπενθύμιση της θνητότητας, 4) η αίσθηση του να ζεις σε μια μεταιχμιακή, ρευστή, επικίνδυνη εποχή, 5) το αίσθημα αγάπης και οικειότητας που νιώθουν πολλοί άνθρωποι για τα ζόμπι. Ανακύπτει, επομένως, ξανά το στοιχείο των πολλαπλών ρόλων και των πολλαπλών ιδιοτήτων του ζόμπι, ειδικά κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, στοιχείο το οποίο έχει αναλυθεί εκτενώς και στα προηγούμενα κεφάλαια. Επιπλέον, οι απαντήσεις αυτές συμβαδίζουν με τη σχετική βιβλιογραφία, ειδικά τις αναλύσεις του Todd Platts, αναφορικά με το πώς οι επιτυχία συγκεκριμένων μυθοπλασιών οδήγησε σε ένα ευρύτερο, μαζικότερο κύμα παραγωγής ταινιών, σειρών, βιντεοπαιχνιδιών.

Ο Χ.Κ. δηλώνει «τυχερός», διότι είδε τις ταινίες του George A. Romero «σε αρκετά μικρή ηλικία». Του προκάλεσαν το ενδιαφέρον επειδή του «φαίνονταν πολύ διασκεδαστικές ταινίες». Πλέον παρακολουθεί όλο και λιγότερες εξαιτίας έλλειψης ελεύθερου χρόνου (κάτι το οποίο σημειώνει για τον εαυτό της και η Β.Κον.). Ο βασικός λόγος που τον ελκύουν τώρα πια είναι η νοσταλγία για την εποχή κατά την οποία τις πρωτοπαρακολούθησε. Στο ερώτημα περί του γιατί έχουν γίνει τόσο δημοφιλείς οι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες με θέμα τα ζόμπι, ο Χ.Κ. απαντά ως εξής:

> «Οι ταινίες αυτές πάντα είχαν έναν χαρακτήρα 'Αποκάλυψης', ενώ εδώ και αρκετά χρόνια η ιδέα της καταστροφής του πολιτισμού και του κοινωνικού ιστού ενσωματώνεται σχεδόν πάντα σε αυτές. Πιστεύω ότι κατά έναν περίεργο τρόπο είναι πιο 'ανθρώπινες', δηλαδή παρουσιάζουν, συνήθως, πιο μικρές και κοινότητες με τους πρωταγωνιστές εγκλωβισμένους μεν, αλλά σίγουρα με πιο απλά και 'πρωτόγονα' μέσα για να αντιμετωπίσουν τους κινδύνους. Είναι κατά κάποιον τρόπο μια απόδραση από τον πολύπλοκο σύγχρονο τρόπο ζωής.»

Επιπλέον ο ίδιος δηλώνει πως έχει κουραστεί από υπερηρωικές ταινίες (οι οποίες γνωρίζουν επίσης ιδιαίτερη άνθηση κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα). Από την άλλη έχει πιάσει τον εαυτό του να ταυτίζεται με τα ζόμπι σε κάποιες περιπτώσεις (όταν σκοτώνουν κάποιον αντιπαθητικό χαρακτήρα). Ο Ι.Γ. συνδέει και αυτός την απήχηση των ζόμπι με τον Romero και ειδικά με την ταινία *Night of the Living Dead*. Εκτός αυτού, θεωρεί πως στη διάδοση συνέβαλαν και κάποιες καλές περιπτώσεις survival horror games τα οποία πρωτοεμφανίστηκαν τη δεκαετία του 1990 (*Resident Evil, Left 4 Dead*), καθώς και η τηλεοπτική

σειρά *The Walking Dead*. Ο Προκόπης Βλασερός θεωρεί και εκείνος πως η απήχηση του *The Walking Dead* επέδρασε γενικότερα στην άνοδο των ζόμπι:

> «Παιζει μεγάλο ρόλο το the walking dead. Μετα απο μία τετοια επιτυχία ειναι λογικό οι Παραγωγοι να βλεπουν με αλλο μάτι τα ζόμπι και να θέλουν να ασχοληθούν με το είδος. Αναμενόμενο δεν μου κανει καμια εντυπωση[938].»

Ο Κώστας Χατζηπαπάς αναγνωρίζει πως το ζόμπι είναι ταυτόχρονα και ένα «βασικό trend του τρόμου», το οποίο «διαρκώς εξελίσσεται» και «μια ολόκληρη μυθολογία» και πως το *The Walking Dead* «έδωσε μεγάλο πράγμα, έδωσε μεγάλη ώθηση».

> «Κοίτα, τα ζόμπι είναι ένα trend που… επανήλθε, νομίζω, τα τελευταία χρόνια. Στα nineties και στα δύο χιλιάδες δεν ήταν τόσο, έτσι, διαδεδομένο. Ε, με το *Walking Dead* έγινε το μπαμ το μεγάλο. Από κει και πέρα ξαναήρθε το ζόμπι στην… στο προσκήνιο.»

Ο Δ. Κολιοδήμος αναλύει το όχι απλώς υπό το πρίσμα της εμπορικής επιτυχίας κάποιων ζόμπι μυθοπλασιών οι οποίες έδωσαν ώθηση και σε άλλες να ακολουθήσουν το παράδειγμά τους, αλλά υπό το πρίσμα του exploitation:

> «Δεν ξεχωρίζω τα ζόμπι από τους βρικόλακες, τους λυκανθρώπους, τη μούμια ή οτιδήποτε άλλο. Απλώς, οι ταινίες με ζόμπι είναι ένα υποείδος της ταινίας τρόμου ή του σινεμά του φανταστικού όπως υποείδη είναι και με κάποιους άλλους ήρωες. Ένα το κρατούμενο. Δεύτερον, υπάρχουν ταινίες με ζόμπι που είναι εξαιρετικές, είτε ανήκουν στο κλασικό σινεμά –από το *Λευκό Ζόμπι*, το *White Zombie*, που είναι το πρώτο, ή την ταινία του Tourneur (ενν. το *I Walked with a Zombie*) ή δεν ξέρω εγώ τι άλλο θα ήθελες ή την πρώτη του Romero, παράδειγμα- υπάρχουν κάποιες που είναι εξαιρετικές, εεε, μεταγενέστερες, και κάποιες που είναι για κλάματα, αλλά το ζόμπι ως τυπολογία την εποχή μέχρι το ογδόντα, που ακόμα ήταν ψιλοζωντανή η κινηματογραφία των drive-in στην Αμερική και των μεταμεσονυκτίων και των τοπικών αιθουσών μπορούσε να καταναλωθεί, άρα ήταν ένα είδος λαϊκού σινεμά, αντίστοιχου των προηγούμενων χρόνων. Όταν τα drive-in και οι λαϊκοί κινηματογράφοι, λόγω του βίντεο, έπαψαν να υφίστανται ή περιορίστηκαν αριθμητικά, σημαντικά, η κυκλοφορία στο βίντεο εμπλουτίστηκε. Δηλαδή, γυρίστηκαν πολλές ταινίες, και με ζόμπι, κατευθείαν για βίντεο. Δεν είν' κακό αυτό. Τότε γυρνούσαν για την αίθουσα, γιατί να μη γυριστούν και για το βίντεο; Σήμερα, θα μπορούσε να γίνει κάτι ανάλογο κατευθείαν για μια πλατφόρμα. […] Το ότι τα ζόμπι σήμερα πέρασαν στο Χόλυγουντ με την υπερπαραγωγή *Παγκόσμιος Πόλεμος Ζόμπι*, *Z* (ενν. το *World War Z*), αλλά ουσιαστικά, τη δεκαετία που κύλησε, εεε, εννοώ του '10, έχουμε

[938] Συνέντευξη μέσω email. Διατηρήθηκε η δακτυλογράφηση του συνεντευξιαζόμενου.

> το *Walking Dead* να σπάει, ε, κόκκαλα (ενν. από εμπορικής άποψης) και το *Fear of the Living Dead* (ενν. το *Fear the Walking Dead*) να σπάει κόκκαλα […] Λίγο πριν όμως από αυτά, υπήρχε το *High School Zombies* (ενν. το *High School of the Dead*[939]), τηλεοπτική σειρά, ιαπωνική, που είχε τεράστια επιτυχία. Και ποιος μου εγγυάται ότι από κει δεν βγήκε το αμερικάνικο; Ναι, το αμερικάνικο είχε ως πρώτη ύλη ένα κόμικ, οκέι, και το ιαπωνικό μπορεί να είχε ένα manga, δεν το ξέρω. Το ότι το κόμικ γίνεται ταινία είναι κάτι, αλλά δεν έχει να κάνει μόνο με την απήχηση. Έχει να κάνει και με τη δημοφιλία. Και το νεανικό κοινό σήμερα, είν' το κοινό που πάει σινεμά. Δεν πάει το ηλικιωμένο κοινό. Το μεγάλης ηλικίας κοινό πάει σε ειδικές ταινίες ή δεν πάει καθόλου. Στην Ελλάδα πάει σπάνια σινεμά. Ο κινηματογράφος είδους είναι άρρηκτα δεμένος με το λαϊκό σινεμά και με την αίθουσα. Όταν η αίθουσα παύει να υφίσταται, περνάει εν μέρει στο DVD ή στο βίντεο, στην κασέτα, και μετά περνάει στην τηλεόραση. Που σημαίνει, μεταλλάσσεται. Εξακολουθεί όμως να είναι δημοφιλές ως τέτοιο. Το exploitation δεν είναι είδος. Είναι ιδιότητα. Exploitation τι σημαίνει; Ότι κάνω μια ταινία με ελάχιστα χρήματα, εκμεταλλευόμενος το θέμα της, κυρίως, για να βγάλω λεφτά. Κι άμα το καταφέρω, μαγκιά μου. Αυτό σημαίνει σωστός επαγγελματίας. Όλοι οι κινηματογραφιστές που βγάλανε λεφτά με αυτόν τον τρόπο είναι εξαιρετικά ταλέντα, για μένα. Είναι εξαιρετικοί επαγγελματίες. Δεν είναι καλλιτέχνες. Αλλά γιατί πρέπει να είναι αναγκαστικά καλλιτέχνες; Επάγγελμα κάνουν. Τη δουλειά τους κάνουν. Όμως, όλοι αυτοί οι σκηνοθέτες που έχουν κάνει και ταινίες με ζόμπι, είναι ταινίες (ενν. σκηνοθέτες) που έχουν περάσει από πάρα πολλά είδη, και συνεχίζουν να κάνουν ταινία σε ένα είδος όσο το είδος έχει απήχηση. Έπειτα πάνε κάπου αλλού. Γιατί πρέπει να ζήσουνε.»

Η ομοιότητα των ζόμπι μυθοπλασιών με τα όσα παρατηρούνται τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα είναι επίσης κάτι που τονίζεται από τους συνεντευξιαζόμενους. Όπως έχει υποστηριχτεί και στη σχετική βιβλιογραφία, η άνοδος των ταινιών τρόμου παρατηρείται ιδιαίτερα σε εποχές κρίσης:

> «Είναι η υπέρβαση της κρίσης. Γι' αυτό και όσο υπάρχει κρίση λειτουργεί σαν μηχανισμός του να –πώς να σου πω– να ξεκλειδώνει την κρίση. Να την… να την κάνει πιο, ε, αντί να την οξύνει, να την αμβλύνει. Αυτή είναι. Και δεν είναι τυχαίο ότι μέχρι και στο mainstream στην Αμερική γίνονται, για ποιο λόγο; Για να οξύνουνε την αυτή; Όχι. Για να την αμβλύνουνε. Είναι ένα είδος, δηλαδή, που, επειδή γεννιέται μέσα στην κρίση δεν πρόκειται ποτέ να πάρει ύφεση. Δηλαδή, οι κρίσεις το εμπλουτίζουν. Κάθε φορά.» (Δημήτρης Παναγιωτάτος.)

[939] *Gakuen mokushiroku: High School of the Dead*. Σκηνοθεσία Tetsuro Araki, Tetsuo Ichimura, Yuji Kumazawa, Naoyasu Habu, Mitsuyuki Masuhara, Takenori Mihara, Yasushi Muroya, Yusuke Onoda, Toru Takahasi, Chie Yamashiro. Madhouse, AT-X, Geneon Universal Entertainment, Showgate, 2010.

> «Φταίει σίγουρα η δυσκολία της εποχής μας […] Σε τέτοιες εποχές με δυσκολίες οικονομικές, στρέφονται οι άνθρωποι στον τρόμο, έχουν ανάγκη να πάνε βαθιά μέσα τους, να ανακτήσουν τους πιο βαθείς τρόμους και αγωνίες που έχουν. Ίσως μετωνυμικά ο τρόμος αυτός εξηγεί, μοιάζει με μια παρομοίωση της κατάστασης στην οποία ζούμε. Αναζητούμε μια μετωνυμία του τρόμου μας, σαν να μη θέλουμε να δούμε κατακούτελα τους τρόμους μας και να αναζητούμε αυτούς τους μεταφυσικούς τρόμους.» (Μ.Τ.).

> «Τώρα, να μην το ξεχάσω, υπάρχει και το χαρακτηριστικό του τέλους του κόσμου, πλέον. Δηλαδή, πλέον, όλα τα ζόμπι, οι ζόμπι ταινίες, ξεκινάνε απ' τη βάση ότι ο κόσμος έχει καταστραφεί.» (Κώστας Χατζηπαπάς.)

Υπάρχουν, όμως, και τα ίδια τα χαρακτηριστικά του ζόμπι ως τέρατος, ως οντότητας, καθώς και του κόσμου στον οποίο αυτό κινείται, που το καθιστούν γοητευτικό και δημοφιλές – αλλά, βεβαίως, και τρομακτικό. Για παράδειγμα, στις συνεντεύξεις τονίζεται συχνά πως τα ζόμπι είναι «κωμικά, αστεία» (Συνέντευξη με Μ.Σ.) ή «χαζά, βλαμμένα» (Π. Δ.). Στην καθομιλουμένη μορφή της νεοελληνικής οι λέξεις «χαζά» και «βλαμμένα» χρησιμοποιούνται ενίοτε –όπως και στην προκειμένη περίπτωση– με μια χροιά συμπάθειας, έως και τρυφερότητας, σε αντίθεση με συνώνυμά τους όπως π.χ. «ηλίθια». Η χρήση τέτοιων χαρακτηρισμών από τους συνεντευξιαζόμενους δείχνει το μεγάλο βαθμό οικειότητας ή και αγάπης προς τα ζόμπι. Αντίστοιχα, η Μ.Τ. δηλώνει ότι έχει συνηθίσει τη θέα των ζόμπι και ότι τα αγαπά, σε αντίθεση με τις πρώτες φορές που είχε έρθει αντιμέτωπη μαζί τους.

Στο ερώτημα περί του γιατί έχουν γίνει τόσο δημοφιλή τα ζόμπι, η Μ.Σ. απαντάει αρχικά: «Γιατί είναι υπέροχα, πρώτον.» Συνεχίζει με μια σειρά από λόγους, οι οποίοι περιλαμβάνουν όλα τα ζητήματα που έχουν εξετασθεί στις προηγούμενες σελίδες: η χωρίς τύψεις βιαιότητα απέναντι στα ζόμπι, οι πολιτικές προεκτάσεις τους, τη λειτουργία τους ως σχόλιο επί του καταναλωτισμού, την ομοιότητά τους με την τρέχουσα κατάσταση της ανθρωπότητας εκτός μυθοπλασίας, το πώς υπενθυμίζουν στο ζωντανό άνθρωπο (χαρακτήρα μυθοπλασίας, θεατή, παίκτη κ.ο.κ.) τη θνητότητά του, και, φυσικά, τα αισθήματα αγάπης, συμπάθειας και οικειότητας που έχουν αρχίσει να προκαλούν κατά τις τελευταίες δεκαετίες:

> «Είναι από τα πιο υπέροχα τέρατα ever […] Αν θεωρήσουμε ότι το τέρας είναι ένα κομμάτι της ανθρωπότητας –που κάθε τέρας έχει ένα κομμάτι της ανθρωπότητας που για κάποιο λόγο θέλουμε να το εξοβελίσουμε σαν κοινωνία ή σαν ομάδα […] γιατί δεν μας είναι χρήσιμο ή γιατί είναι επικίνδυνο, γιατί μάς θυμίζει άλλες εποχές είτε γιατί πολιτικά και κοινωνικά και ερωτικά δεν πρέπει να βρίσκεται γιατί χαλάει τη νόρμα- τα ζόμπι μιλάνε στην απαρχή του ανθρώπινου πράγματος, που είναι ο θάνατος. Δηλαδή, έχεις ένα κάνεις με έναν εχθρό –αν τα δούμε σαν εχθρό– που κέρδισε αυτό που εσύ φοβάσαι: την αθανασία, χωρίς επιπτώσεις. Αυτό είναι το ένα. Γι' αυτό τα θεωρώ υπέροχα. Ο λόγος γιατί έχουν πιάσει τόσο πολύ και ειδικά στο να σκοτώνεις ζόμπι είναι πρώτον γιατί είναι μια ευκαιρία που μπορείς χωρίς πολλά ηθικά ζητήματα να

> σκοτώσεις ανθρώπους […] και σε δεύτερο επίπεδο είναι πολύ κωμικά […] δεν έχουν τον εξαιρετικό σεξουαλισμό και την τρομερή σοβαρότητα των βαμπίρ δεν είναι ακριβώς ο εαυτός τους. Που αυτό είναι το βασικό χαρακτηριστικό των zombie. Ενδιαφέρονται μόνο για την επιβίωση και την κατανάλωση. Αν είναι ένα τέρας που μπορεί να χαρακτηρίσει την εποχή μας είναι το να είσαι ζόμπι. Δηλαδή, αυτή η αίσθηση του 'καταναλώνω άρα υπάρχω', είμαι στο κινητό μου όλη μέρα, κολλάω με ένα πράγμα και με τίποτα άλλο […] Τίποτα άλλο δεν με αφορά. Εκεί είναι το τέρας που μας ταιριάζει […] σαν εποχή»

Αναφορικά με το τι κάνει τα ζόμπι τόσο δημοφιλή, στις συνεντεύξεις τονίζεται επίσης ο μεγάλος βαθμός επικινδυνότητας που έχουν και ταυτόχρονα η απουσία τύψεων κατά την εξόντωσή τους:

> «Τι το κάνει τόσο ελκυστικό, αν εννοείς αυτό. Είναι το πιο απλό και πολύ αρχέγονο, έτσι, συναίσθημα του να κυνηγάει κάποιος να σε φάει. Αυτό. Είναι τελείως άδικο, σε εισαγωγικά, είναι τελείως… είσαι τελείως αθώος, ας πούμε, κι έρχεται ο κακός, στα καλά καθούμενα, χωρίς εξήγηση… γιατί, ξέρεις, ο τρόμος έχει… έχει σημασία το background της ιστορίας. Δηλαδή, έχει σημασία να δεις γιατί γίνεται αυτό που γίνεται. Ε, στα ζόμπι δεν υπήρχε, ξέρεις, εξήγηση. Έρχεται κάποιος και σε τρώει. Τόσο απλά. Ναι. Γιατί; Γιατί έχει πεθάνει κι έχει ζωντανέψει. Γιατί έχει ζωντανέψει; Έτσι.» (Κώστας Χατζηπαπάς)

> «Είναι το θέμα της επικινδυνότητας, ίσως. Το βαμπίρ σου πίνει το αίμα, σε μανιπουλάρει. Το βαμπίρ είναι τοξικό, σου ρουφάει το αίμα, είναι χειριστικό. Γι' αυτό λέμε και πολλούς ανθρώπους βαμπίρ. Ενώ το ζόμπι, απλά θέλει να φάει. Δεν έχει IQ, απλά θέλει να σε σκοτώσει. Και είναι μια δικαιολόγηση της ανθρώπινης βαρβαρότητας. Ένα ζόμπι πρέπει να το σκοτώσεις. Δεν έχεις ηθικό δίλημμα.» (Π.Δ.).

Άλλοι λόγοι τους οποίους αναφέρουν οι συνεντευξιαζόμενοι συνάδουν με τη σχετική βιβλιογραφία: υπενθύμιση θνητότητας, η αναβίωση αρχέγονων ενστίνκτων, η ταυτόχρονα ζωντανή και νεκρή κατάσταση του ζόμπι, η απόλυτη ετερότητά του.

> «Αυτό το ξύπνημα του νεκρού […] που νομίζεις πως έχει τελειώσει και το βλέπεις μπροστά σου είναι απειλητικό, έχει μέσα οδύνη […] γιατί το ζόμπι σε τρώει και σου μεταδίδει ταυτόχρονα […] σε βγάζει σε μια αθανασία […] που είναι τελείως εξω-ανθρώπινη, με το τελείως Άλλο, σε κάνει εχθρό της έννοιας άνθρωπος.» (Μ.Τ.)

> «Τα ζόμπι αντιπροσωπεύουν τον αρχέγονο φόβο του ανθρώπου για την επιστροφή στη ζωή του νεκρού. […] είναι ο φόβος για το ξόδι. Και πώς νικάς αυτόν τον φόβο; Τον νικάς και με την τελετουργία της ταφής –είναι κάτι το οποίο δεν πρέπει να φαίνεται– ένα πτώμα σε σήψη, δεν το

> αφήνεις εκτεθειμένο, γιατί προκαλεί κακές οσμές, είναι μια άσχημη εικόνα, προκαλεί αηδία, δεν είναι νορμάλ, δεν είναι φυσιολογικό, δεν θες να το βλέπεις. Έχεις τον φόβο. Και αυτό αποτυπώνεται στις αρχαίες λατρείες και παραδόσεις από το ότι όταν κάποιος πέθαινε, τον δένανε […] Αυτό, κάποιοι ερευνητές τον έχουν ερμηνεύσει ως τον φόβο της επιστροφής των νεκρών στον κόσμο των ζωντανών. Αυτός ο νεκρός έχει απωλέσει την ταυτότητα που μπορεί να είχε ως ζωντανός. Και η επιστροφή του στον κόσμο των ζωντανών, δεν είναι αποδεκτή όπως πρέπει. (Π.Δ.)

Τέλος, ένας ήσσων λόγος στον οποίο γίνεται αναφορά είναι ο ρόλος των ζωντανών στη σχετική μυθοπλασία. Συγκεκριμένα, για τον Α.Χ. η έλξη που ασκούν οι μυθοπλασίες με ζόμπι συνίσταται σε διάφορα μη ζομπικά συστατικά τους. Μιλώντας συγκεκριμένα για το *The Walking Dead*, ο συνεντευξιαζόμενος αναφέρει:

> «Μ' αρέσει ότι είναι –πέρα από τα εφέ, πέρα από το ότι είναι καλογυρισμένο, υπέροχο γύρισμα– αυτό που έχει ενδιαφέρον είναι ότι παύουν τα ζόμπι να είναι πρωταγωνιστές. Παύουν να είναι οι κακοί. Απλά υπάρχουν. Είναι αυτό που λέμε ένα εχθρικό περιβάλλον.»

5.3. Ορίζοντας το ζόμπι εντός και εκτός οπτικοακουστικής μυθοπλασίας

Πιθανώς ως συνέπεια της απήχησής του ως μυθοπλαστικού υποείδους, η λέξη ζόμπι έχει εισχωρήσει εδώ και χρόνια στην καθομιλουμένη, αναφερόμενη σε πράγματα πέρα από τη σχετική μυθοπλασία. Χρησιμοποιείται, δηλαδή, με μεταφορικό τρόπο. Θέλησα να διερευνήσω κατά πόσο οι συνεντευξιαζόμενοι και οι συνεντευξιαζόμενες θεωρούν πως αυτή τη λέξη βρίσκει εφαρμογή στον πραγματικό κόσμο και, αν ναι, με ποιο τρόπο. Σχεδόν όλοι και όλες τους, είτε οι είτε δημιουργοί είτε fans της σχετικής οπτικοακουστικής μυθοπλασίας είτε gamers συνδέουν το ζόμπι με την αποχαύνωση – ειδικά την ιδεολογική.

Για παράδειγμα, στον πραγματικό κόσμο, ο Χ.Κ. περιγράφει ως ζόμπι τους «κοιμισμένους», δηλαδή τους ανθρώπους «χωρίς ιδιαίτερα ενδιαφέροντα πέρα από το βασικό στοιχείο της επιβίωσης μπορούν να περιγραφούν ως zombies» και θεωρεί πως «Τα zombies είναι άβουλα, χωρίς ευελιξία και με έναν μόνο σκοπό», πράγμα που τα κάνει να μοιάζουν με «αρκετούς ανθρώπους στις σύγχρονες κοινωνίες». Η Β.Κον. συνδέει το ζόμπι με την υποταγή και πως, υπό αυτή την έννοιά του, ο όρος βρίσκει εφαρμογή σε όλους μας, και σε διάφορες πτυχές της ζωής μας: «από τις πολιτικές υποσχέσεις και την τυφλή θρησκευτική πίστη, μέχρι τα social media, την υποταγή στη μόδα και τις υποδείξεις του σύγχρονου lifestyle». Επιπλέον, ταυτίζει τα ζόμπι με τη μάζα, η οποία «είναι πανίσχυρη και ηλίθια». Για ένα παράδειγμα επί αυτού του τελευταίου σχολίου παραπέμπει στην (όχι ακριβώς ζόμπι θεματολογίας) ταινία του John Carpenter, *They Live*[940]. Ο Ι.Γ. ταυτίζει τα ζόμπι με τον υπερκαταναλωτισμό («είναι η μόνη ομοιότητα, αυτό είναι και το πραγματικό thing των ζόμπι»). Κυρίως, όμως, και για αυτόν η εννοιολόγηση αφορά την πολιτική ιδεολογία:

[940] *They Live*. Σκηνοθεσία John Carpenter. Larry Franco Productions, 1988.

> «Οι πολιτικές οργανώσεις ακροδεξιάς και ακροαριστεράς. Πλάσματα με ιδεολογία αν δεν είσαι μαζί μας είσαι εναντίον μας και θα σε πάρουμε με το μέρος μας θες δεν θες (βλέπε το ζόμπι hivemind που σε δαγκώνει για να σε κάνει μέλος της αγέλης). Η πραγματικότητα είναι κανείς δεν συμφωνεί με τον άλλον 100% διότι υπάρχουν και προσωπικότητες και αυτό θα έπρεπε να είναι σεβαστό από τέτοιους που λένε για δήθεν δημοκρατίες. Γνώμη μου πάντα.»

Παρόμοιες είναι οι απαντήσεις από κάποιους δημιουργούς:

> «Εκτός σινεμά το ορίζω σαν άβουλα όντα που ζουν περιφέρονται ανάμεσα μας χωρίς να σκέφτονται!! Εχουμε πήξει από ζόμπι στην Ελλάδα δυστυχώς της δεύτερης κατηγορίας!» (Προκόπης Βλασερός, μέσω email).

Η Βίβιαν Παπαγεωργίου ορίζει το ζόμπι εκτός κινηματογράφου ως τον άνθρωπο χωρίς προσωπικότητα, χωρίς τις δικές του πεποιθήσεις, ως κάποιον που είναι ζωντανός νεκρός με τη μεταφορική έννοια:

> «Υπάρχουνε τα ζόμπι γύρω μας. Είναι αυτοί που ακολουθούνε τυφλά κάτι. Είτε κόμμα, είτε θρησκεία, είτε οτιδήποτε είναι αυτό.»

Η Β.Π. εισάγει, ωστόσο, και το στοιχείο της ανθρωποφαγίας, επίσης με τη μεταφορική έννοια, ειδικά κατά την περίοδο της κρίσης: «Ψάχνουμε να φάμε το διπλανό μας, ή ακόμη και στο χώρο της δουλειάς, ε, δηλαδή, μ' αυτήν την έννοια του να φάμε ζωντανό το διπλανό μας, ναι, θεωρώ ότι υπάρχει.»

Για το Ν.Ζ. ο όρος ζόμπι βρίσκει εφαρμογή στον πραγματικό κόσμο «όταν κάποιος κοιτάει το κινητό του και στουκάρει σε κάποια κολώνα, όταν παθιάζεται για συμφέροντα άλλων κτλ κ.λπ.» (δηλαδή και πάλι ένα είδος αποχαύνωσης). Πέρα από αυτή την εφαρμογή, αρνείται να εμβαθύνει στο ποιοι ή τι προσιδιάζει σε ζόμπι στον πραγματικό κόσμο. Ο Κ.Ε. χρησιμοποιεί σπάνια τη λέξη ζόμπι εκτός πλαισίου games και pop κουλτούρας. Στον πραγματικό κόσμο η λέξη ζόμπι βρίσκει εφαρμογή σε περιγραφές μιας πνευματικής κατάστασης: «Πχ όταν είσαι αρκετά χαλαρός και δεν σκέφτεσαι.» Μόνο ο Σ.Λ. αναφέρεται κυριολεκτικά σε κάτι που να θυμίζει ζόμπι στον πραγματικό κόσμο: «ο μύκητας που χρησιμοποιήθηκε και ως βάση για το the last of us (cordyceps)».

Μεταξύ των δημιουργών, ο Γιώργος Νούσιας δηλώνει ρητά πως δεν θεωρεί πως η λέξη βρίσκει εφαρμογή στον πραγματικό κόσμο. Αργότερα δευτερολογεί και αναφέρει πως έχει χρησιμοποιήσει τη λέξη για κάτι εκτός της σχετικής μυθοπλασίας, αλλά δεν μπορεί να θυμηθεί πότε και γιατί. Παρομοίως, στην ερώτηση περί του τι θεωρεί ζόμπι στον πραγματικό κόσμο ο Γιάννης Βεσλεμές αποφεύγει αρχικά να απαντήσει, προτιμώντας να αναλύσει το αντίστοιχο για τους βρικόλακες. Συνεχίζει με μια σύγκριση μεταξύ των δύο, εξηγώντας εντέλει πώς βλέπει και τα ζόμπι, αλλά κυρίως *εντός* της οπτικοακουστικής μυθοπλασίας:

> «Για μένα βρικόλακας είναι ο άνθρωπος που ξοδεύεται τη νύχτα, ε, που παρόλο που είναι αθάνατος, ε, δεν ζει για την αιωνιότητα, αλλά ζει για το τώρα, ας πούμε. Και κάπως έτσι σκεφτόμουνα το βρικόλακα και γι' αυτό

λίγο τον προτιμώ από το ζόμπι, με την έννοια ότι το ζόμπι για μένα στην πραγματικότητα δεν έχει καμία… δεν ζει ούτε καν το τώρα, ούτε το μέλλον, ούτε το παρελθόν. Δηλαδή, κινείται… είναι κάτι που δεν μ' ενδιαφέρει τόσο, πέρα από την κινηματογραφοφιλική του διάσταση, ας πούμε. Θα σου απαντήσω, αλλά σκέφτομαι συνέχεια να κάνω μια ταινία με ζόμπι, όχι γιατί αγαπώ αυτό που εκπροσωπούνε, απλά γιατί αγαπώ, για παράδειγμα το *Zombi 2* του Lucio Fulci. Μ' αρέσει πολύ η ιδέα ότι βρίσκεσαι σ' ένα νησί και όντως δεν έχουν καμία φιλοδοξία, καμία ιστορία –ούτε καν τι είναι, είναι κινούμενος θάνατος, ας πούμε;- θα σου επιτεθούνε. Δηλαδή, αυτό σαν, ε, κινηματογραφοφιλική ανάπτυξη είναι κάτι που μ' αρέσει πάρα πολύ. Από κει και πέρα, το ζόμπι και τι εκπροσωπεί κι αν μπορώ να ταυτιστώ μαζί του ή αν νιώθω… δεν νομίζω. Δηλαδή, είναι κάτι… είναι για μένα η ενσάρκωση του απόλυτου τίποτα, ας πούμε. Είναι, ε, ένα πράγμα που απλά… μια κινούμενη απειλή, που δεν έχει καμία συναίσθηση. […] είναι… είναι μία ενσάρκωση… δεν θα έλεγα του κακού, γιατί το κακό σού προκαλεί, έτσι, κακό για κάποιο λόγο, ας πούμε. Δηλαδή, το ζόμπι θα σου προκαλέσει κακό μόνο και μόνο για να τραφεί. Δηλαδή, είναι σαν να λες ένα άγριο ζώο, ας πούμε, δεν έχει… το να μετατραπείς σε ζόμπι, που σημαίνει [να] αποκτηνωθείς τελείως ή να χάσεις τις φιλοδοξίες σου αλλά και τη μνήμη σου, είναι κάτι τρομακτικό.»

Ο Κώστας Χατζηπαπάς και ο Δημήτρης Παναγιωτάτος δεν χρησιμοποιούν τη λέξη ζόμπι στην καθημερινότητά τους, αλλά πιστεύουν και εκείνοι πως βρίσκει εφαρμογή, σε έναν κόσμο ο οποίος φαντάζει ρευστός και μισοκατεστραμμένος:

«Εντάξει ο κόσμος έχει στραβώσει ούτως ή άλλως. Δηλαδή, κι εγώ τώρα που μεγαλώνω δυο παιδιά, βλέπουμε πολλά πράγματα τα οποία λες, ρε παιδί μου, ότι δεν μπορεί να γίνονται. Κι όμως, γίνονται. Δεν νομίζω ότι έχω χαρακτηρίσει, ξέρεις, δεν το έχω χρησιμοποιήσει σαν έκφραση, ξέρεις, 'είσαι ζόμπι', αλλά καταλαβαίνω τι λες. Είμαστε τώρα το δύο χιλιάδες είκοσι, σ' έναν κόσμο που πολλά πράγματα είναι ακατανόητα.» (Κώστας Χατζηπαπάς)

«Σήμερα… το ζόμπι είναι ο άστεγος, ο παρίας της κοινωνίας, έτσι, ο οποίος… Όλοι είμαστε ζόμπι, ουσιαστικά σήμερα. Μπορεί να κάνει πια κανείς πάρα πολλές αναγωγές στο ζόμπι, το σημερινό. Έτσι όπως είναι, έτσι; Ο άστεγος, ο αυτός, ο οτιδήποτε. Αλλά και ένας ο οποίος δεν έχει να φάει και βγαίνει στο δρόμο και τα λοιπά. Δέρνει κάποιον, εκδηλώνει μια βιαιότητα και τα λοιπά, και τα λοιπά, είναι ζόμπι. Αυτό.» (Δημήτρης Παναγιωτάτος)

5.4. Η σύγχρονη εποχή ως αποκαλυπτική, μετα-αποκαλυπτική ή τίποτα από τα δύο;

Σε συνέχεια των παραπάνω, διάχυτη, στη σχετική βιβλιογραφία και αρθρογραφία,[941], ακόμα και σε αναρτήσεις στα social media, και έστω και ενίοτε με σατιρικό τρόπο, πως η τρέχουσα εποχή είναι είτε μεταιχμιακή (βρισκόμαστε δηλαδή λίγο πριν από το «τέλος του κόσμου όπως τον γνωρίζαμε επί τόσες δεκαετίες») είτε μετα-αποκαλυπτική (δηλαδή, πως αυτό το τέλος έχει ήδη επέλθει, αν και δεν έχουμε να αντιμετωπίσουμε κάποια κυριολεκτική επέλαση των ζόμπι). Αυτός είναι και ένας από τους λόγους που η ζόμπι οπτικοακουστική μυθοπλασία δείχνει να έχει τόση απήχηση.

Παρόλο που ο Χ.Κ. έχει χρησιμοποιήσει με δική του πρωτοβουλία τον όρο «Αποκάλυψη» όσον αφορά τον κόσμο της ζόμπι οπτικοακουστικής μυθοπλασίας, αρνείται πως ο όρος αυτός βρίσκει εφαρμογή στον πραγματικό κόσμο και στα όσα βιώνει η ανθρωπότητα κατά τις τελευταίες δεκαετίες:

> «Το 'αποκαλυπτικό' κομμάτι έχει μέσα του και μια θρησκευτικότητα, μιας και από εκεί δανειζόμαστε τον όρο, όμως δεν πιστεύω ότι βιώνουμε κάτι τέτοιο. Σίγουρα ήρθαμε κοντά σε τέτοιες σκέψεις μέσα από τα γεγονότα των τελευταίων ετών, με την πανδημία και την απειλή μιας γενικευμένης πολεμικής σύρραξης, όμως δεν αισθάνομαι ότι βιώνουμε κάτι το αποκαλυπτικό. Υπάρχει μια σταδιακή, αργής ταχύτητας κοινωνική κατάρρευση ωστόσο…»

Για τη Β. Κ. το πιο τρομακτικό στον κόσμο αυτή τη στιγμή είναι η ίδια η ανθρωπότητα, «αρκεί κανείς να δει τι συμβαίνει καθημερινά γύρω του, απόρροια των δικών μας, πάντα, επιλογών». Επιπλέον, θεωρεί πως βρισκόμαστε «ένα βήμα από την Ολοκληρωτική Αποκάλυψη». Για τον Ι.Γ. η τρέχουσα εποχή δεν είναι ούτε προ- ούτε μετά αποκαλυπτική, αλλά συνηθισμένη: «έχουν γίνει κάποια βιοποριστικά άλματα (βλέπε τεχνολογία) και οι άνθρωποι αρέσκονται στο να σπέρνουν πανικό για οτιδήποτε δεν καταλαβαίνουν (μετανοείτε etc.)». Επιπλέον, δεν θεωρεί πως ο πραγματικός κόσμος, στην τρέχουσα κατάστασή του, μοιάζει με εκείνον των ζόμπι.

«Συνηθισμένη» είναι ο χαρακτηρισμός που χρησιμοποιεί και ο Κ.Ε. για τη σύγχρονη εποχή. Ο κόσμος των ζόμπι μοιάζει με το δικό μας «αν το δεις αλληγορικά μόνο». Ωστόσο, επί της ουσίας «απέχει αρκετά». Το χαρακτηρισμό της συνηθισμένης χρησιμοποιεί και ο Σ.Λ. υπαινισσόμενος, ωστόσο, ένα στοιχείο ανθρωποφαγίας (μιλώντας μεταφορικά, βέβαια): «Σε μια συνηθισμένη εποχή για την ανθρωπότητα, ξέρεις ο δυνατός τρώει τον αδύνατο κτλ κτλ». Για το αν θυμίζει ο κόσμος των ζόμπι τη δική μας, σύγχρονη πραγματικότητα, ο Σ.Λ. αναφέρει ότι μόνο κατ' αναλογία και ως αλληγορία θα μπορούσε να ειπωθεί κάτι τέτοιο, δηλαδή, με βάση το ποια ερμηνεία θα θελήσει κάποιος να δώσει στα ζόμπι: «Ως άμυαλους καταναλωτές των πάντων μέχρι επαναστάτες χωρίς φόβο να χάσουν πια τίποτα και ανεξέλεγκτα ως ορδές».

Ο Ν.Ζ. χαρακτηρίζει μεν την εποχή ως ευημερούσα αλλά και ως δυνητικά προ-αποκαλυπτική:

---

[941] Dan Rice. "30 Zombie Movies Ranked by How Much Cool That Would Be Than How the World Is Actually Ending". 23 Οκτωβρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://thehardtimes.net/lists/30-zombie-movies-ranked-by-how-cooler-that-would-be-than-how-the-world-is-actually-ending/ Προσπελάστηκε στις 23 Οκτωβρίου 2023.

> «Για μένα, ζούμε μια εποχή ευημερίας που ο κόσμος δε μπορεί να τη διαχειριστεί και σκάβει μόνος του το λάκο του. Αυτό οδηγεί αναπόφευκτα και με μαθηματική ακρίβεια σε κάποιο πόλεμο ο οποίος, με τα σημερινά δεδομένα και οπλοστάσιο, έχει τη δυνατότητα να γίνει αποκαλυπτικός, με πιθανό αποτέλεσμα να ζούμε σε μια pre-apocalyptic εποχή.»

Ο Ι.Γ. αρνείται τέτοιους χαρακτηρισμούς: «Όχι τίποτα δεν έχει καταστραφεί και όλα λειτουργούν αρκετά καλά.» Υπερθεματίζει πως «Τυπικές ανθρώπινες καταστροφές πάντα θα γίνονται αλλά σε καμία περίπτωση δεν είναι τόσο χάλια τα πράγματα.» Ο Σ.Ε.Α. δεν θεωρεί πως βιώνουμε μια μετα-αποκαλυπτική ή αποκαλυπτική εποχή, αλλά πως η ανθρωπότητα βρίσκεται σχετικά κοντά (περίπου διακόσια χρόνια) στον αφανισμό της.

Άλλοι συνεντευξιαζόμενοι εκφράζουν μια αντίληψη πως ο κόσμος είναι τόσο ρευστός και πως μια εντός ή εκτός εισαγωγικών Αποκάλυψη είναι επικείμενη. Για παράδειγμα, ο Δημήτρης Παναγιωτάτος αναφέρει:

> «Δεν θα έλεγα [πως] είμαστε μετά-αποκαλυπτική [εποχή]. Αν ήτανε κάτι [απ' όλα αυτά], δηλαδή, πρέπει να είμαστε προ-αποκαλυπτική εποχή θα έλεγα. Ε, να σου πω την αλήθεια, ε, είμαστε σε μια εποχή όπου τα πράγματα είναι πάρα, πάρα πολύ ρευστά, ανά πάσα στιγμή τώρα. Νομίζω ότι ποτέ άλλοτε, έτσι; Στον εικοστό αιώνα, τουλάχιστον, ε, που είχαμε και δυο παγκόσμιους πολέμους, που είχαμε κι αυτά και τα λοιπά και όλα αυτά, ε, τα πράγματα θα μπορούσες ίσως κάπως να τα προβλέψεις. Τώρα είναι απρόβλεπτα. Και είναι απρόβλεπτα, γιατί, ε – πώς να σου πω- και οι συγκρούσεις και όλα, ε, δεν έχουνε πια ανθρώπινο χαρακτήρα. Δηλαδή, δεν είναι άνθρωποι εναντίον ανθρώπων. Είναι άνθρωποι εναντίον μηχανών ή μηχανές εναντίον μηχανών. Οπότε, θέλω να σου πω, αυτό λέω, είναι προ-αποκαλυπτική εποχή. Αν υπάρξει σύγκρουση, θα είναι Αποκάλυψη. Τώρα, πλέον. Κατάλαβες; Οπότε δεν θα ζούμε εμείς πλέον, για να γίνουν οι μετά-αποκαλυπτικές ταινίες, κι αν υπάρχει σινεμά, κι αν υπάρχει κόσμος.»

> «Έχω post-apocalyptic εικόνα στο κινητό (ενν. screensaver). Δηλαδή, ότι, ναι, ο κόσμος [όπως τον ξέραμε] τελειώνει. Και είναι και ένα πολύ ωραίο κινηματογραφικό σκηνικό όλο αυτό.»

Σε σύμπνοια με το παραπάνω απόσπασμα από τη συνέντευξη με τον Κώστα Χατζηπαπά, αρκετοί από τους gamers και τους horror fans δείχνουν να έχουν σκεφθεί (ή φαντασιωθεί) τη ζωή τους στο πλαίσιο μιας zombie apocalypse – το πώς θα επιβίωναν, πώς θα σκότωναν ζόμπι, τα ηθικά διλήμματα που θα προέκυπταν. Κάτι τέτοιο ενισχύει την άποψη πως το ζόμπι είναι πολύ πιο κοντά στον πραγματικό κόσμο και ταυτόχρονα δείχνει πόσο πολύ έχουμε εμβυθιστεί στη μυθοπλασία του ζόμπι.

5.5. Συνεντεύξεις με gamers (survival horror και zombie video games): Το ζόμπι και η μετά-αποκαλυπτική συνθήκη ως πηγή τρόμου και απόλαυσης

Η επίδραση της βιομηχανίας παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών υπήρξε καταλυτική για την άνοδο στην απήχηση των ζόμπι κατά τις τελευταίες δεκαετίες και σε άλλες συγγενείς βιομηχανίες (κινηματογραφική, τηλεοπτική, κόμικ) και στη μαζική κουλτούρα γενικά[942]. Ειδικά η εντυπωσιακή επιτυχία των πρώτων παιχνιδιών *Resident Evil* και *Silent Hill*[943] στα τέλη της δεκαετίας του 1990, συνέβαλε όχι μόνο στο να κατακτήσουν τα υποείδη του survival horror και των zombie video games μια κεντρική θέση στην αγορά των βιντεοπαιχνιδιών, αλλά και στο να γίνουν τα ζόμπι ως οντότητες πιο οικεία σε πιο mainstream κοινά.

Αν και δεν ταυτίζονται απολύτως και σε όλες τις περιπτώσεις, τα survival horror και τα ζόμπι βιντεοπαιχνίδια παρουσιάζουν, προφανώς, πολλές ομοιότητες μεταξύ τους. Η κυριότερη από αυτές είναι πως ο παίκτης καλείται να επιβιώσει σε έναν κόσμο χαοτικό και μυστηριώδη, έναν κόσμο μετα-αποκαλυπτικό ή, τέλος πάντων, τόσο ασυνήθιστο και εξωπραγματικά ζοφερό που δεν μπορεί ούτε να τον περιδιαβεί με ασφάλεια ούτε να βιώσει μια ομαλή, σχετικά προβλέψιμη καθημερινότητα εντός του. Ο τρόμος σε αυτά τα παιχνίδια δεν σχετίζεται μόνο με την παρουσία τεράτων ή υπερφυσικών/μεταφυσικών οντοτήτων (π.χ. φαντασμάτων ή ανοίκειων προσωποποιήσεων των ενοχών που νιώθει κάθε χαρακτήρας) αλλά και με τις δυσκολίες που πρέπει διαρκώς να υπερνικήσει ο παίκτης και ο αντίστοιχος χαρακτήρας του προκειμένου να επιβιώσει – εξού και το survival horror, ο τρόμος της επιβίωσης. Τα survival horror games έχουν σχεδιαστεί με τέτοιον τρόπο ώστε να τοποθετούν εξαρχής τον παίκτη σε μια κατάσταση ευαλωτότητας (ακόμα και ψυχικής ή συναισθηματικής) και αλλεπάλληλων απειλών, κατάσταση την οποία πρέπει να υπερβεί όχι μόνο με τη χρήση βίας και όπλων –ούτως ή άλλως, αυτά του παρέχονται σε ανεπαρκή βαθμό– αλλά κυρίως με τη λύση γρίφων, την τακτική, την αποφυγή αντιπάλων και ούτω καθεξής. Από τα παραπάνω προκύπτει πως η δημιουργία ατμόσφαιρας –και άρα ο σχεδιασμός του περιβάλλοντος, η καλλιτεχνική διεύθυνση, το world-building– είναι ακόμα πιο σημαντική σε ένα survival horror/zombie video game απ' ό,τι σε άλλα (υπο)είδη.

Αυτό το αίσθημα αδυναμίας, συνεχούς αγωνίας και ελλιπών πόρων, καθώς και η γενικότερη απόκοσμη αισθητική, θα έπρεπε «λογικά» να απωθεί τους παίκτες, αλλά, αντιθέτως δείχνει να λειτουργεί ως πόλος έλξης – ή, τέλος πάντων, να μη λειτουργεί τόσο απωθητικά ώστε να τους κάνει να απφεύγουν τέτοια παιχνίδια. Αυτό καθίσταται προφανές και από τη μεγάλη εμπορική επιτυχία των συγκεκριμένων υποειδών, αλλά και, εν προκειμένω, από τα όσα ανέφεραν οι gamers με τους οποίους συζήτησα στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας. Συνολικά, η σχετική βιβλιογραφία[944] έχει δείξει πως σημαντικά για την επιτυχία ενός βιντεοπαιχνιδιού είναι τα στοιχεία της διαδραστικότητας και της εμβύθισης – και αυτό παρατηρείται σε όλα τα είδη βιντεοπαιχνιδιών και όχι μόνο σε όσα κυριαρχεί ο τρόμος και η αγωνία. Επιπλέον, στην περίπτωση των συνεντευξιαζόμενων, τους ελκύει και η αισθητική (Κ.Ε.). Στα survival horror games τον Κ.Ε. τον ελκύει η ατμόσφαιρα καθώς και «ένα immersive περιβάλλον που δύσκολα το βρίσκεις αλλού». Σε σχέση με το αίσθημα του φόβου αναφέρει:

[942] Platts, "Locating…", 547-548.

[943] Konami. *Silent Hill*. PlayStation. 1999.

[944] Lazaros Michailidis, Emili Balaguer-Ballester, Xun He, "Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge". *Frontiers in Psychology*, 2018 (9); Article 1682.

«Δεν το επιδιώκω αλλά δεν μπορώ να πω ότι δεν το απολαμβάνω.» Για τον Σ.Λ. «ξεκάθαρα το σενάριο». Για τον Ν.Ζ. «τα εικαστικά και το εμβόλιμο στοιχείο του τρόμου». Λιγότερο σημαντικό –αλλά σημαντικό– είναι το στοιχείο της εμβύθισης: «το πόσο immersive είναι, ή έστω το πόσο το αφουγκράζεσαι να είναι, για να σε κρατήσει.» Στη Β.Κ. [2] την ελκύουν: «Το σασπένς, η αγωνία και η αίσθηση του απρόβλεπτου τρόμου», ενώ ο φόβος παίζει σημαντικό ρόλο, ακριβώς όπως της συμβαίνει παρακολουθώντας ταινίες τρόμου.

Η απογύμνωση από την ασφάλεια του πολιτισμού, η ευαλωτότητα και η έλλειψη εφοδίων (π.χ. όπλων και πυρομαχικών ή φαρμάκων) φαίνεται να ασκεί γοητεία στους παίκτες (και στους θεατές). Ο Ι.Γ. έλκεται από αυτού του είδους τα παιχνίδια λόγω της αίσθησης «ότι είσαι μόνο εσύ και το σαρκίο σου». Επιπλέον, «[δ]εν έχεις βοήθεια από πουθενά και κάθε σφαίρα η[945] med kit μετράει». Παρομοίως, τον Σ.Λ. στα survival horror games τον ελκύουν «η ατμόσφαιρα και οι μηχανισμοί που σε ωθούν στην (αυτο)συντήρηση πυρομαχικών, στο άγχος που νιώθεις, στην ένταση...» Και για τους δύο, βέβαια, κυρίαρχη θέση έχει και ο φόβος. Ο Ι.Γ. σε ένα γενικότερο επίπεδο, εκτός των δικών του συναισθημάτων, θεωρεί πως σημαντικό ρόλο παίζει το αίσθημα του φόβου, καθώς και η υπέρβαση αυτού. Ο φόβος είναι επίσης σημαντικός παράγοντας για τον Σ.Λ.:

> «Ανάλογα με το παιχνίδι φυσικά, μου αρέσει να φοβάμαι. ο φόβος είναι αρχέγονο συναίσθημα του ανθρώπου. Παλιά τον ξεπερνούσαμε λέγοντας ιστορίες γύρω απο μια φωτιά, τώρα βλέπουμε ταινίες και διαβάζουμε βιβλία ή παίζουμε τρομακτικά παιχνίδια.»

Η απάντηση του Ν.Ζ. περικλείει όλα τα παραπάνω. Στα video games τον ελκύουν: «*Ο παράγοντας του φόβου που σε κάνει και νιώθεις ένταση, η ατμόσφαιρα, η μουσική, ο αγώνας για την επιβίωση, οι μικρές στιγμές ηρεμίας ανάμεσα στη δράση με τις οποίες σε επιβραβεύει»* (δικά του italics). Κάνοντας, μάλιστα, μια αναλογία με τη μαγειρική, χαρακτηρίζει, το φόβο ως «το ταμπάσκο», λέγοντας πως είναι ένα έξτρα υλικό το οποίο προσθέτει μια πιο έντονη «γεύση» (δικά μου εισαγωγικά) και το οποίο «δεν αρέσει σε όλους, αλλά σε όσους μας αρέσει, το λατρεύουμε».

Συνολικά, το παίξιμο αυτού του τύπου παιχνιδιών συνιστά μια πολύ έντονη συναισθηματική εμπειρία. Χαρακτηριστική είναι η αφήγηση του Ν.Ζ. σχετικά με την πρώτη φορά *Resident Evil*, τη χρονιά που είχε κυκλοφορήσει το εν λόγω παιχνίδι:

> «[Δ]ε θα ξεχάσω ποτέ το 1996, όταν έπαιζα το *Resident Evil* που μόλις είχε κυκλοφορήσει, χωρίς κάρτα μνήμης, χωρίς να ξέρω τι γίνεται η[946] τι να κάνω μιας και δεν υπήρχε ιντερνετ τότε να έχεις ένα μπούσουλα, να έχω κατατρομάξει από τη μία λόγω της εμπειρίας και των jumpscares, και από την άλλη μη χάσω και αρχίσω από την αρχή. Θυμάμαι έντονα ότι έπαιζα και ήταν ένας φίλος δίπλα που δεν ήθελε να πάρει την ευθύνη να παίξει σε περίπτωση που χάσει. Μια η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, μια ο φόβος

[945] Το «η» εν προκειμένω είναι διαζευκτικό. Διατηρήθηκε, ωστόσο, η δακτυλογράφηση του συνεντευξιαζόμενου, μιας και η συνέντευξη έγινε μέσω email.
[946] Διαζευκτικό η, διατηρήθηκε η δακτυλογράφηση του συνεντευξιαζόμενου.

της αποτύχιας, μια η μουσική και το ότι είχα αρχίσει να μπαίνω με τα μούτρα στο horror cinema, τα είχαμε πάθει όλα.
Θυμάμαι το τερματίσαμε κάποια στιγμή, και μου πήρε τότε 13 ώρες. Το τελειώσαμε και πήγαμε μετά το απόγευμα για μπάσκετ. Δεν παίξαμε ποτέ,απλά κάτσαμε στο πεζούλι και δεν μιλούσαμε. Χρόνια μετά παραδεχθήκαμε και οι 2 ότι τις επόμενες μέρες κοιμηθήκαμε με τη μάνα μας από το φόβο. Άλλα το 11 χρονών του τότε και άλλο του τότε, που υπήρχαν ελάχιστα πράγματα να εκτεθούμε και να ανδρωθούμε.»

Η Β.Κ. [2] περιγράφει μια επίσης συναισθηματικά έντονη εμπειρία με το παιχνίδι *Red Dead Redemption 2*[947]:

«Θυμάμαι ότι τερματίζοντας το *Red Dead Redemption 2*, με έπιασε μια τρομερή μελαγχολία για την κατάληξη του ήρωα, σε βαθμό που έβαλα τα κλάματα. Είχα φορτιστεί τρομερά με όλο το παιχνίδι κατά την διάρκειά του και το τέλος του με άφησε με μια μεγάλη στεναχώρια.»

Η αυξημένη συναισθηματικότητα, η ψυχική ευαλωτότητα και η υπαρξιακή απόγνωση αποτελούν βασικά συστατικά στοιχεία πολλών βιντεοπαιχνιδιών των τελευταίων χρόνων, και στα υποείδη του survival horror και των zombie video games αλλά και εκτός αυτών. Χαρακτηριστικά παραδείγματα zombie/survival horror video games που τονίζουν τις αρνητικές ψυχολογικές επιπτώσεις (και όχι μόνο το φόβο και την αγωνία) του να ζεις σε ένα μετα-αποκαλυπτικό κόσμο είναι τα *Project Zomboid*[948] (όπου ένα από τα προβλήματα που καλείται να λύσει ο παίκτης είναι η κατάθλιψη που νιώθει ο χαρακτήρας του εξαιτίας της απομόνωσης, της γενικευμένης κατάρρευσης του πολιτισμού αλλά και της έλλειψης εφοδίων), το *The Walking Dead*[949] και το *Dead Island*[950] (σε αμφότερα οι χαρακτήρες βιώνουν το συναισθηματικό βάρος που φέρνει μαζί της η απώλεια άλλων προσώπων), το Resident Evil 7: Biohazard[951] (όπου η αναζήτηση της συζύγου του στον μετα-αποκαλυπτικό κόσμο του παιχνιδιού καταπονεί και συναισθηματικά και σωματικά τον κεντρικό χαρακτήρα, Ethan Winters, ειδικά όταν συναντά την οικογένεια Baker), καθώς και τα ευρέως θεωρούμενα ως δύο από τα καλύτερα βιντεοπαιχνίδια των τελευταίων χρόνων, ανεξαρτήτως είδους, τα *The Last of Us* και *The Last of Us Part II* (όπου οι χαρακτήρες αντιμετωπίζουν όχι μόνο τη θλίψη και την συναισθηματική επιβάρυνση αλλά και ηθικά διλήμματα που αφορούν τους υπόλοιπους ζωντανούς).

Υπήρξε ειδική αναφορά στο σύμπαν του *Last of Us* σε τρεις από τις συνεντεύξεις, χωρίς να υπάρξει δική μου σχετική ερώτηση. Για τον Σ.Λ. τα ζόμπι στο *The Last of Us* «είναι απλά η αιτία για να δείξεις την κατάντια των ανθρώπων σε εποχές πανικού και τρόμυο». Η Β.Κ. [2] θεωρεί το *The Last of Us* ως χαρακτηριστικό παράδειγμα εμβύθισης, παράσυρσης από τη δράση σε τέτοιο βαθμό ώστε να ταυτίζεται με το χαρακτήρα τον οποίο παίζει και τα βιώματα

[947] Rockstar Games. *Red Dead Redemption*. Playstation 3, Xbox 360, 2010.
[948]The Indie Stone. *Project Zomboid*. Java, Microsoft Windows, OS X, Linux, 2011.
[949] Telltale Games. *The Walking Dead*. Microsoft Windows, Mac OS X, PlayStation 3, Xbox 360, iOs, 2012.
[950] Deep Silver. *Dead Island*. Microsoft Windows. PlayStation 3, Xbox 360, 2011.
[951] Capcom. *Resident Evil 7: Biohazard*. PlayStation, Windows, Xbox One. 2017.

αυτού. Ο Ι.Γ. θεωρεί πως το *The Last of Us Part II* έχει συμβάλει στο να γίνουν πιο δημοφιλή τα ζόμπι, αν και «προσωπικά το σιχαίνομαι και το θεωρώ υπερεκτιμημένο αλλά η κοινή γνώμη το θεωρεί την Δευτέρα παρουσία του Ιησού Χρηστού οπότε τι να πω». Προφανώς, η διαφωνία του έγκειται σε αυτήν ακριβώς την έντονη παρουσία του ψυχολογικού και συναισθηματικού στοιχείου. Και οι τρεις αυτές συνεντεύξεις έγιναν πριν την κυκλοφορία της ομότιτλης τηλεοπτικής σειράς.

Σε κάθε περίπτωση, υπάρχει συμφωνία μεταξύ των ερωτηθέντων gamers πως τα ζόμπι είναι εξαιρετικά δημοφιλή. Σύμφωνα με τον Ι.Γ. ο λόγος γι' αυτό είναι «Διότι ο φόβος είναι έντονο συναίσθημα και δύσκολα συνηθίζετε σε σύγκριση με άλλα συναισθήματα και επίσης θεωρείσαι cool στην παρέα να λες πέρασα το τάδε σημείο που όλοι φοβούνται και εσύ να λες το έκανα». Για τον Σ.Λ. τα survival horror games έχουν γίνει τόσο δημοφιλή «Ξεκάθαρα για την αδρεναλίνη που σου προσφέρουν». Έστω κι αν δεν χρησιμοποιεί αυτούς τους όρους, ο Σ.Λ. αναδεικνύει τη σημασία που έχουν τα στοιχεία της agency, της διαδραστικότητας και της εμβύθισης – η αίσθηση του παίκτη πως κατευθύνει ο ίδιος την αφήγηση: «Για μένα τα ζόμπι είναι καθαρά για παιχνίδια τύπου left 4 dead[952] που απλά παίζεις την αγαπημένη σου ταινία αντί να την βλέπεις». Η Β.Κ. [2] δίνει την εξής απάντηση στην ερώτηση περί των λόγων για τους οποίους έχουν γίνει δημοφιλή τα games με ζόμπι:

> «Γιατί είναι ένας τρόπος για όσους παίζουν, να αισθανθούν άβολα, από τη βολή του σπιτιού τους. Επίσης το να σκοτώνεις ζόμπι, ε, σου δίνει και μια αίσθηση ικανοποίησης, ότι ίσως να μπορέσεις να το κάνεις και στην πραγματικότητα σε ένα ενδεχόμενο zombies apocalypse!»

Για τον Ν.Ζ., τα games με ζόμπι έχουν γίνει δημοφιλή επειδή «Είναι λίγο μαζοχισμός θεωρώ, μας αρέσει να υποφέρουμε.» Υπερθεματίζει λέγοντας: «Μας αφαιρεί το αίσθημα της ασφάλειας που υπάρχει στο δυτικό πολιτισμό πλέον, και μας ξυπνάει αρχέγονα συναισθήματα που προκαλεί η ανάγκη για επιβίωση». Παράλληλα, τονίζει και αυτός το συναίσθημα της βίας απέναντι στα ζόμπι και της διασκέδασης που προκαλεί η εξόντωσή τους:

> «Νομίζω ότι τα zombies ήταν η απενοχοποίηση του φόνου και των συναισθημάτων που σου προκαλεί ο ίδιος ο φόνος. Από το πρώτο *Night Of The Leaving Dead*, στον Fulci και σε ότι ήρθε μετά, ήταν το είδος ταινιών που σε ηρεμούσε όταν είχες ένταση.
> Ήταν πραγματικά ευφυής η "εφεύρεση" των zombies σαν χαρακτήρες.
> Είναι ανθρωπόμορφα, ήταν άνθρωποι στο παρελθόν, το lore τους προσδίδει στο 99% των περιπτώσεων ότι η κατάσταση τους είναι μη αναστρέψιμη, οπότε σκοτώνεις κάποιον που και καμία ελπίδα σωτήριας δεν είχε, και δε νιώθει τίποτα. Κάνοντας καλό στον υπόλοιπο υγιή κόσμο κιόλας.
> Είναι ίσως από τους πιο ευφυείς χαρακτήρες που έχουν δημιουργηθεί για να καλύψει την ανάγκη του κόσμου για βία και gore, χωρίς να θίγεται η κοινή γνώμη.»

[952] Valve. *Left 4 Dead*. Microsoft Windows, Xbox 360, Mac OS X, 2008.

Στην ερώτηση περί του γιατί έχουν γίνει τόσο δημοφιλή τα ζόμπι, ο Κ.Ε. απαντά: «Νομίζω είναι ο συνδυασμός του post apocalyptic και του μεταφυσικού. Καθώς και η εξάπλωση και ο αριθμός τους.» Ο Κ.Ε. θεωρεί τα ζόμπι ως μέρος της pop/cult κουλτούρας και άρα δεν τον τρομάζουν: «Περισσότερο με διασκεδάζουν.» Επιπλέον, βρίσκει τη διαδικασία του να τα σκοτώνει κάτι το «αρκετά διασκεδαστικό ως κίνηση» και «χωρίς συναισθηματικό φορτίο.». Ο Σ.Λ. απολαμβάνει τη διαδικασία εξόντωσης των ζόμπι μόνο για τις επιβραβεύσεις που λαμβάνει εντός του game, όχι για λόγους ξεσπάσματος, εκτόνωσης, διασκέδασης κ.λπ. Ανάλογες απόψεις εκφράζουν ο Π.Δ. και η Μ.Σ. Ο Σ.Λ. θεωρεί πως τα ζόμπι έχουν γίνει τόσο δημοφιλή «Είτε λόγω gore είτε λόγω κοινωνικών αλληγοριών της μάζας».

Ο Ι.Γ. συνδέει τα ζόμπι με την αποστροφή. Η αποστροφή αυτή, όμως, σχετίζεται και με το γεγονός πως τα ζόμπι για εκείνον είναι ένα είδος τέρατος, μια κατάσταση, που θα μπορούσε να αφορά και τους οικείους του ανθρώπους: «Σαν θέαμα μου είναι αποκρουστικό από την άποψη ότι νιώθω ότι θα μπορούσε να είναι κάποιος φίλος μου αυτό αν γινότανε ρεαλιστικά κάτι τέτοιο». Ωστόσο, στο πλαίσιο των games (όπως π.χ. του *Resident Evil*), όπου «όλα είναι περιορισμένα», ο Ι.Γ. αντιμετωπίζει τα ζόμπι ως αντιπάλους οι οποίοι του προκαλούν «αγωνία κυρίως και άγχος». Επομένως, το να τα σκοτώνει λειτουργεί λυτρωτικά για αυτόν, σαν να ξεφορτώνεται ένα βάρος, ένα πρόβλημα: «ένα ζόμπι ακόμα που δεν θα έχω να το αντιμετωπίσω στο μέλλον».

Ο Ν.Ζ. δεν έχει παίξει ποτέ το ζόμπι σε κάποιο game και θεωρεί άσκοπο το να θέλει κάποιος να ταυτιστεί με τους νεκροζώντανους αντί για τους ζωντανούς. Έχει παίξει όμως το ρόλο του κακού σε games, δίνοντας μια ρελατιβιστική, φιλοσοφική απάντηση: «"Αυτό που είναι ευτυχία για την αράχνη, είναι χάος για τη μύγα"». Στον Σ.Ε.Α. και τον Π.Γ. η σχετική ερώτησή μου προκάλεσε έκπληξη και απορία. Ο Ι.Γ. δεν έχει παίξει ζόμπι, αλλά του αρέσει να παίζει άλλους απέθαντους χαρακτήρες. Επίσης έχει παίξει games στα οποία είναι ο «κακός» - ωστόσο, προκειμένου να το κάνει αυτό, θα πρέπει τα επίμαχα παιχνίδια να έχουν χιουμοριστικό χαρακτήρα (*Destroy All Humans!*[953]*, Grand Theft Auto: San Andreas*[954]). Ο Κ.Ε. έχει παίξει μόνο ένα game στο οποίο να είναι ο ίδιος ζόμπι (*Manual Samuel*[955]), στο οποίο επίσης υπάρχει το χιουμοριστικό στοιχείο. Ο Σ.Λ. Θα δοκίμαζε να παίξει το ζόμπι σε κάποιο παιχνίδι το οποίο να ήταν «καλά στημένο», αλλά δεν το έχει κάνει προς το παρόν.

5.6. Το ζόμπι ως πηγή δημιουργικότητας και ως μέσο απόκτησης δεξιοτήτων

Ο αυξημένος βαθμός δημιουργικότητας –σε πολλούς διαφορετικούς τομείς– και η διάθεση πειραματισμού δείχνουν να είναι αναπόσπαστο μέρος της επαγγελματικής ενασχόλησης με το horror και από τους βασικούς λόγους για τους οποίους ξεκινά κάποιος να ασχοληθεί με αυτό το είδος. Στη δική του συνέντευξη, ο Προκόπης Βλασερός αναφέρει την εμπειρία του να βλέπει την ταινία *Octaman*[956] με τους γονείς του και πως αυτό που κυρίως κίνησε την περιέργειά του ήταν το να μάθει τη διαδικασία δημιουργίας ενός τέτοιου «πλάσματος»:

[953] THQ. *Destroy All Humans!* PlayStation 2, Xbox, Mobile, 2005.
[954] Rockstar Games. *Grand Theft Auto: San Andreas*. PlayStation 2, 2004.
[955] Curve Digital. *Manual Samuel*. PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, OS X, 2016.
[956] *Octaman*. Σκηνοθεσία Harry Essex. Filmers Guild, Heritage Enterprises, 1971.

> «Τρελάθηκα με το χταποδόπλασμα, ρώταγα τους γονείς μου πως γίνεται ποιος το φτιάχνει. Ήθελα να γίνω αυτός που φτιάχνει το πλάσμα…»

Αντίστοιχα, ο Δημήτρης Παναγιωτάτος παραινεί τους φοιτητές του, σε ιδιωτικό κολέγιο της Αθήνας, να γυρίσουν μόνο το είδος των ταινιών που τους αρέσουν και στο οποίο πιστεύουν.

Ακόμα και επαγγελματίες για τους οποίους το horror δεν είναι το πρωταρχικό αντικείμενο ενδιαφέροντος ή ενασχόλησης, έλκονται από αυτό, ακριβώς λόγω του ότι τούς δίνει το έναυσμα για πειραματισμό. Η Βίβιαν Παπαγεωργίου αναφέρει πως η προοπτική συνεργασίας με κάποια που γυρίζει ταινίες θρίλερ και τρόμου ενθουσίασε το φωτογράφο και τον μοντέρ τόσο στην πρώτη όσο και στη δεύτερη μικρού μήκους ταινία της:

> «Δηλαδή, γουστάρανε πάρα πολύ που κάναμε θρίλερ, μάλλον γιατί δεν γίνονται, και… Παράδειγμα, ο φωτογράφος που είχα τότε, στην πρώτη μου ταινία, μου είπε ότι του άρεσε πολύ η ιδέα του να κάνει θρίλερ, γιατί μπορούσε να παίξει πολύ με το φως, που σε μια ρεαλιστική ταινία δεν μπορούσε να κάνει πράγματα που… πιο περίεργα, πιο ιδιαίτερα. Ο μοντέρ […] μόλις έμαθε ότι είναι μια κοπέλα που κάνει θρίλερ, 'αλλά δεν έχει να σε πληρώσει, δεν έχει λεφτά', δέχτηκε αμέσως επειδή είναι θρίλερ, με τεράστια χαρά, να μοντάρει ένα θρίλερ.»

Κατ' αντιστοιχία με τα παραπάνω, κάποιοι συνεντευξιαζόμενοι gamers ανέφεραν πως η ενασχόληση με τα survival horror και zombie video games όχι μόνο δεν τους έβλαψε αλλά τους παρείχε και περαιτέρω δεξιότητες. Μόνο ο Ν.Ζ. επισημαίνει ότι τα video games έχουν βλάψει άλλους, γνωστούς του, «πολύ σοβαρά», αλλά όχι τον ίδιο. Συμφωνεί με τη συσχέτιση games και βίας, ή games και απομόνωσης, αλλά θεωρεί πως δεν ευθύνονται τα ίδια τα games, αλλά παθολογικές καταστάσεις που προϋπάρχουν στους ανθρώπους. Αντιθέτως αυτόν τον έχουν βοηθήσει με κοινωνικές δεξιότητες, γνώσεις μηχανικής, γνώσεις αγγλικών και ούτω καθεξής. Αντίστοιχα, τον Κ.Ε. τον έχουν βοηθήσει «Στη φαντασία και στο analytical thinking μου». Π.χ. Ο Ι.Γ. δεν θεωρεί πως τα games επιδρούν αρνητικά στη συμπεριφορά ή τον ψυχισμό (αναφέρει ως μόνες πιθανές εξαιρέσεις το *League of Legends*[957] και το *Dota*[958]). Αντιθέτως, δηλώνει πως τον έχουν βοηθήσει με τα προβλήματα που αντιμετώπισε ως έφηβος και παιδί. Τον έχουν βοηθήσει να κοινωνικοποιηθεί. Ο Κ.Ε. δεν έχει κάνει φίλους χάρη στα games, αλλά τα games τον βοηθούν να κρατήσει επαφή με φίλους οι οποίοι δεν βρίσκονται στην ίδια γεωγραφική περιοχή με αυτόν.

Επιστρέφοντας στο ζήτημα της τεχνολογίας αλλά και σε εκείνο της ευκολίας ή των αντιξοοτήτων, ένας από τους λόγους που οι δημιουργοί καταφέρνουν να γυρίσουν πιο εύκολα ταινίες τρόμου είναι η άνοδος του ψηφιακού. Όπως αναφέρει ο Αργύρης Θανάσουλας, «Η τεχνολογία έχει βοηθήσει το νέο [ενν. κινηματογραφιστή] να εκφραστεί.» Για παράδειγμα, αυτή η άνοδος έδρασε καταλυτικά στο να γυριστεί η πρώτη ελληνική ταινία μεγάλου μήκους με ζόμπι:

[957] Riot Games. *League of Legends*. Microsoft Windows, 2009.

[958] Eul, Steve Feak, Neichus, IceFrog. *Defense of the Ancients (DotA)*. Windows, macOS. 2003.

> «*Το Κακό* είχε ένα καλό. Μάλλον, είχε, είχε κάτι πολύ σημαντικό. Έγινε το δύο… ξεκίνησε το δύο χιλιάδες τρία, που βγήκανε οι DV οι κάμερες, οι μικρές. Δηλαδή, μέχρι τότε, αυτά δεν μπορούσες να τα κάνεις με φιλμ. Δεν μπορούσες να πάρεις πεντακόσιες λήψεις, τώρα, με φιλμ και να 'χεις την κάμερα στο χέρι και να… να κόβεις, να ράβεις, να βάζεις μάσκες, ας πούμε. Όλα αυτά γίνανε σε μία εποχή που βοήθησε και η τεχνολογία. Δηλαδή, βγήκανε κάμερες DV, ε, ο Avid έριξε νερό στο κρασί του κι έβγαλε τον Avid Express τον τρία και τον έδωσε για Windows, ας πούμε, για ένα Pentium 4. Γίνανε αλλαγές τεχνολογικές για να μπορεί να υπάρξει αυτή η γκάμα ταινιών.»

Ο σκηνοθέτης της ταινίας, Γιώργος Νούσιας, αναφέρει μεν πως το γύρισμα της ταινίας δεν ήταν ιδιαίτερα κοστοβόρο, ακριβώς χάρη στην ψηφιακή τεχνολογία, αλλά πως το post production χρειάστηκε πολύ περισσότερα χρήματα για να ολοκληρωθεί. Παραδέχεται, όμως, πως κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα τα κόστη γυρίσματος και post production έχουν μειωθεί δραματικά:

> «Τώρα, δηλαδή, μπορείς να βγάλεις την ταινία στα σινεμά με δέκα χιλιάδες. Θέλω να πω, δεν έχει κόστος, πέρα… αν… άμα δεν νοικιάσεις χώρο, στούντιο και δεν ξέρω τι, ας πούμε… εεε… μπορείς να τα κάνεις όλα μόνος σου. Εμείς, μέχρι ένα σημείο τα κάναμε μόνοι, μοντάραμε εμείς, δεν ήταν ότι… κατάλαβες; Αλλά μετά, για να γίνει, ξέρεις, το… εντάξει, θέλαμε να κάνουμε, θέλαμε και να την, εεεε, ντουμπλάρουμε την ταινία, όλη, μετά να κάνουμε το διάλογο, γιατί δεν ήτανε καλός, οπότε χρειαζόμασταν καλό στούντιο και τα λοιπά, αλλά σε γενικές γραμμές τώρα πια, δηλαδή, δεν… τώρα πια δεν έχεις κόστος καθόλου για κόπιες. Δεν έχεις κόστος καθόλου για τα τεχνικά μέσα π.χ. του ήχου, και η… το Dolby, ας πούμε. Το Dolby κόστιζε τότε. Πολλά, πολλά χρήματα. Δηλαδή, ήταν έξι χιλιάδες ευρώ για μια μεγάλου μήκους ταινία, ας πούμε, για να μπορείς να πάρεις δικαιώματα, δηλαδή, για το Dolby και να έχεις το surround, ας πούμε στο σινεμά, την προβολή. Τώρα, όμως, δεν είναι έτσι. Αυτό έχει καταργηθεί πια. Γιατί δεν είναι πλέον, δεν είναι μονοπώλιο. Δεν έχει μονοπώλιο αυτή τη στιγμή η Dolby. Μπορείς να βγάλεις ένα –πώς το λένε;- 5.1., το οποίο το παίζει το σινεμά χωρίς… Πώς είναι, μωρέ, αυτά τα κόστη έχουμε μειωθεί.»

Αν, όπως φάνηκε νωρίτερα, ο Γιώργος Νούσιας δεν ήταν μεγάλος φαν του τρόμου και αν, όπως θα φανεί παρακάτω, δεν θέλησε να χρησιμοποιήσει τα ζόμπι ως αφορμή για κάποιο κοινωνικοπολιτικό σχόλιο, τότε είναι εύλογο το ερώτημα του γιατί επέλεξε να γυρίσει μια ταινία όπως *Το Κακό*. Το παρακάτω απόσπασμα, αν και μακροσκελές, απαντά το ερώτημα αυτό. Ταυτόχρονα, αναδεικνύει μερικά πολύ σημαντικά στοιχεία για ολόκληρη την παρούσα έρευνα και ειδικά για την εμπλοκή του Γιώργου Νούσια στο είδος των ζόμπι. Συγκεκριμένα, περιγράφει ευκρινώς την εμπειρία του γυρίσματος της πρώτης ταινίας *Το Κακό*, αναδεικνύει διάφορα οντολογικά/ειδολογικά/τεχνικά/οικονομικά ζητήματα, σχολιάζει την παράλληλη εξέλιξη του είδους των ζόμπι σε διεθνές επίπεδο κατά τις αρχές προς μέσα της δεκαετίας του

2000, και εξηγεί την αποστασιοποίηση του σκηνοθέτη από την ταινία. Κυρίως, όμως, δείχνει τους λόγους για τους οποίους ο Γιώργος Νούσιας και οι συνεργάτες του επέλεξαν να γυρίσουν τη συγκεκριμένη ταινία, η οποία ανήκει στο συγκεκριμένο είδος:

> «Η ταινία τρόμου έχει απλώς το εξής αβαντάζ –κι εμείς γι' αυτό το λόγο κάναμε το *Κακό*- θέλω να πω ότι πέρα από το ότι, ε, μας αρέσουν αυτές οι ταινίες και… είχε γίνει, ρε παιδάκι μου, το… το *28 Μέρες Μετά*[959] ήταν μεγάλη επιρροή. Γιατί εγώ, ας πούμε, ήμουνα… ήμουνα ούτως ή άλλως φαν του Danny Boyle, έτσι; Και η λογική αυτή, ότι πήρε Mini DV και γύρισε μια mainstream ταινία, έτσι; Με καλλιτεχνικές προδιαγραφές και ταυτόχρονα ήτανε ταινία με ζόμπι, ήτανε μεγάλο, μεγάληηη… μεγάλο βήμα στο σινεμά, ας πούμε, κατά τη γνώμη μου. Οπότε, αυτός ήταν ακριβώς πριν, αν δεν κάνω λάθος […] εκεί, συνέπεσε με το… Εμείς ξεκινήσαμε να γυρίζουμε το *Κακό* το… '04. Το '03 ξεκινήσαμε να κάνουμε κάτι πρώτα πλανάκια και τότε κάπως, έτσι; Ταυτόχρονα, ένας άλλος, ο Βούλγαρης, ο The Boy, είχε γυρίσει μια ταινία, τότε, το *Ροζ*[960]; Ή το… το *Κλαις*[961]; Θανάσουλας. Εγώ από κει τον γνώρισα. Την είχε γυρίσει με… σε Mini DV. Δηλαδή, ήταν η στιγμή, ρε παιδί μου. Που μπορούσες να κάνεις μια ταινία που να έχει μια καλή, αξιοπρεπή εικόνα, χωρίς να χρειάζεται φιλμ […] Η ταινία τρόμου, κατά τη γνώμη μου, ειδικά για πρωτάρη, για αρχάριο, έχει το… αυτό: μπορείς να κάνεις, να είναι ευτελής, μπορείς να έχεις φτηνά μέσα και να μην ενοχλείς το θεατή, μπορείς να πειραματιστείς πάρα πολύ, μπορείς να πειραματιστείς αφηγηματικά, μπορείς να πειραματιστείς αισθητικά, έτσι; Και ταυτόχρονα σε ένα είδος που έχει και πλάκα. Έχει ενδιαφέρον. Δηλαδή, ξέρεις, μπορείς να κάνεις… να ψαχτείς, ας πούμε, σκηνοθετικά και τα λοιπά, μπορείς όμως ταυτόχρονα να πρέπει να είσαι -ε, πώς το λένε;-, Αγγελόπουλος, ρε παιδάκι μου. Έτσι δεν είναι; Οπότε το… τα έχει αυτά τα στοιχεία. Και… και μπορείς να κάνεις, να γίνει με λίγα χρήματα. Μπορείς να έχεις τα εφέ που είχαμε εμείς στο Κακό και να περνάνε. Κατάλαβες; Να, ξέρεις, να… όλα αυτά, εντάξει. Δηλαδή, δεν ήταν άσχημα. Ήτανε, ε… Κάποια ήτανε και αρκετά δουλεμένα, ας πούμε. Είχαμε, είχαμε ασχοληθεί πάρα πολύ. Δηλαδή, είχαμε διαβάσει. Τότε το Internet ήτανε και λίγο πιο… εντάξει, υπήρχε μεν, αλλά… και σε τεχνικές και όλα αυτά με το […], ιστορίες, ρε παιδάκι μου, είχαν βοηθήσει κι οι Αλαχούζοι λίγο, είχανε φτιάξει, μας είχανε δώσει και κάποια πράγματα… στο 2 ήταν περισσότερο η συνεργασία μας. Εεε, αλλά, ξέρεις, μπορούσες να κάνεις αυτό, ρε παιδάκι μου, να… να δείχνεις ξεκοιλιάσματα και να μη χρειάζεται να είναι ρεαλιστικά ξεκοιλιάσματα. Οπότε ο συνδυασμός αυτός μας άρεσε. Και… σκεφτήκαμε ότι, ξέρεις… τι; Τι μπορούμε να κάνουμε που να τα συνδυάζει όλα αυτά. Δηλαδή, δεν ήταν τόσο ότι

[959] Εννοεί το *28 Days Later*.

[960] *Ροζ*. Σκηνοθεσία Αλέξανδρος Βούλγαρης. Alco Films, Sonic Playground, 2006.

[961] *Κλαις;* Σκηνοθεσία Αλέξανδρος Βούλγαρης. Alco Films, Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Ελληνική Ραδιοφωνία Τηλεόραση, Karacult Pictures, Low Definition Films, 2003.

ήμασταν φαν των ταινιών τρόμου, και γι' αυτό γυρίσαμε το *Κακό*. Είναι ότι το *Κακό* συνδύαζε τα στοιχεία που θέλαμε για να κάνουμε την πρώτη μας ταινία. Εγώ έγινα περισσότερο φαν χάρη στο *Κακό*. Είδα περισσότερες ταινίες τρόμου, το 'ψαξα λίγο περισσότερο, ας πούμε. Όχι ότι ήτανε ταινία τρόμου […] είναι κωμωδία. Δηλαδή είναι το… *Shaun of the Dead*. Είναι τέτοια λογική. Έχει και στοιχεία slapstick μέσα, ξέρεις, έχει τέτοια πράγματα. Και νομίζω κιόλας ότι στα σημεία που έχουμε προσπαθήσει να τα κάνουμε και λίγο πιο τρομακτικά, είναι, πιστεύω, αποτυχημένα. […] Έχω να το δω και πολλά χρόνια. Και τώρα θα παιχτεί στο Horrorant Film Festival. Επειδή κάνει ένα αφιέρωμα στον ελληνικό τρόμο, με πήρανε. Λέω, εντάξει. Ξέρεις, τότε ήμουνα και 26 χρονών, 25. Τώρα είμαι 41. Όταν ξεκινήσαμε, δηλαδή. Έτσι; Ε, το '03. Ναι. Τότε ξεκινήσαμε να το γυρίζουμε. Ξεκινήσαμε να το γράφουμε εκείνη τη χρονιά. Κάτι γυρισματάκια, γιατί εκείνη τη χρονιά, το 2003, κάνανε κάποια δοκιμαστικά events για την Ολυμπιάδα κι είχαν κλειστή την Αθήνα. […] και βγήκαμε και τραβήξαμε με άδειους δρόμους και ξέρεις. Μια χρονιά πριν την Ολυμπιάδα. Την επόμενη χρονιά, κάναμε το κανονικό γύρισμα. Το '04. Νομίζω. Ή με το χειμώνα '03-'04. Εκείνη τη σεζόν. Ναι, γιατί υποτίθεται ότι εκτυλίσσεται καλοκαίρι και ήταν όλοι με κοντομάνικα και παθαίνανε βρογχοπνευμονίες.»

5.7. Παίρνοντας απόσταση από τα ζόμπι ή και το horror

Δεν είναι όλοι οι επαγγελματίες από τους οποίους πήρα συνέντευξη φαν των ζόμπι, ακόμα κι αν ασχολήθηκαν με αυτό το υποείδος ή με το horror γενικότερα. Για παράδειγμα, του Γιάννη Βεσλεμέ δεν του αρέσουν πολύ τα ζόμπι γενικά, αλλά «Μου αρέσουν τα ζόμπι μίας εποχής. Δηλαδή, αγαπάω πάρα πολύ τις ταινίες του Fulci.» Πιο συγκεκριμένα του αρέσουν «αυτά τα δύσκαμπτα, αργά, ε, διαλυμένα και χωρίς, ε, καμία προσωπικότητα ζόμπι». Οι ταινίες του Fulci είναι από τις αγαπημένες του ταινίες γενικώς. Αντιθέτως, απορρίπτει τις πιο πρόσφατες εξελίξεις σε αυτό το είδος: «Η καινούρια εποχή με τα ζόμπι τα υπερκινητικά […] δεν μ' ενδιαφέρει τόσο πολύ». Υπερθεματίζει πως δεν του αρέσει ούτε ο Romero, σε οποιαδήποτε από τις δύο τριλογίες (20ού και 21ου αιώνα), με εξαίρεση το *Day of the Dead*. Αναφορικά με τα τέρατα, εκφράζει μια προτίμηση προς τους βρικόλακες, διότι «μπορείς να παίξεις, με χιούμορ, γύρω από την ιδέα ότι είναι βρικόλακας, πολύ περισσότερο απ' ό,τι μπορείς με τα ζόμπι» (η *Νορβηγία*[962] συνδυάζει τους βρικόλακες με την κωμωδία, καθώς και με το φανταστικό και την επιστημονική φαντασία). Επιπλέον:

> «Δεν με συγκινούν τόσο πολύ οι ταινίες τρόμου οι καινούριες, όσο οι παλιότερες, κι αυτές που με συγκινούν είναι κυρίως, ίσως αυτοί οι άνθρωποι που είναι συνομήλικοι και προσπαθούν να κάνουν αυτό που προσπαθώ κι εγώ, να το φέρουνε λίγο σε πιο… δεν θα 'λεγα σκεπτόμενο

[962] *Νορβηγία*. Σκηνοθεσία Γιάννης Βεσλεμές. Horsefly Productions, Faliro House Productions, NEPIT, Marni Films, Logline, Deep Green Sea Productions, Tugo Tugo Productions, 2/35, Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, 2014.

> ή ενήλικο, θα ’λεγα σε πιο αφηρημένο ή πειραματικό ή… δεν θα ’λεγα μεταμοντέρνο, γιατί είναι χάλια η λέξη… σε λίγο πιο υβριδικό στάδιο.»

Παρόλο που η Βίβιαν Παπαγεωργίου γύρισε μια ταινία μικρού μήκους με ζόμπι, τα αγαπημένα της τέρατα ήταν πάντα τα φαντάσματα. Πρόσφατα της αρέσει πολύ ο ισπανικός τρόμος. Τελευταία φορά που ένιωσε ιδιαίτερο φόβο ήταν ενώ παρακολουθούσε την ταινία *Paranormal Activity*[963]. Και ως αναγνώστρια ένιωθε ανέκαθεν μεγάλη έλξη για το είδος του τρόμου. Υπήρξε «τεράστια ανακάλυψη» για αυτήν η λογοτεχνία του Edgar Allan Poe.

> «Δεν μπορώ να πω ότι μου άρεσαν ιδιαίτερα οι ταινίες με ζόμπι, για να είμαι ειλικρινής. Εεε, ούτε οι ταινίες καταστροφής, ούτε οι επιστημονικές… φαντασίας ιδιαίτερα. Πιο πολύ μου άρεσαν αυτές, που είχανε μυστήριο, που είχανε υπόγειο τρόμο. Πάντα. Αυτές με τραβούσαν.»

Πιο περίπλοκη φαίνεται να είναι η σχέση που έχουν δύο από τους συντελεστές των ταινιών *Το Κακό* και *Το Κακό στην Εποχή των Ηρώων* με τα ζόμπι. Ο Αργύρης Θανάσουλας έβλεπε ταινίες τρόμου και συγκεκριμένα με ζόμπι ως έφηβος, αλλά κάποια στιγμή σταμάτησε. Μάλιστα, τότε η ανθρωποφαγία στις συγκεκριμένες ταινίες του προκαλούσε γέλιο. Μετά το γύρισμα των ταινιών *Το Κακό* και *Το Κακό στην εποχή των ηρώων*, δεν ξαναείδε ποτέ ταινία με ζόμπι, αν και παραδέχεται πως «Είναι μία μόδα η οποία έχει προχωρήσει μπροστά.» Συγκεκριμένα αναφέρει: «Δηλαδή, αυτή τη στιγμή άμα πέσω σε καμία ταινία να ΄χει αίμα και ζόμπι, δηλαδή, φρικάρω, ας πούμε.» Αναζητώντας την εξήγηση για αυτήν την αποστασιοποίηση και την αποστροφή του, λέει: Δεν ξέρω, μπορεί να μου έκανε και κακό που έπαιξα σ’ αυτές τις ταινίες.» Ωστόσο, συνεχίζει να βλέπει ταινίες τρόμου:

> «Άλλο τρόμου. Τρόμου γενικά, οκέι, ναι, ρε φίλε. Αλλά τώρα να βλέπω τα άντερα του αλλουνού να τα τρώει…»

Ο Γιώργος Νούσιας έχει σταματήσει να σκηνοθετεί ταινίες και ασχολείται με τον κινηματογράφο από το πόστο του παραγωγού. Δύο επιπρόσθετοι λόγοι για τους οποίους δεν βλέπει πλέον πολύ τρόμο είναι οι αυξημένες οικογενειακές και επαγγελματικές υποχρεώσεις, καθώς και το γεγονός πως το συγκεκριμένο είδος δεν αρέσει στη σύζυγό του.

> «Δεν είμαι φαν του τρόμου. Έχω γίνει. Αλλά δεν ήμουνα παραπάνω. Δεν το επιλέγω σαν αγαπημένο μου κινηματογραφικό είδος. […] δεν ήμουνα φανατικός, δεν έψαχνα να βρω τις ταινίες τρόμου.»

5.8. Οι ελληνικές ταινίες τρόμου ως μέσα κοινωνικοπολιτικού σχολιασμού

Κατά τη γνώμη της Βίβιαν Παπαγεωργίου οι ταινίες τρόμου μπορούν δυνητικά να λειτουργήσουν ως σχόλιο στην πραγματικότητα. Δεν θεωρεί πως κάτι τέτοιο είναι

[963] *Paranormal Activity*. Σκηνοθεσία Oren Peli. Paramount Pictures, Solana Films, Dreamworks Pictures, Blumhouse Productions, 2007.

υποχρεωτικό ούτε πως όλες οι ταινίες τρόμου έχουν αυτό το χαρακτήρα. Η αλληγορία και το φανταστικό είναι δύο μέσα «για να πεις πράγματα που είναι πιο δύσκολα να τα πεις ευθεία ή με πιο ρεαλιστικό σινεμά». Συγκεκριμένα για την ταινία της, *Inner Land*, «έτσι ήθελα να λειτουργήσει». Αυτό τη βοήθησε να γράψει πιο εύκολα το σενάριο αλλά και οι προθέσεις αυτού του σεναρίου να γίνουν πιο εύκολα αντιληπτές: «Και νομίζω ότι οι πιο πολλοί το κατάλαβαν.»

Παρόμοια είναι και η άποψη του Γιάννη Βεσλεμέ:

> «Γενικά πιστεύω πως μέσα από τις ταινίες είδους γενικά μπορείς να μιλήσεις για τα πάντα. Ενδεχομένως, η επιστημονική φαντασία κάποτε εξυπηρετούσε αυτό: τις, εεε, εποχές καταπίεσης, ε, εκφραζόντουσαν σε σχέση με τον καμβά της επιστημονικής φαντασίας ως, ε, για να μιλήσουνε για το τώρα με μία… μ' ένα μασκάρεμα μελλοντικού κόσμου, ας πούμε. Το οποίο, μπορείς -προφανώς, και επιβάλλεται κιόλας- να γίνεται… 'Επιβάλλεται'. Δεν επιβάλλεται τίποτα, προσπαθώ να σου πω ότι μπορείς να μιλήσεις πολύ άνετα και πιο ουσιαστικά με μεταφορές, ε, ή πιο αφηρημένα μέσα από τα σχήματα της λογοτεχνίας του φανταστικού και τις αφηγήσεις αυτής. Δηλαδή, εντάξει, με το πιο χοντροκομμένο [ενν. σχήμα/παράδειγμα], το τέρας είναι ο ξένος, και, προφανώς, το τέρας είναι ο… το απόβρασμα της κοινωνίας ή η ενσάρκωση του κακού, ας πούμε. Από κει, από το πιο πρώτο στάδιο, μέχριιι… ας πούμε, θα 'λεγα πολύ για τη *Νορβηγία*, γιατί έπαιξε και σε μια περίοδο που έγινε… ο κόσμος δεν ξέρει ότι μια ταινία μπορεί να θέλει δυο-τρία χρόνια για να γίνει, κι ότι το σενάριο είχε γραφτεί πολύ πιο πριν… Η ταινία παίχτηκε πάνω… πάνω στην, ε, δημοσίευση της ελληνικής κρίσης, ας πούμε, παγκοσμίως. Ας πούμε, ενώ η ταινία πήρε σχετικά καλές κριτικές σε όσα φεστιβάλ παίχτηκε στο εξωτερικό, ε, στην Ισπανία, για παράδειγμα, πήρε τις χειρότερες κριτικές. Γιατί; Γιατί […] κάποιος από το φεστιβάλ του Sitges, ας πούμε, είχε τη φαεινή ιδέα να συνδέσει την ταινία με την πολιτική κατάσταση της Ελλάδας τώρα. Έγραψε, ουσιαστικά, ότι η ταινία φωτίζει, εεε, ααα, αυτό που οδήγησε στην Ελλάδα της κρίσης και τα λοιπά. Όλοι οι κριτικοί -χωρίς να 'χω γράψει εγώ τη σύνοψη αυτή, αυτή είναι η σύνοψη του φεστιβάλ- όλοι οι κριτικοί προσπαθήσανε να δούνε την ταινία μέσα απ' αυτό το πρίσμα –ότι θέλει να πει κάτι για τη σύγχρονη Ελλάδα, για τη μεταπολίτευση, για τη εποχή της μεταπολίτευσης, για τα ήθη μας, ξέρεις, για όλο αυτό το πράγμα, ε, σ' απόλυτο βαθμό, και να φτάσει ακόμα και στο ότι, λέει, σ' αυτό το πλάσμα που βλέπουμε στο τέλος, που δεν ξέρουμε αν είναι Βρετανός ή αν είναι Γερμανός, δεν ξέρουμε αν είναι ο Χίτλερ, οτιδήποτε, το είδαν σαν Γερμανό, ας πούμε, να λέει όχι, αυτό κάποιοι το κωδικοποίησαν σαν μια απόλυτη, ε, πολιτική πράξη του ήρωα. Αυτό είναι μια μαλακία και μισή. Θέλω να πω, μπορεί να υπάρχει μια υπόνοια εσωτερικής ηθικής, ας πούμε, προσωπικής ηθικής του ήρωα, αλλά δεν πολιτική ηθική, θέλω να πω ότι υπάρχουνε κρυφά πράγματα στις ταινίες που τα χρησιμοποιείς, θες να μιλήσεις για τώρα, από τη μία, και σε βοηθάει το

> είδος να είναι όλα αυτά, σαν, λίγο, καλουπωμένα. Αν πας και… να τα αποστάξεις, και να τααα… ε, μιλήσεις με… να τα κωδικοποιήσεις κυριολεκτικά, βγάζεις ένα κειμενάκι σαν αυτό του Ισπανού, πουουου… του Ισπανικού Φεστιβάλ, ας πούμε. Δηλαδή, η ταινία μιλάει για την κρίση. Ξαφνικά, όλες οι ταινίες στην Ελλάδα μίλαγαν για την κρίση. Οπότε, θέλω να πω, ότι είναι απ' τη μίααα… γίνεται, να μιλήσεις για το τώρα, για την κοινωνία, για πολιτικά θέματα με τις ταινίες είδους, αλλά είναι πάντα παρεξηγήσιμο. Σε σχέση με μια ταινία σαν του Ken Loach, ας πούμε, όπου τα πράγματα είναι ξεκάθαρα.»

Σε παρόμοιο πνεύμα, ο Δημήτρης Παναγιωτάτος υποστηρίζει πως με τα ζόμπι μπορείς να πεις τα πάντα. Θεωρεί πως αυτή η ευπλαστότητα του ζόμπι από τότε που ο Romero εισήγαγε το πολιτικό στοιχείο αλλά και κάποιες επιστημονικοφανείς εξηγήσεις για τις επί της οθόνης επιδημίες ζόμπι:

> «[Ο Romero] του δίνει μια και πολιτική διάσταση, αλλά κυρίως μια επιστημονικοφανή διάσταση, επιστημονικής φαντασίας, δηλαδή, έτσι; […] Είναι αυτό. Τα πυρηνικά, τα αυτά, που είναι πάρα πολύ της… πώς να σου πω; Γι' αυτό προαναγγέλλει μια πάρα πολύ ουσιαστική περίοδο. Από κει και ύστερα, με το αυτό που έκανε ο Romero, από τη δεκαετία του… με το δεύτερο που έκανε κι όλα αυτά, έγινε πιο μια κριτική και της καταναλωτικής κοινωνίας, έγινε πια μια κριτική, σήμερα… το ζόμπι είναι ο άστεγος, ο παρίας της κοινωνίας, έτσι, ο οποίος… Όλοι είμαστε ζόμπι, ουσιαστικά σήμερα. Μπορεί να κάνει πια κανείς πάρα πολλές αναγωγές στο ζόμπι, το σημερινό.»

Ο Δ. Παναγιωτάτος επεκτείνει αυτήν την άποψη και στο φανταστικό γενικότερα, δηλώνοντας πως και με αυτό «ό,τι θες μπορείς να πεις». Το ζήτημα είναι γιατί επιλέγεις να το πεις με το φανταστικό. Η απάντηση που δίνει ο ίδιος είναι:

> «Το φανταστικό είναι η υπέρβαση της πραγματικότητας. Και μέσα σε όλες τις εποχές ο άνθρωπος… Ναι, όπως μέσα από την τέχνη. Τι κάνει η τέχνη; Υπερβαίνει την πραγματικότητα. Δηλαδή, σου δείχνει την πραγματικότητα, αλλά μ' έναν τέτοιο τρόπο σαν να πρέπει… σαν να… τη βλέπεις έτσι σαν να την ξεπερνάς, να την υπερβαίνεις. Το φανταστικό είναι η κατεξοχήν υπέρβαση της πραγματικότητας. Για μένα οι ταινίες τρόμου είναι η υπέρβαση του θανάτου. Σου δείχνει… Όλα αυτά είναι πλάσματα (ενν. τα ζόμπι, οι βρικόλακες κ.ο.κ.) του θανάτου υπερβαίνεις λίγο τα όριά σου. […] το fantasy είναι η υπέρβαση της ανθρώπινης δύναμης. Κατάλαβες; Είναι ο… είναι ο Δαβίδ που κερδίζει το Γολιάθ, ας πούμε».

Παρομοίως, σε κριτική που δημοσιεύτηκε στο site *Filmboy*[964] για την ιταλική ταινία ζόμπι *A Casa Loro*[965], λίγα χρόνια πριν από τη συνέντευξή μας, ο Ιωάννης Μπαχάς είχε γράψει, μεταξύ άλλων, τη φράση «με τα ζόμπι μπορείς να μιλήσεις για όλα», μια φράση που βρίσκει σύμφωνο και τον υποφαινόμενο αλλά και μεγάλο μέρος της σχετικής βιβλιογραφίας, αναδεικνύοντας την εξαιρετική ευπλαστότητα του συγκεκριμένου τέρατος. Το ακριβές απόσπασμα του είχε ως εξής: «Και όπως συνηθίζω να λέω: "με τα ζόμπι μπορείς να μιλήσεις για όλα" έτσι και στην ταινία αυτή, η σκηνοθέτιδα Luna Gualano προφυλαγμένη πίσω από τους τοίχους μιας κατάληψης, τοποθετείται πάνω στην άνοδο του νεοφασισμού, τη μεταναστευτική κρίση, το χάσμα των πολιτισμών, τον ανθρώπινο αξιακό κώδικα και πολλά άλλα θέματα.»[966] Πράγματι, πρόκειται για ζητήματα τα οποία χαρακτηρίζουν σε μεγάλο βαθμό τον 21ο αιώνα έως τώρα και τα οποία εμφανίζονται με διάφορους τρόπους και από διάφορες οπτικές στη ζόμπι φιλμογραφία.

Κατά τη διάρκεια της συνέντευξής μας, ζήτησα από τον Κώστα Χατζηπαπά, ιδιοκτήτη του Filmboy, να αναλύσει παραπάνω την επίμαχη φράση:

> «Δεν είναι τυχαίο ότι στο όνομα του ζόμπι έχουν βγει πολύ καλές ταινίες, έχουνε βγει πολλές ταινίες επιστημονικής φαντασίας –όχι επιστημονικής φαντασίας, fantasy, περισσότερο- έχουν βγει, ξέρεις, δυνατά φιλμ… δηλαδή, είναι πράγμα που μπορείς να δουλέψεις μαζί του και να κάνεις μέχρι και δράμα. Μέχρι και δράμα. Δραματική ταινία, με ζόμπι. Εεε… πολλά ζόμπι. Για πολλά πράγματα, πολλές ταινίες, δηλαδή, βλέπεις το ζόμπι και το λυπάσαι. Σε πολλές ταινίες, σε εισαγωγικά, ταυτίζεσαι μ' αυτό. Ε, αυτό συμβαίνει, γιατί… όπως το 'πα. Μπορείς να κάνεις… Γιατί το ζόμπι δεν έχει ηλικία ούτε έχει γένος ούτε τίποτα. Μπορεί να είναι ένας πλούσιος, να είναι ένας μαύρος, να είναι ένας άσπρος, λευκός, δηλαδή, μπορεί να είναι ο μπαμπάς σου. Ναι. Ναι, είναι ένα πολύ βολικό, σε εισαγωγικά, χαρακτηριστικό, το οποίο είναι γενικά και εύκολο, κινηματογραφικά. Είναι εύκολο κινηματογραφικά, ενώ ο τρόμος γενικά δεν είναι εύκολος. Ε, το ζόμπι είναι γενικά εύκολο. Δεν εννοώ τα εφέ, κάτι τέτοιο. Αλλά γενικά, σαν ιδέα δεν χρειάζεται μεγάλο, μεγάλη, ε, μεγάλο background, ας πούμε. Είναι ένα ον το οποίο καταλήγεις εύκολα εκεί. Εύκολα μπορώ να σε κάνω ζόμπι εσένα. Να φτιάξω μια ιστορία και να γίνεις ζόμπι. Απ' το να σε πατήσει ένα αυτοκίνητο και κάτι να γίνει, μέχρι μια χειραψία ή οτιδήποτε ή να τελειώσει ο κόσμος. Ενώ τα άλλα χρειάζονται λίγο πιο… τέτοιο. Είναι λίγο πιο απλό, πάει σ' όλον τον κόσμο, κι αγγίζει όλον τον κόσμο. Γι' αυτό σου λέω ότι υπάρχουν πάρα πολλές ταινίες που γίνονται και δραματικές, με ζόμπι. Δηλαδή, θυμάμαι πολλές ταινίες -μπορώ να σου πω, όχι θυμάμαι- μπορώ να σου πω πάρα πολλές ταινίες που στο τέλος έχεις ταυτιστεί εσύ με το ζόμπι, παρά με τους τέτοιους.»

[964] Μπαχάς, «Να φύγετε», χωρίς αριθμό σελίδας.

[965] *A Casa Loro*. Σκηνοθεσία Luna Guarano. La Zona, Cocoon srls, Baburka Production, MB Production, Haka Film, CSOA Strike, CSA Intifada, 2018.

[966] Μπαχάς, «Να φύγετε», χωρίς αριθμό σελίδας.

Σε αντιδιαστολή με τα παραπάνω, ο σκηνοθέτης των δύο ταινιών μεγάλου μήκους με ζόμπι που βρήκαν διανομή στις ελληνικές αίθουσες, Γιώργος Νούσιας, δεν προσδίδει κάποιο νόημα κοινωνικοπολιτικό στις ταινίες του, αν και αναγνωρίζει την πιθανότητα άλλοι άνθρωποι (θεατές, κριτικοί κ.λπ.) να βρίσκουν τέτοιου είδους ερμηνείες σε αυτές, καθώς και το δικαίωμά τους για κάτι τέτοιο. Σχετίζει, όμως, αυτήν την τάση όχι με κάποια έμφυτη ιδιότητα του ζόμπι ως οχήματος για έκφραση πολιτικών απόψεων, αλλά με το γεγονός πως, ειδικά στη μετά-Romero εποχή, οι πάντες συνηθίζουν να θεωρούν τα ζόμπι ως φορείς ιδεολογίας και ως οχήματα κοινωνικού σχολιασμού:

> «Αν [*Το Κακό*] ήταν η πρώτη ταινία με ζόμπι στην Ιστορία δεν θα τα έλεγε κανείς αυτά. Αλλά έχοντας δει τουλάχιστον τις ταινίες του Romero […] και φανταζόμασταν, ας πούμε οι θεατές, των ταινιών τρόμου ότι υπάρχει ας πούμε, μια πιο βαθιά ανάλυση, ε, μετά δίνει και στη δικιά μου ταινία [εννοεί τέτοιου είδους προθέσεις κοινωνικοπολιτικής ανάλυσης].»

Ο Γιώργος Νούσιας φέρνει το παράδειγμα του σκηνοθέτη-σεναριογράφου Zack Snyder, ο οποίος δεν ενδιαφέρθηκε να δώσει κοινωνικοπολιτική διάσταση στο δικό του remake του *Dawn of the Dead* και δέχτηκε κριτική για αυτό. Αν ήθελε να μιλήσει και ο Snyder για κοινωνικά θέματα, «πιθανόν να έτρωγε και περισσότερο βρίσιμο».

5.9. Συνέντευξη με ένα ζόμπι

Η έννοια του φιλοσοφικού ζόμπι εισάχθηκε από τον David Chalmers[967], ως μια από πλευράς του προσπάθεια να αποδείξει πως η συνειδητότητα των ανθρώπων (ή γενικότερα των λεγόμενων έμψυχων όντων), τα συναισθήματά τους, ο πόνος τους, οι αισθητικές απολαύσεις που αντλούν από τον κόσμο γύρω τους, η επίγνωση του ότι υπάρχουν και ότι είναι ξεχωριστές οντότητες, δεν είναι αποτέλεσμα απλώς και μόνο των συνάψεων του εγκεφάλου, του νευρικού συστήματος και ούτω καθεξής, αλλά πως έχει μια μεταφυσική, πνευματική (όχι απαραίτητα θρησκευτική) προέλευση. Πρόκειται δηλαδή για μια προσπάθεια απόρριψης του φυσικαλισμού (physicalism) – της θεωρίας που αποτελεί μετεξέλιξη του υλισμού και υποστηρίζει πως ο κόσμος μας αποτελείται αποκλειστικά και μόνο από ύλη, έχει μόνο φυσική, όχι μεταφυσική ουσία και υπόσταση.

Το κατά Chalmers φιλοσοφικό ζόμπι είναι διαφορετικό από εκείνο που ο ίδιος ορίζει ως Χολιγουντιανό ζόμπι (δηλαδή το μετά το Romero νεκροζώντανο και ανθρωποφάγο ον)[968] αλλά και από εκείνο που ορίζει ως αϊτινό (δηλαδή ένα ανθρώπινο πλάσμα το οποίο έχει στερηθεί την ελεύθερη βούλησή του). Είναι ένας άνθρωπος ο οποίος είναι εξωτερικά (φαινομενικά) ίδιος με όλους τους «κανονικούς» ανθρώπους, έχει την ικανότητα να μιλά, να περπατά, να δρα, ακόμα και να προβαίνει σε συλλογισμούς ή να αντιλαμβάνεται τον κόσμο γύρω του, αλλά δεν μπορεί να νιώσει ή να βιώσει οτιδήποτε και δεν μπορεί να περιγράψει τις εμπειρίες και τα συναισθήματά του. Δεν ξέρει «πώς είναι να» (what it is like, είναι η αυθεντική

[967] David J. Chalmers, *The Conscious Mind: In Search of a Fundamental Theory.* (New York, Oxford: Oxford University Press, 1996).
[968] Chalmers, *Conscious Mind*, 95.

έκφραση που χρησιμοποιεί ο Chalmers[969]) είναι ο εαυτός του. Μπορεί, π.χ., να αντιληφθεί (να δει, να ακούσει, να διαβάσει) ένα έργο τέχνης αλλά δεν μπορεί να περιγράψει το πώς τον κάνει να αισθάνεται αυτό το έργο τέχνης, για τον απλούστατο λόγο πως δεν τον κάνει να αισθάνεται το οτιδήποτε.

Ακολουθώντας τη θεωρία του Chalmers, θα μπορούσαμε να πούμε πως ένα πιθανό παράδειγμα φιλοσοφικού ζόμπι στη μυθοπλασία είναι ο Μπάρτλμπι του Herman Melville: ένας άνθρωπος που το μόνο με το οποίο ασχολείται –σε βαθμό παραφροσύνης– είναι το να καθαρογράφει για λογαριασμό ενός δικηγόρου του 19ου αιώνα, χωρίς να σκέφτεται, χωρίς να μιλά με άλλους ανθρώπους, χωρίς να διασκεδάζει ή να ξεκουράζεται, και, από ένα σημείο και μετά, χωρίς καν να τρώει[970]. Ένα άλλο πιθανό παράδειγμα –σύμφωνα και με τον ίδιο τον Chalmers– είναι ο Data της σειράς επιστημονικής φαντασίας *Star Trek: The Next Generation*[971]: ένα ανδροειδές, μια μηχανή η οποία σκέφτεται, συζητά, δρα (συνήθως αυτόβουλα), αλλά είναι αμφίβολο το κατά πόσο αισθάνεται θλίψη, χαρά ή πόνο, καθώς και το κατά πόσο έχει συναίσθηση των εμπειριών του.

Ο Chalmers μας καλεί να σκεφτούμε έναν κόσμο όπου η ανθρωπότητα μοιάζει εξωτερικά με την ανθρωπότητα του δικού μας κόσμου και μπορεί να καταφέρει όλα όσα έχουμε καταφέρει και εμείς, αλλά δεν έχει καμιά συνειδητότητα – αποτελείται, δηλαδή από (φιλοσοφικά) ζόμπι. Στη συνέχεια επιχειρηματολογεί πως αν μπορούμε να φανταστούμε ένα τέτοιο είδος ζόμπι, έναν τέτοιο είδος ανθρώπων, τότε ένα τέτοιο είδος ζόμπι είναι μεταφυσικά πιθανό να υπάρξει[972]. Αν είναι μεταφυσικά πιθανό να υπάρξει, τότε ο υλισμός είναι μια ψευδής θεωρία[973].

Το κατά πόσο η επιχειρηματολογία του Chalmers μπορεί να αντικρουστεί ή όχι είναι κάτι που δεν ενδιαφέρει τον Brian Reffin Smith, αν και αναφέρθηκε σε αυτήν κατά τη διάρκεια της συνέντευξής μας (ο Yudkowsky την αποδομεί διεξοδικά, καταλήγοντας να την περιγράψει ως την πιο ανισόρροπη φιλοσοφική ιδέα που υπήρξε ποτέ[974]). Ο ίδιος κρατά ένα μόνο στοιχείο της όλης σύλληψης: αυτό του ανθρώπου (του ζόμπι) που μπορεί να δημιουργήσει (τέχνη ή οτιδήποτε άλλο) χωρίς να κινητοποιείται από τα συναισθήματα ή από την αισθητική και την τεχνική – ενός ανθρώπου ο οποίος απελευθερώνεται ακριβώς με το να είναι πνευματικά, νοητικά και συναισθηματικά περιορισμένος. Συνδυάζει αυτήν την κατάσταση με την ‘Παταφυσική, καθώς και με τα διάφορα Ouxpo. Η ‘Παταφυσική είναι ένα κίνημα συγγενές (και προγενέστερο) του ντανταϊσμού και του σουρεαλισμού, μια συνειδητή ψευδοεπιστήμη και ψευδοφιλοσοφία η οποία στοχεύει στο να σατιρίσει το πομπώδες και υποτίθεται αλάθητο ύφος που έχουν πολλοί επιστήμονες και πολλοί φιλόσοφοι. Επιπλέον, είναι ένα κίνημα το οποίο αρνείται να (αυτό)ορισθεί, ισχυριζόμενο πως οτιδήποτε θα μπορούσε να λειτουργήσει ως περιγραφή της και πως «αν ισχυρίζεσαι πως έχεις καταλάβει την ‘Παταφυσική, τότε δεν

[969] Chalmers, *Conscious Mind*, 4-6.

[970] Ο Agamben προσδίδει στον Μπάρτλεμπυ μια μεταφυσική διάσταση: τον περιγράφει ως Άγγελο του Ευαγγελισμού – το Τίποτα από το οποίο πηγάζει όλη η Δημιουργία, ένα κενό από το οποίο μπορούν δυνητικά να γεννηθεί οτιδήποτε και τα πάντα. Αντιθέτως, ο Han τον θεωρεί ως ενσαρκωτή του άκρου άωτου της εξάντλησης.

[971] Chalmers, *Conscious Mind,* .

[972] Chalmers, *Conscious Mind*, 94.

[973] Chalmers, *Conscious Mind*, 123.

[974] Eliezer Yudkowsky. *Rationality: From AI to Zombies*. (Berkeley: Machine Intelligence Research Institute, 2104), 1024-1029.

την έχεις καταλάβει»[975]. Σε αυτό το πλαίσιο συνειδητού παραλογισμού, συνειδητής ανοησίας και άρνησης των νορμών, οι δύο βασικές αρχές της 'Παταφυσικής είναι α) η δυσπιστία απέναντι στον ακαδημαϊκό στόμφο και β) η δυσπιστία απέναντι στις απλές απαντήσεις και στην άποψη πως υπάρχει μόνο ένας τρόπος να καταλάβεις πώς λειτουργεί ο κόσμος[976]. Τα λάθη είναι το ίδιο σημαντικά με τα σωστά κι όλες οι αντιλήψεις εξίσου χρήσιμες[977]. Το Ouxpo είναι μια ομπρέλα κινημάτων ή καλλιτεχνικών μεθοδολογιών τα οποία αναδύθηκαν μέσα από το *College de 'Pataphysique* και στα οποία το βασικό γνώρισμα είναι οι περιορισμοί που επιβάλλουν στους ανθρώπους που τα υιοθετούν: έτσι, π.χ., το Oulipo (Ouvroir de Literature Potentielle), το χρονολογικά πρώτο από αυτά τα ρεύματα, ζητούσε από τους συγγραφείς να γράψουν ολόκληρα μυθιστορήματα από τα οποία να απουσιάζει εντελώς ένα συγκεκριμένο γράμμα της αλφαβήτου. Με αυτόν τον τρόπο εξερευνούνται τα δυνητικά (potentielles) αισθητικά, τεχνικά και αφηγηματικά αποτελέσματα που δεν θα προέκυπταν μέσα από μια λογοτεχνική προσέγγιση η οποία να επιτρέπει τη χρήση κάθε πιθανού εργαλείου. Αντίστοιχες μεθοδολογίες/περιορισμοί δημιουργήθηκαν και για άλλες τέχνες, εφαρμοσμένες και μη. Ο Reffin Smith είναι θιασώτης του Oupeinpo (Ouvroir de Peintre Potentielle), το οποίο αφορά τη ζωγραφική, και το οποίο θέτει περιορισμούς όπως το να μη χρησιμοποιούνται συγκεκριμένα χρώματα, ή συγκεκριμένα είδη καμβάδων και ούτω καθεξής. Αυτοί οι περιορισμοί διαφέρουν από περίπτωση σε περίπτωση και συνήθως τίθενται από τον ίδιο τον καλλιτέχνη. Όπως συμβαίνει με την απόλυτη ελευθεριότητα που προσφέρει η 'Παταφυσική[978], οι περιορισμοί που θέτουν τα Ouxpo μπορούν να τροφοδοτήσουν τη δημιουργικότητα με έναν πολύ ιδιαίτερο και ωφέλιμο τρόπο.

Σε όλο αυτό το «μείγμα» ο Reffin Smith προσθέτει και μια προσωπική του εμπειρία: το έμφραγμα που έπαθε το 1998 και το οποίο παραλίγο να τον οδηγήσει στο θάνατο. Σύμφωνα με τα όσα ανέφερε στη συνέντευξή μας, παρακολούθησε την ανάνηψή του διατηρώντας όλες τις αισθήσεις του. Αυτό σημαίνει πως όχι μόνο αντιλαμβανόταν όλες τις κινήσεις του γιατρού ο οποίος προσπαθούσε να τον επαναφέρει, αλλά και πως παρακολουθούσε τη διείσδυση των ιατρικών οργάνων και των φαρμάκων, καθώς και την κίνηση του αίματός του μέσα στο σώμα του από τις οθόνες του χειρουργείου. Η συνάφεια μιας τέτοιας εμπειρίας με τα ζόμπι έγκειται όχι μόνο στο ότι ο Reffin Smith βρισκόταν, ουσιαστικά, σε νεκροζώντανη κατάσταση, αλλά και επειδή η αποσυμφόρηση των αρτηριών του τού θύμισε και τη διαδικασία ζομποποίησης που χρησιμοποιούν οι bokor με τους λαγοκέφαλους. Επρόκειτο, φυσικά, και μια έντονα συναισθηματική εμπειρία, αν και αυτό έρχεται σε αντίθεση με το πώς χρησιμοποίησε στη συνέχεια την έννοια του ζόμπι.

Σε κάθε περίπτωση, το όλο περιστατικό τον έκανε να αντιληφθεί τη «ωφέλεια» των ζόμπι ως θεωρητικού αλλά και ως καλλιτεχνικού εργαλείου. Νωρίτερα είχε ελάχιστη επαφή με τη ζόμπι οπτικοακουστική μυθοπλασία (μου αναφέρει το *White Zombie* καθώς και μια

---

[975] Zoe Corbyn, "An Introduction to 'Pataphysics." 9 Δεκεμβρίου 2005. Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/culture/2005/dec/09/8 Προσπελάστηκε στις 12 Σεπτεμβρίου 2023.

[976] Jonny Thomson, 7 Απριλίου 2023, "'Pataphysics: The absurd philosophy that mocks academia". Διαθέσιμο στο https://bigthink.com/thinking/pataphysics-philosophy/ Προσπελάστηκε στις 12 Σεπτεμβρίου 2023.

[977] Corbyn, "An Introduction…", χωρίς αριθμό σελίδας.

[978] Peter, Clarke "Pataphysics: A Secret Weapon for Creativity. Διαθέσιμο στο https://medium.com/blankpage/pataphysics-a-secret-weapon-for-creativity-8fdfb4574a3b Προσπελάστηκε στις 12 Σεπτεμβρίου 2023.

«αγγλική ταινία», η οποία, από τα συμφραζόμενα είναι μάλλον το *Shaun of the Dead*) και είχε διαβάσει ελάχιστα σχετικά κείμενα. Ωστόσο, μετά το έμφραγμα, όταν επιτέλους πρωτοδιάβασε zombie theory, δηλώνει πως ένιωσε την ίδια αίσθηση ανακούφισης και λύτρωσης που είχε νιώσει όταν συνάντησε για πρώτη φορά την έννοια της 'Παταφυσικής.

Πέρα από αυτήν την ακραία εμπειρία με την υγεία του, πιθανολογεί πως η έλξη που του ασκούν τα ζόμπι προέρχεται από το γεγονός πως και ο ίδιος (ισχυρίζεται πως) στερείται πραγματικών συναισθημάτων, ακριβώς όπως τα ζόμπι και, πάλι κατά τον ίδιο, ακριβώς όπως όλη η υπόλοιπη ανθρωπότητα: «Δεν είμαστε τόσο πραγματικοί όσο πιστεύουμε πως είμαστε.» Για τον B.R.S. τα ζόμπι προσωποποιούν αυτή την κατάσταση μη πραγματικής πραγματικότητας – πρόκειται για μια θεώρηση που δεν συμφωνεί απόλυτα ούτε με τους υλιστές ούτε με τη μεταφυσική του Chalmers αν και δείχνει να έχει κοινά στοιχεία και με αμφότερες αυτές τις πλευρές:

> «Προσποιούμαι πως έγινα ζόμπι, τα ξέρεις αυτά, ναι, με το λαγοκέφαλο, το οποίο χρησιμοποιούν οι bokor στην Αϊτή, μπλα μπλα μπλα. Και νομίζω πως κλίνει λίγο και προς την Τεχνητή Νοημοσύνη επίσης, και ειδικά κλίνει προς την ιδέα πως δεν είμαστε σημαντικοί, είμαστε απλώς η Φυσική και η Βιολογία να κάνουν τα γνωστά τους και πως η συνειδητότητα είναι απλώς μια ιδιότητα που αναδύθηκε μέσα από τη σωματική μας ύπαρξη. Φυσικά, δεν ξέρω αν όντως ισχύει κάτι τέτοιο, αλλά μου είναι πιο άνετο να πιστέψω αυτό απ' το να πιστέψω πως έχουμε ψυχή ή κάποιο μυστικιστικό, συναισθηματικό πράγμα.»

Επιπλέον, «[Τ]α ζόμπι χρησιμοποιούν περιορισμούς, οι οποίοι φυσικά δεν περιλαμβάνουν συναισθηματικές ή αισθητικές αποφάσεις ή εκτιμήσεις.» Από την άλλη, η 'Παταφυσική «σού δίνει άδεια ή μάλλον σε υποχρεώνει να σκεφτείς παράλογα, αλλά παράλογα με πλούσιο τρόπο. Άτοπα, αλλά με ωφέλιμο τρόπο.» Έτσι, ο α-λογισμός των ζόμπι, ο παραλογισμός και η ανοησία της 'Παταφυσικής και οι περιορισμοί του Oupeinpo τροφοδοτούν τόσο τη δική του καλλιτεχνική δημιουργία όσο και εκείνη των ανθρώπων που παρακολουθούν τις διαλέξεις του, τις ομιλίες του σε συνέδρια, καθώς και τις διάφορες performances στις οποίες προβαίνει. Η προσωρινή «ζομποποίηση» τοποθετεί τους ανθρώπους αυτούς σε ένα πλαίσιο όπου μπορούν να αποδεχτούν τους περιορισμούς και να δράσουν/δημιουργήσουν με μη λογικό, συνειδητό αλλά κατά τα άλλα εποικοδομητικό τρόπο.

Η προσωπική μου εμπειρία από μια διάλεξη-performance του Brian Reffin Smith το 2017, στο πλαίσιο του Διεθνούς Διεπιστημονικού Συνεδρίου *Taboo-Transgression-Transcendence in Art & Science* προσομοιάζει με τα όσα περιγράφει ο ίδιος: η υιοθέτηση ενός καινούριου ρόλου έδρασαν απελευθερωτικά για μένα και για άλλους συμμετέχοντες/ άλλες συμμετέχουσες, σύμφωνα με συζητήσεις που είχα μετά το πέρας της συνεδρίας. Ανάλογη ήταν και η εμπειρία μου ως ζόμπι σε ένα άλλο πλαίσιο, δύο χρόνια αργότερα: στο εργαστήρι υποκριτικής για ζόμπι, το οποίο έλαβε χώρα στο πλαίσιο του φεστιβάλ *Horrorant* του 2019 (εισηγητής ο θεατρικός σκηνοθέτης Θοδωρής Ελευθεριάδης). Ολόκληρο το εργαστήρι, αλλά ειδικά μια άσκηση στην οποία χρειάστηκε να υποδυθώ ένα μοναδικό ζόμπι το οποίο κυνηγά έναν και μόνο ζωντανό είχε πάνω μου μια σπάνια επίδραση: η υιοθέτηση ενός ρόλου διαφορετικού από αυτόν που έχω στην καθημερινότητά μου, καθώς και το γεγονός πως αυτός ο ρόλος, αυτή η οντότητα έχει αποκλειστικά και μόνο έναν στόχο και αποζητά αποκλειστικά

και μόνο ένα πράγμα, χωρίς να σκέφτεται οτιδήποτε άλλο, έδρασαν απελευθερωτικά, κατά μία έννοια ψυχοθεραπευτικά, κρατώντας μακριά άλλες δυσάρεστες σκέψεις και άγχη. Ήταν μια κατάσταση στην οποία θα ήθελα να ξαναβρεθώ, έστω και προσωρινά.

Θα μπορούσε να είναι αυτός ένας άλλος ορισμός του φιλοσοφικού (του «φιλοσοφημένου») ζόμπι; Ενός μη ανθρώπου ή μετα-ανθρώπου ο οποίος έχει απελευθερωθεί όχι απλώς από καλλιτεχνικές νόρμες ή από τη μέχρι πρότινος καθημερινότητά του αλλά γενικώς από τους πόνους και τις αγωνίες που φέρνει η συνειδητότητα; Σε παλιότερη συνέντευξή του ο σκηνοθέτης Bruce LaBruce αναπαράγει τη θεωρία που διατύπωσε ένας γιόγκι φίλος του σχετικά με τον χαρακτήρα του Otto από το *Otto; Or, Up with Dead People*: πως ο Otto, παρά τη βία που δέχεται καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας, «ήταν μια εξελιγμένη ψυχή» και πως «[Ε]ξελίχθηκε σε έναν μετα-άνθρωπο, σε μια κατάσταση διαφωτισμού, στην οποία έχει αποστασιοποιηθεί από τα πάντα και αδιαφορεί εντελώς για τα υλικά αγαθά, αιωρούμενος μέσα στη ζωή σε μια κατάσταση αποστασιοποίησης αλλά και παρατήρησης»[979]. Πρόκειται για μια ανάλυση του χαρακτήρα η οποία βρίσκει εν μέρει σύμφωνο και τον LaBruce και η οποία αναδεικνύει μια νέα οπτική πάνω στο ζόμπι, ως ενός πεφωτισμένου ζεν ή στωικού όντος. Ενός όντος το οποίο μπορεί να μας διδάξει πολλά για την αποστασιοποίηση και την ικανότητα να μην επιτρέπεις στα προβλήματα της καθημερινότητας και την έξωθεν βία να σε καταβάλουν.

Βέβαια, κατά τη διάρκεια της συνέντευξής μας με τον Brian Reffin Smith τον ρώτησα αν κατά τη γνώμη του τα φιλοσοφικά/'Παταφυσικά ζόμπι θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως ένα αντίστοιχο των αρχαίων στωικών. Η απάντησή του ήταν πως όχι. Αλλά η προσωπική μου γνώμη είναι πως η θεώρηση των ζόμπι ως μετα-ανθρώπινων ζεν/στωικών/επικούρειων πεφωτισμένων όντων είναι εφαρμόσιμη, και αυτό προκύπτει ακόμα και από τα λεγόμενα του B.R.S. σε άλλο σημείο της συνέντευξής μας: όχι μόνο το παράδοξο της απελευθέρωσης μέσα από την επιβολή καλλιτεχνικών περιορισμών αλλά και τα ζόμπι ως υπενθύμιση πως «δεν είμαστε τόσο σημαντικοί» και άρα δεν πρέπει να παίρνουμε και τις δυσκολίες της ζωής μας τόσο πολύ στα σοβαρά.

5.10. Εν κατακλείδι

Οι συνεντεύξεις ανέδειξαν και αυτές ζητήματα τα οποία αναδείχτηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια, αναφορικά με τις νέες ιδιότητες του ζόμπι ως αξιαγάπητου όντος, αλλά και ως όντος που συμβαδίζει, τουλάχιστον εν μέρει, με την τρέχουσα ιστορική περίοδο. Ανέδειξαν επίσης τους λόγους για τους οποίους έχει γίνει τόσο δημοφιλές το συγκεκριμένο τέρας κατά τις δύο τελευταίες δεκαετίες.

Ο φόβος, η αίσθηση ευαλωτότητας –το να μένεις «εσύ και το σαρκίο σου»–, η αδρεναλίνη ο αγώνας για επιβίωση είναι που ελκύουν τους gamers στο να παίζουν survival horror και zombie video games. Το παίξιμο των παιχνιδιών μπορεί να αποδειχτεί τόσο συναισθηματική εμπειρία ώστε να το θυμούνται για πολλά χρόνια αργότερα την πρώτη φορά που έπαιξαν, π.χ., το πρώτο *Resident Evil*. Σημειώνουν πως είναι διασκεδαστικό ή λυτρωτικό να σκοτώνεις ζόμπι. Ταυτόχρονα, για έναν από τους συνεντευξιαζόμενους, η έλξη προς τα

[979] Alison Nastasi, 23 Απριλίου 2015, "I'm More Into Outsiders Than Insiders": Auteur Bruce LaBruce on His Queer Canon, Porn, and Why Zombies Are Anti-Capitalist" διαθέσιμο στο https://www.flavorwire.com/515695/im-more-into-outsiders-than-insiders-auteur-bruce-labruce-on-his-queer-canon-porn-and-why-zombies-are-anti-capitalist, προσπελάστηκε στις 18 Σεπτεμβρίου 2022.

games διαθέτει και ένα στοιχείο μαζοχισμού. Αντίστοιχα προς τους horror fans, οι gamers διαφωνούν πως τα games, και συγκεκριμένα αυτά που αφορούν ζόμπι, μπορούν να επιδράσουν αρνητικά στον ψυχισμό των ανθρώπων που τα παίζουν. Αντιθέτως, όλα τα συνεντευξιαζόμενα άτομα θεωρούν πως τα games είχαν θετική επίδραση πάνω τους και πως, ακόμα και αν παίζουν μόνοι σε ιδιωτικούς χώρους, εντέλει τους βοηθούν στην κοινωνικοποίηση και στην απόκτηση δεξιοτήτων, κοινωνικών και άλλων.

Όσον αφορά επαγγελματίες, όλοι τους συμφωνούν πως είναι δύσκολο αλλά πως τους επιβραβεύει η ίδια η δημιουργικότητα. Θεωρούν πως η κινηματογραφική βιομηχανία στην Ελλάδα δεν ενδιαφέρεται για το σινεμά είδους, παρόλο που ξένες παραγωγές είδους και συγκεκριμένα τρόμου γνωρίζουν μεγάλη επιτυχία στις ελληνικές αίθουσες. Ως επί το πλείστον, επιβεβαιώνουν πως με τα ζόμπι μπορείς να μιλήσεις για πολλά διαφορετικά ζητήματα. Επιπλέον η δυνατότητα πειραματισμού που προκύπτει μέσα από την ενασχόληση με το είδους του τρόμου και συγκεκριμένα το ζόμπι λειτουργεί ελκυστικά όχι μόνο για τους ίδιους, αλλά και για άλλους επαγγελματίες, που ασχολούνται με διαφορετικά είδη. Η συνέντευξη με το «ζόμπι» Brian Reffin Smith ανέδειξε και αυτή την αξία του ζόμπι ως καταλύτη για την αύξηση της δημιουργικότητας.

Τέλος, δεν υπάρχει απόλυτη ομοφωνία μεταξύ των συνεντευξιαζόμενων περί του αν η τρέχουσα ιστορική περίοδος προσομοιάζει σε κάτι το μετά-αποκαλυπτικό, αν και οι περισσότερες απαντήσεις τείνουν προς τα εκεί.

6. Συμπεράσματα

Η παρούσα έρευνα θέλησε να φωτίσει τις αιτίες πίσω από το αδιαμφισβήτητο γεγονός της πλατιάς απήχησης του ζόμπι κατά τις τελευταίες δύο δεκαετίες – συγκεκριμένα γιατί είναι το πιο δημοφιλές μεταξύ όλων των τεράτων και τι λέει αυτό για το ίδιο το ζόμπι, για την τερατότητα αλλά και για τον 21ο αιώνα, όπως αυτός έχει κυλήσει έως τώρα. Προκειμένου να απαντηθεί αυτό το κεντρικό ερώτημα, τέθηκαν τα εξής επιμέρους: 1) Πώς αναπαρίσταται και τι συμβολίζει το τέρας αυτό κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, 2) Πώς έχει αλλάξει η αναπαράσταση αυτή σε σχέση με τον 20ό αιώνα, 3) Πώς βλέπουν το ζόμπι οι άνθρωποι που ασχολούνται με το horror (ως δημιουργοί, ως gamers ή ως θεατές/θεάτριες) και γιατί στράφηκαν σε αυτό˙ κατ' επέκταση, τι άλλαξε στις ίδιες τις δημιουργικές βιομηχανίες και στο είδος του horror κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, ώστε να είναι πιο «δεκτικές» στο υποείδος του ζόμπι και να το αναδείξουν στο κυρίαρχο τέρας αυτής της χρονικής περιόδου και 4) Ποιες είναι οι αλλαγές που έχουν επιτελεστεί τα τελευταία 20 περίπου χρόνια στην κοινωνία, την πολιτική, την αστυνόμευση, την υγεία, τις επιδημίες, το περιβάλλον, τις νέες τεχνολογίες, την εργασία, τις διαπροσωπικές σχέσεις, την ψυχολογία, την αισθητική. Οι ακόλουθες σελίδες θα απαντήσουν καθένα από αυτά τα ερωτήματα με βάση τα όσα αναλύθηκαν στα Κεφάλαια 1 έως και 5, ενώ στη συνέχεια θα παρουσιαστούν οι πιθανές μελλοντικές εφαρμογές της έρευνας.

6.1. Αναπαραστάσεις και συμβολισμοί του ζόμπι κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα

Ένας βασικός λόγος της αύξησης της παρουσίας και της απήχησης του ζόμπι είναι ότι μπορεί να αφηγηθεί ένα εξαιρετικό εύρος ιστοριών και να θίξει ένα εξαιρετικό εύρος ζητημάτων. Αυτό έχει να κάνει και με το γεγονός ότι τα ζόμπι στις σχετικές μυθοπλασίες εξαπλώνονται στο χώρο και δεν σταματούν πουθενά (ενώ οι βρικόλακες ή οι λυκάνθρωποι κρύβονται και απλώνουν την επιρροή τους με άλλους τρόπους). Έχει, όμως, να κάνει με το γεγονός ότι δεν υπάρχει μόνο ένα είδος ζόμπι, ειδικά κατά τις δύο δεκαετίες του 21ου αιώνα. Το συγκεκριμένο τέρας μεταλλάσσεται όσο μεταδίδεται, δημιουργώντας όλο και περισσότερες εκδοχές του εαυτού του – ακριβώς όπως κάνουν οι ιοί. Αυτό δεν αφορά απλώς το τι συμβαίνει κατά τη διάρκεια μεμονωμένων μυθοπλασιών, αλλά και το ποιες εξελίξεις/μεταλλάξεις παρατηρούνται στο υποείδος του ζόμπι γενικά.

Η κλασική εικόνα των ζόμπι, όπως αυτή επικράτησε από τη δεκαετία του 1960 και μετά (χωλά, άβουλα και ανόητα, με σαπισμένο δέρμα και σαρκοφαγικές ορέξεις) συνεχίζει να υπάρχει σε διάφορες οπτικοακουστικές μυθοπλασίες των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα – και αυτό δεν είναι ούτε αξιοπερίεργο ούτε κάτι εξ ορισμού αδιάφορο. Αντιστοίχως, και ο 20ός αιώνας παρουσιάζει κάποιες *διάσπαρτες* περιπτώσεις ομιλούντων, νοημόνων, ερωτικά ελκυστικών, δυνατών ή/και δυναμικών ζόμπι. Εκείνο που αλλάζει τα τελευταία είκοσι περίπου χρόνια είναι πως αυξάνεται η συχνότητα με την οποία εμφανίζονται σε ταινίες και σειρές τα ζόμπι που διαθέτουν: 1) συνειδητότητα, 2) μεγάλη δύναμη και ταχύτητα και 3) ικανότητα να συνάψουν ουσιώδεις, πολυεπίπεδες σχέσεις με τους ζωντανούς – ακόμα κι αν συνεχίζουν ορέγονται ανθρώπινη σάρκα, ακόμα και αν εξακολουθούν να φέρουν το τραύμα της τερατότητας, της μη κανονικότητας, της (σχετικής, έστω) περιθωριοποίησης. Αλλάζει

επίσης το πώς αυτά τα καινούρια ζόμπι αξιοποιούνται αφηγηματικά από τους δημιουργούς των εν λόγω μυθοπλασιών.

Η πρώτη μεγάλη αλλαγή στην αναπαράσταση των ζόμπι επήλθε με την έλευση των λεγόμενων rage ή fast zombies: ταινίες όπως το *28 Days Later* και το remake του *Dawn of the Dead* παρουσίασαν έναν νέο τύπο ορδής, ακόμα πιο ανεξέλεγκτο, ακόμα πιο επικίνδυνο και στερημένο λογικής. Ακόμα και στάσιμα, τα ζόμπι αυτά χαρακτηρίζονται από μια μανιακού τύπου συμπεριφορά. Επομένως, η αλλαγή δεν αφορά μόνο την αναπαράσταση αλλά είναι και ειδολογικού ή οντολογικού τύπου. Συγκεκριμένα τα rage zombies του *28 Days Later* δεν είναι ακριβώς νεκροζώντανοι, αλλά πάσχουν από μια νόσο περίπου ψυχιατρικού τύπου.

Όπως αναλύθηκε στα προηγούμενα κεφάλαια, η εμφάνιση των νέων ζόμπι συνδέεται με την επιτάχυνση του τρόπου ζωής κατά τον 21ο αιώνα σε όλα τα επίπεδα. Συνδέεται επίσης με περιβαλλοντικές καταστροφές, καταχρήσεις της επιστήμης και της τεχνολογίας, ταχύτατα μεταδιδόμενους ιούς – πράγματα που χαρακτηρίζουν τον τρέχοντα αιώνα αλλά και γενικότερα τη λεγόμενη Ανθρωπόκαινο εποχή. Οι περισσότερες ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες των δύο τελευταίων δεκαετιών σχετίζονται με τέτοια επιστημονικά-τεχνολογικά-περιβαλλοντικά προβλήματα και παίρνουν τη μορφή ιού.

Για συγγραφείς όπως ο Max Brooks και ο Stephen King η υπερβολικά ταχεία κίνησή τους και η φρενήρης επιθετικότητά τους τα ταυτίζει επίσης με σύγχρονες εκφάνσεις του παράλογου και του ανεξέλεγκτου, είτε πρόκειται για ακραία καιρικά φαινόμενα είτε για τρομοκρατικές επιθέσεις. Άλλωστε, αυτή η σαρωτική ικανότητα των ζόμπι είναι επίσης πολύ πιο έντονη κατά τις δύο τελευταίες δεκαετίες. Ενώ οι ζόμπι αποκαλύψεις του 20ού αιώνα ήταν συχνά περιορισμένες σε συγκεκριμένους χώρους, οι ζόμπι αποκαλύψεις του τρέχοντος είναι μαζικές και ως προς τον αριθμό των νεκροζώντανων και ως προς τους χώρους που αυτές και αυτοί καταλαμβάνουν. Στα παραπάνω συμβάλλει και η εξαιρετική ταχύτητα του νέου τύπου ζόμπι ορδής.

Αν και αρχικά παραξένεψαν το κοινό, τα γρήγορα/οργισμένα ζόμπι βρήκαν μιμητές σε πολλές άλλες οπτικοακουστικές μυθοπλασίες του υποείδους (*Το Κακό*, *I Am Legend*[980], *World War Z*, *Train to Busan*, *Kingdom*, ακόμα και στα τελευταία επεισόδια του *The Walking Dead*). Τα ζόμπι αυτά δεν είναι οικεία ή πρόσφορα για ταύτιση με τον τρόπο που είναι, π.χ., ο R του *Warm Bodies* ή η Sheila από το *Santa Clarita Diet*. Ωστόσο, αυτό που πρεσβεύουν, το πώς προέκυψαν είναι συνειδητά ή υποσυνείδητα αντιληπτό από το κοινό και άρα και τα ίδια είναι κατά μία έννοια οικεία – παρά την τρομακτικότητά τους. Δεν ταυτιζόμαστε μαζί τους, αλλά γνωρίζουμε τον κόσμο από τον οποίο προήλθαν – και αυτή η γνώση τα καθιστά πιο ενδιαφέροντα.

Στον αντίποδα[981] αυτής της υπέρμετρης ταχύτητας, οργής ή/και δύναμης –η οποία μπορεί να θεωρηθεί και ως μια ακόμη μεγαλύτερη αποκτήνωση και απανθρωποποίηση σε σχέση με τα ζόμπι του προηγούμενου αιώνα–, κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του τρέχοντος το ζόμπι γίνεται όλο και περισσότερο ένας *χαρακτήρας* –δηλαδή, αποκτά όλο και περισσότερα ανθρώπινα στοιχεία και ιδιότητες– και, μάλιστα, ένας χαρακτήρας ο οποίος εξελίσσεται, είναι διαφορετικός στο τέλος της αφήγησης απ' ό,τι στην αρχή της. Αυτή η εξέλιξη, η διαφοροποίηση, προφανώς και έχει να κάνει με την αλληλεπίδραση με το περιβάλλον του,

[980] *I Am Legend*. Σκηνοθεσία Francis Lawrence. Village Roadshow Pictures, Weed Road Pictures, Overbrook Entertainment, Heyday Films, Original Film, Rose City Pictures, 2007.

[981] *Συνήθως* στον αντίποδα. Κάποιες φορές αυτές οι φαινομενικά αντιθετικές διαστάσεις συνδυάζονται εντός του ίδιου ζόμπι, έστω και όχι σε ίσες δόσεις.

ενίοτε δε και με ζωντανούς – έχει να κάνει με μια νέα αναπαράσταση του ζόμπι ως κοινωνικού όντος.

Ο Fido στην ομότιτλη ταινία αποτελεί ίσως το πιο ολοκληρωμένο παράδειγμα των παραπάνω: παρότι υποδουλωμένος (δηλαδή, κατά μία έννοια, συνεχιστής της παράδοσης του αϊτινού ζόμπι) και παρότι ζομποποιημένος εξαιτίας εξωγήινης ακτινοβολίας (υπό αυτήν την έννοια συνεχιστής της ρομερικής παράδοσης),ο Fido γίνεται και γονεϊκή φιγούρα και ερωμένος αλλά και ο καταλύτης ώστε τα ζόμπι να ενσωματωθούν πληρέστερα στη μετααποκαλυπτική κοινωνία και να παύουν να είναι φορείς γυμνής ζωής και αποδέκτες κακοποιητικών, ρατσιστικών συμπεριφορών. Λειτουργώντας ως διαμεσολαβητής μεταξύ των ζωντανών και των ζόμπι και δημιουργώντας μια ερωτική σχέση με τη ζωντανή Julie, ο R είναι επίσης ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα. Η κοινωνικότητα, η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον συνήθως έχουν να κάνουν και με την απομάκρυνση από την ορδή ή την αγέλη – ή μια διαφορετικού τύπου σχέση με αυτήν. Επιπλέον, αυτή η διαδρομή από το ένα δραματουργικό (και άρα συναισθηματικό, ψυχικό, πνευματικό, νοητικό) σημείο στο άλλο είναι μια διαδρομή αφύπνισης – πράγμα που επίσης βρίσκει εφαρμογή στον Fido, αλλά και στον R.

Η νέα ορδή –ή ο νέος τύπος σχέσης κάποιων ζόμπι με αυτήν– σημαίνει επίσης πως τα ζόμπι δεν έχουν πλέον ανάγκη από κάποιον τρελό επιστήμονα ή άλλη σατανική φιγούρα προκειμένου να τα δημιουργήσει ή, έστω, να τα καθοδηγήσει (υπάρχουν βέβαια, εξαιρέσεις). Όπως έχει ήδη ειπωθεί, τα προβλήματα του τρέχοντος αιώνα έχουν να κάνουν με διαφόρων ειδών οικολογικές καταστροφές, με αρνητικές επιπτώσεις της καπιταλιστικής ανάπτυξης, με επιστημονικά και τεχνολογικά πειράματα που έχουν ατυχή κατάληξη και με ιούς – αυτά τα προβλήματα αντανακλώνται στις ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες των τελευταίων είκοσι περίπου χρόνων και άρα η μαγεία δεν έχει πια τόσο κεντρικό ρόλο.

Αντιθέτως, αναδύεται ένας νέος τύπος ηγέτη/ηγέτιδας που είναι επίσης ζόμπι. Αυτό το ζόμπι, ακόμα κι αν είναι κακό (όπως ο ζόμπι αριστοκράτης Donatien στο *La Révolution*) αναλαμβάνει να προασπίσει τα συμφέροντα της δικής του ομάδας, του εαυτού του και των ομοίων του, απέναντι στις επιθέσεις των ζωντανών. Αυτός είναι μόνο ένας από τους καινούριους ρόλους που αναλαμβάνει το ζόμπι του 21ου αιώνα. Εξίσου ενδιαφέρον είναι και ο ρόλος του ωφέλιμου ανταγωνιστή τον οποίο εισήγαγε ο Nathan Hunt και το οποίο αξιοποιήθηκε σε διάφορα σημεία της παρούσας διατριβής, Το ζόμπι γίνεται πλέον και πηγή ικανοποίησης, διασκέδασης, φιλίας, συντροφικότητας, πόνου, σασπένς, ερωτικής ευχαρίστησης.

Επιπλέον, χρησιμοποιείται για να αναπαραστήσει πράγματα και εκτός οπτικοακουστικής μυθοπλασίας, ή σε ένα χώρο μεταιχμιακό, όπου η μυθοπλασία συναντάται 1) με την πολιτική διαμαρτυρία και τον ακτιβισμό, όπως στην περίπτωση των 1000 Gestalten, των local Athens, του κινήματος Occupy Wall Street, 2) με δραστηριότητες που προσφέρουν ψυχική εκτόνωση ή προσομοιάζουν στην ψυχοθεραπεία (χωρίς να είναι επίσημα κάτι τέτοιο), όπως το ASMR, 3) με τις επιστήμες, υπό τη μορφή μαθημάτων, ερευνητικών προγραμμάτων, υποθετικών μελετών – όπου 4) με τη διασκέδαση, τη δημιουργικότητα, το παιχνίδι και τον ελεύθερο χρόνο (zombie pub crawls, zombie murder mysteries, cosplay και ούτω καθεξής). Η ευκολία με την οποία μπορείς να μιμηθείς το ζόμπι, καθώς και η λίγο-πολύ γνωστή σύνδεσή του ως σημαίνοντος με τα σημαίνοντα και της υποδούλωσης αλλά και της επαναστατικότητας, όπως λένε και οι Lauro και Embry. Η αγέλη ή η ορδή των ζόμπι είναι πάντα στερημένη από τη βούλησή της κι έτσι φαντάζει λογικό και κατανοητό από τους θεατές τέτοιων διαδηλώσεων πως τα ζόμπι παρελαύνουν διεκδικώντας δικαιώματα που τους έχουν κλέψει. Η μόνη

αφήγηση που χρειάζεται είναι μια ορδή. Αντιθέτως, μια διαδήλωση ή ένα pub crawl με θέμα τους βρικόλακες ή τις μούμιες θα χρειαζόταν μια πολύ πιο περίπλοκη αφήγηση.

Σε γενικές γραμμές, παρόλο που το ζόμπι έχει χαρακτηριστεί και ως παλίμψηστο[982], η σχετική βιβλιογραφία τονίζει την εξαιρετική ευπλαστότητά του[983] και το χαρακτηρίζει συχνότερα ως μια tabula rasa[984], μέσω της οποίας μπορείς να μιλήσεις για οτιδήποτε –δηλαδή για τα πάντα– ακριβώς επειδή είναι κενή. Σε αυτή την ελευθερία κινήσεων συμβάλλει και το γεγονός ότι το ζόμπι δεν βασίζεται σε κάποιο κλασικό κείμενο με συγκεκριμένη πλοκή. Έτσι, οι σύγχρονοι δημιουργοί-διασκευαστές δεν νιώθουν την υποχρέωση να μην αποκλίνουν από κάποια ήδη υπάρχουσα ιστορία, όπως συμβαίνει, π.χ., με τον *Frankenstein* ή με το *Dracula* του Bram Stoker[985]. Επιπλέον, τα ζόμπι «εξελίσσονται όπως εξελίσσεται και το πνεύμα του καιρού»[986] είναι εξαιρετικά εύπλαστα (malleable)[987,988]. Σε αρκετές περιπτώσεις, παύει να είναι ακόμα και τέρας ή νεκροζώντανο – ενίοτε, δηλαδή, περιγράφει την τρέχουσα ανθρώπινη κατάσταση πιο πολύ κι από τους ανθρώπινους χαρακτήρες των σχετικών μυθοπλασιών. Υποστηρίζω, λοιπόν, ότι μία από τις βασικές αιτίες που το ζόμπι είναι τόσο δημοφιλές, τουλάχιστον από την πλευρά των δημιουργών είναι αυτή ακριβώς η κενότητα και ευπλαστότητα. Αυτή η ευπλαστότητα το καθιστά μια "εκ φύσεως ευπροσάρμοστη μεταφορά"[989] το βοηθά στο να μπορεί να μιλήσει «για τα πάντα», αλλά το βοηθά επίσης στο να απλώνεται σε όλα τα πιθανά κινηματογραφικά, αφηγηματικά είδη. Εκτός από νέους ρόλους, τα ζόμπι λαμβάνουν και νέες μορφές, όπως αυτή του φαινομενικά "κανονικού" ανθρώπου. Ζόμπι που δεν έχουν την όψη του ζόμπι υπήρχαν και στον 20ο αιώνα – αλλά και πάλι ως εξαίρεση. Για παράδειγμα, τα παιδιά του *The Children* δεν έχουν σαπισμένο δέρμα ή σώμα αλλοιωμένο με οποιονδήποτε τρόπο, αλλά συγκαταλέγονται στα ζόμπι – αν και η περίπτωσή τους διαφέρει και ως προς το ότι δεν είναι σαρκοφάγα και αποτελούν μια διαφορετικού τύπου απειλή για την ανθρωπότητα. Οι υπέρμετρα, απάνθρωπα πειθήνιοι, μεγαλοαστικής καταγωγής μαθητές του *Zombie High*[990], είναι άλλη μια τέτοια περίπτωση. Αλλά και στις δύο αυτές ταινίες, τα ζόμπι προσωποποιούν τον εχθρό. Κατά τον 21ο αιώνα, η Sheila και οι υπόλοιποι ζόμπι χαρακτήρες του *Santa Clarita Diet* –όπως αντίστοιχα και η Liv και οι υπόλοιποι ζόμπι χαρακτήρες του *iZombie*–, η Melanie από το The Girl with All the Gifts, διατηρούν την όψη ενός ζωντανού, «κανονικού» ανθρώπου – μόνο που οι αφηγήσεις στις

[982] Brooks Creagh, "American Zombielore", iii.

[983] Knickerbocker, "Why Zombies", 71.

[984] Platts, "Locating…", 547.

[985] Μάλιστα, ακόμα και μυθοπλασίες με βρικόλακες που δεν βασίζονται ευθέως στο μυθιστόρημα του Stoker αντλούν κάποια στοιχεία από αυτό, και κυρίως το μοτίβο του ερωτικά ελκυστικού αριστοκράτη/της ερωτικά ελκυστικής αριστοκράτισσας.

[986] Platts, "A comparative analysis…", 2017.

[987] Platts, "Producing the American Zombie Film", 9, 86, 111.

[988] Laura Helen Marks, "I Eat Brains… or Dick! Sexual Subjectivity and the Hierarchy of the Undead in Hardcore Film", στο Shaka MGlotten και Steve Jones (επιμ.). Zombies and Sexuality: Essays on Desire and the Living Dead. (Jefferson: McFarland, 2014). 167.

[989] W. Scott Poole. "Dispatches of the Dead: World War Z and the Post-Vietnam Combay Memoir" στο Kyle William Bishop and Angela Tenga (επιμ.). *The Written Dead: Essays on the Literary Zombie*. (Jefferson: McFarland, 2017), 69. Πρωτότυπο απόσπασμα: "... inherently flexible metaphor [of the zombie]".

[990] *Zombie High*. Σκηνοθεσία Ron Link. Cinema Group, 1987.

οποίες πρωταγωνιστούν είναι δομημένες γύρω από αυτές. Αυτά τα δύο στοιχεία, μαζί με την ηρωική, καλόψυχη φύση τους, τις καθιστά πιο συμπαθείς.

Από την άλλη, σημειώνεται κατά τον 21ο αιώνα μια επιστροφή στο αϊτινού τύπου υπνωτισμένο ζόμπι. Έτσι, το *Zombi Child* αντλεί την έμπνευσή του όχι απλώς το αϊτινό vodou, αλλά και από την ιστορία του διασημότερου ζόμπι: του Clairvius Narcisse. Το voodoo zombie (για να χρησιμοποιήσω εσκεμμένα τον λάθος όρο) δεν εξέλειψε ποτέ. Απλώς έχει πάψει να θεωρείται τόσο ελκυστικό και αφηγηματικά-δραματουργικά αξιοποιήσιμο όσο άλλες παραλλαγές. Στο πνεύμα της επιστροφής στο αρχέτυπο και μυθοπλασίες όπως το *Get Out!* και η σειρά *Brand New Cherry Flavor*. Μερικά ακόμη άβουλα, υπνωτισμένα, ανίκανα να καταλάβουν τι τους συμβαίνει ζόμπι.

Το ζόμπι αναπαριστάται και μέσα από καινούρια είδη, τα οποία δεν είχε "επισκεφθεί" παρά φευγαλέα: μιούζικαλ, αστυνομικό, heist movie, οικογενειακό δράμα, εποχής, δράσης. Αυτά τα είδη προσφέρουν στο ζόμπι καινούρια αφηγηματικά πλαίσια, καινούριες μορφές αλλά και καινούριους ρόλους (όπως αυτούς που περιγράφηκαν παραπάνω), τοποθετώντας το συχνά στο επίκεντρο της δράσης – όχι ως κακό αλλά ως φορέα ελπίδας. Οι ταινίες ζόμπι έχουν πάψει επίσης να είναι αποκλειστικά και μόνο χαμηλού προϋπολογισμού και χαμηλών καλλιτεχνικών αξιώσεων.

Επιπλέον, η αύξηση της απήχησης και της αναγνωρισιμότητας του ζόμπι έρχεται σε μια εποχή κατά την οποία παρατηρείται μια γενικότερη αναθεώρηση του τι είναι τερατώδες ή, καλύτερα, μια ανάδειξη του (αισθητικά ή ηθικά) τερατώδους, του μη συνηθισμένου, του άσχημου, σε εκφάνσεις των υποτίθεται αντιθέτων τους, δηλαδή, ομορφιάς, της γοητείας, της γλυκύτητας: Το ενδιαφέρον –ερωτικό, συναισθηματικό, αισθητικό και αφηγηματικό– του κοινού και των δημιουργών στρέφεται όλο και περισσότερο προς το αλλόκοτο, το ασυνήθιστο, το κυριολεκτικά και μεταφορικά τερατώδες. Η έννοια του τερατώδους αλλάζει συνολικά και παύει πια να αφορά κάτι το αρνητικό. Στοχαστές όπως ο Eco[991] και ο Menninghaus[992] βλέπουν, όχι χωρίς μια δόση επίκρισης και ανησυχίας, μια στροφή προς το άσχημο, το μακάβριο και το αηδιαστικό ως πηγές (αισθητικής) απόλαυσης.

Και όντως, πράγματα ή πλάσματα που θεωρούνταν αποκρουστικά κερδίζουν τη συμπάθεια και απεικονίζονται ως φιλικά και γλυκά, ιδανικοί σύντροφοι για παιχνίδι και για δημιουργικότητα (βλ. Εικόνα 77). Τέρατα της Pixar, της Dreamworks και άλλων μεγάλων στούντιο (*Schrek*[993]*, minions*[994]*, Monsters Inc*.[995]) βρίσκονται μακριά από τα συμβατικά πρότυπα της ανθρώπινης ομορφιάς, αλλά είναι ταυτόχρονα και κωμικά και καλοσυνάτα, και αποδεικνύονται επίσης ιδιαίτερα δημοφιλή. Οι κούκλες της Mattel Monster High, καθώς και η αντίστοιχη σειρά[996] συνδυάζουν τα στοιχεία του μακάβριου και της γλυκύτητας, του τερατώδους και της συμβατικής, μοδάτης ομορφιάς, εισάγοντας παράλληλα non-binary

[991] Ουμπέρτο Έκο, *Ιστορία της Ασχήμιας*. Μετάφραση Δήμητρα Δότση και Ανταίος Χρυσοστομίδης. (Αθήνα: Καστανιώτης, 2007), 421-438.

[992] Menninghaus, *Disgust*, 13.

[993] *Shrek*. Σκηνοθεσία Andrew Adamson, Vicky Jenson. Dreamworks Pictures, DreamWorks Aniomation, Pacific Data Images, 2001.

[994] *Minions*. Σκηνοθεσία Kyle Balda, Pierre Coffin. Illumination Entertainment, Universal Pictures, 2015.

[995] *Monsters Inc*. Σκηνοθεσία Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures, 2001.

[996] *Monsters High*. Δημιουργός Shea Fontana. Mattel Television, Nickelodeon Animation Studios, Mattel, Nickelodeon Network, Rovio Animation, Rovio Entertainment, 2022-.

χαρακτήρες. Τα τέρατα αυτά βασίζονται σε αρχέτυπα όπως εκείνο του Frankenstein, του Δράκουλα, αλλά και του ζόμπι.



Εικόνα 77: Η γλυκύτητα των τεράτων. Εικόνες από συσκευασία με πηλό για παιδιά (φωτογραφίες του συγγραφέα).

Επιπλέον, η οπτικοακουστική μυθοπλασία κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα καλεί συχνά το κοινό να ταυτιστεί όχι απλώς με τον αντιήρωα, αλλά με έναν άνθρωπο τερατωδώς κακό, «υπόδειγμα» τοξικής αρρενωπότητας (αν πρόκειται για άντρα), μειωμένης ηθικής, έως και αμοραλισμού. Ο Tony Soprano, ο Dan Draper, ο Walter White/Heisenberg ή και χαρακτήρες από το *The Walking D*ead (ο Negan, ειδικά προτού να ανατραπεί το καθεστώς του, ή, περιστασιακά, ακόμα και ο Rick Grimes) για τους οποίους το κοινό νιώθει συμπάθεια, θαυμασμό, αγάπη, δεν είναι καλοί, που απλά τυχαίνει να πάσχουν από κατάθλιψη ή να τείνουν προς προβληματικές συμπεριφορές: είναι ξεκάθαρα εγκληματίες, τύραννοι, αμοραλιστές, ακόμα και κυριολεκτικά δολοφόνοι, και δρουν χωρίς συνείδηση και χωρίς φραγμούς. Ο Negan αποτελεί έναν από τους πιο δημοφιλείς χαρακτήρες της προαναφερθείσας σειράς[997]. Και παρόλο που η ηθική τάξη αποκαθίσταται στα περισσότερα απ' αυτά τα παραδείγματα, με την πτώση του διεφθαρμένου πρωταγωνιστή, προτού να συμβεί κάτι τέτοιο, το κοινό έχει περάσει εκατοντάδες επεισόδια υποστηρίζοντάς τον και ελπίζοντας πως η καταστροφή, η τιμωρία θα επιπέσει όχι σε εκείνον, αλλά σε οποιονδήποτε τυχόν διώκτη του, ακόμα και καλόψυχο.

Την ίδια ώρα, αυξάνονται οι ταινίες που παρουσιάζουν τα origin stories κακών (*Cruella*[998], *Joker*[999], *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*[1000]), και οι οποίες εξηγούν και (εν μέρει, τουλάχιστον, αν όχι εντελώς) δικαιολογούν τη μετατροπή τους σε προσωπικότητες που δεν συντάσσονται με τη συμβατική ηθική. Γενικώς, το mainstream στρέφεται όλο και πιο

[997] Alyssa Gawaran. "The Walking Dead: Why Fans Love Negan Even Though He's the Worst. 6 Σεπτεμβρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://movieweb.com/the-walking-dead-negan-favorite-evil-character-why/ Προσπελάστηκε στις 7 Σεπτεμβρίου 2023.

[998] *Cruella*. Σκηνοθεσία Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, Marc Platt Productions, Gunn Films, Abbey Road Studios, Quebec Film and Television Tax Credit, Irish Film Productions, 2021.

[999] *Joker*. Σκηνοθεσία Todd Phillips. Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, BRON Studios, Joint Effort, DC Comics, Creative Wealth Media Finance, DC Entertainment, 2019.

[1000] *Star Wars Episode III – Revenge of the Sith*. Σκηνοθεσία George Lucas. Lucasfilm, Mestiere Cinema, Pandora Films, Santa International Film Productions Co. Ltd., CTV Services, 2005.

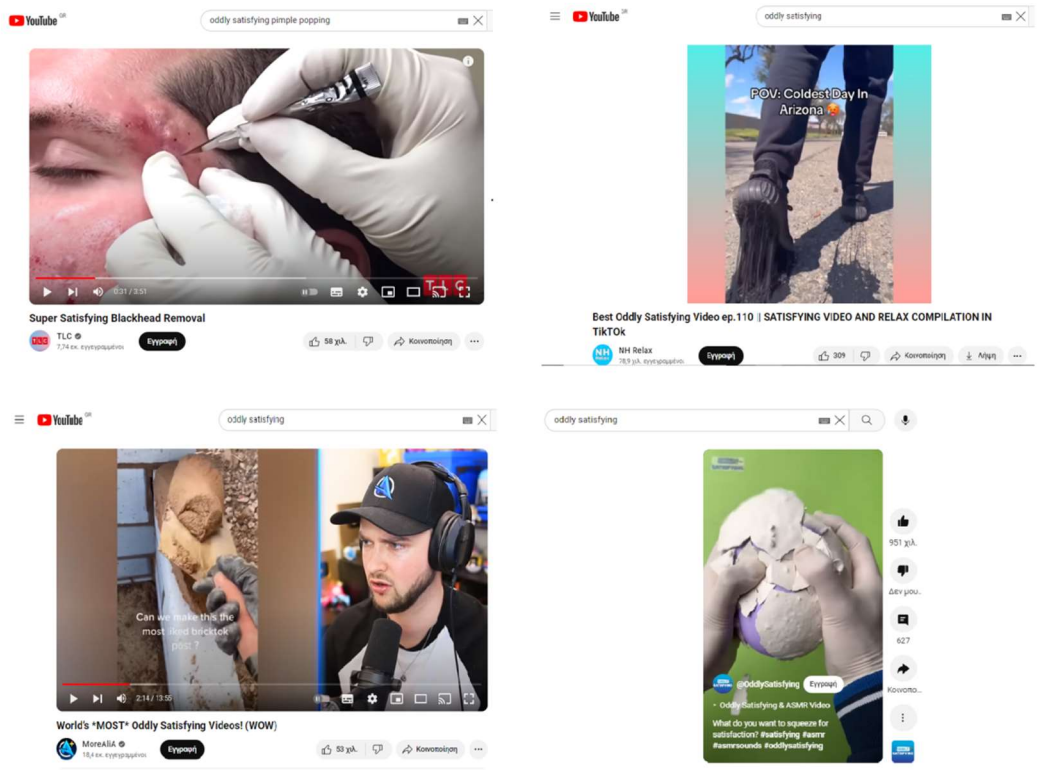
πολύ προς το τερατώδες και το ασυνήθιστο. Ακόμα και μεγάλοι οίκοι μόδας εντοπίζουν στην κακία και στο ηθικά τερατώδες ιδανικά παραδείγματα κομψότητας και γοητείας (βλ. Εικόνα 76). Βέβαια, αυτή η έλξη ίσως δεν περιορίζεται στο καθαρά αισθητικό και μυθοπλαστικό και ίσως αντανακλά τη γοητεία που ασκούν νεοφασιστικά κόμματα και επίδοξοι δικτάτορες στα απανταχού εκλογικά σώματα – πράγμα που την καθιστά επικίνδυνη.

Εκτός αυτών, η απόλαυση που φέρνει το oddly satisfying (το όλως περιέργως ικανοποιητικό, κάτι που δεν θα περίμενες να προκαλεί ηρεμία, ευχαρίστηση ή εθισμό) κατακτά όλο και περισσότερο μέσα κοινωνικής δικτύωσης που βασίζονται στην εικόνα, όπως π.χ. το TikTok και το YouTube (βλ. Εικόνα 77). Η αισθητική του εξωφρενικού, του camp και του kitsch ή και του κατάφωρα χονδροειδούς και άσχημου εισβάλλουν στις ενδυματολογικές επιλογές διασήμων ανθρώπων και επινοημένων χαρακτήρων.



Εικόνα 78: Η κομψότητα και η γοητεία του να είσαι κακός[1001].

[1001] Το στιγμιότυπο προέρχεται από το 2012 όταν και ο Οίκος Prada συμπεριέλαβε στην παρουσίαση της συλλογής του χολυγουντιανούς ηθοποιούς οι οποίοι είχαν γίνει γνωστοί, μεταξύ άλλων, για την ενσάρκωση «κακών» χαρακτήρων σε ταινίες, ζητώντας τους να υιοθετήσουν αυτήν τη δήθεν σατανική συμπεριφορά και επί της πασαρέλας. (screenshot του συγγραφέα από ανάρτηση στο Facebook.)



Εικόνα 79: Παραδείγματα “oddly satisfying videos” από την πλατφόρμα YouTube[1002].

Σε αυτό το πλαίσιο, και πολύ περισσότερο απ’ ό,τι ίσχυε κατά τον 20ό αιώνα, το ζόμπι γίνεται και αυτό πιο συμπαθές προς το κοινό ή/και προς τους ζωντανούς χαρακτήρες των αντίστοιχων μυθοπλασιών. Μάλιστα, μετατρέπεται σε αντικείμενο πόθου. Ενσωματώνει και αυτό το στοιχείο της γοητείας και του ερωτισμού, όπως φαίνεται από χαρακτήρες όπως ο R ή ο Otto ή οι Zombie Strippers. Ως το πλέον δημοφιλές, πλέον κυριολεκτικό, πλέον λαϊκό και πλέον πιθανό να γίνει πραγματικότητα τέρας, το ζόμπι προκαλεί αυτό το ενδιαφέρον σε ακόμα μεγαλύτερο βαθμό από τα άλλα τέρατα. Επιπλέον, το ζόμπι ενσωματώνει τους ορισμούς του τερατώδους και του έντεχνου τρόμου που παρατέθηκαν στην εισαγωγή πιο πολύ από τα άλλα τέρατα. Ακόμα και ο ερωτισμός του είναι πιο έγκυρος και πιστευτός ακριβώς επειδή είναι αηδιαστικό. Ο βρικόλακας κρύβει την αηδιαστικότητά του όταν θέλει να γοητεύσει. Το ζόμπι δεν μπορεί να κάνει κάτι τέτοιο, κι όμως συνεχίζει να γοητεύει.

[1002] Τα στιγμιότυπα απεικονίζουν διαδικασίες ή φαινόμενα όπως: αφαίρεση ακμής, άσφαλτο που κολλάει στη σόλα παπουτσιών λόγω υπερβολικής ζέστης, στρώσιμο τσιμέντου, αφαίρεση παπιέ μασέ περιβλήματος από μπαλόνι. Αηδιαστικά ή υπερβολικά συνηθισμένα, αυτά τα θεάματα-ακροάματα έχουν μια καθησυχαστική έως και ηδονική επίδραση στα άτομα που τα παρακολουθούν. (Τα βίντεο έχουν έντονο και το ηχητικό στοιχείο, το οποίο, όμως, δεν μπορεί δυστυχώς να αποτυπωθεί σε αυτά εδώ τα screenshots.)

6.2. Πώς αλλάζει η αναπαράσταση του ζόμπι σε σχέση με τον 20ό αιώνα

Το ζόμπι εμφανίζεται για πρώτη φορά «επίσημα» το 1932 με το *White Zombie* του Victor Halperin (η ταινία *J' Accuse* του 1919 περιελάμβανε μια σεκάνς νεκρανάστασης μιας ομάδας στρατιωτών αλλά όχι με αναφορές στην αϊτινή κουλτούρα, το vodou, τους bokor και τα ίδια τα ζόμπι). Και αυτή αλλά και οι περισσότερες ταινίες των δεκαετιών 1930 και 1940 βασίζονται σε μια μάλλον διαστρεβλωμένη οπτική περί του τι είναι το ζόμπι και το vodou (μάλιστα, όλες τους το αναφέρουν λανθασμένα ως voodoo), η οποία εμφορείται περισσότερο από μια αποικιοκρατική άγνοια ή από μια προσπάθεια δικαιολόγησης παρά από πραγματικά γεγονότα (εξαίρεση αποτελεί το *I Walked with a Zombie* το σενάριο του οποίου ήταν το αποτέλεσμα εκτενούς έρευνας πάνω στην αϊτινή κουλτούρα έστω κι αν υποτίθεται πως δεν εκτυλίσσεται εκεί).

Ακόμα και έτσι, σε αυτές τις πρώτες μυθοπλασίες το ζόμπι δεν είναι τερατώδες ή αηδιαστικό. Είναι αλλόκοτο, απόκοσμο, προκαλεί περισσότερο δέος και απορία. Η σάρκα του δεν είναι ούτε σαπισμένη ούτε ματωμένη ούτε, γενικώς, λερωμένη από κάποιο άλλο σωματικό υγρό. Επιπλέον δεν είναι ανθρωποφάγο ούτε επικίνδυνο. Είναι, ωστόσο, συνυφασμένο με μια διαδικασία ή μια κατάσταση υποδούλωσης, απώλειας της βούλησης και της ταυτότητας. Υπάρχει μια διαφορά μεταξύ του πώς λευκών και μαύρων ζόμπι. Ο τρόμος μπροστά στη θέα ενός λευκού ζόμπι ή στον κίνδυνο ζομποποίησης ενός λευκού σώματος είναι Είναι αδιάφορα για αυτές τις μυθοπλασίες αν τα μαύρα ζόμπι θα συνεχίσουν να υπάρχουν, αν θα θεραπευθούν, αν θα εξοντωθούν. Όπως αναφέρει και ένα από τα διαφ

Ήδη από το *White Zombie*, η υποδούλωση, η εκμετάλλευση και η στέρηση της βούλησης επεκτείνεται και στα πεδία του σεξ, της σεξουαλικής επιθυμίας και της σεξουαλικής βίας. Το White Zombie, δηλαδή, το λευκό ζόμπι στην ομότιτλη ταινία, είναι μια λευκή γυναίκα την οποία ζομποποιεί, παρά τη θέλησή της, ένας επίσης λευκός, ευκατάστατος άντρας, ο Legendre, για λογαριασμό ενός άλλου, επίσης λευκού, επίσης ευκατάσταστου άντρα, του Beaumont. Εντέλει ο Beaumont πέφτει κι αυτός θύμα του συνεργού του και ζομποποιείται. Και το βλέμμα και τα λόγια του Legendre σε αυτό το κομμάτι -όπως και η γενικότερη σχέση τους πριν από αυτό το συμβάν υπονοούν . Από τα υπόλοιπα ζόμπι που παρελαύνουν στην οθόνη, τα μόνα που έχουν σημαντική συμβολή στην εξέλιξη της πλοκής είναι και αυτά λευκά – για τα μαύρα ζόμπι, τα οποία εμφανίζονται φευγαλέα στην οθόνη, το σενάριο και ο σκηνοθετικός φακός αδιαφορούν.

Οι πρώτες αυτές οπτικοακουστικές μυθοπλασίες φέρουν την επιρροή του γερμανικού εξπρεσσιονισμού. Δεν είναι απλώς ασπρόμαυρες, αλλά χρησιμοποιούν τις σκιές, την αντίθεση φωτός και σκότους, συγκεκριμένα ως ένα τέχνασμα που αποκαλύπτει τα ζόμπι ή που υπογραμμίζει το αίσθημα φόβου και ταραχής που νιώθουν οι ζωντανοί. Ο τρόμος που (υποτίθεται πως πρέπει να) νιώθει το κοινό υπαγορεύεται/υποδαυλίζεται μέσα από συγκεκριμένα σκηνοθετικά τεχνάσματα (δραματική μουσική, πλάνα που απεικονίζουν τη φρίκη και το δέος των ζωντανών, ατάκες που προειδοποιούν για την παρουσία κάποιου ζόμπι). Το *White Zombie* και το *I Walked with a Zombie* φέρουν επίσης την επιρροή της γοτθικής αισθητικής και θεματολογίας – με σκηνές γυρισμένες σε ημίφωτα κάστρα, με βυρωνικούς χαρακτήρες, με σοφούς χριστιανούς ιερείς, με ιπποτικές φιγούρες. Η Madeline του *White Zombie* –και σε μικρότερο βαθμό η Jessica του *I Walked with a Zombie,* και αυτή ζόμπι– προσιδιάζει και στο ρομαντικό-γοτθικό αρχέτυπο της δεσποσύνης σε κίνδυνο, της damsel in distress, την οποία πρέπει να σώσει κάποιος γενναίος, ηθικά άξιος ιππότης. Τέλος,

πλην συγκεκριμένων εξαιρέσεων, οι ταινίες από το 1930 και το 1940 εμπίπτουν αποκλειστικά και μόνο στο είδος του τρόμου, αν και με τα σημερινά δεδομένα δεν είναι παρά ελάχιστα τρομακτικές .

Εκτός του ότι τα ζόμπι εκείνης της εποχής δεν είναι σαρκοφάγα και εξ ορισμού επικίνδυνα, χαρακτηρίζονται επίσης και από το γεγονός πως δεν πολλαπλασιάζονται μέσω κάποιας νόσου. Οι «τρελοί επιστήμονες» των ζόμπι οπτικοακουστικών μυθοπλασιών, οι Ναζί, οι bokor, οι μάγοι/οι μάγισσες και λοιπές τέτοιες φιγούρες δεν δημιουργούν ιούς: δημιουργούν στρατιές, δημιουργούν υποχείρια – ή προσπαθούν να αναστήσουν ή/και να ελέγξουν σημαντικά για αυτούς πρόσωπα. Όποτε επελαύνουν, αυτές στρατιές έχουν την αποστολή να καταστρέψουν. Δεν μολύνουν, δεν μεταδίδουν κάποια νόσο η οποία να τους αποφέρει καινούρια μέλη, δεν πολλαπλασιάζονται.

Αντιθέτως, στον μεταπολεμικό-ψυχροπολεμικό κόσμο των δεκαετιών του 1950 και του 1960, με την πάντα παρούσα πυρηνική απειλή, με τον τρόμο απέναντι στον ολοκληρωτισμό και τον συντηρητισμό (δηλαδή, απέναντι σε μιαν άλλη εκδοχή της απώλειας ταυτότητας), με τα πρώτα ψήγματα της ανησυχίας για την περιβαλλοντική καταστροφή, αλλά και με την ανάδυση της νεανικής κουλτούρας, τα ζόμπι αρχίζουν να λαμβάνουν τη μορφή με την οποία είναι γνωστά έως και σήμερα: τη μορφή του βαδίζοντος πτώματος με τη σάπια σάρκα. Σε μυθοπλασίες όπου είναι παρόντα και τα στοιχεία της αηδίας, της εξωφρενικότητας και της βιαιότητας, τα καινούρια αυτά ζόμπι αποκόπτονται από το αϊτινό αρχέτυπο και προτείνουν (ή προμηνύουν) μια εντελώς σύγχρονη παραλλαγή του τέρατος.

Η σύγχρονη αυτή παραλλαγή εμφανίζεται στην πρώτη ταινία του George A. Romero, *Night of the Living Dead*. Ο σκηνοθέτης και συν-σεναριογράφος συγκεντρώνει όλες αυτές τις καινοτομίες σε μια ταινία όπου τα ζόμπι είναι μια σαρκοβόρα ορδή, η οποία δρα σαν ιός, σαν νόσος και της οποίας την προέλευση δεν μπορείς να εξηγήσεις. Δεν έχει κάποιον συγκεκριμένο ηγέτη, ζωντανό ή νεκροζώντανο, δεν προέκυψε μέσα από μαγεία ή μέσα από πειράματα, δεν περιορίζεται σε συγκεκριμένους χώρους. Φυλακίζει τους ζωντανούς στα καταφύγιά τους αντί να φυλακίζεται από αυτούς. Ορίζει τη ζωή και τις κινήσεις τους, δεν ορίζεται από αυτούς. Δεν μπορείς να συνεννοηθείς μαζί της ούτε να τη θεραπεύσεις. Μπορείς μόνο να την εξοντώσεις. Παράλληλα, αυτό το νέο ζόμπι λειτουργεί ως ένα σύμβολο ως ένα σημαίνον του οποίου τα σημαίνοντα εντοπίζονται στην κοινωνικοπολιτική πραγματικότητα της εποχής του. Ο Romero παγιώνει και εντείνει αυτά τα στοιχεία στην επόμενη ζόμπι ταινία του, *Dawn of the Dead*, η οποία ασκεί επιρροή στην εκτός ΗΠΑ παραγωγή.

Το στοιχείο του μετα-αποκαλυπτικού σπανίζει στη ζόμπι οπτικοακουστική μυθοπλασία του 20ού αιώνα και λίγες ταινίες του υποείδους (π.χ. *The Last Man on Earth*, *The Omega Man*, *Day of the Dead*, *Batoru Garu*) απεικονίζουν το πώς έχει διαμορφωθεί ο κόσμος μετά την επικράτηση των νεκροζώντανων. Μπορεί κάποιες μυθοπλασίες, όπως το *Zombi 2,* να τελειώνουν με την ξεκάθαρη επικράτηση των ζόμπι (ή με την υπόνοια μιας τέτοιας κατάληξης, όπως το *Dawn of the Dead* του Romero) αλλά σπανίζει το θέαμα ενός κόσμου ο οποίος έχει διαλυθεί εντελώς και ανθρώπων που προσπαθούν να τον ξαναχτίσουν ή έστω να επιβιώσουν στα ερείπια.

Ίσως αυτή η έμφαση στο προ-αποκαλυπτικό αντί για το μετα-αποκαλυπτικό σχετίζεται με το γεγονός πως, παρόλα τα αρνητικά γεγονότα που σημειώθηκαν κατά το δεύτερο μισό του 20ού αιώνα και παρά τα προβλήματα που διαφαινόταν πως θα ταλανίσουν (και τώρα πια όντως ταλανίζουν) την ανθρωπότητα, η μεταπολεμική ήταν μια περίοδος πρωτόγνωρης συναίνεσης και ανάπτυξης σε διεθνές επίπεδο, ειδικά για τον λεγόμενο δυτικό κόσμο. Ο

φόβος που ένιωθαν οι άνθρωποι εντός και εκτός αυτών των μυθοπλασιών αφορούσε την απώλεια αυτής της πλασματικής, έστω, εξομάλυνσης και ασφάλειας. Αντιθέτως, σε μια εποχή διαρκούς αβεβαιότητας και επισφάλειας όπως η σημερινή, σε μια εποχή κατά την οποία το τέλος (υποτίθεται πως) διαφαίνεται στον ορίζοντα ή έχει ήδη επέλθει, το μετα-αποκαλυπτικό στοιχείο δείχνει πολύ πιο ταιριαστό.

Η περίοδος 1968-1985 θεωρείται ως η περίοδος της μεγάλης ακμής του υποείδους των ζόμπι, τουλάχιστον όσον αφορά τον 20ο αιώνα[1003]. Παρόλο που από τα μέσα της δεκαετίας του 1980 έως και τις αρχές εκείνης του 2000 το υποείδος παρακμάζει εμπορικά (ίσως και καλλιτεχνικά), σε αυτό ακριβώς το χρονικό διάστημα είναι που εμφανίζονται μερικές από τις πιο ενδιαφέρουσες παραλλαγές του, παραλλαγές οι οποίες τείνουν να γίνουν η νόρμα κατά τον τρέχοντα αιώνα. Ομιλούντα (ή σχεδόν ομιλούντα) ζόμπι όπως αυτά του *Return of the Living Dead*, του *My Boyfriend's Back*, του *The Children* και του *Zombie High* (αυτά τα δύο παραλλαγές και ως προς το οπτικό κομμάτι), νοήμονα ζόμπι όπως όλα τα παραπάνω αλλά και όπως ο Bub του *Day of the Dead*, ή η Mabel Chilton από το *Ed and His Dead Mother*[1004], και ερωτικά ζόμπι που είναι παράλληλα ομιλούντα και νοήμονα, όπως Εκείνη, η Valentina ή ο Claudio από το *Dellamorte Dellamore* κάνουν την εμφάνισή τους σε αυτό το διάστημα της εμπορικής παρακμής των ζόμπι. Η δεκαετία του 1980 είναι επίσης η περίοδος που αναδύεται η πορνογραφική οπτικοακουστική μυθοπλασία με θέμα τα ζόμπι.

Έτσι, στο διάστημα από 1932 έως και 1985, περνάμε από τον πρώτο τύπο ζόμπι (αγελαία ή μεμονωμένα, υπνωτισμένα, άβουλα όχι εξ ορισμού επικίνδυνα αλλά σίγουρα απόκοσμα και ανοίκεια, υποτίθεται αϊτινής, στην πραγματικότητα αποικιοκρατικής έμπνευσης ζόμπι, από τα ζόμπι που παράγουν ή που ακολουθούν εντολές κάποιου σατανικού ηγέτη, bokor ή τρελού επιστήμονα) σε έναν δεύτερο (ζόμπι-ορδή, εξ ορισμού καταστροφικά, επικίνδυνα και σαρκοφάγα, τα οποία δεν υπακούουν κάποιον ηγέτη ούτε προέκυψαν από πειράματα ή μαγεία, δηλαδή, ζόμπι που είναι όχι άβουλα άλλά άλογα, ζόμπι με τα οποία οι ζωντανοί δεν μπορούν να συνεννοηθούν, ζόμπι τα οποία σε πολλές περιπτώσεις δεν μπορούν να θεραπευθούν αλλά μόνο να εξοντωθούν και τα οποία δρουν όπως ένας ιός που μπορεί δυνητικά να καταστρέψει τον κόσμο και την ανθρωπότητα).

Και από εκεί, κυρίως στην περίοδο 1985-2000 (αλλά και νωρίτερα, σε κάποιες σποραδικές περιπτώσεις) περνάμε στα πρώτα παραδείγματα αυτού που η Chera Kee ονόμασε ασυνήθιστα ζόμπι - ζόμπι με συνειδητότητα, με νοημοσύνη, με αυτεπίγνωση, με ερωτικό ενδιαφέρον, ακόμα και με όψη που δεν παραπέμπει ούτε στο ρομερικό αλλά ούτε καν και στο αϊτινό ζόμπι. Αλλά είναι ο 21ος αιώνας που αξιοποιεί πλήρως αυτές τις νέες παραλλαγές του τέρατος, αυτά τα μετα-ζόμπι, τοποθετώντας τα στο κέντρο των αντίστοιχων μυθοπλασιών, μετατρέποντάς τα σε διακριτούς, εξελίξιμους χαρακτήρες ή ακόμα και σε ηρωικές μορφές με τις οποίες το κοινό έχει περισσότερους λόγους να ταυτιστεί, ως σύμβολα των δικών του ανησυχιών, των δικών του τραυμάτων, της καταπίεσης που βιώνει το ίδιο στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο.

Επομένως, υποστηρίζω πως ίσως η σημαντικότερη αλλαγή που συντελείται από τον έναν αιώνα στον άλλον είναι πως, ενώ στον 20ό τα ζόμπι συμβολίζουν τον φόβο της απώλειας της ταυτότητας (και της βούλησης, της ελευθερίας, της επίγνωσης, της ζωτικότητας), στον τρέχοντα προσωποποιούν την ελπίδα της αφύπνισης˙ την προσμονή για ανάκτηση της

[1003] Castro, "Screening…", 139.

[1004] *Ed and his Dead Mother*. Σκηνοθεσία Jonathan Wacks. ITC Productions, 1993.

ενεργητικότητας, της αυτοδιάθεσης, της συνειδητότητας. Συνοπτικά πρόκειται για μια αλλαγή από το «δεν θέλω να γίνω ζόμπι» στο «δεν θέλω *να παραμείνω* ζόμπι».

6.3. Πώς βλέπουν τα ζόμπι οι horror fans, οι gamers και οι επαγγελματίες του χώρου και τι άλλαξε κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες 21ου αιώνα στις δημιουργικές βιομηχανίες και στο είδους του horror

Η σχέση της ελληνικής κινηματογραφικής βιομηχανίας με το είδος του horror αλλά και τον κινηματογράφο είδους γενικότερα είναι περίπλοκη. Παρόλο που τέτοιες ταινίες, ειδικά με προέλευση από τις ΗΠΑ, βρίσκουν κανονική διανομή στις αίθουσες της χώρας εδώ και δεκαετίες, ακόμα κι αν δεν πρόκειται για μεγάλες εμπορικές επιτυχίες (βλ. για παράδειγμα τη μελέτη του Δημήτρη Φύσσα για τους κινηματογράφους της Αθήνας[1005], όπου παρουσιάζονται ενδεικτικοί τίτλοι ταινιών που παίκτηκαν σε αυτούς), οι εντόπιες εταιρείες παραγωγής και διανομής διστάζουν να χρηματοδοτήσουν ή να κυκλοφορήσουν αντίστοιχα ελληνικές ταινίες τρόμου. Κάτι τέτοιο φάνηκε και από τις συνεντεύξεις που διεξήγαγα με δημιουργούς και οι οποίοι εξιστόρησαν τις ενίοτε δυσάρεστες εμπειρίες τους σχετικά με αυτό το ζήτημα. Ωστόσο, υπάρχει μεγάλο ενδιαφέρον και από την πλευρά του κοινού και από την πλευρά των δημιουργών και άλλων επαγγελματιών για το είδος του horror.

Αναφορικά με την αυξημένη απήχηση του ζόμπι, οι απαντήσεις των συνεντευξιαζόμενων ατόμων, είτε fans είτε επαγγελματιών, είναι στο ίδιο πνεύμα με τη βιβλιογραφία και αναδεικνύουν (ειδικά της σειράς *The Walking Dead* και κάποιων survival horror παιχνιδιών). Επιπλέον, οι συνεντευξιαζόμενοι/ες εκδηλώνουν αγάπη, συμπάθεια, έως και στοργή για τα ίδια τα ζόμπι, χρησιμοποιώντας ρήματα όπως «αγαπώ» και χαρακτηρισμούς όπως «υπέροχα», «κωμικά». Από την άλλη, η δυνατότητα που προσφέρει το ζόμπι στους ζωντανούς (gamers ή χαρακτήρες εντός των μυθοπλασιών) να το εξοντώσουν χωρίς τύψεις, το καθιστά επίσης ενδιαφέρον και, κατά μία έννοια, ελκυστικό.

Δεν υπάρχει συμφωνία μεταξύ των συνεντευξιαζόμενων για το αν οι δύο πρώτες δεκαετίες του τρέχοντος αιώνα προσομοιάζουν σε μια μετα-αποκαλυπτική κατάσταση. Ενδιαφέρον έχει η χρήση των λέξεων ρευστό/ρευστότητα από δύο συνεντευξιαζόμενους σχετικά με την τρέχουσα ιστορική περίοδο – άλλωστε, η ρευστότητα, η υβριδικότητα, η έως και ακραία ευπλαστότητα είναι από τα βασικά χαρακτηριστικά του ζόμπι. Ωστόσο, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό όλες και όλοι βρίσκουν πως η ίδια η λέξη ζόμπι βρίσκει εφαρμογή στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο, είτε σε σχέση με τον υπερκαταναλωτισμό είτε σε σχέση με την τυφλή υπακοή σε ιδεολογίες είτε με την αβουλία – είτε σε σχέση με μια μεταφορική έννοια της ανθρωποφαγίας. Επιπλέον το ζόμπι είναι για έναν συνεντευξιαζόμενο συνώνυμο του παρία, του μη προνομιούχου – ή, όπως θα το έλεγε ο Agamben, κάποιου που βιώνει γυμνή ζωή.

Οι συνεντεύξεις με gamers παρήγαγαν μερικές από τις πιο ενδιαφέρουσες απαντήσεις και μερικά από τα πιο ενδιαφέροντα συμπεράσματα. Αυτό που τους/τις ελκύει στα survival horror και zombie games είναι ακριβώς το αίσθημα του φόβου – του φόβου όχι μόνο απέναντι στο τερατώδες και τα ζόμπι αλλά και στην εικονική, έστω, αγωνία για το αν θα επιβιώσουν: το

[1005] Δημήτρης Φύσσας, *Τα σινεμά της Αθήνας: 1896-2013. Ιστορίες του αστικού τοπίου*. 2019. Ebook διαθέσιμο στο https://www.openbook.gr/ta-sinema-tis-athinas-1896-2013/ Προσπελάστηκε στις 23 Απριλίου 2021.

να μένεις «εσύ και το σαρκίο σου», όπως αναφέρει χαρακτηριστικά ένας από τους συνεντευξιαζόμενους gamers. Το παίξιμο τέτοιων παιχνιδιών –όπως το πρώτο *Resident Evil*– υπήρξε από τις πιο έντονες εμπειρίες της ζωής τους γενικά. Αυτό δείχνει πως ο τρόμος και η αγωνία συνεχίζει να είναι από τους βασικούς πόλους έλξης προς ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες – παρότι το ζόμπι έχει γνωρίσει, κατά τις τελευταίες δεκαετίες, πολυάριθμες όχι πια τόσο φρικώδεις παραλλαγές. Από την άλλη, όπως έχει ήδη αναφερθεί, οι παίκτες αντλούν ευχαρίστηση και από τη δυνατότητα να εξοντώνουν ζόμπι δίχως τύψεις.

Η σύνδεση του ζόμπι με τη δημιουργικότητα είναι επίσης ένα ενδιαφέρον συμπέρασμα από τη διαδικασία των συνεντεύξεων. Όχι μόνο για τους ίδιους τους δημιουργούς, αλλά και για συνεργάτες τους, η διαδικασία προετοιμασίας (π.χ. ειδικών εφέ, μασκών, μακιγιάζ) αλλά και γυρίσματος μιας ταινίας τρόμου. Ακόμα και άτομα που Ειδικά όσον αφορά την ταινία Το Κακό, ο σκηνοθέτης Γιώργος Νούσιας δήλωσε στη συνέντευξή του πως ένας από τους λόγους που επελέγη το ζόμπι ήταν ακριβώς η ευκολία με την οποία θα μπορούσε ο ίδιος Από την άλλη, όπως έχει ήδη λεχθεί, η διαδικασία γυρίσματος μιας ταινίας είδους –τρόμου ή άλλης– μπορεί να αποδειχθεί δυσάρεστη από την άποψη της ελλιπούς χρηματοδότησης αλλά και της δυσπιστίας

Η συμβολή του ζόμπι στη δημιουργικότητα τονίστηκε και από τον Brian Reffin Smith, τον θεωρητικό, εικαστικό και performer που έχει ενσωματώσει τη συμπεριφορά του ζόμπι στην καλλιτεχνική του πρακτική, συνδυάζοντάς την με τα προτάγματα της 'Παταφυσικής και του κινήματος Oupeinpo – η υποτίθεται κενή πνευματικά κατάσταση στην οποία βρίσκεται όταν επιτελεί το ζόμπι τον βοηθά δημιουργικά, ακριβώς επειδή τον περιορίζει – τον απελευθερώνει, ακριβώς επειδή δεν του επιτρέπει συγκεκριμένα πράγματα. Από την άλλη, η συνέντευξη με τον B.R.S. έθιξε και το ζήτημα του ζόμπι ως ζεν ή ως πεφωτισμένου, φιλοσοφημένου ανθρώπου ή ως μετα-ανθρώπου, όχι με την έννοια του κατά David Chalmers φιλοσοφικού ζόμπι, αλλά με εκείνη της στωικότητας και της αποστασιοποίησης.

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, πολλά από όσα συζητήθηκαν σε αυτές τις συνεντεύξεις συνάδουν με τα συμπεράσματα της σχετικής βιβλιογραφίας. Η επιτυχία κάποιων ζόμπι μυθοπλασιών στα τέλη της δεκαετίας του 1990 (*Resident Evil*) και στα μέσα προς τέλη της δεκαετίας του 2000 (*όπως* η τηλεοπτική σειρά *The Walking Dead,* η οποία είναι η πιο επιτυχημένη της καλωδιακής τηλεόρασης στις ΗΠΑ[1006], ή ταινίες σαν το *28 Days Later*, το *Shaun of the Dead* κ.ά.) πυροδότησε ένα μεγαλύτερο ενδιαφέρον και του κοινού και των δημιουργικών βιομηχανιών για το υποείδος. Παράλληλα, αυτές οι νέες, επιτυχημένες μυθοπλασίες εισήγαγαν καινούριους τύπους ζόμπι, ενώ ήταν γυρισμένες και με μεγαλύτερες καλλιτεχνικές αξιώσεις. Με όρους αγοράς, αυτές οι πρώτες επιτυχίες έφεραν ζήτηση, η οποία δημιούργησε προσφορά και έπειτα καινούρια ζήτηση. Αλλά, και πάλι με βάση τους νόμους της αγοράς, θα ήταν αναμενόμενο και η ζήτηση και η προσφορά να καταλαγιάσουν. Κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει. Για το 2024 και τα αμέσως επόμενα χρόνια, έχουν δρομολογηθεί διάφορες καινούριες ταινίες και τηλεοπτικές σειρές, είτε με πρωτότυπα σενάρια είτε βασισμένες σε ήδη επιτυχημένα franchises (*28 Years Later*, *Zombies 4: Dawn of the Vampires*, *The Walking Dead: Daryl Dixon Season 2*, *Crawlers*, *Handling the Undead* κ.ά.), Αρκετές από αυτές, μάλιστα, διαθέτουν μεγάλο προϋπολογισμό και διάσημους-ες ηθοποιούς.

[1006] Zara Zimbardo, "It's Easier to Imagine the End of the World than the End of Capitalism", στο Mickey Huff, Andy Lee Roth and Project Censored (επιμ.), *Censored 2015*. (New York: Seven Stories Press, 2015), 270.

Το δίπολο της ζήτησης και της προσφοράς είναι εγγενές στο exploitation – τη δημιουργία ταινιών με στόχο το εύκολο κέρδος, και με βάση τις τρέχουσες κινηματογραφικές ή άλλες μόδες, με ηθικούς πανικούς, με πολυσυζητημένα πολιτισμικά και κοινωνικά φαινόμενα ή γεγονότα: κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, κυκλοφορούν ταινίες –κυρίως χαμηλού προϋπολογισμού– οι οποίες εκμεταλλεύονται τη μεγάλη ζήτηση για ταινίες ζόμπι, συνδυάζοντάς την με όπως ο βιγκανισμός (ή, καλύτερα, η διαδεδομένη αντιπάθεια προς αυτόν), το snowboarding, το parkour, η ελεύθερη πάλη, Έτσι, δημιουργούνται διάφορα «φανταστικά διώνυμα» –για να χρησιμοποιήσω μια φράση του Gianni Rodari– όπως Vegan Zombies, η εξάπλωση του ζόμπι εκτός Αϊτής και η πρωτόγνωρη επιτυχία των ζόμπι δεν είναι απλώς μια περίπτωση πολιτισμικού σφετερισμού, αλλά η απόρροια ενός zombiexploitation, το οποίο διαρκώς ανατροφοδοτεί τον εαυτό του.

Μια προέκταση ή μια εναλλακτική ονομασία και του exploitation και του απροσδόκητου συνταιριάσματος, όπως αυτά περιγράφονται παραπάνω, θα μπορούσε να θεωρηθεί και το mash-up, με βιβλία, ταινίες και άλλα media τα οποία φέρνουν εντός του ίδιου αφηγηματικού κόσμου στοιχεία τόσο παράταιρα, εκ πρώτης όψεως, όσο, π.χ. το *Pride and Prejudice* της Jane Austen και τα ζόμπι. Το βιβλίο που προέκυψε από αυτή την απρόβλεπτη συνένωση, καθώς και η ταινία που βασίστηκε σε αυτό, διεκδικούν σαφώς περισσότερες δάφνες τεχνικής και αισθητικής αξίας από μια τυπική ταινία exploitation, αλλά η μεθοδολογία παραμένει η ίδια: η χρήση δύο ήδη υπαρκτών ιδεών για τη δημιουργία μίας τρίτης, δηλαδή ενός υβριδίου.

Βέβαια, η συνύπαρξη δύο κόσμων εντός ενός τρίτου, καινούριου, δεν είναι καθόλου ξένη με την ιδέα του ζόμπι – ενός πλάσματος το οποίο είναι ταυτόχρονα ζωντανό και νεκρό, το οποίο ταυτόχρονα συμβολίζει την καταπίεση και την εξέγερση, ταυτόχρονα το απέθαντο παρελθόν και το αναπόφευκτο μέλλον. Και, άλλωστε, όπως υποστηρίζει η Troost αυτές οι «αναμείξεις» (“blends”) «μπορεί να μοιάζουν ανόητες, αλλά καταφέρνουν όντως να επαναφέρουν στη ζωή κομμάτια και λεπτομέρειες από τα μυθιστορήματα της Austen που ένας σύγχρονος αναγνώστης ίσως δεν θα πρόσεχε στο αυθεντικό κείμενο»[1007]. Το ίδιο ισχύει και για όλες τις υπόλοιπες οπτικοακουστικές μυθοπλασίες με ζόμπι οι οποίες βασίζονται σε ή ενσωματώνουν δευτερογενές υλικό. Πρόκειται για πράξεις ερμηνείας του εκάστοτε πρωτότυπου κειμένου[1008]. Επιπλέον, ακόμα και χωρίς mash ups ή άλλου τύπου διασκευές, έχει σχολιαστεί από τη σχετική βιβλιογραφία πως η τόσο μεγάλη εξάπλωση των ζόμπι μας οδηγούν να διαβάσουμε παλιότερα κείμενα (βιβλία, ταινίες, επιστημονικές μελέτες κ.λπ.) υπό το δικό τους πρίσμα, ωσάν να είναι ή να αναφέρονται σε ζόμπι.

Επιπλέον, το τεχνολογικό πλαίσιο, όπως αυτό διαμορφώνεται κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα προσφέρει μεγάλες διευκολύνσεις για τους δημιουργούς οπτικοακουστικών μυθοπλασιών γενικά – αυτές οι διευκολύνσεις ωφελούν, προφανώς, και τους δημιουργούς ζόμπι ταινιών και σειρών. Από τη μία, αυτές οι εξελίξεις στην τεχνολογία επηρεάζουν ευνοϊκά τις μεγάλες εταιρείες παραγωγής: η δυνατότητα για δημιουργία περίτεχνων και πιστευτών ψηφιακών εφέ, η δυνατότητα απεικόνισης ορδών από ζόμπι οι

[1007] Linda Troost, “The Undead Eighteenth Century 2010 EC-ASECS Presidential Address” PDF Διαθέσιμο στο https://mla.hcommons.org/deposits/objects/mla:454/datastreams/CONTENT/content3, προσπελάστηκε στις 27 Σεπτεμβρίου 2022. Πρωτότυπο απόσπασμα: “[These comic mash-ups] may seem like nonsense, but they do manage to reanimate bits and pieces of Austen‘s novels that a modern reader might not notice in the original”.

[1008] Troost, “The Undead”, 3.

οποίες κινούνται μαζικά και με μεγάλη ταχύτητα προς τους ζωντανούς και τα καταφύγιά τους, κατέστησε δυνατό το γύρισμα ταινιών όπως το *World War Z* και σειρών όπως το *The Kingdom*. Από την άλλη, η ψηφιακή «επανάσταση» παρείχε σε ανεξάρτητους δημιουργούς τη δυνατότητα να αποκτήσουν εξοπλισμό για το γύρισμα και το post-production των ταινιών τους σε πρωτόγνωρα μικρό κόστος. Μερικές από τις κατεξοχήν ταινίες με γρήγορα ζόμπι –*28 Days Later*, *Το Κακό*– είναι γυρισμένες όχι με το υπέρογκο budget του *World War Z* ή του *Army of the Dead*, αλλά με σχετικά φτηνές, φορητές ψηφιακές κάμερες και με πολύ μικρό προϋπολογισμό. Εκεί, η φρενίτιδα των γρήγορων ζόμπι αναπαρίσταται χάρη σε βοηθητικούς ηθοποιούς αλλά και χάρη σε κινηματογραφικά μέσα όπως το φρενήρες, αποσπασματικό μοντάζ και sound design.

Έτσι, οι εξελίξεις στην τεχνολογία επηρεάζουν και και τη θεματολογία και την αισθητική αυτών των μυθοπλασιών. Κάτι τέτοιο δεν αφορά μόνο την ταχύτητα των ζόμπι και το πώς αυτή αποτυπώνεται επί της οθόνης. Ταινίες όπως το *Diary of the Dead*, το *Shaun of the Dead*, το *Warm Bodies*, το *Train to Busan* αγγίζουν –είτε υπό τη μορφή ενός φευγαλέου σχολίου είτε ανάγοντάς το σε κεντρικό θέμα τους– το πώς ο εθισμός στην τεχνολογία οδηγεί σε ζομποποίηση, μεταφορική ή και κυριολεκτική. Από την άλλη το *Diary of the Dead*, αλλά και το *Reality Z* και το *#Alive* αναδεικνύουν την αξία των social media, των vlogs, των φορητών καμερών και των κινητών τηλεφώνων ως εργαλείων επικοινωνίας και διαμαρτυρίας, ειδικά σε μια περίοδο πανδημίας όπου τα κυρίαρχα μέσα ενδέχεται να αχρηστευθούν ή να καταστούν όργανα προπαγάνδας, αποπροσανατολισμού και παραπληροφόρησης.

Ενίοτε, κάποιες σειρές με βρικόλακες χρησιμοποιούν και αυτές την άνοδο των νέων μέσων και του internet ή την τηλεόραση ή το ντοκιμαντέρ. Ωστόσο, τα χρησιμοποιούν απλώς ως ένα καινούριο εργαλείο αφήγησης, καθώς και αναπαράστασης του επίμαχου τέρατος. Δεν σατιρίζουν το ίδιο το μέσο ούτε τις ηθικές και πολιτισμικές παραμέτρους του, τη νοοτροπία ή το πολιτικοοικονομικό σύστημα που το έχει γεννήσει. Έτσι, για παράδειγμα, η ταινία *What We Do in the Shadows*[1009] (καθώς και η ομότιτλη σειρά[1010]) δεν σατιρίζει τη reality TV και την παρεμβατικότητά της στις ζωές των πρωταγωνιστών (και κατ' επέκταση των θεατών). Χρησιμοποιεί το format του ντοκιμαντέρ (ενός ντοκιμαντέρ που από τη μία προσιδιάζει σε Reality TV, με εικοσιτετράωρη παρουσία των καμερών στο σπίτι και τη ζωή των πρωταγωνιστών του, και από την άλλη αντηχεί τηλεοπτικά ψευδοντοκιμαντέρ όπως το *The Office*[1011]) ως έναν καινούριο, πρωτότυπο τρόπο να αφηγηθεί την ιστορία μιας ομάδας βρικολάκων στη σύγχρονη εποχή, εκμοντερνίζοντας παράλληλα και το ίδιο το τέρας. Παρομοίως πράττει και το *True Blood: Jessica's Blog*[1012] σε σχέση με τα blogs και τα vlogs. Από την άλλη, το *Reality Z*, το *Dead Set* και το *Diary of the Dead* όχι απλώς ενσωματώνουν αυτά τα στοιχεία στην πλοκή και στον τρόπο αφήγησης, αλλά σχολιάζουν και την εποχή που τα γέννησε, κυρίως σατιρίζοντας και καταγγέλλοντάς την, αλλά και υπογραμμίζοντας ενίοτε

[1009] *What We Do in the Shadows*. Σκηνοθεσία Taika Waititi. Unison Films, Defender Films, Park Road Post Production, New Zealand Documentary Board, New Zealand Film Commission, Funny or Die, Resnick Interactive Development, 2014.

[1010] *What We Do in the Shadows*. Δημιουργός Jermaine Clement. FX Productions, Two Canoes Pictures, 343 Incorporated, Dive, Sim, 2019-.

[1011] *The Office*. Δημιουργοί Greg Daniels, Ricky Gervais, Stephen Merchant. Reveille Productions, NBC Universal Television, 3 Arts Entertainment, Deedle-Dee Productions, Universal Media Studios, Universal Television, 2005-2013.

[1012] *True Blood: Jessica's Blog*. Σκηνοθεσία Khadija Brockington, Amanda Overton. Home Box Office, 2010-2014.

κάποια θετικά στοιχεία της. Αυτό σχετίζεται με το γεγονός ότι η παρουσία των ζόμπι είναι καλύπτει, σαρώνει ολόκληρο τον κόσμο, ενώ οι βρικόλακες είναι εξ ορισμού απομονωμένοι (οι βρικόλακες του *What We Do in the Shadows* περνούν μεγάλο μέρος της ζωής τους στο κοινό τους σπίτι). Ταυτόχρονα, το γεγονός πως οι προαναφερθείσες περιπτώσεις ζόμπι μυθοπλασίας σχολιάζουν τη σύγχρονη εποχή *στο σύνολό της* είναι μια ακόμη απόδειξη πως τα ζόμπι είναι το κατεξοχήν τέρας της εποχής αυτής, το πλέον ικανό και ταιριαστό να μιλήσει για αυτήν.

Οι προόδοι στην τεχνολογία αφορούν και το πώς διαχέονται οι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες γενικά και οι ζόμπι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες συγκεκριμένα: ανεξάρτητοι παραγωγοί μπορούν να διανείμουν ή να προβάλουν τις ταινίες τους μέσω social media ή μέσω επί τούτω δημιουργημένων websites και blogs. Παράλληλα, οι μεγάλες πλατφόρμες streaming παραγγέλνουν τέτοιες ταινίες και σειρές ή εκμεταλλεύονται τα δικαιώματα ήδη υπαρχουσών. Για παράδειγμα, μυθοπλασίες όπως το *Army of the Dead*, το *The Kingdom* και η spinoff ταινία *Kingdom: Ashin of the North*[1013], το *Betaal*, υπήρξαν παραγωγές της πλατφόρμας Netflix – η οποία, τουλάχιστον στην ελληνική εκδοχή της, φιλοξενεί και άλλες σχετικές ταινίες και σειρές, δηλαδή, παραγωγές τρίτων όπως το *The Walking Dead*, το *The Girl With All the Gifts*, το *Cargo*, και, παλαιότερα, το *Land of the Dead* του George A. Romero, το *Z Nation*, το *Reality Z* και άλλες. Είτε στο πλαίσιο μιας ανεξάρτητης προσπάθειας είτε μέσω μιας μαζικά επιτυχημένης πλατφόρμας, η χρήση του streaming και του downloading σημαίνει πως οι ζόμπι μυθοπλασίες βρίσκουν μεγαλύτερη διάχυση και, εν τέλει, μεγαλύτερη απήχηση.

6.4. Το ζόμπι ως το απόλυτο Meme της τρέχουσας εποχής.

Η έρευνα έδειξε επίσης πως το ζόμπι ξεχωρίζει ως το κατεξοχήν τέρας που μπορεί να αφηγηθεί με τέτοια επάρκεια και διαύγεια την τρέχουσα περίοδο της ανθρώπινης ιστορίας, το πολιτισμικό περιβάλλον μέσα στο οποίο δημιουργούνται και καταναλώνονται οι σχετικές μυθοπλασίες. Στο κλασικό βιβλίο του *The Selfish Gene*, ο βιολόγος Richard Dawkins εισάγει την έννοια του meme, μιας μονάδας μετάδοσης πολιτισμικών ιδεών, η οποία μπορεί να αναπαράγει τον εαυτό της με τον ίδιο τρόπο που πράττουν κάτι τέτοιο τα γονίδια[1014]. Οτιδήποτε μπορεί να χαρακτηριστεί ως γόνιμο meme, από μια τάση της μόδας μέχρι μια μελωδία ή μέχρι και μια λανθασμένη πληροφορία. Πρόκειται για κάτι που άπαξ και εισβάλει στο μυαλό σου, το καταλαμβάνει και εξαπλώνεται σε αυτό με τρόπο παρασιτικό[1015].

Εξ ορισμού και εξαρχής το meme παρουσιάζει ομοιότητες με το ζόμπι: φέρεται σαν ιός, μεταδίδεται ως τέτοιος, μπορεί θεωρητικά να απλωθεί σε όλη την ανθρωπότητα. Αλλά ο Dawkins υπογραμμίζει πως δεν μπορεί κάθε meme να επιβιώσει και να μεταδοθεί επ' αόριστον και πως η ικανότητά του να κατορθώσει κάτι τέτοιο σχετίζεται με το αν θα ασκήσει επαρκή έλξη στους δυνητικούς ξενιστές του - έχει να κάνει, δηλαδή, με το πόσο ενδιαφέρον είναι, καθώς και με το πόσο αξιοποιεί το πολιτισμικό περιβάλλον στο οποίο γεννιέται[1016].

Το ζόμπι είναι πιθανώς το κατεξοχήν meme του 21ου αιώνα έως τώρα, και σίγουρα το πιο γρήγορα, συχνά και ευρέως διαδεδομένο τέρας της εποχής μας, σε τέτοιο σημείο που να

[1013] *Kingdom: Ashin of the North* (*Kingdom: Ashin-jeon*). Σκηνοθεσία Kim Seong-hun. AStory, BA Entertainment, Baram Pictures, Studio Dragon, 2021.
[1014] Dawkins, *The Selfish Gene*, 188.
[1015] Dawkins, *The Selfish Gene*, 192.
[1016] Dawkins, *The Selfish Gene*, 199.

έχει παρεισφρήσει στο καθημερινό λεξιλόγιο ανθρώπων οι οποίοι δεν ασχολούνται καν με το horror και να περιγράφει καταστάσεις που δεν βλέπουμε στις αντίστοιχες οπτικοακουστικές μυθοπλασίες. Αυτή η διάδοση αντηχεί όντως το τρέχον, όπως θα έλεγε και ο Dawkins, πολιτισμικό περιβάλλον, δηλαδή το πώς ο κόσμος έχει διαμορφωθεί κατά τις τελευταίες δεκαετίες, καθώς και το πώς η αίσθηση του να ζεις σε αυτόν έχει επίσης αλλάξει: η αίσθηση πως κάποιο αόριστο (ή και συγκεκριμένο) τέλος έχει μόλις έρθει ή πρόκειται να καταφτάσει, πως ο πλανήτης και η ανθρωπότητα βρίσκονται σε κατάσταση νεκροζώντανη. Το ζόμπι είναι τόσο δημοφιλές κατά τον 21ο αιώνα, επειδή το ζόμπι *αφηγείται* τον 21ο αιώνα.

Ήδη από τις αρχές του της δεκαετίας του 2000, με αφορμή τα γεγονότα της 11ης Σεπτεμβρίου, την οικονομική κρίση, τις πρωτόγνωρα μεγάλες προσφυγικές ροές, τις αλλεπάλληλες οικολογικές καταστροφές, τις αλλεπάλληλες επιδημίες, καθώς και την τρέχουσα πανδημία της COVID-19, ο εκτός μυθοπλασίας κόσμος έχει αρχίσει να διαμορφώνεται *ωσάν* να είναι μετα-αποκαλυπτικός. Μετα-αποκαλυπτικό δεν σημαίνει απαραίτητα ζόμπι – ούτε και το αντίστροφο. Σίγουρα, όμως, μια μετα-αποκαλυπτική μυθοπλασία εκτυλίσσεται σε τουλάχιστον μία από τις δύο εξής τοποθεσίες: ένα τμήμα της Γης (ή όποιου άλλου πλανήτη) στο οποίο έχει επέλθει το χάος, η ερημοποίηση, συνήθως έπειτα από κάποια τεράστια οικολογική καταστροφή, κάποιον ιό, ή/και κάποιον οικουμενικό πόλεμο. Οι άνθρωποι που έχουν επιζήσει, έχουν επιστρέψει σε πρωτόγονες καταστάσεις κυνηγού/τροφοσυλλέκτη, χωρίς σταθερή στέγη και χωρίς τα δικαιώματα και τις ανέσεις που απολάμβαναν πριν από αυτό το μεγάλο χαμό. Η ανθρώπινη κοινωνία έχει διαλυθεί. Η πείνα, η ανασφάλεια, ο κίνδυνος της μόλυνσης ή του θανάτου, αλλά και η επίγνωση της προ-αποκαλυπτικής ευημερίας, προσωπικής και γενικότερης, επιφέρει στην ηρωίδα μια αδιάκοπη κατάθλιψη και ανησυχία.

Πιθανώς –και αυτή είναι η δεύτερη συνήθης τοποθεσία– αυτή η αχανής ζώνη διανθίζεται από σημεία –ως επί το πλείστον μεγάλα αστικά κέντρα– όπου ο ανθρώπινος πολιτισμός (υποτίθεται πως) έχει επιβιώσει. Ή, αντίστροφα, τα μεγάλα αστικά κέντρα διανθίζονται από σημεία χάους. Η διατήρηση της ασφάλειας, της τάξης και της υγείας εντός των αστικών κέντρων, επιτυγχάνεται με αυστηρούς ελέγχους στα σύνορα ή και εντός της πόλης, με μείωση ή πλήρη απαλοιφή των πολιτικών δικαιωμάτων, με προσωποπαγείς εξουσίες, σκιώδη συμβούλια, συγχώνευση της πολιτικής και της στρατιωτικής εξουσίας με την τεχνολογική και την επιστημονική ελίτ – μια μόνιμη κατάσταση εξαίρεσης, ένα άλλο τέλος του κόσμου όπως τον γνωρίζαμε. Τα ανώτερα στρώματα είναι αυτά που ζουν πλουσιοπάροχα αλλά και αυτά που αποφασίζουν ποιος θα ζήσει και ποιος θα πεθάνει εντός και εκτός του περιφρουρημένου κέντρου τους. Τα κατώτερα δουλεύουν για λογαριασμό της ελίτ, χωρίς δικαιώματα, χωρίς ελεύθερο χρόνο, χωρίς ελευθερίες γενικά. Άρα και εντός της δυστοπίας, ξανά κατάθλιψη, αθέλητη υποταγή και ούτω καθεξής, για όσα άτομα ανήκουν στα λιγότερο προνομιούχο κομμάτι του πληθυσμού. Σε κάποιες περιπτώσεις, η μετα-αποκαλυπτική μυθοπλασία ξεκινά σε αυτή τη δυστοπία, και το χάος πέραν των τειχών υπονοείται μόνο, δεν παρουσιάζεται. Υπονοείται ως φόβητρο, ως εφιάλτης, ή, αντιθέτως, ως όνειρο κάποιων που δεν επιθυμούν πια να ζουν υπό αυτά τα τόσο αυστηρά στεγανά. Ενίοτε υπάρχει και ένα «καθαρτήριο», μια ενδιάμεση τοποθεσία, επίσης ελεγχόμενη από τις Αρχές του δυστοπικού καθεστώτος, καθαρτήριο στο οποίο υποχρεούνται να διαμείνουν όσοι θέλουν να περάσουν από τη δυστοπία στο χάος ή το αντίστροφο.

Για παράδειγμα: στην ταινία *Land of the Dead* του George A. Romero, ο ιός των ζόμπι έχει αφήσει τέτοιο χάος στον κόσμο που οι μόνες ασφαλείς περιοχές είναι κάποια αστικά

κέντρα που έχουν διαμορφωθεί ως φρούρια. Έξω από αυτές κατοικούν τα νοήμονα ζόμπι. Για παράδειγμα, το Pittsburgh-Φρούριο, όπου εκτυλίσσεται η ιστορία, έχει περιχαρακωθεί από τον ποταμό αλλά και από αυστηρά φυλασσόμενα σύνορα. Οι ζωντανοί –πάντα κατώτερης κοινωνικής τάξης– βγαίνουν από τα τείχη μόνο για να βρουν προμήθειες ή άλλα εμπορεύσιμα ή χρήσιμα αντικείμενα και οι συναντήσεις τους με τα ζόμπι καταλήγουν συνήθως σε σύγκρουση. Επιπλέον, εντός της πόλης, υπάρχουν και άλλες περιχαρακώσεις, μέρη όπου οι κατώτερες τάξεις δεν μπορούν να επισκεφθούν, εκτός αν εργάζονται για λογαριασμό της ελίτ. Η ταινία αφορά τόσο τις εντάσεις μεταξύ των διαφόρων τάξεων των ζωντανών όσο και την προσπάθεια των ζόμπι να εισβάλουν στην πόλη, απηυδισμένα καθώς είναι από τη βίαιη μεταχείριση της οποίας τυγχάνουν. Μια παραλλαγή των παραπάνω έχουμε στο *Warm Bodies*, όπου οι ζωντανοί έχουν περιχαρακωθεί σε ένα ενκλάβιο, τα ζόμπι –επίσης σχετικά νοήμονα– περνούν την ώρα τους σε ένα αεροδρόμιο και περιφέρονται στα κοντινά, ερημωμένα αστικά κέντρα, ενώ μια τρίτη οντότητα, οι Boneys, περιφέρεται έξω από αυτές τις περιοχές – αν και συχνά προσπαθεί να τις λεηλατήσει. Στο ενκλάβιο, η εξουσία είναι προσωποπαγής, δεν υπάρχουν δημοκρατικές διαδικασίες, υπάρχει αυστηρή περιφρούρηση και έλεγχοι και οι κάτοικοι είναι ταυτόχρονα και στρατιώτες, οι οποίοι βγαίνουν από τα τείχη μόνο προς αναζήτηση προμηθειών. Συναντήσεις μελών οποιασδήποτε από αυτές τις ομάδες με μέλη οποιασδήποτε από τις άλλες δύο οδηγούν σε συμπλοκή. Οι τελευταίες σεζόν της σειράς *The Walking Dead* εναλλάσσονται μεταξύ της μετα-αποκαλυπτικής έρημης χώρας και της Κοινοπολιτείας, ενός οργανωμένου κρατιδίου το οποίο δείχνει δημοκρατικό, αλλά είναι στην πραγματικότητα διεφθαρμένο και τυραννικό. Και εδώ υπάρχει ένα ενδιάμεσο μέρος που θυμίζει στρατόπεδο συγκέντρωσης ή φυλακή και στο οποίο διεξάγονται –με όρους του εκτός μυθοπλασίας κόσμου– διαδικασίες ασύλου, προκειμένου να αποφασιστεί αν κάποιος θα ενταχθεί στο κρατίδιο ή όχι. Και εκτός οπτικοακουστικής μυθοπλασίας, η κοινωνία επιστρατεύει όλο και περισσότερο τέτοιους μηχανισμούς προκειμένου να κρατήσει έξω συγκεκριμένα, «μολυσματικά» άτομα και να δεχτεί εντός της άλλα, περισσότερο αξιοποιήσιμα.

Τι γίνεται κατανοητό από τα παραπάνω; Πρώτον, πως, σε αντιστοιχία με τις απειλές που αντιμετωπίζει κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα η ανθρωπότητα και οι οποίες δεν αφορούν συγκεκριμένα, απομονωμένα σημεία και ομάδες ανθρώπων, αλλά είναι παγκόσμιες και οικουμενικές[1017], τα ζόμπι μπορούν δυνητικά να απλωθούν παντού. Μπορούν να φτάσουν οπουδήποτε και οποιονδήποτε. Κινούνται *en masse*, στο δημόσιο χώρο (μάλιστα, καθιστούν ακόμα και τον ιδιωτικό χώρο δημόσιο), σε αντίθεση με τους βρικόλακες, τα φαντάσματα, τους λυκανθρώπους που αναγκάζονται ως επί το πλείστον να κρύβονται και να βγαίνουν μόνο σε συγκεκριμένους χώρους, σε συγκεκριμένες ώρες και υπό συγκεκριμένες συνθήκες. Αν και προφανώς θα ήθελαν να επιβάλουν την κυριαρχία τους παντού, αυτές οι υπόλοιπες κατηγορίες τεράτων δεν μπορούν παρά να στοχεύουν μεμονωμένα θύματα. Αντιθέτως, τα ζόμπι *δεν στοχεύουν καν*. Απλώς επελαύνουν προς όλες τις κατευθύνσεις, πράγμα που σημαίνει πως οποιοσδήποτε μπορεί να πέσει θύμα τους, δηλαδή να γίνει ζόμπι˙ αυτός είναι και ένας από τους βασικούς λόγους για να τα φοβάσαι (αλλά και για να ταυτιστείς, ενδεχομένως, μαζί τους).

Όλα τα παραπάνω συνεπάγονται πως χρειάζεται η επιβολή αυστηρών (γεωγραφικών) ορίων προκειμένου να αποτραπεί η πλήρης επικράτησή τους: πρέπει τα ζόμπι να

[1017] Ruiz Benedicto, Akkerman and Brunet, *Walled World*, 11.

περικλειστούν σε συγκεκριμένους χώρους (στρατόπεδα συγκέντρωσης) ή, αντίθετα να φτιαχτούν περιφρουρημένοι χώροι (πόλεις-φρούρια), στους οποίους να διαμένουν οι ζωντανοί και στους οποίους τα ζόμπι να μην μπορούν να εισβάλουν. Τα σύνορα (μεταξύ) αυτών των περιοχών φρουρούνται με συνεχείς ελέγχους, ούτως ώστε: 1) κανείς ζωντανός να μην πλησιάσει τα ζόμπι, 2) να μη συμβεί το αντίστροφο, 3) κανείς μολυσμένος ζωντανός που έχει βγει εκτός τειχών να μη μεταφέρει τη νόσο εντός του φρουρίου. Ακόμα και σε περιπτώσεις μυθοπλασιών όπου τα ζόμπι συμβιώνουν με τους ζωντανούς, αυτά κρατούνται είτε σε σπίτια αλλά δεμένα είτε φυλακισμένα/αποθηκευμένα σε ειδικά προβλεπόμενους χώρους. Δεν έχουν πρόσβαση παντού και οι ζωντανοί δεν έχουν πάντα πρόσβαση σε αυτά. Επιπλέον, δεν έχουν όλοι οι ζωντανοί πρόσβαση σε όλα τα σημεία του φρουρίου των ζωντανών – ή αν έχουν, την έχουν υπό όρους και για συγκεκριμένους λόγους. Σπανίως μια ταινία που αφορά βρικόλακες παρουσιάζει μια τέτοια αυστηρή διάταξη του κόσμου: ένα από τα ελάχιστα παραδείγματα είναι το *The Priest*[1018]. Στις ταινίες *Twilight*, υπάρχουν κάποια συμφωνημένα χωρικά όρια μεταξύ βρικολάκων και λυκανθρώπων, αλλά αυτά είναι άγνωστα στους λεγόμενους κοινούς θνητούς και δεν αφορούν τον κόσμο στην ολότητά του. Κάποιες από τις πρόσφατες ταινίες του saga του *Planet of the Apes* δείχνουν να έχουν αφομοιώσει στοιχεία που χαρακτηρίζουν όλο και συχνότερα τις ζόμπι μυθοπλασίες: μετα-αποκαλυπτικό πλαίσιο, αυστηρά διαχωρισμένα όρια ανθρώπων και «τεράτων», ανέγερση τειχών, διάδοση ενός ιού που μετατρέπει τους ζωντανούς σε κάτι άλλο, στρατόπεδα συγκέντρωσης εντός των ανθρώπινων καταυλισμών, αυξημένη συνειδητότητα και ευφυΐα των πιθήκων και αφηγηματικές τεχνικές που καλούν το θεατή να ταυτιστεί περισσότερο με αυτούς παρά με τους ανθρώπους. Αλλά και εδώ έχουμε να κάνουμε με μεμονωμένες περιπτώσεις ταινιών και, κυρίως, με στοιχεία τα οποία έχουν εμφανιστεί πρώτα στις ζόμπι μυθοπλασίες.

Ο κόσμος στις δύο πρώτες δεκαετίες του τρέχοντος αιώνα τείνει να διαμορφωθεί με τον ίδιο τρόπο. Να κρατήσει μακριά τις αόριστες απειλές ή να περιορίσει εντός συγκεκριμένων ορίων συγκεκριμένες, λιγότερο προνομιούχες, υποτίθεται ηθικά ή κυριολεκτικά μολυσματικές ομάδες. Κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, φαινόμενα ζωνοποίησης, εσωτερικής αποικιοκρατίας, εξευγενισμού, ανέγερσης τειχών εντός ή μεταξύ κρατών έχουν αυξηθεί σε εντυπωσιακό βαθμό σε σχέση με τον 20ό αιώνα. Η κοινωνία μας έχει οργανωθεί ως μια κοινωνία της εκτόπισης – ακριβώς όπως μια μετα-αποκαλυπτική ταινία ζόμπι.

Σε συνέχεια των παραπάνω, το ζόμπι έχει μεγάλη σχέση με την ταξικότητα. Όσο χαμηλότερα βρίσκεσαι στην ιεραρχία, τόσο μικρότερη είναι η πρόσβασή σου σε χώρους, προνόμια, ακόμα και δικαιώματα που μέχρι πρότινος φάνταζαν ως αυτονόητα – κάτι τέτοιο τείνει να ισχύσει και στην πραγματικότητα, όχι μόνο στις εξεταζόμενες οπτικοακουστικές μυθοπλασίες. Τα ζόμπι βιώνουν τους περισσότερους από αυτούς τους περιορισμούς, αλλά το να είσαι ζωντανός σε μια μετα-αποκαλυπτική πολιτεία δεν σημαίνει de facto πως έχεις όλα τα δικαιώματα που θα περίμενε κανείς. Επιπλέον, κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα πληθαίνουν οι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες στις οποίες παρατηρείται η (μετα-αποκαλυπτική) συμβίωση μεταξύ ζωντανών και ζόμπι, και στις οποίες τα ζόμπι αντιμετωπίζονται ως πολίτες δεύτερης κατηγορίας, ως σκλάβοι ή ως φυγάδες που πρέπει να κρύψουν την πραγματική ζομπική κατάστασή τους και να υποκρίνονται πως παραμένουν ζωντανοί. Οποιαδήποτε από αυτές τις τρεις περιπτώσεις –μειωμένα δικαιώματα, σκλαβιά,

[1018] *The Priest*. Σκηνοθεσία Scott Stewart. Michael DeLuca Productions, Stars Road Entertainment, Tokyopop, Buckaroo Entertainment, 2011.

απόκρυψη της πραγματικής φύσης, των πραγματικών επιθυμιών ή προβλημάτων– επιφέρει στα αντίστοιχα ζόμπι –τα οποία συν τοις άλλοις έχουν αυξημένο βαθμό συνειδητότητας– συναισθήματα κατάθλιψης, άγχους και οργής, ενώ ξυπνά μέσα τους και μια τάση προς την ανυπακοή και προς την εξέγερση. Τις ίδιες τάσεις παρατηρούμε και στους στερημένους από δικαιώματα ζωντανούς. Επιπλέον, τέτοιες οι αφηγήσεις μας καλούν όλο και συχνότερα με τους λιγότερο προνομιούχους –τα ζόμπι ή τους καταπιεσμένους ζωντανούς– παρά με την ελίτ. Ταυτόχρονα, το ζόμπι υπόσχεται την κατάλυση της ταξικότητας, πρώτον επειδή, οποιοσδήποτε άνθρωπος μπορεί να μετατραπεί σε κάτι τέτοιο και, δεύτερον, επειδή, όπως έχει δείξει η Sarah J. Lauro, το ζόμπι είναι πλέον ένα σύμβολο και της καταπίεσης και της εξέγερσης[1019]. Αναφερόμενος στην ταινία *Fido*, ο Stratton[1020] δείχνει πως, τώρα πια, και στην πραγματική ζωή οι άνθρωποι που κατοικούν εντός της «οργανωμένης κοινωνίας» και εκτός των στρατοπέδων συγκέντρωσης διαβιούν μια γυμνή ζωή καταπίεσης, επισφάλειας, ανησυχίας και κατάθλιψης, όπου το σχεδόν αποκλειστικό μέλημά τους είναι να απλώς να επιβιώσουν, δηλαδή να μη χάσουν επ' ουδενί τη δουλειά τους – διότι, αν τη χάσουν, χάνουν στην ουσία και τη θέση τους στην «πραγματική οικονομία» και άρα και την ιδιότητα του πολίτη. Αντίστοιχες είναι και οι συνθήκες που αφορούν τους λιγότερο προνομιούχους στον πραγματικό κόσμο. Επομένως, έχουμε και εδώ μια ταύτιση μεταξύ του τρόπου που έχει διαμορφωθεί η πραγματικότητα κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα και του πώς έχουν διαμορφωθεί οι επινοημένοι κόσμοι των ζόμπι.

Επιπλέον, το ζόμπι σχετίζεται όλο και περισσότερο με λανθασμένες χρήσεις της επιστήμης και της τεχνολογίας, καθώς και με οικολογικές καταστροφές, ενώ συνήθως προσομοιάζει σε ιό. Ήδη από την εποχή των πρώτων ταινιών του Romero –και λίγο πριν– αλλά ειδικά κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, το ζόμπι προκύπτει όχι μέσα από ιεροτελεστίες αϊτινού vodou, αλλά μέσα από εκούσια ή ακούσια λάθη που σχετίζονται με την τεχνολογία, με επιστημονικά πειράματα, με ακτινοβολία, με βομβαρδισμούς, με οικολογικές καταστροφές, με πυρηνικά απόβλητα ή ακόμα και με εξωγήινες παρεμβάσεις και ούτω καθεξής. Κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα, αυτό το αίτιο έχει συνήθως το αιτιατό της γρήγορης κίνησης, καθώς και της αυξημένης συνειδητότητας και δύναμης των ζόμπι Επίσης, τα ζόμπι απεικονίζονται όλο και περισσότερο ως ιός, δηλαδή ως κάτι που πρέπει να αντιμετωπιστεί με επιστημονικά μέσα αλλά και να περιοριστεί από γεωγραφικής άποψης, συνήθως με τη βοήθεια του στρατού, ώστε να μην εισβάλει στις κατοικημένες από ανθρώπους περιοχές. Συχνά σε αυτές τις μυθοπλασίες κηρύσσεται στρατιωτικός νόμος, ενώ υπάρχει στενή συνεργασία μεταξύ επιστημόνων (ή φαρμακευτικών εταιρειών) και ενόπλων δυνάμεων. Προφανώς και όλα αυτά αντανακλούν τις πραγματικές ανησυχίες της ανθρωπότητας σχετικά με το πώς οι λάθος χρήσεις της επιστήμης και της τεχνολογίας ενδέχεται να οδηγήσουν σε μία ή πολλαπλές καταστροφές. Ωστόσο, άλλα τέρατα είναι λιγότερο ικανά να μιλήσουν, έμμεσα ή άμεσα, για αυτά τα ζητήματα. Π.χ., παρόλο που το *Frankenstein* αποτελεί όντως ένα σχόλιο πάνω στην ύβρι και την τερατώδη χρήση της επιστημονικής γνώσης, η ιστορία του αφορά τον άνθρωπο που προβαίνει αυτήν την τερατώδη χρήση, το ον που προκύπτει από τη χρήση αυτή και όσους τυχαίνει να βρεθούν στο διάβα τους. Αφορά, δηλαδή, έναν περιορισμένο αριθμό προσώπων, κάποιες διάσπαρτες *μικροκοινωνίες*. Επιπλέον, η γέννηση των βρικολάκων σπανίως συνδέεται με τέτοιες πρακτικές. Τέτοιες οντότητες είναι ως επί το πλείστον αιωνόβιες

[1019] Lauro and Embry, "Zombie Manifesto", 87.

[1020] Stratton, "The Trouble with Zombies", 188-189, 204.

και το είδος τους αναπαράγεται μέσω δαγκωμάτων. Παρόμοια είναι και η περίπτωση των λυκανθρώπων. Τα φαντάσματα είναι εξ ορισμού όντα υπερφυσικά και άρα οποιαδήποτε σχέση τους με την τεχνολογία έγκειται στα μέσα είτε επικοινωνίας μαζί τους είτε αντιμετώπισής τους.

Το ζόμπι σχετίζεται πάντα με κάποιο τέλος. Κάποιο τέλος που πρόκειται να επέλθει ή κάποιο που έχει επέλθει ήδη. Το ίδιο βρίσκεται σε αυτήν την κατάσταση, είναι νεκρό κι όμως ζωντανό. Τον κόσμο που το περιβάλλει τον παρακολουθούμε είτε την ώρα που πεθαίνει (Αποκάλυψη) είτε αφότου έχει πεθάνει (μετα-αποκαλυπτικό). Στη δεύτερη περίπτωση, κάποια κατάλοιπα της προ-αποκαλυπτικής κατάστασης παραμένουν, για καλό ή για κακό. Και οι βρικόλακες είναι απέθαντοι. Ωστόσο, οι οπτικοακουστικές μυθοπλασίες που τους αφορούν δεν εκτυλίσσονται τόσο συχνά σε ένα αποκαλυπτικό ή μετά-αποκαλυπτικό πλαίσιο όσο εκείνες των ζόμπι.

Παρομοίως, στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο, παρατηρείται, κατά τις δύο πρώτες δεκαετίες του 21ου αιώνα μια έντονη εσχατολογία, μια έντονη εμμονή και προετοιμασία για κάποιο αόριστο τέλος, το οποίο διαφαίνεται όλο και περισσότερο στον ορίζοντα, ακόμα κι αν δεν ξέρουμε ακόμη το όνομά του. Το ορθολογικό, επιστημονικά βάσιμο σκέλος αυτού του φαινομένου είναι η ανάδυση, κατά τα μέσα της δεκαετίας του 2010, της καταρρευσιολογίας, η οποία όμως δεν πανηγυρίζει, ούτε θρηνεί, για κάποιο τέλος που υποτίθεται πως έχει πλέον έρθει. Οι «καταρρευσιολόγοι» δεν εξετάζουν κάποια ήδη συμβάσα γενικευμένη Αποκάλυψη και τις συνέπειές της. Αυτό που εξετάζουν, από μια διαπειθαρχική σκοπιά, είναι η συσσώρευση πολλαπλών προβλημάτων, όχι μόνο περιβαλλοντικού, αλλά και κοινωνικοοικονομικού και ψυχολογικού περιεχομένου, τα οποία διογκώθηκαν κατά την Ανθρωπόκαινο Εποχή και τα οποία ενδέχεται όντως να οδηγήσουν σε μια κατάρρευση, δηλαδή σε μια «διαδικασία μετά το πέρας της οποίας βασικές ανάγκες (νερό, τροφή, στέγαση, ρουχισμός, ενέργεια κ.λπ.) δεν θα μπορούν πλέον να παρασχεθούν [έναντι εύλογου κόστους] στην πλειονότητα του πληθυσμού και από υπηρεσίες οι οποίες να τελούν υπό νομική επίβλεψη»[1021] (δηλαδή μια κατάσταση παρόμοια με αυτή που βλέπουμε σε ταινίες ζόμπι). Οι εμπνευστές του όρου, Pablo Servigne και Raphael Stephens, δεν ταυτίζουν την καταρρευσιολογία με τον πεσσιμισμό ή την καταστροφολογία. Τονίζουν πως μια τέτοια κατάρρευση είναι αντιστρέψιμη, πως δεν μπορεί να προβλεφθεί η ακριβής χρονολογία που θα συμβεί (εάν συμβεί) και πως οι φιλοσοφικές πραγματείες που κάνουν λόγο περί ήδη επελθείσας καταστροφής είναι υπερβολικές. Από την άλλη, καταγγέλλουν το παράδοξο πως ενώ βλέπουμε καθημερινά στα ΜΜΕ τις συνέπειες αυτών των προβλημάτων (οικολογικές καταστροφές κ.λπ.), οι επιστήμονες που προειδοποιούν πως τα πράγματα θα χειροτερέψουν αντιμετωπίζονται ως κινδυνολόγοι και η πρόσβασή τους στα ίδια ΜΜΕ είναι περιορισμένη. Ωστόσο, ο σκοπός της καταρρευσιολογίας είναι ακριβώς να ξεχωρίσουν το μύθο από την πραγματικότητα και να ρίξουν «φως στο τι μας συμβαίνει και στο τι μπορεί να μας συμβεί, με άλλα λόγια, να δοθεί νόημα στα γεγονότα»[1022]. Σε κάθε περίπτωση, αυτό που αναγνωρίζεται στη σχετική βιβλιογραφία, εκτός από τον ίδιο τον κίνδυνο, είναι ο γενικευμένος

[1021] Yves Cochet, 2011, στο Pablo Servigne και Raphael Stephens, *How Everything Can Collapse: A Manual for our times*.

[1022] Servigne and Stephens, *How Everything*, 20.

φόβος[1023,1024,1025] ακόμα κι αν προκαλείται από έναν «αυτοποιητικό φαύλο κύκλο» έντασης, βίας και καχυποψίας[1026].

Μια άλλου είδους προετοιμασία για το τέλος παρατηρείται στην υποκουλτούρα των preppers, η οποία κατά τον 21ο αιώνα αποκτά διαστάσεις παγκόσμιου φαινομένου. Η κλιματική αλλαγή[1027], η πανδημία της COVID-19[1028], διάφορες οικολογικές καταστροφές[1029], το Brexit (όσον αφορά το Ηνωμένο Βασίλειο)[1030], διάφοροι επαπειλούμενοι ή πραγματικοί πόλεμοι[1031], καθώς και η οικονομική κρίση[1032] προκάλεσαν μια κλιμάκωση στο κίνημα των preppers, καθώς και μια διάδοσή του σε χώρες πέραν των Ηνωμένων Πολιτειών. Η κουλτούρα των preppers (εκ των preparedness ή prepare ή preparer) ή survivalists (στα ελληνικά τείνει να επικρατήσει η μετάφραση επιβιωτιστής-ές) περιλαμβάνει ανθρώπους οι οποίοι προετοιμάζονται «για κάποια αποκάλυψη προκληθείσα από τη φύση ή από τον άνθρωπο η οποία θα οδηγήσει στην απόλυτη κατάρρευση της πολιτισμένης κοινωνίας» (Το βασικό τους σύνθημα είναι το "The end of the world as we know it" – TEOTWAWKI – «Το τέλος του κόσμου όπως τον γνωρίζουμε»), και οδηγούνται έτσι στο δημιουργούν υποτίθεται ασφαλή μέρη (π.χ. υπόγεια καταφύγια) τα οποία παραγεμίζουν «με φαγητό, νερό, καύσιμα, ιατρικές προμήθειες και, κάποιες φορές, όπλα»[1033] ούτως ώστε να μπορούν να επιβιώσουν. Το κίνημα παγιώθηκε στις ΗΠΑ κατά τις δεκαετίες 1950 και 1960, υπό τον ψυχροπολεμικό φόβο κάποιας πυρηνικής καταστροφής. Πλέον, κατά τον 21ο αιώνα, το κίνημα έχει λάβει παγκόσμιες διαστάσεις. Δεν είναι απίθανο σε όλα αυτά να συνέβαλε και μια πολύ ευρύτερη διάδοση (αβάσιμων, ως επί το πλείστον) θεωριών συνωμοσίας κατά τον 21ο αιώνα μέσω της οικουμενικής χρήσης του διαδικτύου. Πολλοί preppers έχουν πλέον λάβει την ιδιότητα του influencer[1034] ή του τηλεοπτικού αστέρα[1035]. Επίσης, ενώ σε παλιότερες δεκαετίες οι preppers είχαν συνδεθεί με τις κατώτερες κοινωνικές/οικονομικές τάξεις και με την (αμερικανική) ακροδεξιά, τώρα πια είναι και ευκατάστατοι μεγαλοαστοί[1036]. Η βιομηχανία γύρω από την υποκουλτούρα της «προετοιμασίας» ανθίζει κατά τις τελευταίες δεκαετίες[1037,1038]. Όπως έχει δείξει ο Dendle, η

[1023] Jared Diamond, *Collapse: How Societies Choose to Fail or Succeed*. (New York: Viking Press, 2005), 17.

[1024] Bendell, "Foreword", στο *How Everything*, .

[1025] Servigne and Stephens, *How Everything*, 164.

[1026] Servigne and Stevens, *How Everything*, 164.

[1027] Amanda Little, "The Preppers Were Right All Along" 6 Νοεμβρίου 2022 Διαθέσιμο στο https://www.bloomberg.com/opinion/articles/2022-11-06/climate-change-is-launching-a-new-generation-of-preppers Προσπελάστηκε στις 5 Δεκεμβρίου 2023.

[1028] Bradley Garrett, "Doomsday Preppers and the Architecture of dread". *Geoforum, 127*. 401-411.

[1029] Nina Strochlic, 2020. «Disaster Prepping was once an American Pastime". Διαθέσιμο στο https://www.nationalgeographic.com/history/article/disaster-prepping-was-once-an-american-pastime-today-its-mainstream-again Προσπελάστηκε στις 5 Δεκεμβρίου 2023.

[1030] Barker, 2019.

[1031] Strochlic, "Disaster Prepping", χωρίς αριθμό σελίδας.

[1032] Kabel and Chmilding, 2014, 258.

[1033] Kabel and Chmilding, 2014, 258.

[1034] Strochlic, "Disaster Prepping", χωρίς αριθμό σελίδας.

[1035] Bradley Garret, "Doomsday Preppers and the architecture of dread", Geoforum 127(2021), 411.

[1036] https://www.nationalgeographic.com/history/article/disaster-prepping-was-once-an-american-pastime-today-its-mainstream-again

[1037] Garrett, "Doomsday Preppers", 404.

[1038] Little, χωρίς αριθμό σελίδας. .

κουλτούρα των preppers επηρεάστηκε από ζόμπι μυθοπλασίες όπως τα βιβλία του Max Brooks (*World War Z: An Oral History of the Zombie War*) και η σειρά *The Walking Dead*.

Το ζόμπι αφηγείται την εποχή του. Την εποχή που έχει οργανωθεί μετα-αποκαλυπτικά προτού να γίνει κυριολεκτικά τέτοια, την εποχή της συνεχούς εσχατολογίας, την εποχή των κρίσεων, την εποχή των ιδεών, των πρακτικών και των συστημάτων τα οποία δεν λειτουργούν πια, αλλά συνεχίζουν να υπάρχουν. Δεν είναι μόνο τα παραπάνω γεγονότα που καθιστούν την τρέχουσα κατάστασή μας παραπλήσια με αυτήν που βιώνουν οι επιζήσαντες (ή ακόμα και τα ίδια τα ζόμπι) σε έναν επινοημένο, αποκαλυπτικό ή μετα-αποκαλυπτικό κόσμο. Είναι επίσης και οι μέθοδοι που επιστρατεύτηκαν ώστε να μην ξανασυμβούν κάποια από αυτά, καθώς και οι νέες «κανονικότητες» που προέκυψαν στον απόηχό τους. Είναι, επιπλέον, και ο συναισθηματικός, ψυχολογικός, κοινωνικός, αισθητικός και πολιτικός αντίκτυπος που είχαν πάνω μας αυτά τα γεγονότα, αυτές οι μέθοδοι, αυτές οι «κανονικότητες». Και παρόλο που ο Goto-Jones θεωρεί πως οι ζόμπι μυθοπλασίες λειτουργούν ως προειδοποίηση για το πόσο χαοτική θα γίνει η ζωή μας σε περίπτωση που καταρρεύσει οριστικά ο καπιταλισμός[1039], φαντάζει πιο πειστικό το επιχείρημα πως οι μυθοπλασίες αυτές δημιουργούνται ακριβώς για να φωτίσουν τις δυσκολίες που έχει επιφέρει η τρέχουσα κατάσταση[1040] – ειδικά, αφ' ης στιγμής μας καλούν, όλο και συχνότερα να ταυτιστούμε με όσους –ζόμπι ή ζωντανούς– καταπιέζονται από αυτά ακριβώς τα κατάλοιπα της καπιταλιστικής, προ-αποκαλυπτικού τύπου εξουσίας. Επιπλέον, τέτοιες μυθοπλασίες λειτουργούν όχι ως προειδοποίηση του τι θα γίνει αν καταρρεύσει ο καπιταλισμός, αλλά του ότι ο ίδιος ο καπιταλισμός είναι που μας οδηγεί στην κατάρρευση[1041].

Επίσης όλο και συχνότερα, οι εν λόγω μυθοπλασίες δεν απεικονίζουν τη μετα-αποκαλυπτική ερημιά από μόνη της, αλλά κόσμους όπου συνυπάρχουν η ερημιά και τα οργανωμένα, ολοκληρωτικού τύπου καθεστώτα, ως δύο εξίσου ανεπιθύμητες συνθήκες. Και είναι ιδιαίτερα σημαντικό, ως ανταπόδειξη στο παραπάνω επιχείρημα του Goto-Jones, το γεγονός ότι η λύση για αυτές τις καταστάσεις, το χάος ή την τυραννία, είναι συνήθως μια από τις εξής: 1) η επικράτηση των ζόμπι, 2) η συνύπαρξη ζόμπι και ζωντανών 3) όπως στην περίπτωση, π.χ., του *Land of the Dead*, του *Warm Bodies* και του *The Walking Dead*, η οργάνωση των ζωντανών σε αμεσοδημοκρατικές κοινωνίες ή η επικράτηση ενός μελιστάλαχτου, έστω, μοντέλου παγκόσμιας τρυφερότητας και συναίνεσης, με μεταφορικό ή και κυριολεκτικό γκρέμισμα των διαχωριστικών τειχών. Από την άλλη, δεν πρέπει να ξεχνάμε και το γεγονός ότι σε κάποιες περιπτώσεις, στις ζόμπι μυθοπλασίες μας ελκύει αυτό που η Sontag ονομάζει «Αισθητική της Καταστροφής»[1042], δηλαδή η φαντασίωση πως μπορούμε να δράσουμε πέρα από τους κανόνες και τους περιορισμούς – δηλαδή, την ενδεχόμενη χαρά που θα συνοδεύσει αυτήν ακριβώς την κατάρρευση ενός συστήματος το οποίο δείχνει από πολλές απόψεις να μην είναι πια λειτουργικό.

Το ζόμπι συμβολίζει, εκπροσωπεί τους homines sacri των δύο πρώτων δεκαετιών του 21ου αιώνα. Αν οι μετανάστες και οι πρόσφυγες που έχουν κλειστεί σε σύγχρονα στρατόπεδα συγκέντρωσης χαρακτηρίζονται ως homines sacri και η ζωή του ως γυμνή ζωή επειδή έχουν

[1039] Goto-Jones, "Zombie Apocalypse as Mindfulness", 22.

[1040] Denise Cook, "For a Good Time Scream: Sex Work and Plastic Sexuality in 'Dystopic-modern Literature'", στο Shaka McGlotten and Steve Jones (επιμ.), Zombies and Sexuality: Essays on Desire and The Living Dead (Jefferson: McFarland and Company, 2014), 87.

[1041] Zimbardo, "It's Easier", 290.

[1042] Susan Sontag, "The Imagination of Disaster". Commentary 40(4): 42-48.

χάσει τα πολιτικά τους δικαιώματα, ή ακόμα και το δικαίωμά τους στην εξεύρεση εργασίας, όσοι βρίσκονται εκτός στρατοπέδων συγκέντρωσης, υποτίθεται ενταγμένοι στο όποιο κοινωνικό σύνολο έχουν φτάσει στη γυμνή ζωή ακριβώς επειδή τους απαγορεύεται να πεθάνουν. Πρέπει να παραμείνουν ζωντανοί ώστε να παραμείνουν χρήσιμοι. Οι μεν ζουν σε ένα στρατόπεδο συγκέντρωσης, οι δε κουβαλούν παντού μέσα τους ένα τέτοιο, όντας ταυτόχρονα αφέντες και δούλοι του εαυτού τους, υποτιθέμενοι entrepreneurs αλλά στην πραγματικότητα animales laborantes, ζώα που υπάρχουν μοναχά για να μοχθούν. Δουλεύοντας εξαθλιωτικά ωράρια, με εξαθλιωτική εμμονή, σε εξαθλιωτικές δουλειές, τι άλλο προσομοιάζουν εκτός από το ζόμπι;

Η από-αφηγηματοποίηση του κόσμου, δηλαδή αυτό που ο Lyotard ονόμασε το τέλος των Μεγάλων Αφηγήσεων και, ταυτόχρονα η υπερπληθώρα –σε σημείο σύγχυσης και αποπροσανατολισμού και απόγνωσης– ερεθισμάτων και πληροφοριών, που χαρακτηρίζουν την ύστερη νεωτερικότητα / τον ύστερο καπιταλισμό / την κοινωνία της εξάντλησης, προσωποποιούνται μόνο από το ζόμπι, μεταξύ των τεράτων. Μιλώντας για το τέλος των Μεγάλων Αφηγήσεων και αντλώντας και από τον Baudrillard, ο Lyotard περιγράφει μια κατάσταση καθόλου μακρινή από εκείνη των ζόμπι, μια κατάσταση γενικότερης αποσύνθεσης: «Από αυτήν την αποσύνθεση των Μεγάλων Αφηγήσεων [...] Έπεται εκείνο που μερικοί αναλύουν ως τη διάλυση του κοινωνικού δεσμού και το πέρασμα των κοινωνικών ολοτήτων σε μια κατάσταση μαζών απαρτιζόμενων από ξεκομμένα άτομα, τα οποία έχουν ριχτεί σε ένα παράλογο, μπραουνικό κίνημα»[1043]. Τα ζόμπι όντως αποτελούν μάζες, αλλά είναι εντελώς ξεκομμένα το ένα από το άλλο, αδυνατώντας να επικοινωνήσουν. Είναι επίσης το κατεξοχήν τέρας που συνδέεται με το τέλος και την καταστροφή.

Όλα τα παραπάνω αποδεικνύουν πόσο κοντινό είναι το ζόμπι στον 21ο αιώνα, όπως αυτός έχει διαμορφωθεί έως τώρα. Αλλά οι δύο πρώτες δεκαετίες του αιώνα αυτού έχουν επιφέρει και μια καινούρια εξέλιξη: εκτός από αυτές τις απαισιόδοξες πτυχές, το ζόμπι είναι φορέας ελπίδας και ωφελιμότητας. Όχι μόνο ξέρει να επιβιώνει αλλά και ξέρει πώς να διδάσκει την επιβίωση. Γι' αυτό και χρησιμοποιείται πλέον, στον πραγματικό κόσμο, ως εκπαιδευτικό εργαλείο – στην επιδημιολογία, την ιατρική, την εγκληματολογία, την πολιτική θεωρία, την οικονομολογία.

Και στους πολλούς παράλληλους μυθοπλαστικούς κόσμους, το ζόμπι βιώνει μια παρόμοια αφύπνιση. Μερικές από τις σημαντικότερες ζόμπι μυθοπλασίες του 21ου αιώνα αφορούν αυτό ακριβώς: ζωντανούς που ανακτούν το σθένος τους και την όρεξή τους για ζωή (π.χ. η Carol ή ο Glenn από το *The Walking Dead*, ο Shaun από το *Shaun of the Dead*)˙ ζόμπι που έχουν βυθιστεί στη σωματική και ψυχική ασθένεια και καταφέρνουν να αναδυθούν (*Fido, Warm Bodies*) ή ζόμπι που μετατρέπουν την τερατότητά τους σε προνόμιο, που τη μετατρέπουν σε μέλλον: *The Girl with All the Gifts, Land of the Dead, Zombies Anonymous*. Τα ζόμπι δεν είναι πια ένα σύμβολο καταπίεσης και αποχαύνωσης, αλλά ένα σύμβολο ενεργοποίησης, ανάκτησης της συνειδητότητας. Όχι πια σύμβολο υποταγής, αλλά σύμβολο ανά(σ)τασης. Αυτή η καινούρια μετάλλαξη πηγάζει ίσως από την πλατιά απήχησή του – χρειάστηκε να επινοηθεί μια καινούρια παραλλαγή του εν λόγω «ιού», η οποία να διαφοροποιείται από τις γνωστές και βαρετές– αλλά εντέλει είναι και που το καθιστά τόσο καίριο για το σήμερα και το τώρα.

[1043] Λυοτάρ, *Η Μεταμοντέρνα Κατάσταση*, 56.

6.5. Πιθανοί μελλοντικοί τρόποι αξιοποίησης της έρευνας και των αποτελεσμάτων της

Η διατριβή αποτελεί μια συμβολή στην ανάλυση της αισθητικής του τρέχοντος αιώνα και γενικώς της εποχής του ύστερου καπιταλισμού. Παρουσίασε το πώς έχει αλλάξει κατά τις δύο τελευταίες δεκαετίες η έννοια του τερατώδους και το πώς αυτή η αλλαγή συνδέεται με εξελίξεις τόσο στην οπτικοακουστική μυθοπλασία και στις δημιουργικές βιομηχανίες όσο και στον εκτός μυθοπλασίας κόσμο. Ανέδειξε επίσης την πολύ μεγάλη απήχηση του ζόμπι, η οποία προέκυψε ως αποτέλεσμα, μεταξύ άλλων, της εξαιρετικής ευπλαστότητάς του και της χρησιμότητάς του ως αφηγηματικού και ερευνητικού εργαλείου.

Υπό αυτήν την έννοια και με βάση την παραχθείσα γνώση, το ζόμπι μπορεί να αξιοποιηθεί πολλαπλά, σε πρακτικό επίπεδο: η αξιοποίηση του ζόμπι ως εργαλείου για τη διεξαγωγή καινούριων επιστημονικών μελετών, ιατρικών και άλλων ερευνών (νευρολογικών, επιδημιολογικών), για μαθήματα δημιουργικής γραφής τα οποία αφορούν εναλλακτικές αφηγήσεις γεγονότων της εντόπιας αλλά και της διεθνούς Ιστορίας ή την επεξεργασία του τραύματος και της ψυχικής νόσου μέσα από το γράψιμο.

Η διατριβή αποτελεί επίσης συμβολή στην καταγραφή και του horror fandom αλλά και της εμπειρίας του να ασχολείσαι επαγγελματικά με την οπτικοακουστική μυθοπλασία τρόμου στην Ελλάδα. Η βιβλιογραφία έως τώρα έχει ασχοληθεί –και πάλι, όχι ιδιαίτερα εκτενώς– με το είδος του φανταστικού και τις διάφορες εκφάνσεις του στον ελληνικό κινηματογράφο. Αλλά η ίδια η εμπειρία των επαγγελματιών –ενίοτε δύσκολη– δεν έχει μελετηθεί στον βαθμό που θα έπρεπε και θα μπορούσε. Οι συνεντεύξεις που διεξάχθηκαν στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας φωτίζουν, τουλάχιστον, εν μέρει αυτό το βίωμα και διευρύνουν την ιστοριογραφία που αφορά τον ελληνικό κινηματογράφο. Η συνέντευξη με ένα ΄Παταφυσικό ζόμπι είναι επίσης μια από τις πρωτότυπες συνεισφορές της διατριβής.

Τα τελευταία χρόνια, γνωρίζει άνθηση στην Ελλάδα η λογοτεχνία τρόμου, φαντασίας και γενικώς είδους. Θα ήταν χρήσιμο η παρούσα έρευνα να επεκταθεί και πρς την κατασγραφή της εμπειρίας συγγραφέων αυτών των ειδών, οι οποίοι επίσης ήταν παραγκωνισμένοι επί δεκαετίας. Αυτό Ελλιπώς έχουν ερευνηθεί και φαινόμενα όπως το ASMR αλλά και το Cosplay, πρακτικές που τείνουν να συνδεθούν, μεταξύ άλλων, με το horror και το υποείδους του ζόμπι.

Τέλος, όπως έχω ήδη αναφέρει σε διάφορα σημεία του κειμένου, ελπίζω πως το ζόμπι θα αναγνωριστεί ως ένας φορέας θετικότητας και ελπίδας –κοινώς, αφύπνισης–, όπως υπήρξε για μένα σε όλο αυτό το διάστημα που εκπόνησα την παρούσα διατριβή.

Βιβλιογραφικές πηγές

1000 Gestalten. "Who are we?" 2017. Διαθέσιμο στο http://1000gestalten.de/en/the-collective/. Προσπελάστηκε στις 6 Ιουλίου 2017.

Abdelnour E, Jansen MO, Gold JA. 2022. "ADHD Diagnostic Trends: Increased Recognition or Overdiagnosis?" Mo Med. 2022 Sep-Oct;119(5):467-473. PMID: 36337990; PMCID: PMC9616454.

Ackermann, Hans and Jeanine Gauthier. 1991. "The Ways and Nature of the Zombi". *The Journal of American Folklore* Autumn 1991 Vol. 104 (414), 466-494.

Agamben, Giorgio. 2020. *Μέσα χωρίς σκοπό: Σημειώσεις για την πολιτική και τι είναι μια διάταξη.* Μετάφραση Αθηνά Παπαναγιώτου, Θάνος Ζαρταλούδης. Αθήνα: Νήσος.

Agency Report. 2023. "Fox News Leadership To Pay $787m Settlement Over Fake News Against Tech Firm". Διαθέσιμο στο https://leadership.ng/fox-news-to-pay-787m-settlement-over-fake-news-against-tech-firm/ Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.

Aldana Reyes, Xavier. 2014. "Beyond the Metaphor: Gay Zombies and the Challenge to Homonormativity". *Journal for Cultural and Religious Theory* 13, no. 22 (2014): 1-12.2-3, 6.

Alemi, Alexander A., Matthew Bierbaum, Christopher R. Myers and James P. Sethna. 2015. "You can run, you can hide: The epidemiology and statistical mechanics of zombies." Physical Review E 92, 052801.

Alexander, Jeffrey C. 2012. *Trauma: A Social Theory*. Malden: Polity Press.

Allkins, Kyle. 2010. '"Those Things" and "You People": Issues of Racism in Zombie Cinema' *Oakland Journal Number 19: Fall 2010* (2010).

Amburgy, Carissa. 2021. https://www.revenantjournal.com/wp-content/uploads/2021/12/012-Carrissa-Amburgy.pdf.

Amy, https://horrifyma.com/movie/zombi-child/, Προσπελάστηκε στις 30 Σεπτεμβρίου 2022.

Anthony, Claudia and Karim Kamara. 2023. "Kush: The drug killing West African Youth". 13 Ιανουαρίου 2023. Διαθέσιμο στο https://www.dw.com/en/kush-the-drug-killing-west-african-youth/a-64376696 Προσπελάστηκε στις 13 Σεπτεμβρίου 2023.

Argin, Gorsev, Burak Pak and Gandan Turkoglu. 2020. "Between Post-Flâneur and Smartphone Zombie: Smartphone Users' Altering Visual Attention and Walking Behavior in Public Space". International Journal of Geo-Information. 2020, 9. 700. doi:10.3390/ijgi9120700.

Armbruster, Jan and Peter Theiss-Abendroth. "Deconstructing the Myth of Pasewalk: Why Adolf Hitler's psychiatric treatment at the end of World War I bears no revelance." *Archives of Clinical Psychiatry (São Paulo)* 43 (2016): 56-59.

Arner, Kirk. 2023. "Net Neutrality: The Zombie Lie That Just Won't Die". 27 September 2023. Προσπελάστηκε στις 20 Οκτωβρίου 2023.

Attali, Jacques. 1984. *Noise: The political economy of music*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.

Backe, Hans-Joachim, and Espen Aarseth. "Ludic Zombies: An Examination of Zombieism in Games." In *DiGRA Conference*. 2013.

Badley, Linda. 2008. "Zombie Splatter Comedy from Dawn to Shaun: Cannibal Carnivalesque", στο Shaun McIntosh and M. Leverette (επιμ.). *Zombie Culture Autopsies of the Living Dead*. Lanham Md.: Scarecrow Press.

Baggaley, Kate. 2017, χωρίς σελίδα.

Bansak, Edmund G. 2003. *Fearing The Dark: The Val Lewton Career*. Jefferson: McFarland.

Barker, Kezia. 2020. "How to survive the end of the future: Preppers, pathology and the everyday crisis of insecurity" Transactions of the Institute of British Geographers. 2020, 45: 483-496.

Barratt, Emma L. and Nick J. Davis. 2015. "Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state". PeerJ 3:e851; DOI 10.7717/peerj.851, 1.

Baschiera, Stefano and Russ Hunter, 2016. "Introduction" στο Stefano Baschiera and Russ Hunter (eds.) *Italian Horror Cinema*. (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2016).

Bauman, Zygmunt. 1992. *Mortality, Immortality and Other Life Strategies*. Stanford: Stanford University Press.

Baynter, Lucy. 2020. "NETFLIX'S LA REVOLUTION AND WHY WE NEED MORE PERIOD HORROR PIECES". Διαθέσιμο στο https://www.syfy.com/syfy-wire/netflixs-la-revolution-and-why-we-need-more-period-horror-pieces Προσπελάστηκε στις 19 Νοεμβρίου 2023.

BBC News, "Clashes in Shanghai, China, over lockdown evictions – BBC News", https://www.youtube.com/watch?v=nSkSj9H_t9g 15 Απριλίου 2022, προσπελάστηκε στις 17 Απριλίου 2022.

BBC News. 2003. "Haiti makes voodoo official". Διαθέσιμο στο http://news.bbc.co.uk/2/hi/americas/2985627.stm

BBC, "Partygate: A timeline of the lockdown parties" https://www.bbc.com/news/uk-politics-59952395 21 Μαρτίου 2022, προσπελάστηκε στις 21 Μαρτίου 2022.

Beauvoir, Simone de. 1956. *The Second Sex*. Jonathan Cape.

Beck, Ulrich. 2006. Living in the world risk society A Hobhouse Memorial Public Lecture given on Wednesday 15 February 2006 at the London School of Economics. Economy and Society 35(3) August 2006: 329-345.

Bellairs, John and Brad Strickland. 1994. *The Drum, The Doll and The Zombie*. New York: Open Road.

Benshoff, Harry M. 1997. *Monsters in the Closet: Homosexuality and the Horror Film*. Manchester and New York: Manchester University Press

Benwell, Max. 2018. "Ghosting, Caspering and six new dating terms you've never heard of" https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2018/feb/28/six-new-dating-terms-youve-never-heard-of Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

Bertola, Giuseppe and Pietro Garibaldi. "The Structure and History of Italian Unemployment" , CESifo Working Paper, No. 907, Center for Economic Studies and ifo Institute (CESifo). Διαθέσιμο στο https://www.econstor.eu/bitstream/10419/76282/1/cesifo_wp907.pdf Προσπελάστηκε στις 30 Σεπτεμβρίου 2019.

Bishop, Kyle. 2010. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. Jefferson: McFarland.

Blauer, Robert. 1969. "Internal colonialism and ghetto revolt". *Social Problems* 16(4): 393-408.

Bloom, Harold. 2007. "Charlotte Brontë's 'Jane Eyre', in *Midwest Book Review*. Chelsea House Publishers: 2007, 245.

Box Office Mojo Χωρίς ημερομηνία. "28 Days Later…" Διαθέσιμο στο https://www.boxofficemojo.com/release/rl1262585345/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

Box Office Mojo. “Maze Runner: The Death Cure”. Διαθέσιμο στο https://www.boxofficemojo.com/release/rl3663955457/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

Box Office Mojo. Χωρίς ημερομηνία. “Maze Runner: The Scorch Trials”. Διαθέσιμο στο: https://www.boxofficemojo.com/release/rl3647178241/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

Box Office Mojo. “World War Z (2013)”. Διαθέσιμο στο: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0816711/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

Bordwell, David, Janet Staiger and Kristin Thompson. 1985. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge.

Braschiera, Stefano and Russ Hunter. 2017. “Introduction” στο Stefano Braschiera and Russ Hunter (eds.) *Italian Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Braun, Michelle. 2011. “It’s so hard to get good help these days: zombies as a culturally stabilizing force in fido”. Στο Christopher M. Moreman and Cory James Rushton (επιμ.). *Race, Oppression and the Zombie. Essays on Cross-Cultural Appropriations of the Caribbean Tradition*. Jeffererson: McFarland.

Brayton, Sean. 2012. "The Migrant Monsters of Multiculturalism in Andrew Currie’s Fido." στο Handel Kashope Wright, Michael Singh and Richard Race (επιμ.). *Precarious International Multicultural Education: Hegemony, Dissent and Rising Alternatives*. Leiden: Brill, 2012.

Brian, Mitch. 2010. *Maul of the Dead*. Woodstock: Dramatic Publishing.

Brillenburg Wurth, Kiene και Inge Van De Den. 2012. “Posthumously Speaking: Thanatography in a Posthuman Age”. *Frame, Journal of Literary Studies*. 25.1, 2012, 47-68.

Brioni, Simone, 2013. “Zombies and the Post-Colonial Italian Unconscious”. Cinergie, il Cinema e le altri. 166-167.

Broch, Hermann. 1930-1932. *Die Schlafwandler*. Rhein-Verlag.

Brontë, Charlotte. *Jane Eyre*. Χωρίς ημερομηνία. Garden City: Nelson Doubleday Inc.

Brooks Creagh, Anna. 2015. “American Zombielore: Voodoo, Cinema and the Undeath of Race”. Dissertation, University of California in Los Angeles.

Brooks, Max. 2006. “Zombie Wars”. Διαθέσιμο στο https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/discussion/2006/10/03/DI2006100300686.html Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2023.

Brown, James and Alex Conner. 2022. “Adult ADHD: A 21st Century Epidemic?” Διαθέσιμο στο https://www.medicalnewstoday.com/articles/adult-adhd-a-21st-century-epidemic Προσπελάστηκε στις 18 Δεκεμβρίου 2023.

Burgess, Tony. 1998. *Pontypool Changes Everything*. Toronto: ECW Press.

Burke, Edmund. 1757. *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. London: R. and J. Dodsley. Παρατίθεται στο Steegman, John. 1986. *The Rule of Taste: From George I to George IV*. Swindon: National Trust Classics.

Burton, Sir Richard. 1893. *Vikram and the Vampire; Or, Tales of Hindu Devilry*. London: Tylston and Edwards.

Caldwell Crosby, Molly. 2010. *Asleep: The Forgotten Epidemic that Remains One of Medicine’s Great Mysteries*. New York: Berkley Books.

Calvert, Peter. "Internal colonisation, development and environment." *Third World Quarterly* (2001): 51-63.

Calvert, Peter. 2001. “Internal Colonisation, development and environment”. *Third World Quarterly*, Vol. 22(1) 51-63.

Caples, Michille. 2014. “Michille: Origin and Meaning of the Term ‘Bodice Ripper’”. Διαθέσιμο στο https://eightladieswriting.com/2014/05/22/michille-caples-origin-and-meaning-of-the-term-bodice-ripper/ Προσπελάστηκε στις 2 Νοεμβρίου 2023.

Carey, M.R. 2014. *The Girl with All the Gifts*. London: Orbit Books.

Carroll, Noël, 1993. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. New York & London: Routledge.

Cassi, Davide. 2009. "Target Annihilation by Diffusing Particles in Inhomogenous Geometries." Physical Review E So (September): I-3.

Castro, Heather L. 2021. “Screening the Apocalypse: Zombies, Visual Art and the Grotesque in the Aftermath of Social Trauma”. A Dissertation submitted to the Temple University Board.

Catania, Kenneth C. “How Not to Be Turned into a Zombie”. Brain, Behavior and Evolution. 2018(92) 32-46.

CBC News. 2015. “Timeline|Same-sex rights in Canada”. Διαθέσιμο στο https://www.canada.ca/en/canadian-heritage/services/rights-lgbti-persons.html Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

CDC. 2011. “Preparedness 101: zombie pandemic”. Διαθέσιμο στο https://stacks.cdc.gov/view/cdc/6023 Προσπελάστηκε στις 19 Απριλίου 2020.

CDC. https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/timeline.html

Chalmers, David. 1993. *Toward A Theory of Consciousness*. Indianapolis: Indiana University Press.

Champion, Giulia, Roxanne Douglas and Stephen Shapiro (επιμ.). 2022. *Decolonizing the Undead: Rethinking Zombies in World Literature, Film and Media*. London: Bloomsbury.

Chaudhuri, Mohini. “Drew Barrymore On Why She Related To Her Zombie Character On Netflix’s Santa Clarita Diet”. 19 Μαρτίου 2018. Διαθέσιμο στο https://www.filmcompanion.in/interviews/drew-barrymore-on-why-she-related-to-her-zombie-character-in-netflixs-santa-clarita-diet. Προσπελάστηκε στις 30 Απριλίου 2022.

Chevalier, Jim. 2006. SUNDRIES: an eighteenth century newsletter. Nº 36 – June 24 2006”. Διαθέσιμο στο https://www.chezjim.com/sundries/s36.html Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023.

Chi Luu, “Very British Villains (And Other Anglo-Saxon Attitudes to Accents)”, διαθέσιμο στο https://daily.jstor.org/very-british-villains-and-other-anglo-saxon-attitudes-to-accents/, προσπελάστηκε στις 16 Αυγούστου 2019.

Chittley, Jordan. 2012. “Zombie-Proof Condos all Sold out in Kansas, Canadians still have Options.” Διαθέσιμο στο http://ca.news.yahoo.com/blogs/daily-buzz/zombie-proof-condos-soldkansas-canadians-still-options-195553711.html. Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμβρίου 2023.

Christensen, Bill. 2009. Surviving in Zombieland”. Διαθέσιμο στο http://www.technovelgy.com/ct/Science-Fiction-News.asp?NewsNum=2569 Προσπελάστηκε στις 10 Νοεμβρίου 2022.

Clark, MV. 2022. “The Zombie Keeps the Score” Διαθέσιμο στο https://www.thesplitsarchive.com/blog/2022/1/1/the-ζόμπι-keeps-the-score Προσπελάστηκε στις 22 Δεκεμβρίου 2023.

Clark, MV. The Splits.

Clasen, Mathias. 2010. “The Anatomy of the Zombie: A Bio-Psychological Look at the Undead Other.” Otherness: Essays and Studies 1.1, October 2010. https://otherness.dk/fileadmin/www.othernessandthearts.org/Publications/Journal_Otherness/Otherness__Essays_and_Studies_1.1/Anatomy_of_a_Zombie_01.pdf Προσπελάστηκε στις 12 Οκτωβρίου 2022.

Clasen, Mathias. 2012. “Monsters Evolve: A Biocultural Approach to Horror Stories”. *Review of General Psychology*. 16(2), 222-229.

Clemente, Bill. 2016a. “Compulsion and Desire in Three Zombie Films: Colin, Fido and Otto, or Up With Dead People.” Interdisciplinary Approaches to Surviving the Zombie Apocalypse Conference, 2016, 19.

Clemente, Bill. 2016b. “Corporate abuse and social inequality in robocop and fido”. Στο: Leisa Clark, Amana Firestone and Mary Pharr (επιμ.). *The Last Midnight: Essays on Apocalyptic Narratives in Millennial Media* (pp. 101-111). Jefferson, North Carolina: McFarland.

Clemson University. 2014. “Kudzu can release soil carbon, accelerate global warming”. Διαθέσιμο στο https://phys.org/news/2014-07-kudzu-soil-carbon-global.html Προσπελάστηκε στις 20 Μαΐου 2020.

Cocarla, Sasha. 2014. “A Love Worth Un-Dying For: Neoliberalism and Queered Sexuality in Warm Bodies”, στο Shaka McGlotten και Steve Jones (επιμ.) *Zombies and Sexuality: Essays on Desire and the Living Dead*. Jefferson: McFarland.

Cochet, Yves. 2011, στο Pablo Servigne και Raphael Stephens, How Everything Can Collapse: A Manual for our times.

Cohen, Jeffrey Jerome. 2007. "Monster culture (seven theses)." Στο *Gothic horror: A guide for students and readers* (2007): 198-217.

Collins, Chad. 2022. “Undead Reckoning: The History of the Fast Zombies” Διαθέσιμο στο https://www.dreadcentral.com/editorials/428911/undead-reckoning-the-history-of-fast-zombies/ Προσπελάστηκε στις 12 Οκτωβρίου 2022.

Conti, Gabi. 2020. “PSA: Zombie-ing Is the Dating Trend Here to F8ck Up Your Life During Coronavirus” Διαθέσιμο στο https://www.cosmopolitan.com/sex-love/a29210551/zombieing-dating-definition/ Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

Cook, Denise. 2014. “For a Good Time Scream: Sex Work and Plastic Sexuality in ‘Dystopic-modern’ Literature”, στο Shaka McGlotten and Steve Jones (επιμ.) *Zombies and Sexuality: Essays on Desire and the Living Dead*. Jefferson: McFarland and Company.

Cooke, Evan, Farnam Jahanian and Danny McPherson. 2005. The Zombie Roundup: Understanding, Detecting and Disrupting Botnets”. SRUTI ’05: Steps to Reducing Unwanted Traffic on the Internet Workshop.

Corbyn, Zoe. 2005. “An Introduction to ‘Pataphysics.” 9 Δεκεμβρίου 2005. Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/culture/2005/dec/09/8 Προσπελάστηκε στις 12 Σεπτεμβρίου 2023.

Cornett, Brandon. 2023. “21 Types of Zombies: Ideas and Inspiration for Fiction Writers” Διαθέσιμο στο https://www.cornettfiction.com/types-of-zombies-in-fiction/ Προσπελάστηκε στις 29 Δεκεμβρίου 2023.

Coutinho, Abby. Χωρίς ημερομηνία. “All Horror is Humour: Interview with Tony Burgess. Διαθέσιμο στο https://southshorereview.ca/interviews/all-horror-is-humour-interview-with-tony-burgess/ Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2020.

Coyle, Jake. 2013/2020. “’World War Z’: Israeli ‘Zombie wall’ theories prove infectious”. Διαθέσιμο στο https://english.alarabiya.net/variety/2013/06/26/-World-War-Z-Israeli-Zombie-wall-theories-prove-infectious- Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2023.

Creagh, Anna Brooks, 2015. “American Zombielore: Voodoo, Cinema and the Undeath of Race”. Dissertation, University of California in Los Angeles.

Creed, Barbara. 1992. *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. New York & London: Routledge.

Cresswell, Joanna. 2018. “Three Weeks in a 1960s Subterranean Dwelling, with Juno Calypso” https://www.anothermag.com/art-photography/10891/three-weeks-in-a-1960s-subterranean-dwelling-with-juno-calypso Προσπελάστηκε στις 6 Αυγούστου 2019.

Crossed. Rantoul: Avatar Press, 2008-2010.

Darcy, Oliver. 2023. https://edition.cnn.com/2023/02/17/business/fox-news-dominion-lies/index.html

Dawkins, Richard. 1989. *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.

Dawson, Leanne. 2015. “Queer European Cinema: queering cinematic time and space”. Studies in European Cinema, 12:3, 185-204, DOI: 10.1080/17411548.2015.1115696

de Beauvoir, Simone. 2010. *The Second Sex*. London: Jonathan Cape.

Deadwiller, Acamea. 2021. “Have you been zombied? https://www.mindbodygreen.com/articles/zombied-dating-trend Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

Del Guercio, Gino. 1986. “The Secrets of Haiti’s Living Dead”. Harvard Magazine, January-February 1986. Διαθέσιμο στο https://www.harvardmagazine.com/sites/default/files/zombie_1986_small.pdf, Προσπελάστηκε στις 10 Μαΐου 2018.

Delgado Mónica & José Sarmiento-Hinojosa. 2018. “My Films are a kind of critique to certain gay culture”. Διαθέσιμο στο https://desistfilm.com/bruce-labruce-interview/ Προσπελάστηκε στις 19 Σεπετεμβρίου 2020.

Dendle, Peter. 2001. *The Zombie Movie Encyclopedia*. Jefferson: McFarland.

Dendle, Peter. 2007, “The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety”, στο Niall Scott (επιμ.) *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. (New York: Rodopi, 2007), 48.

Derksen, Craig and Darren Hudson Hick. 2011. “Your zombies and you. Identity, emotion, and the undead”. In: Christopher M. Moreman and Cory James Rushton (eds.), *Zombies are Us: Essays on the Humanity of the Walking Dead* (pp. 11-23). Jefferson, North Carolina: Mcfarland & Company, 2011, 15.

Destination Hope, 2022. https://destinationhope.com/fighting-flakka-abuse-in-florida/

Diamond, Jared. 2005. *Collapse: How Societies Choose to Fail or Succeed*. New York: Viking Press.

Diaz-Amador, Jorge. “Camera Profiles – Arriflex 35-II Series”, διαθέσιμο στο http://cinematechnic.com/resources/arri_35-2. Προσπελάστηκε στις 17 Αυγούστου 2019.

Diksha Sundriyal, Diksha. 2022. “The Real Inspiration Behind Kingdom”. https://thecinemaholic.com/kingdom-netflix-true-story/ Προσπελάστηκε στις 22 Σεπτεμβρίου 2022.

Dillard, Richard and Henry Wilde. 1987. "*Night of the living dead*: It’s not like just a wind that’s passing through." American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film.

Dissman, Michelle Lea. Thesis https://ufdcimages.uflib.ufl.edu/AA/00/06/00/31/00001/mdissman-Thesis-_final_draft.pdf. Προσπελάστηκε στις 19 Οκτωβρίου 2022.

Doherty, Jean- Francois. “When fiction becomes fact: exaggerating host manipulation by parasites”. Biological Science Practices. *Proceedings of the Royal Society B*, *287*(1936), p.20201081, 1.

Doherty, Thomas. *Teenagers and Teenpics: the Juvenilization of American movies in the 1950s*. Boston: Unwin Hyman, 1988.

Dorleac, Laurence Bertrand. 2009. *Η Άγρια Τάξη* Αθήνα: Νεφέλη.

Drezner, Daniel D. 2011. *Theories of International Politics and Zombies*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.

Drosos, Yorgos. 2017. “Zombies and the Death of Mainstream Media: An Analysis of George A. Romero’s *Diary of the Dead*”. Taboo Transgression – Transcendence in Art & Science Conference Proceedings, Ionian University, Department of Audio and Visual Arts.

Drosos, Yorgos and Styliani-Anna Klimatsaki. 2022. “Flesh and Blood: Generic Monstrosities in Contemporary Greek Cinema”. Avanca International Film Conference Proceedings, 2022.

Dubois, Laurent. 2001. “Vodou and History” *Comparative studies in society and history* 43.1 (2001): 92-100.

Duggan, Lisa. 2003. *The Twilight of Equality*. Boston: Beacon Press.

Dumas, Zoe. 2021. “The Sadness: Humanity is a disease”. Διαθέσιμο στο https://movieweb.com/the-sadness-2021-movie-disease/ Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.

Duncan McIntosh, James. Fetishism and The Culture of the Automobile Thesis https://core.ac.uk/download/pdf/56369176.pdf

Eisner, Lotte. 1987. *Η Δαιμονική Οθόνη*. Μετάφραση Μάκης Μωραΐτης. Αθήνα: Αιγόκερως.

eKathimerini Newsroom. 2009. “Sex ring lured women with voodoo threats”. Διαθέσιμο στο https://www.ekathimerini.com/news/66131/sex-ring-lured-women-with-voodoo-threats/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2019.

Elidirissi, Rachad Chafiik. 2021. “THE REPRESENTATION OF THE ZOMBIE IN KOREAN FILMS: MEDIEVAL ZOMBIE VS MODERN ZOMBIE” στο Revolution in the Dead: The Cultural Evolution of the Zombie. 272-295. Διαθέσιμο στο https://www.revenantjournal.com/contents/the-representation-of-the-zombie-in-korean-films-medieval-zombie-vs-modern-zombie/ 2021 Προσπελάστηκε στις 19 Ιουλίου 2022.

Elliott-Smith, Darren. 2013. ‘Death is the New Pornography!’: Gay Zombies and Hypermasculine Cannibalism in Queer Horror στο Leon Hunt, Sharon Lockyer (επιμ.), *Screening the Undead: Vampires and Zombies in Film and Television*. London: Bloomsbury Publishing.

English, Kathy. 2009. “The Man in Question is Smith?” διαθέσιμο στο https://www.thestar.com/opinion/the-man-in-question-is-smith/article_fb51214c-68e3-5b41-8d37-14df4f6ac67d.html, προσπελάστηκε στις 10 Μαΐου 2018.

Fallon, Katy. 2023. ’It’s like smoking poison’: Sierra Leone’s youth battle addiction to a mystery drug”. Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/global-development/2023/sep/13/its-like-smoking-poison-sierra-leones-youth-battle-addiction-to-a-mystery-drug Προσπελάστηκε στις 13 Σεπτεμβρίου 2023.

Fandrich, Ina J. 2007. “Yorùbá Influences on Haitian Vodou and New Orleans Voodoo”. Journal of Black Studies. Vol. 37, No.5 (May 2007) pp. 775-791.

Faragher, Megan Lynn. 2021. “’Nazi Zombies!’: The Undead in Wartime and the Iconography of Mass Persuasion.” Revenant Online Journal. Revolution in the Dead: The Cultural Evolution of the Zombie. Pp. 69-92. https://www.revenantjournal.com/wp-content/uploads/2021/12/003-Megan-Lynn-Faragher-1.pdf

Fauer, Jon. 2017. History of ARRI in a Century of Cinema, Film And Digital Times Special Report, [pdf] διαθέσιμο στο http://www.filmanddigitaltimes.com/wp-content/uploads/2017/09/FDTimes-ARRI-Centennial-84-3.05-200m.pdf, προσπελάστηκε στις 17 Αυγούστου 2019, σελ. 5.

Fest, Racheal. 2019. “’ASMR´ media and the attention economy’s crisis of care”. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, 59 (2019).

Fisher, Austin and Johnny Walker. 2017. “Editorial: Italian Horror Cinema”. *Journal of Italian Cinema and Media Studies* 5, no. 2 (2017): 153-157.

Fojas, Camilla. 2017. *Zombies, Migrants and Queers: Race and Crisis Capitalism in Pop Culture*. Chicago: University of Illinois Press.

Foucault, Michel. 1978. *The History of Sexuality. Volume I: An Introduction*. Translated from the French by Robert Hurley. New York: Pantheon Books.

Foucault, Michel. 2003. *Society Must Be Defended: Lectures at the Collège de France, 1975–76*. Translated by David Macey. New York: Picador.

Foucault, Michel. 2007. *Security, Territory, Population: Lectures at the Collège de France, 1977-78*. Translated by Graham Burchell. London: Palgrave McMillan.

Fox, Randy. 2013. “Dig Cult Classic Cemetery Man at Logues’ Friday Night”. Διαθέσιμο στο: https://www.nashvillescene.com/arts_culture/dig-cult-classic-i-cemetery-man-i-at-logue-s-friday-night/article_46e4a52a-0c50-56c9-8305-93b50a16e653.html Προσπελάστηκε στις 10 Σεπτεμβρίου 2019.

FP Explainers. 2023. “Thai media worker dies of ‘overworking’: Explained how exhaustion can kill you”. Διαθέσιμο στο https://www.firstpost.com/explainers/thai-media-worker-dies-of-overworking-heart-attack-chornic-stress-exhaustion-karoshi-deaths-12131912.html Προσπελάστηκε στις 25 Δεκεμβρίου 2023

Freeland, Cynthia. 2004. “Horror and Art-Dread” στο Stephen Price (επιμ.) *The Horror Film*. New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press, 2004.

Funk Legacy Author, John. 2009. “Science Proves Frank West’s Zombie Survival Strategy Correct”. Διαθέσιμο στο https://www.escapistmagazine.com/science-proves-frank-wests-zombie-survival-strategy-correct/ Προσπελάστηκε στις 26 Νοεμβρίου 2022.

Gagne, Paul R. 1987. *The Zombies that Ate Pittsburgh: The Films of George A. Romero*. New York: Dodd Mead.

Gaidamowicz R, Deksnytė A, Palinauskaitė K, Aranauskas R, Kasiulevičius V, Šapoka V, Aranauskas L. 2018. "ADHD - the scourge of the 21st century?" Psychiatr Pol. 2018 Apr 30;52(2):287-307. English, Polish. doi: 10.12740/PP/67111. Epub 2018 Apr 30. PMID: 29975368.

Gal, Ram, Maayan Kaiser, Gal Haspel and Frederic Libersat. 2014. "Sensory Arsenal on the stinger of the parasitoid jewel wasp and its possible role in identifying cockroach brains." *PLoS One* 2014 Feb 26, 9(2): e89683.

Gardner, Kevin. 2021. "THE REASONS BEHIND THE ENDURING POPULARITY OF ROMANCE MOVIES". 1 Δεκεμβρίου 2021. Διαθέσιμο στο https://everymoviehasalesson.com/blog/2021/12/guest-editorial-the-reasons-behind-the-enduring-popularity-of-romances Προσπελάστηκε στις 12 Δεκεμβρίου 2023.

Garofoli, Gioacchino. 2016. The Italian Economic Development since the Post-War Period: Policy Lessons for Europe". Società Italiana degli Economisti. [PDF] Διαθέσιμο στο https://www.siecon.org/sites/siecon.org/files/oldfiles/uploads/2016/09/GAROFOLI.pdf Προσπελάστηκε στις 10 Σεπτεμβρίου 2019.

Garrett, Bradley. 2021. "Doomsday Preppers and architecture of dread". *Geoforum 127* (2021): 401-411.

Gaut, B., 1993. "The paradox of horror". *The British Journal of Aesthetics*, *33*(4), pp.333-345.

Gentiloni-Silveri, Umberto. 2015. "Italy 1990–2014: the transition that never happened." *Journal of Modern Italian Studies* 20, no. 2 (2015): 171-175.

Gerber, Timofei. 2019. "Eros and Thanatos: Freud's two fundamental drives". Epoché Philosophy Monthly. Διαθέσιμο στο https://epochemagazine.org/20/eros-and-thanatos-freuds-two-fundamental-drives/ Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.

Gigova, Radina. 2018. "16 Nigerian Women are safe after voodoo death threats and forced prostitution, police say". 1 Φεβρουαρίου 2018. Διαθέσιμο στο https://edition.cnn.com/2018/02/01/world/nigerian-women-voodoo-threats-spain/index.html. Προσπελάστηκε στις 12 Δεκεμβρίου 2023.

Ginalis, Elizabeth. Χωρίς ημερομηνία. "The Zombification process". Διαθέσιμο στο https://sites.duke.edu/ginalisgh323/zombification-process/ Προσπελάστηκε στις 30 Οκτωβρίου 2022.

Ginalis, Elizabeth. "Zombi in Haiti". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://sites.duke.edu/ginalisgh323/zombi-in-haiti/. Προσπελάστηκε στις 30 Οκτωβρίου 2022.

Ginalis, Elizabeth. "Zombie Project". Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://sites.duke.edu/ginalisgh323/zombie-project/ Προσπελάστηκε στις 30 Οκτωβρίου 2022.

Girard, Rene. 2017. *Η βία και το ιερό: Το εξιλαστήριο θύμα*. Μετάφραση Κωστής Παπαγιώργης. Αθήνα: Πλέθρον.

Glasgow Caledonian University. 2023. "Diagnosis Zombie project wins top e-Learning Excellence Award". Διαθέσιμο στο https://www.gcu.ac.uk/aboutgcu/universitynews/shls-diagnosis-zombie-project-wins-top-e-learning-excellence-award Προσπελάστηκε στις 12 Νοεμβρίου 2023.

Goldfarb, Brent. 2012. "Book Review: John Quiggin: Zombie Economics: How Dead Ideas Still Walk among Us. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2010. 238 pp. $16.95 / £9.95, cloth." Administrative Science Quarterly 57 (1)156–158.

Gonzalez-Fernandes, Pedro. 2014. “Communicating Fear in Film Music: A Sociophobic Analysis of Zombie Film Soundtracks”. A Master of Arts Thesis submitted to the University of Maryland, College Park.

Goodpaster, Caitlin. “The Neuroscience of Zombies: Unmasking the Zombie Mind.” Διαθέσιμο στο https://knowingneurons.com/blog/2023/10/30/the-neuroscience-of-zombies-unmasking-the-zombie-mind/ προσπελάστηκε στις 22 Νοεμβρίου 2022.

Goto-Jones, Chris. 2015. “Zombie Apocalypse as Mindfulness Manifesto (After Žižek)”. [PDF] Διαθέσιμο στο www.mentalpraxis.com/uploads/4/2/5/4/42542199/goto-jones_zombie_mindfulness_manifesto.pdf Προσπελάστηκε στις 10 Ιανουαρίου 2023.

Goffman Erving, 1956. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday.

Grahame-Smith, Seth. 2009. *Pride and Prejudice and Zombies*. Philadelphia: Quirk Books.

Grilli, Alessandro. 2012. “Queering the Dead: Gay Zombies in the Dark Room” στο Antosa, Silva (ed.) *Queer Crossings: Theories, Bodies, Texts*. Milano: Mimesis International.

Grizzell, Trevor. 2014. “Re-animating the Social Order: Zombies and Queer Failure”, στο Shaka McGlotten και Steve Jones (επιμ.) *Zombies and Sexuality: Essays on Desire and the Living Dead*. Jefferson: McFarland.

Gržinić, Marina. 2018. “Exclusion and the Dead”. Διαθέσιμο στο https://parsejournal.com/article/exclusion-and-the-dead/ Προσπελάστηκε στις 9 Δεκεμβρίου 2023.

Gutierrez, Ramón A. 2004. “Internal Colonialism: An American Theory of Race”. Du Bois Review, 1:2 (2004), 281-295.

Hall, John. 1992. Hall’s *Dictionary of Subjects and Symbols in Art.* London: John Murray.

Hamilton, Edith. 1969. *Mythology: Timeless Tales of Gods and Heroes*. New York: Mentor, 1969.

Han, Byung-Chul. 2017. *Psychopolitcs: Neoliberalism and New Technologies of Power.* London, New York: Verso.

Han, Byung-Chul. 2015. *The Burnout Society*. Μετάφραση Erik Butler. Stanford: Stanford Briefs.

Haraway, Donna. 2014. *Το μανιφέστο των σάιμποργκ: Επιστήμες, Τεχνολογία και Σοσιαλιστικός Φεμινισμός στα τέλη του 20ού αιώνα*. Μετάφραση Γιάννης Πεδιώτης. Αθήνα: Τοποβόρος.

Harrington, Adam. 2010. “The Gay Rights Movement in Illinois: A History.” Διαθέσιμο στο https://web.archive.org/web/20220528161639/https://www.cbsnews.com/chicago/news/the-gay-rights-movement-in-illinois-a-history/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

Henderson, Alex. 2023. "Gender Mischief: Trickster Characters and Non-binary Identity in Young Adult Fiction." PhD dissertation, University of Canberra, 2023, 325.

Herskovits, Melville Jean. 1937. *Life in a Haitian valley*. Anchor Books.

Hines, Terence. 2008. "Zombies and Tetrodotoxin." *Skeptical Inquirer* 32, no. 3 (2008): 60.

Hoermann, Raphael. 2017. “Figures of terror: The “zombie” and the Haitian Revolution”, Atlantic Studies, 14:2, 152-173, 2017, 153.

Homepage of the Dead. 1997. “Interview with Karl Harman and Marilyn Easman” Διαθέσιμο στο www.homepageofthedead.com/films/night/interviews_1.html Προσπελάστηκε στις 26 Μαΐου 2018.

Hoover-Miller, Susan. 2019. “Flakka: The Zombie Drug”. Διαθέσιμο στο https://www.rn.com/headlines-in-health/flakka-zombie-drug/ Προσπελάστηκε στις 19 Μαΐου 2020.

Hard Times, The. 2023. “30 Movies Ranked By How Much Cooler That Would Be Than How The World Is Actually Ending”. Διαθέσιμο στο https://thehardtimes.net/lists/30-zombie-movies-ranked-by-how-cooler-that-would-be-than-how-the-world-is-actually-ending/ Προσπελάστηκε στις 30 Οκτωβρίου 2023.

Hudson Newsroom. 2009. “Fallout Shelters were the rage in the ‘50s and ‘60s” στο https://www.rivertowns.net/news/971644-fallout-shelters-were-rage-50s-and-60s, Προσπελάστηκε στις 16 Σεπτεμβρίου 2019.

Hughes, David P., Sandra B Andersen, Nigel L Hywel-Jones, Winanda Himaman, Johan Billen and Jacobus J Boomsma. 2011. “Behavioral mechanisms and morphological symptoms of zombie ants dying from fungal infection”. BMC Ecology, 2011, 2.

Hunt, Nathan. 2015. "A utilitarian antagonist: The zombie in popular video games." *The zombie renaissance in popular culture*.

Huxley, Aldous. 1937. *Do What You Will*. London: Watts and Co.

IMDb, “Fido Technical Specifications” https://m.imdb.com/title/tt0457572/technical?ref_=tt_ql_sm Προσπελάστηκε στις 20 Αυγούστου 2022.

IMDb. Χωρίς ημερομηνία. “Night of the Living Dead (1968) – Technical Specifications”. Διαθέσιμο στο https://www.imdb.com/title/tt0063350/technical?ref_=tt_ql_dt_6 Προσπελάστηκε στις 17 Αυγούστου 2019.

Ingebretsen, Edward. “Monster-Making: A Politics of Persuasion”. *Journal of American Culture, 21* (2), 25-34.

Ionesco, Eugene, 1962. *Rhinoceros*, στο *Rhinoceros – The chairs – The Lesson*, μετάφραση Donald Watson. London: Penguin.

Jacques, Norbert. 1922. *Dr. Mabuse, der Spieler*.

Jacques, Norbert. 1932. *Das Testament des Dr. Mabuse*.

Jewell, Richard B. 2007. *The Golden Age of Cinema: Hollywood, 1929-1945*. Hoboken: Wiley-Blackwell.

Johnson, Nicole. 2020. “How horror movies can help people overcome real-world trauma: Films that terrify you today may improve your fear responses tomorrow – and could provide relief from anxiety and stress”. Διαθέσιμο στο: https://www.nationalgeographic.com/science/article/howhorror-movies-can-help-overcome-trauma-and-relieve-stress. Προσπελάστηκε στις 10 Απριλίου 2021.

Jones, Stephen. 2021. “China says a media worker collapsed and died as a result of the country’s brutal ‘996’ culture – and now the state is promising to clamp down on unpaid overtime.” Διαθέσιμο στο https://www.businessinsider.com/chinese-tech-worker-died-overwork-countrys-996-work-culture-2021-8 Προσπελάστηκε στις 25 Δεκεμβρίου 2023.

Jones, Steve. 2011. “Porn of the Dead: Necrophilia, Feminism and Gendering the Undead” στο Moreman, C. and Rushton, C. (eds.) *Zombies Are Us: Essays on the Humanity of the Walking Dead*. Jefferson: McFarland. Διαθέσιμο στο https://www.academia.edu/2212616/Jones_S_2011_Porn_of_the_Dead_Necrophilia_Feminism_and_Gendering_the_Undead_Moreman_C_and_Rushton_C_eds_Zombies_Are_Us_Essays_on_the_Humanity_of_the_Walking_Dead_Jefferson_McFarland Προσπελάστηκε στις 2 Ιουνίου 2022.

Joyce, James. 1922. *Ulysses*. Paris: Shakespeare and Company.

Kael, Pauline. 1963. “Circles and Squares” στο Film Quarterly, 16(3), 12-26.

Kagen, Melissa. 2017. “Zombie Parsifal: Undead Walkers and Post-apocalyptic Stagings." *The Opera Quarterly* 33, no. 2 (2017): 122-139.

Kearney, Richard. 2006. Ξένοι, Θεοί και Τέρατα. Μτφρ. Νίκος Κουφάκης. Αθήνα: Ίνδικτος.

Kee, Chera. 2017. *Not Your Average Zombie: Rehumanizing the Undead from Voodoo to Zombie Walks.* Austin: University of Texas Press.

Kellner, 1995, 199-201.

Khan, M. Moosa. 2022. “Examinig Gentrification: a new internal colonialism”. Διαθέσιμο στο: https://www.inversejournal.com/2022/03/27/examining-gentrification-a-new-internal-colonialism-an-academic-essay-by-m-moosa-khan Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμβρίου 2023.

Kim, Karsten. 2020. “Kingdom Season 2 Explains What Caused The Zombie Outbreak” Διαθέσιμο στο https://screenrant.com/kingdom-season-2-zombie-outbreak-origin-explained/ Προσπελάστηκε στις 22 Σεπτεμβρίου 2022.

King, Stephen. 2010. *Danse Macabre*. New York: Scribner.

Kitta, Andrea. 2019. *The Kiss of Death: Contagion, Contamination and Folklore*. Utah State University Press.

Knickerbocker, Dale. 2015. "Why zombies matter: The undead as critical posthumanist." *bohemica litteraria* 18, no. 2 (2015): 59-82.

Koehler, Robert. 2001. “Dead Creatures”. https://variety.com/2001/film/reviews/dead-creatures-1200552551/ Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

Krugman, Paul. 2020. *Arguing with Zombies: Economics, Politics and the Fight for a Better Future (Illustrated Version)*. New York: W.W. Norton & Company.

Kruvand, Marjorie and Fred B. Bryant, “Zombie Apocalypse: Can the Undead Teach the Living How to Survive an Emergency?” Public Health Reports / November – December 2015 / Volume 130. 655-663. PDF. Διαθέσιμο στο https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4612174/pdf/phr130000655.pdf Προσπελάστηκε στις 24 Νοεμβρίου 2023.

Kyllönen-Sara-aho, Sallamaari. 2016. ""'Reader, I buried him": the rewritten representations of femininity and survival in the mash-up novels Pride and prejudice and zombies, Jane Slayre, and Little vampire women." Master's thesis, Itä-Suomen yliopisto.

LaBruce, Bruce. “Otto: an introduction”. Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://incognitumhactenus.wordpress.com/otto-an-introduction/ Προσπελάστηκε στις 11 Δεκεμβρίου 2022.

Lapin, Andrew. 2020, “’Zombi Child’: When the real horror is colonialism” https://www.npr.org/2020/01/23/798864658/zombi-child-when-the-real-horror-is-colonialism. Προσπελάστηκε στις 30 Σεπτεμβρίου του 2022.

Łapińska, Joanna. 2020. “Vibrations of Worldly Matter. ASMR as Contemporary Musique Concrète, The Polish Journal of Aesthetics 57 (2/2020), pp. 21–35. DOI: 10.19205/57.20.1

Last, John. 2022. “What Happened to Europe’s Public Bunkers?” διαθέσιμο στο https://foreignpolicy.com/2022/05/08/europe-public-bunkers-nuclear-war-russia-ukraine-civil-defense/ Προσπελάστηκε στις 6 Δεκεμβρίου 2023.

Lauro, Sarah Juliet and Karen Embry. 2008. "A zombie manifesto: The nonhuman condition in the era of advanced capitalism." *boundary 2* 35, no. 1 (2008): 85-108.

Lauro, Sarah Juliet. 2013. “’Sois mort et tais toi’: zombie mobs and student protests”, στο *Zombies in the Academy: Living Death in Higher Education*. Bristol: Intellect, 2013, 281.

Lauro, Sarah Juliet. 2015. *The Transatlantic Zombie: Slavery, Rebellion, and Living Death*. New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press.

Lavin, Chad and Chris Russill. 2010. "The Ideology of the Epidemic". *New Political Science* 32(1): 65-82.

Leuchter, Tyson, 2020. "LES ARISTOCRATS, MANGEURS DE PEUPLE: O ZOMBIES, REVOLUTION AND NETXLIX'S LA RÉVOLUTION". Διαθέσιμο στο https://ageofrevolutions.com/2020/11/12/les-aristocrates-mangeurs-de-peuple-on-zombies-revolution-and-netflixs-la-revolution/ Προσπελάστηκε στις 19 Νοεμβρίου 2023.

Levin, Josh. 2004. "Dead Run. How did movie zombies get so fast?" Διαθέσιμο στο https://slate.com/culture/2004/03/how-did-movie-zombies-get-so-fast.html Προσπελάστηκε στις 19 Μαΐου 2020.

Little, Amanda. 2022. "The Preppers were right all along." Διαθέσιμο στο https://www.bloomberg.com/opinion/articles/2022-11-06/climate-change-is-launching-a-new-generation-of-preppers Προσπελάστηκε στις 5 Δεκεμβρίου 2023.

Littlewood, Roland and Chavannes Douyon. 1997. "Clinical Findings in three cases of Zombification". The Lancet, 1997, 350: 1094-1096, 1094.

Llghtle, Morgan. 2021.. "The incandescent rage of New Queer Cinema is as necessary now as it was 30 years ago". Διαθέσιμο στο https://xtramagazine.com/culture/new-queer-cinema-now-211275 Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020.

Localathens. "god: shopping mall." 2009. διαθέσιμο στο https://www.flickr.com/photos/30486956@N06/4225588375/in/set-72157622970169497 Προσπελάστηκε στις 29 Οκτωβρίου 2023.

Lowry Edward and Richard deCordova. 1984. "Enunciation and the Production of Horror in White Zombie". Στο Barry Keith Grant (επιμ.), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*. Metuchen, London: The Scarecrow Press.

Luckhurst, Roger. 2015. *Zombies: A Cultural History*. London: Reaktion Books.

Lupsha, Jonny. 2023. Ανάρτηση στην ομάδα Incredibly Strange Films https://www.facebook.com/photo/?fbid=10105977116872133&set=gm.2544795165695908&idorvanity=285434271632020 Προσπελάστηκε στις 26 Ιουνίου 2023.

Maberry, Jonathan. 2008. *Zombie CSU: The Forensics of the Living Dead*. Edinburgh: Citadel.

Maberry, Jonathan. Χωρίς ημερομηνία. "Non-fiction books". Διαθέσιμο στο https://www.jonathanmaberry.com/non-fictionbooks.cfm Προσπελάστηκε στις 21 Νοεμβρίου 2023.

MacKenzie, Steven. 2013. "George A. Romero: 'The Walking Dead is a soap opera with occasional zombies". Διαθέσιμο στο https://www.bigissue.com/culture/film/george-romero-walking-dead-soap-opera-occasional-zombies/ Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2017.

Mahoor Zahid. 2021. *Traumatic Zombies*. New Delhi, London, New York, Nairobi: Blue Rose Publishers.

Mank, Gregory William. 1990. *Lugosi and Karloff: The Story of a Haunting Collaboration.* Jefferson: McFarland.

Mann, Klaus. 1936. *Mephisto*. Amsterdam: Querido.

Mann, Thomas, 1929. *Mario und der Zauberer*.

Marks, Laura Helen. 2014. “I Eat Brains… or Dick! Sexual Subjectivity and the Hierarchy of the Undead in Hardcore Film”, στο Shaka MGlotten και Steve Jones (επιμ.). *Zombies and Sexuality: Essays on Desire and the Living Dead*. (Jefferson: McFarland).

Marsili, Lorenzo. 2022. *Πανυφήλια Πολιτική*. Μετάφραση, Γιώργος Δρόσος. Αθήνα: Τοποβόρος.

Marzano, Giancarlo, Giuseppe Guida and Maurizio Rozenweig. 2018. *Zilf (Zombie I’d like to fuck)*. Martiniscuro: Edizioni Inkiestro.

Matheson, Richard. 1954. *I Am Legend*. New York: Gold Medal Books.

Mattera, Jason. 2010. *Obama Zombies: How the Liberal Machine Brainwashed My Generation*. New York: Threshold Editions.

Mayo, Liam and Shamim Miah. 2021. “Zombie Disciplines: Knowledge, Anticipatory Imagination and Becoming in PostNormal Times”. World Futures Review 2021. Vol. 0(0) 1-15.

Mbembé, Joseph-Achille. 2003. “Necropolitics” *Public Culture*. Vol. 15 (1) pp. 11-40.

McCurry, Justin. 2017. “Japanese Woman ‘Dies from overwork’ after logging 159 hours of overtime in a month” Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/world/2017/oct/05/japanese-woman-dies-overwork-159-hours-overtime Προσπελάστηκε στις 26 Δεκεμβρίου 2023.

McGlotten, Shaka. “Zombie Porn: necropolitics, sex and queer sexualities”. *Porn Studies* 1, no. 4 (2014). 36—377.

McMahon, James. 2021. “Undead on Arrival: Should zombies run or lurch?” Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/culture/2021/jun/21/should-zombies-run-or-lurch. Προσπελάστηκε στις 19 Ιουλίου 2021.

McReynolds, Philip. 2005. “Zombie Cinema and the Anthropocene: Posthuman Embodiment and Agency at the End of the World.” *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image* 7 (2015): 149-168.

McReynolds, Philip. 2015. “Zombie Cinema and the Anthropocene: Posthuman Embodiment and Agency at the End of the World.” *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image* 7 (2015): 149-168.

Meijer, Wessel. 2023. “Switzerland Reintegrates Bunkers into the National Defense Strategy due to Russo-Ukrainian War.” Διαθέσιμο στο https://finabel.org/switzerland-reintegrates-bunkers-into-the-national-defence-strategy-due-to-russo-ukrainian-war/ Προσπελάστηκε στις 6 Δεκεμβρίου 2023.

Menninghaus, Winfried. 2003. *Disgust: The Theory and History of a Strong Sensation*. Translated by Howard Eiland and Joel Golb. New York: State University of New York Press.

Métraux, Alfred. 1974. *Voodoo*, Μετάφραση Hugo Charteris. London: Sphere.

Michailidis, Lazaros, Emili Ballaguer-Ballester, Xun He. 2018. “Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge”. *Frontiers in Psychology* 2018(9); Article 1682.

Miller, Alyssa. 2022. “Two Reasons Why ’28 Days Later’ Could Never Be Made Today”. Διαθέσιμο στο https://nofilmschool.com/why-28-days-later-couldn't-be-made-today Προσπελάστηκε στις 27 Δεκεμβρίου 2022.

Millward, David. 2023. “Fury as Donald Trump says immigrants ‘poison blood’ of US.” Διαθέσιμο στο https://www.telegraph.co.uk/world-news/2023/10/06/donald-trump-far-right-immigrants-poison-blood-us/ Προσπελάστηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2023.

Mogg, Ken. 2009. The Day of the Claw: A Synoptic Account of Alfred Hitchcock's *The Birds*". Διαθέσιμο στο https://www.sensesofcinema.com/2009/towards-an-ecology-of-cinema/hitchcock-birds-synoptic-account/ Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023.

Moneo, Cameron. 2009. "The Horror of "This Pretty World": Progressive Pessimism in Val Lewton's Films and Novels". Thesis submitted to York University, Toronto, Ontario.

Mooney, Darren. 2012. "When the economy's struggling, horror movies do well". Διαθέσιμο στο https://www.thejournal.ie/readme/column-when-the-economys-struggling-horror-movies-do-well-639123-Oct2012/ Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023.

Mouflard, Claire. 2016. "Zombies and Refugees: Variations on the 'Post-Human' and the 'Non-human' in Robin Campillo's Les Revenants and Fabrice Gobert's Les Revenants (2012-2015)", Humanities 2016, 5, 48; doi: 10.3390/h5030048.

Muir, John Kenneth. 2002. Horror Films of the 1970s. Jefferson: McFarland & Company.

Mulvey, Laura. 2005. *Οπτικές και άλλες απολαύσεις*. Μετάφραση Μαργαρίτα Κουλεντιανού. Αθήνα: Παπαζήσης.

Muntean, Nick. Nuclear death and radical hope in Dawn of the Dead and On the Beach." Στο Sarah J. Lauro and Deborah Christie (eds.) *Better off dead: The evolution of the zombie as post-human*. New York: Fordham University Press: 81-98.

Musil, Robert. 1930-1943. *Der Mann ohne Eigenschaften*. 1930-1943. Hamburg: Rowohlt Verlag.

Nastasi, Alison. 2015. "'I'm More Into Outsiders Than Insiders': Auteur Bruce LaBruce on His Queer Canon, Porn, and Why Zombies Are Anti-Capitalist" διαθέσιμο στο https://www.flavorwire.com/515695/im-more-into-outsiders-than-insiders-auteur-bruce-labruce-on-his-queer-canon-porn-and-why-zombies-are-anti-capitalist, Προσπελάστηκε στις 18 Σεπτεμβρίου 2022.

National Geographic. 2023. "Gentrification". Διαθέσιμο στο https://education.nationalgeographic.org/resource/gentrification/ Προσπελάστηκε στις 2 Νοεμβρίου 2023.

Neal, Arthur. 1998. *National Trauma and Collective Memory*. London, New York.

Neale Hurston, Zora. 2009. *Tell My Horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica.* New York: Harper Perennial.

Neale, Steve. 2000. "Questions of Genre", στο Stam, Robert, and Toby Miller (επιμ.). *Film and theory: an anthology*. Hoboken: Wiley-Blackwell.

Nelson, Lindsay. 2019. "Embracing Abjection, Reclaiming Agency: New Possibilities for the Zombie and the Social Recluse in NEET of the Living Dead" στο Studies in the Humanities: Special Thematic Volume: Global East Asian Cinema: Abjection and Agency, 2019, 11.

New York Invasive Species (IS) Information. 2019. "Kudzu". Διαθέσιμο στο https://nyis.info/invasive_species/kudzu/ Προσπελάστηκε στις 20 Μαΐου 2020.

Newman, Kim. 2011. *Nightmare Movies: Horror on Screen Since the 1960's*. London: Bloomsbury.

Nguyen, Qui. 2008. *Living Dead in Denmark*. New York: Broadway Play Publishing.

Night, Catherine. 2015. "A Philosophy of Homosexuality – An interview with Bruce LaBruce. 21 Απριλίου 2015. Διαθέσιμο στο https://fourthreefilm.com/2015/04/a-philosophy-of-homosexuality-an-interview-with-bruce-labruce/ Προσπελάστηκε στις 19 Σεπτεμβρίου 2020.

Noh, Jean. 2018. Διαθέσιμο στο https://www.screendaily.com/news/train-to-busan-director-yeon-sang-ho-working-on-sequel/5131622.article Προσπελάστηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2020.

Notaker, Hallvard, Giles Scott-Smith and David J. Snyder. 2016. *Reasserting America in the 1970s: US public diplomacy and the rebuilding of America's image abroad*. Manchester: Manchester University Press.

NPR Staff. 2014. "The Secret Behind Romero's Scary Zombies: 'I Made Them The Neighbors'" διαθέσιμο στο https://www.npr.org/2014/07/20/332644099/the-secret-behind-romeros-scary-zombies-i-made-them-the-neighbors Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2019.

Nugent, Connie. Gilbert Berdine and Kenneth Nugent. 2018. "The undead in culture and science". *Baylor University Medical Center Proceedings*, vol. 31, no. 2, pp. 244-249. Taylor & Francis.

O'Brien, Brad. 2008. "Vita, Amore, e Morte – and lots of gore: The Italian zombie film", στο S. McIntosh and M. Leverette (επιμ.), *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*, (Lanham, MD: Scarecrow Press, 2008), 59, παρατίθεται στο Todd Platts, 2017, "A comparative analysis of the factors driving film cycles: Italian and American zombie film production, 1978-82". *Journal of Italian Cinema & Media Studies*. Vol. 5(2) 2017. doi: 10.1386/jicms.5.2.191_1, 197.

Oler, Tammy. 2008. "George A. Romero Explains Why Fast Zombies Could Never Exist (Hint: Weak Ankles)". Διαθέσιμο στο: https://www.vulture.com/2008/02/george_a_romero_explains_why_f.html Προσπελάστηκε στις 29 Αυγούστου 2022.

Ollett, Robyn, 2019. "A QUIET PLACE: WHY IT MADE ME WANT TO SCREAM". Fantastika Journal Volume 3, Issue 1, January 2019, 161-163, 163.

Oprisan A, Baettig-Arriagada E, Baeza-Delgado C, Martí-Bonmatí L. 2022. "Prevalence of burnout syndrome during the COVID-19 pandemic and associated factors." Radiologia (Engl Ed). 2022 Mar-Apr;64(2):119-127. doi: 10.1016/j.rxeng.2021.09.009. PMID: 35504677; PMCID: PMC9055794.

Oxfam International. 2023. "Richest 1% bag nearly twice as much wealth as the rest of the world put together over the past two years". Διαθέσιμο στο https://www.oxfam.org/en/press-releases/richest-1-bag-nearly-twice-much-wealth-rest-world-put-together-over-past-two-years Προσπελάστηκε στις 20 Ιανουαρίου 2023.

Paffenroth, Kim. 2006. *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth*. Waco: Baylor University Press.

Parmet, Sharon. 2021. "Zombie genes? Research shows some genes come to life in the brain after death". Διαθέσιμο στο https://today.uic.edu/zombie-genes-research-shows-some-genes-come-to-life-in-the-brain-after-death/ Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2023.

Paterson, Lawrence. 2006. *Weapons of Destruction: German Frogmen and Midget Submarines of World War II*. Barnsley: Chatham Publishing.

Pauwels, Louis and Jacques Bergier, *The Morning of the Magicians*. Vermont: Destiny Books, 2009 ή Paris: Editions Gallimard, 1960.

Peckham, Robert, 2023. *Fear: An Alternative History of the World*. London: Profile Books.

Perry, Philippa. 2023. “I am so lonely and so isolated, I feel I’m living like a zombie” Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2023/nov/19/i-am-lonely-and-isolated-living-like-a-zombie-philippa-perry Προσπελάστηκε στις 22 Νοεμβρίου 2023.

Peter, Clarke “Pataphysics: A Secret Weapon for Creativity. Διαθέσιμο στο https://medium.com/blankpage/pataphysics-a-secret-weapon-for-creativity-8fdfb4574a3b Προσπελάστηκε στις 12 Σεπτεμβρίου 2023.

Phillips, Kendall. 2005. *Projected Fears: Horror Films and American Culture*. Westwood: Greenwood Publishing Group.

Pinderhughes, Charles. 2010. “Toward a new theory of internal colonialism”. *Socialism and Democracy* 25(1): 235-256.

Platts, Todd K. 2013. “Producing the American Zombie Film: A Sociological Understanding of the Genesis and Evolution of a Genre”. A Dissertation Presented to the Graduate School University of Missouri.

Platts, Todd K. 2016. “From White Zombies to Night Zombies and Beyond: The Evolution of the Zombie in Western Popular Culture”, στο Barbara Brodman and James E. Doan (επιμ.), *The Supernatural Revamped: From Timeworn Legends to Twenty-first Century Chic*. Teaneck: Fairleigh Dickinson University Press.

Platts, Todd K. 2017. “A comparative analysis of the factors driving film cycles: Italian and American zombie film production, 1978-82”. *Journal of Italian Cinema & Media Studies*. Vol. 5(2) 2017. doi: 10.1386/jicms.5.2.191_1, 197.

Platts, Todd. 2013. “Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture”. *Sociology Compass* (2013); 7 547-560, 10.1111/soc4.12053, 549-550.

Poole, W. Scott. 2017. “Dispatches of the Dead: World War Z and the Post- vietnam Combat Memoir”, στο Kyle William Bishop and Angela Tenga (επιμ.). T*he Written Dead: Essays on the Literary Dead*. (Jefferson: McFarland).

Poon, Stephen. 2016. “Love, Peace and Psychedelia: the Role of Symbols in the Sixties Counterculture” *International Journal of Multidisciplinary Approach & Studies* 3, no. 1 (2016), 157.

Pop, Doru. 2018. *The Age of Promiscuity: Narrative and Mythological Meme Mutations in Contemporary Cinema and Popular Culture*. Lanham: Rowman and Littlefield.

Pope, Norris. 2013. *Chronicle of a Camera: The Arriflex 35 in North America, 1945-1972*. Jackson: University Press of Mississipi, 2013.

Popkin, Jeremy D. 2012. *A Concise History of The Haitian Revolution*. Chichester: Wiley-Blackwell.

Povinelli, Elizabeth. 2011. *Economies of Abanonment*. Durham: Duke University Press.

Pratt, Mary Louise. 1992. *Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation*. London: Routledge.

Price, Matthew. 2015. “Zombies refused to stay dead after 1950s ban in comics”. Διαθέσιμο στο https://eu.oklahoman.com/story/entertainment/television/2015/08/28/zombies-refused-to-stay-dead-after-1950s-ban-in-comics/60727151007/ Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023.

Price, Sir Udevale Bartholomew. 1796. *An Essay on the picturesque as compared with the sublime and beautiful; and, on the use of studying pictures for the purpose of improving real landscape*. London: J. Robson. Παρατίθεται στο Steegman, John. 1986. *The Rule of Taste: From George I to George IV*. Swindon: National Trust Classics.

Prisbylla, Andy. 2017. “Legacy of The Dead: An Introduction”. Διαθέσιμο στο: https://www.library.cmu.edu/blog/information-environment/10232017 Προσπελάστηκε στις 16 Αυγούστου, 2019.

Proimakis, Joseph. 2009. Review of TO KAKO – EVIL IN THE TIME OF HEROES. http://www.quietearth.us/articles/2009/09/30/Review-of-TO-KAKO-II-EVIL-IN-THE-TIME-OF-HEROES.

PTI, “Kingdom writer, director on creating the zombie thriller series: Hunger was the starting point” https://indianexpress.com/article/entertainment/web-series/kingdom-writer-director-zombie-thriller-korean-series-netflix-7415934/

Quiggin, John. 2010. *Zombie Economics: How Dead Ideas Still Walk Among Us.* New Jersey: Princeton University Press.

Recker, Laurel. 2018. “Zombie Palimpsests: Translating US Occupation in White Zombie”. Διαθέσιμο στο https://modernismmodernity.org/forums/posts/zombie-palimpsests Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023. https://doi.org/10.26597/mod.0068

Renner, Karen. 2021. Zombie Desire, Queerness and Race in the Girl with All the Gifts. https://www.revenantjournal.com/contents/zombie-desire-queerness-and-race-in-the-girl-with-all-the-gifts/ Revenant Journal, Issue 7, 2021.

Research Excellence Framework. 2014. “Zombie Institute for Theoretical Studies: effectively engaging young people with bioscience”. Διαθέσιμο στο https://impact.ref.ac.uk/casestudies/CaseStudy.aspx?Id=40936

Ressa, Maria. *How to Stand up to a Dictator: The Fight for Our Future*. New York: Harper, 2022, 10.

Reyburn, Duncan. 2014. "Reconfiguring the contagion: a Girardian reading of the zombie apocalypse as a plea for a politics of weakness." *Image & Text: a Journal for Design* 24, no. 1 (2014): 116-154.

Ridgley, Brian. 2006. “George A. Romero Article”. Διαθέσιμο στο http://www2.gol.com/users/noman/inter10.htm Προσπελάστηκε στις 10 Σεπτεμβρίου 2023.

Ridgway, Brian. 2004. George A. Romero. Διαθέσιμο στο http://www2.gol.com/users/noman/inter10.htm Προσπελάστηκε στις 10 Ιουλίου 2016.

Rigaud, Milo. 1985. Secrets of Voodoo. Μετάφραση Robert B. Cross. San Francisco: City Lights Books.

Ritchie, Maggie. 2020. “Zombies in the classroom – in the name of science”. Διαθέσιμο στο https://www.heraldscotland.com/news/18388780.zombies-classroom---name-science/ Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμρίου 2023.

Robb, D.T. χωρίς ημερομηνία. “The Zombie as Barometer of Capitalist Anxiety”. Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://courses.lumenlearning.com/readinganthology/chapter/the-zombie-as-barometer-of-capitalist-anxiety-by-d-t-robb/ Προσπελάστηκε στις 28 Δεκεμβρίου 2023.

Rosalsky, Greg. 2021. “‘The Greatest Heist in History’: How Haiti Was Forced To Pay Reparations For Freedom” Διαθέσιμο στο https://www.npr.org/sections/money/2021/10/05/1042518732/-the-greatest-heist-in-history-how-haiti-was-forced-to-pay-reparations-for-freed Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2022.

Rouse, Carolyn. 2021. “Necropolitics Versus Biopolitics: Spatialization, White Privilege, and Visibility during a Pandemic”. CULTURAL ANTHROPOLOGY, Vol. 36, Issue 3, pp. 360–367.

Rudolf, Volker HW and Janis Antonovics. 2007. “Disease Transmission by Cannibalism: rare event or common occurrence?” Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences. V. 274(1608). Published online 2007 Feb 27. doi: 10.1098/rspb.2006.0449.

Ruiz Benedicto, Ainhoa, Mark Akkerman and Pere Brunet. 2018. “A Walled World: Towards a Global Apartheid”. [PDF] Διαθέσιμο στο https://www.tni.org/en/publication/a-walled-world Προσπελάστηκε στις 2 Νοεμβρίου 2023.

Rushkoff, Douglas. 2022. *Survival of the Richest: Escape Fantasies of the Tech Billionaires.* New York: W. W. Norton & Company.

Russell, Jamie. 2005. *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*. London: Titan Books.

Sacks, Oliver. 1991. *Awakenings*. London: Picador.

Saldarriaga, Patricia and Emy Manini. 2022. *Infected Empires: Decolonizing Zombies*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Salnave, Rodney. 2020. “Boukman Wasn’t Muslim”. Διαθέσιμο στο https://bwakayiman.blogspot.com/2017/09/boukman-wasnt-muslim.html Προσπελάστηκε στις 12 Νοεμβρίου 2023.

Sample, Ian. 2010. “’Zombie ants’ controlled by parasitic fungus for 48m years”. Διαθέσιμο στο https://www.theguardian.com/science/2010/aug/18/zombie-carpenter-ant-fungus Προσπελάστηκε στις 20 Μαΐου 2020.

Sarasin, Philipp. 2020. “Understanding the Coronavirus Pandemic with Foucault?”. Διαθέσιμο στο https://blog.genealogy-critique.net/essays/254/understanding-corona-with-foucault. Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2020.

Saris, AJ. 2021. “Growing Appetites and Hungry Subjects: Addicts, The Undead, and the Long Arc of Theory in Western Social Sciences”. Ethnologia Actualis Vol. 21 (no. 1) 2021.

Sarris, Andrew. 2004 (1962). “Notes on The Auteur Theory”, στο Leo Braudy and Marshall Cohen (επιμ.) *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. New York: Oxford University Press.

Schaffauser, Thierry. 2023. *Πουτάνες στον Αγώνα*. Μτφρ. Μαρλένο Νίκα. Αθήνα: Τοποβόρος.

Schneider, Steven Jay. 2004. “Toward an Aesthetics of Cinematic Horror”, στο S. Prince (Ed.), *The Horror Film* (pp. 131–149). New Brunswick: Rutgers University Press.

Schrieve, Hal. 2019. *Out of Salem*. New York: Penguin Random House.

Schuman, Frederick L. 1937. *Hitler and the Nazi Dictatorship: A Study in the Social Pathology and the Politics of Fascism.* London: Robert Hale & Company.

Schuyler, Michael T. 2004. "Camp for Camp's Sake: Absolutely Fabulous, Self-Consciousness, and the Mae West Debate." Journal of Film and Video 56, no. 4 (2004).

Seabrook, William. 1928. *The Magic Island*. New York City: Blue Ribbon Books, 1928, 93.

Semley, John. 2015. “Todd Haynes explores how we see and how we are seen in Carol”. Διαθέσιμο στο https://www.theglobeandmail.com/arts/film/todd-haynes-explores-how-we-see-and-how-we-are-seen-in-drama-carol/article27689832/ Προσπελάστηκε στις 20 Αυγούστου 2020.

Sergi, Joe. 2013. *Great Zombies in History*. Jefferson: MacFarland.

Sfekas, Stanley. 2001. «Ο Βυρωνικός ήρωας: Άνθρωπος και Υπεράνθρωπος». DOI: 10.13140/RG.2.1.4511.1528 2015-09-03 T 12:22:32 UTC Presented to the Byron Society, Athens, Greece.

Shapiro, Arnold. 1968. "In Defense of Jane Eyre." *Studies in English Literature, 1500-1900* (1968): 681-698.

Shaviro, Steven. 1993. *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Shelley, Mary. 1818. *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*. London: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.

Simmel, Georg. 2018. *Η μόδα*. Μετάφραση Κωνσταντίνος Βασιλείου. Αθήνα: Πλέθρον.

Skal, David J. 1993. *The Monster Show: A Cultural History of Horror*. New York: W. W. Norton & Company.

Slade, Lucy. 2023. "COVID-19 accelerates 'zombie' cells in brain, Queensland study finds." Διαθέσιμο στο https://www.9news.com.au/national/university-of-queensland-study-finds-covid-19-accelerates-the-presence-of-zombie-cells/237a23c3-be37-48e6-99f4-5c0978015039 Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.

Slang.gr 2012. «Ζόμπι». Διαθέσιμο στο https://www.slang.gr/lemma/7264-zompi, προσπελάστηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2020.

Smith, Matthew. 2017. "Hyperactive Around the World? The History of ADHD in Global Perspective". Social History of Medicine Vol. 30, No. 4 pp. 767–787.

Sontag, Susan, 1965. "The Imagination of Disaster". *Commentary* 40(4); 42-48.

Sontag, Susan. 1978. *Illness as Metaphor*. New York: Farrar and Giroux.

Sontag, Susan. 2018. *Notes on Camp*. London/New York: Penguin.

Splenda, Ryan. 2017. "Legacy of the Dead: Bub and the Blue Collar American", διαθέσιμο στο https://www.library.cmu.edu/about/news/2017-10/legacy-dead-bub-and-blue-collar-american#:~:text=George%20Romero's%20%22Day%20of%20the,to%20gain%20the%20audience's%20empathy. Προσπελάστηκε στις 19 Σεπτεμβρίου 2022.

Srivastava, Aparna. 2014. "'Jane Eyre' as a Female Gothic Novel." *Inquiries Journal* 6.04.

Statista, 2023. "Average production costs of South Korean films from 2008 to 2022 (in billion South Korean won). Διαθέσιμο στο https://www.statista.com/statistics/859852/south-korea-movie-production-costs/ Προσπελάστηκε στις 30 Νοεμβρίου 2023.

Steegman, John. 1986. *The Rule of Taste: From George I to George IV*. Swindon: National Trust Classics.

Stoker, Bram. 1897. *Dracula*. London: Archibald Constable and Company.

Stratton, Jon. 2011. "The Trouble with Zombies: Bare Life, *Muselmänner* and Displaced People" *Somatechnics* 1, no. 1 (2011): 188-208.

Strochlic, Nina. "Disaster 'prepping' was once an American pastime. Today, it's mainstream again." Διαθέσιμο στο https://www.nationalgeographic.com/history/article/disaster-prepping-was-once-an-american-pastime-today-its-mainstream-again. Προσπελάστηκε στις

Sullivan, Will. 2023. "The Real Zombie Fungus That Inspired HBO's 'The Last of Us'". Διαθέσιμο στο https://www.smithsonianmag.com/smart-news/the-real-zombie-fungus-that-inspired-hbos-the-last-of-us-180981514/ Προσπελάστηκε στις 26 Ιανουαρίου 2023.

Swyngedouw, Erik. 2010. "Apocalypse Forever? Post-Political Populism and the Spectre of Climate Change". *Theory, Culture & Society*. 2010. 27(2-3): 213-232, 219.

Tavinor, Grant. 2009. *The art of video games*. Hoboken: John Wiley & Sons.

TEDEd. Χωρίς ημερομηνία. “Diagnosing a zombie: Brain and body (Part one) – Tim Verstynen & Bradley Voytek” Διαθέσιμο στο https://ed.ted.com/lessons/diagnosing-a-zombie-tim-verstynen-brad-voytek Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμβρίου 2023.

The Flashback Files. Χωρίς ημερομηνία. https://www.flashbackfiles.com/ken-wiederhorn-interview Προσπελάστηκε στις 2 Οκτωβρίου 2022.

The New Humanitarian. 2006. “Lagos, the mega-city of slums”. https://www.thenewhumanitarian.org/news/2006/09/05/lagos-mega-city-slums Προσπελάστηκε στις 14 Δεκεμβρίου 2023.

The Numbers. “Busanhaeng (2016)”. Χωρίς ημερομηνία. Διαθέσιμο στο https://m.the-numbers.com/movie/Busanhaeng-(south-korea)#tab=summary Προσπελάστηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2020.

Thomson, Jonny. 2023. “‘Pataphysics: The absurd philosophy that mocks academia”. Διαθέσιμο στο https://bigthink.com/thinking/pataphysics-philosophy/ Προσπελάστηκε στις 12 Σεπτεμβρίου 2023.

Toop, David. 2001. *The Ocean of Sound*. London: Serpent’s Tail.

Towlson, Jon. 2018. “Why Night of the Living Dead was a big-bang moment for horror movies”. Διαθέσιμο στο https://www.bfi.org.uk/features/night-living-dead-george-romero Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2019. Platts, Todd. 2013. “Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture”. *Sociology Compass* (2013); 7 547-560, 10.1111/soc4.12053, 549-550.

Trancă, Sebastian Daniel, Robert Szabo, and Mihaela Cociş. 2017. "Acute poisoning due to ingestion of Datura stramonium–a case report." *Romanian journal of anaesthesia and intensive care* 24, no. 1 (2017): 65-68. 65, 67.

Trang Dang, Of Monsters and Hope: Environmental Futures and Post-Apocalyptic Fiction.

Travis, Mitchell. 2015. "We’re all infected: Legal personhood, bare life and The Walking Dead." *International Journal for the Semiotics of Law-Revue internationale de Sémiotique juridique* 28 (2015): 787-800.

Trip Advisor. Χωρίς ημερομηνία. “Edinburgh Pub Crawl”. Διαθέσιμο στο https://www.tripadvisor.co.uk/ShowUserReviews-g186525-d7225211-r323653196-Edinburgh_Pub_Crawl-Edinburgh_Scotland.html Προσπελάστηκε στις 30 Νοεμβρίου 2023.

Troost, Linda. 2011. “The Undead Eighteenth Century 2010 EC-ASECS Presidential Address” Διαθέσιμο στο https://mla.hcommons.org/deposits/objects/mla:454/datastreams/CONTENT/content3, προσπελάστηκε στις 27 Σεπτεμβρίου 2022.

Truffaut, Francois. 1954. “Une Certaine Politique Des Auteurs”.

Turner, J. 2017. “Internal colonisation: The intimate circulations of empire, race and liberal government”. European Journal of International Relations. ISSN 1354-0661 https://doi.org/10.1177/13540661177349047.

United States History. Χωρίς ημερομηνία. “Fallout Shelters”. Διαθέσιμο στο https://www.u-s-history.com/pages/h3706.html Προσπελάστηκε στις 16 Σεπτεμβρίου 2019.

University of Glasgow, 2014. “Zombie Institute for Theoretical Studies: effectively engaging young people with bioscience” στο https://impact.ref.ac.uk/casestudies/CaseStudy.aspx?Id=40936

University of Glasgow. 2014. “Course Catalogue: Zombies and Terror: Representations of Haitian Dictatorship” διαθέσιμο στο https://www.gla.ac.uk/coursecatalogue/course/?code=FRENCH4098 Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμβρίου 2023.

Urofsky, Melvin I. 2003. Lawrence Vs. Texas.” Διαθέσιμο στο https://www.britannica.com/topic/Lawrence-v-Texas. Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022.

Vass, Arpad. 2001. Beyond the grave – understanding human decomposition”. Microbiology Today. Vol. 28 November 2001.

Vertynen, Timothy and Bradley Voytek. *Do Zombies Dream of Undead Sheep? A Neuroscientific View of the Zombie Brain*. Princeton: Princeton University Press, 2011.

Vervaeke, John, Christopher Mastroprietro and Filip Miscevic. 2017. *Zombies in Western Culture: A Twenty First Century Crisis*. Cambridge, UK: Open Book Publishers.

Von Economo, Constantin. 1931. *Encephalitis Lethargica: Its Sequelae and Treatment*. Trans. K. O. Newman. London: Oxford University Press, 1931.

von Harbou, Thea. 1925. *Metropolis*. Frankfurt: Illustriertes Blatt.

Wagner, Keith B. 2019. “Train to Busan (2016): Glocalization, Korean Zombies and a Man-Made Neo-liberal Disaster”, στο Sangjoon Lee (επιμ.) *Rediscovering Korean Cinema*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Wagner, Kim. 2010. *The Great Fear of 1857: Rumours, Conspiracies and the Making of the Indian Uprising*. Bern: Peter Lang, 2010, xxvi.

Wald, Priscilla. 2008. *Contagious: Cultures, Carriers and Outbreak Narratives*. Durham: Duke University Press.

Waller, Gregory A. 1986. *The Living and the Undead: From Stoker’s Dracula to Romero’s Dawn of the Dead.* Champaign, IL: University of Illinois Press.

Walters-Jones, Cornelia, Dr. 2023. . “The Silent Epidemic: Understanding Burnout Syndrome”. https://www.linkedin.com/pulse/silent-epidemic-understanding-burnout-syndrome-cornelia/ Προσπελάστηκε στις 25 Δεκεμβρίου 2023.

Waugh, Thomas. 2006. *Romance of Transgression in Canada: Queering Sexualities, Nations, Cinemas*. Montreal: McGill-Queen’s University Press.

Wells, Paul. 2000. *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. (New York: Columbia University Press, 2000), παρατίθεται στο Phillips, *Projected Fears*, 9.

Wells, Paul. 2000. *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. New York: Columbia University Press.

Welton, Benjamin. 2018. “Cannibals, Zombies and Hexes on Hitler: The Life and Times of William Seabrook”. Διαθέσιμο στο https://www.vice.com/en_us/article/4wbgvw/cannibals-zombies-and-hexes-on-hitler-the-life-and-times-of-william-seabrook Προσπελάστηκε στις 16 Μαΐου 2018.

Wikipedia. Χωρίς ημερομηνία. “List of Zombie Films” Διαθέσιμο στο https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_films Προσπελάστηκε στις 28 Δεκεμβρίου 2023.

Wikipedia. Χωρίς ημερομηνία. “Zombie Comedy”. Διαθέσιμο στο https://en.wikipedia.org/wiki/Zombie_comedy. Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2020.

Wikipedia. Χωρίς Ημερομηνία. “Border Barrier”. Διαθέσιμο στο https://en.wikipedia.org/wiki/Border_barrier Προσπελάστηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2023.

Wikipedia. Χωρίς ημερομηνία. “List of Zombie Films”. Διαθέσιμο στο Διαθέσιμο στο https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_films Προσπελάστηκε στις 28 Δεκεμβρίου 2023.

Wilentz, Amy. 2013. *Farewell Fred Voodoo*. New York: Simon & Schuster.

Willcox, Christie. 2017. “How a Wasp Turns Cockroaches into Zombies” https://www.scientificamerican.com/article/how-a-wasp-turns-cockroaches-into-zombies1/. Προσπελάστηκε στις 19 Μαΐου 2020.

Williams, Kevin Wayne. Χωρίς ημερομηνία. https://blackgirlnerds.com/girl-gifts-race-analysis/

Williams, Tony. 2003. *The Cinema of George A. Romero: Knight of the Living Dead*. London: Wallflower Press.

Wind, Jessica. 2016. “Your Friendly Neighborhood Zombie: Normalizing Monstrous Bodies Through Zombie Media” Master of Arts Thesis, Carleton University, 2016.

Wittgenstein, Ludwig. 1990. *Γλώσσα, Μαγεία, Τελετουργία*. Μετάφραση Κωστής Μ. Κωβαίος. Αθήνα: Καρδαμίτσα.

Wong, Alison. 2015. Protofeminist Women in Bronte’s Jane Eyre and Braddon’s Lady Audley’s Secret. Master of Arts Thesis, City College of the City University of New York.

World Health Organization. https://www.who.int/news/item/20-11-2023-who-issues-new-and-updated-recommendations-on-treatment-of-mental--neurological-and-substance-use-conditions

World Health Organization. https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/depression

Yasumoto, Takeshi, and C. Y. Kao. 1986. "Tetrodotoxin and the Haitian zombie." *Toxicon: Official Journal of the International Society on Toxinology* 24, no. 8 (1986): 747-749.

Young, Deborah. 1994. “Dellamorte Dellamore”. Διαθέσιμο στο https://variety.com/1994/film/reviews/dellamorte-dellamore-1200436095/ Προσπελάστηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2019.

Yudkowsky, Eliezer. 2014. *Rationality: From AI to Zombies*. Berkeley: Machine Intelligence Research Institute.

Zachariw, Marek. 2016. “Italian Zombie Cinema, Part One: Spaghetti, Entrails and Brains”. Διαθέσιμο στο https://diaboliquemagazine.com/italian-zombie-cinema-part-one-spaghetti-entrails-brains/ Προσπελάστηκε στις 18 Σεπτεμβρίου 2019.

Zheng, Shanshan, Raquel Loreto, Philip Smith, Andrew Patterson, David Hughes and Liande Wang, “Specialist and Generalist Fungal Parasites Induce Distinct Biochemical Changes in the Mandible Muscles of Their Host”. International Journal of Molecular Studies, 2019, 1.

Zimbardo, Zara. 2015. “It’s Easier to Imagine the End of the World than the End of Capitalism”, στο Mickey Huff, Andy Lee Roth and Project Censored (επιμ.), *Censored 2015*. New York: Seven Stories Press, 2015.

Zombie Command, http://www.zombiecommand.com/news/films/evil-time-heroes/

Zombie Scavengers. Χωρίς ημερομηνία. “Zombie Scavengers”. στο Διαθέσιμο στο https://www.zombiescavengers.com/ Προσπελάστηκε στις 30 Νοεμβρίου 2023.

Zombietown USA. Χωρίς ημερομηνία. “Zombietown USA”. Διαθέσιμο στο https://mattbierbaum.github.io/zombies-usa/ Προσπελάστηκε στις 11 Νοεμβρίου 2023.

ZRS Staff. 2009. “ZILF – Zombie I’d Like To…” Διαθέσιμο στο https://zombieresearchsociety.com/zzz-zilf Προσπελάστηκε στις 11 Δεκεμβρίου 2023.

Zweig, Stefan. 1931. *Die Heilung durch den Geist*. Leipzig: Insel.

Βασιλοπούλου, Μυρσίνη και Νικόλας Χρηστάκης. 2018. «Ηχογραφώντας την υπερνεωτερικότητα: τα σημεία των 'υπερνεωτερικών καιρών' και η ανίχνευσή τους στο δίσκο των Foxygen, *…And star power*»στο Γιάννης Ν. Κολοβός και Νικόλας Χρηστάκης (επιμ.) *Το ροκ πέθανε… ζήτω το ροκ!: Κείμενα για τις σύγχρονες μουσικές τάσεις και υποκουλτούρες*. Αθήνα: Εκδόσεις Απρόβλεπτες.

Γερακοπούλου, Πατρίτσια. 2009. *Παιδιά του Σούπερμαν*. Αθήνα: Πολύτροπο.

Γεωργοπούλου, Νικολίτσα Δ. 1996. *Η έννοια του θείου στην κλασική Ελλάδα*. Αθήνα: Θυμέλη.

Εκδόσεις Antifa Scripta, εισαγωγή στο Χρήστος Λυντέρης, *Μάσκες, Επιδημίες & Κρατική Πολιτική: Η ΑΝΑΔΥΣΗ ΤΗΣ ΑΝΤΙΕΠΙΔΗΜΙΚΗΣ ΜΑΣΚΑΣ ΣΤΗΝ ΚΙΝΑ ΤΟ 1910*, Αθήνα: Εκδόσεις Antifa Scripta, 2020, 19.

Έκο Ουμπέρτο. 1994. *Τέχνη και Κάλλος στην Αισθητική του Μεσαίωνα*. Μετάφραση Έφη Καλλιφατίδη. Αθήνα: Γνώση.

Έκο, Ουμπέρτο. 2007. *Ιστορία της Ασχήμιας*. Μετάφραση Δήμητρα Δότση, Ανταίος Χρυσοστομίδης. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Ησίοδος, *Έργα και Ημέραι*.

Ιωαννίδης, Πέτρος. «Επίμετρο», στο *Zombie στην Ελλάδα*, Αθήνα: iwrite.gr publications, 2017, 550.

Κάγιος, Παύλος, 2010. «Σινεμά: 50 Χρόνια τρόμου στην Ελλάδα». Διαθέσιμο στο https://www.tanea.gr/2010/04/24/lifearts/culture/sinema-50-xronia-tromos-a-la-ellinika/, Προσπελάστηκε στις 29 Μαΐου 2018.

Κολιοδήμος, Δημήτρης. 2007. *Η Αθήνα Μετά τα Μεσάνυχτα: Το Φανταστικό στον Ελληνικό Κινηματογράφο.* Αθήνα: Αιγόκερως.

Κολοβός, Νίκος. 1988. Η Κοινωνιολογία του Κινηματογράφου. Αθήνα: Αιγόκερως.

Κουταλάς, Ανδρέας. 2006. *Ζόμπι: Όπλο Μαζικής Καταστροφής*. Αθήνα: Αιγόκερως.

Λάλλας, Δημήτρης. 2012. *Στον Μικρόκοσμο του Mall*. Αθήνα: Νησίδες.

Λυοτάρ, Ζαν-Φρανσουά. 1993. *Η Μεταμοντέρνα Κατάσταση (Δεύτερη Έκδοση)*. Αθήνα: Γνώση.

Μαρτέν, Μαρσέλ. 1984. *Η γλώσσα του Κινηματογράφου*. Μετάφραση Ε. Χατζίκου. Αθήνα: Κάλβος.

Μόσχος, Δημήτριος και Γεώργιος Χορταρέας, 2011. «Χρηματοπιστωτικό σύστημα και οικονομική δραστηριότητα», στο Γκίκας Χαρδούβελης και Χρήστος Βλ. Γκόρτσος (επιμ.), *Η διεθνής κρίση, η κρίση στην ευρωζώνη και το ελληνικό χρηματοπιστωτικό σύστημα.* Αθήνα: Ελληνική Ένωση Τραπεζών.

Μπαζός, Γιάννης Γ. *PROVOS & MERRY PRANKSTERS: Τα πρωτοποριακά κινήματα της δεκαετίας του '60.* 2015.

Μπαχάς, Ιωάννης. 2018. «Κριτική – Να Φύγετε! Go Home – A Casea Loro (2018)». Διαθέσιμο στο http://www.filmboy.gr/2019/05/go-home-casa-loro-2018.html 2018. Προσπελάστηκε στις 20 Ιανουρίου 2019.

Νικολάου, Αφροδίτη (επιμ.). 2019. *Η Χαμένη Λεωφόρος του Ελληνικού Σινεμά*. Αθήνα: Νεφέλη.

Ουρμπίνα, Ίαν. 2021. «Οι μυστικές φυλακές που κρατούν τους μετανάστες μακριά από την Ευρώπη – Μέρος Ά». 16 Δεκεμβρίου 2021. Διαθέσιμο στο https://www.reportersunited.gr/7134/oi-mystikes-fylakes-poy-kratoyn-toys-metanastes-makria-apo-tin-eyropi-meros-a/ Προσπελάστηκε στις 16 Ιουνίου 2023

Παπαγεωργίου, Βίβιαν. 2023. *Το Ελληνικό Σινεμά του Φανταστικού*. Αθήνα: Αιγόκερως.

Παπαπαύλου, Γιάννα. 2017. «Iron Moon: Η ποίηση του ανώνυμου εργάτη». Διαθέσιμο στο https://www.nostimonimar.gr/iron-moon-i-piisi-tou-anonymou-ergati/ Προσπελάστηκε στις 18 Δεκεμβρίου 2023.

Παπαπαύλου, Μαρία. 2016. *Η Εμπειρία της Πλατείας Συντάγματος: Μουσική, Συναισθήματα και Νέα Κοινωνικά Κινήματα*. Αθήνα: Εκδόσεις των Συναδέλφων.

Στεφανή, Εύα. 2016. *Ντοκιμαντέρ: Το παιχνίδι της παρατήρησης*. Αθήνα: Πατάκης.

Τρυφώ, Φρανσουά. 1986. *Χίτσκοκ*. Αθήνα: Ύψιλον Βιβλία.

Φιλιππίδης, Χρήστος. 2020. *Είμαστε σε πόλεμο με έναν αόρατο εχθρό*. Αθήνα: Futura.

Φύσσας, Δημήτρης. 2019. *Τα σινεμά της Αθήνας 1896-2013. Ιστορίες του Αστικού τοπίου*. [Ebook]. Διαθέσιμο στο https://www.openbook.gr/ta-sinema-tis-athinas-1896-2013/ Προσπελάστηκε στις 23 Απριλίου 2021.

Χατζηπροκοπίου, Παναγιώτης-Αρίων. 2020. «Κοινωνική απόσταση και χωρικές αποστάσεις: Ο σχεδιασμός του χώρου ως ανταπόκριση στην αποκαλούμενη 'προσφυγική κρίση'». Στο Δέσποινα Συρρή (επιμ.) *Συμβίωση, Κοινωνική Συμπερίληψη, Ένταξη και Αλληλεγγύη στην Ευρώπη: Τρέχουσες Προκλήσεις και Μελλοντικές Προοπτικές*. Θεσσαλονίκη: Συμβίωση.

Χονδρού, Δανάη. 2006. *Εικαστικές Δράσεις*. Αθήνα: Απόπειρα.

Οπτικοακουστικές πηγές

Ταινίες

Adamson, Andrew and Vicky Jenson. *Shrek*. Dreamworks Pictures, DreamWorks Aniomation, Pacific Data Images, 2001.

Anderson, Paul W.S., σκηνοθέτης. *Resident Evil*. Constantin Film, New Legacy, Davis-Films, Filmboard Berlin-Brandenburg, Filmföderungsanstalt, FilmFernsehFonds Bayern, Capcom Company, FilmFour, Intermedia Films, 2002.

Arnold, Jack, σκηνοθέτης. *Tarantula*. Universal International Pictures, 1955.

Avery, Julius, σκηνοθέτης. *Overlord*. Σκηνοθεσία Julius Avery. Bad Robot, Raramount Pictures. 2018.

Balaban, Bob, σκηνοθέτης. *My Boyfriend's Back*. Touchstone Pictures. 1993.

Balagueró, Jaume and Paco Plaza, σκηνοθέτες. *REC.* Castelao Producciones, Filmax, Instituto de Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), Insituto de Crédito Oficial (ICO), ICF Insitut Català de les Indústries Culturals (ICIC), Televisión Española (TVE), Canal+ España. Gobierno de España, 2007.

Balda, Kyle, Pierre Coffin, σκηνοθέτες. *Minions*. Illumination Entertainment, Universal Pictures, 2015.

Ball, Wes, σκηνοθέτης. *Maze Runner: The Death Cure*. Gotham Group, Temple Hill Entertainment, Oddball Entertainment, 2018.

Ball, Wes, σκηνοθέτης. *Maze Runner: The Scorch Trials*. Gotham Group, Temple Hill Entertainment, TSG Entertainment, 2015.

Barker, Steve, σκηνοθέτης. *The Rezort*. LWH Entertainment, Umedia, The Kraken Films, Black Camel Pictures, Captain Starlight Company, Creative Scotland, Gloucester Place Films, 2015

Barnaby, Jeff, σκηνοθέτης. *Blood Quantum*. Prospector Films, 2019.

Beaudine, William, σκηνοθέτης. *The Living Ghost*. Monogram Pictures, 1942.
Beaudine, William, σκηνοθέτης. *Voodoo Man*. Monogram Pictures, Banner Productions, 1944.
Blakeson, J, σκηνοθέτης. *The 5th Wave*. Columbia Pictures, LStar Capital, Material Pictures, GK Films, 2016.
Bonello, Bertrand, σκηνοθέτης. *Zombi Child*. 2019. My New Picture, Les Films du Bal, Arte France Cinema, Playtime, 2019.
Bookwalter, J.R., σκηνοθέτης. *The Dead Next Door*. Amsco Studios, Suburban Tempe Company, 1989.
Boyle, Danny, σκηνοθέτης. *28 Days Later*. DNA Films, British Film Council, 2002.
Boys Beware. Unified School District, Police Department of Inglewood, California, 1955.
Browning, Tod, σκηνοθέτης. *Dracula*. Universal Pictures, 1931.
Cahn, Edward L., σκηνοθέτης. *Creature with the Atom Brain*. Clover Productions, 1955.
Cahn, Edward L., σκηνοθέτης. *Invisible Invaders*. Premium Pictures Inc., 1959.
Cheng, Wai-Man, σκηνοθέτης. *Bio Cops* (*Sheng Hua Te Jing Zhi Sang Shi Ren Wu*). Jing's Production, 2000.
Cho, Il and Jo Il Hyung and Madeline Martin, σκηνοθέτες. *#Alive*. Zip Cinema, Perspective Pictures, 2020.
Christensen, Benjamin, σκηνοθέτης. *Häxan*. Aljosha Production Company, Svensk Filmindustri, 1922.
Communism. Glenview: Coronet Instructional Media, 1952.
Cooper, Merian C. and Ernest B. Schoedsack, σκηνοθέτες. *King Kong*. RKO Radio Pictures, 1933.
Coppola, Francis Ford, σκηνοθέτης. *Bram Stoker's Dracula*. American Zoetrope, Columbia Pictures, Osiris Films, 1992.
Costa, Pedro, σκηνοθέτης. *Cavalo Dinheiro*. Sociedade Óptica Técnica, 2014.
Craven, Wes, σκηνοθέτης. *The Serpent and the Rainbow.* Universal Pictures, 1988.
Currie, Andrew, σκηνοθέτης. *Fido*. Lionsgate Films, Anagram Pictures, Astral Media, British Columbia Film, CanWest Western Independent Producers Fund, Canadian Television Fund, Chum Television, Movie Central Network, The Movie Network, Téléfilm Canada, 2006.
Curtiz, Michael, σκηνοθέτης. *The Walking Dead*. Warner Bros, 1936.
De Bello, John, σκηνοθέτης. *Attack of the Killer Tomatoes!* Four Square Productions, Sanrio Company, 1976.
de Ossorio, Amando, σκηνοθέτης. *El Ataque de los Muertos Sin Ojos (Return of the Blind Dead).* Ancla Century Films. 1973.
de Ossorio, Amando, σκηνοθέτης. *El buque Maldito (The Ghost Galleon).* Ancla Century Films, Belén Films, 1974.
de Ossorio, Amando, σκηνοθέτης. *La Noche de las Gaviotas. Night of the Seagulls*. Ancla Century Films, Profilmes, Pérez Pareja, M. Flor. 1975.
de Ossorio, Amando, σκηνοθέτης. *La Noche del terror ciego (Tombs of the Blind Dead).* Interfilme, Plata Films S.A. 1972.
Deagol Brothers and Andrew Duensing, σκηνοθέτες. *Make-Out with Violence*. Limerent Pictures, 2008.
Dreyer, Carl, σκηνοθέτης. *Vampyr*. Tobis Filmkunst, 1932.
Drug Addiction. Chicago: Encyclopedia Brittanica Films, 1951.

del Toro, Alberto and Javier Ruiz Caldera, σκηνοθέτες. *Valley of the Dead (Malnazidos)*. Malnazidos A.I.E., Cactus Flower Producciones, Ikiru Films, Telecinco Cinema, Terraza Films La. 2020.

Docter, Pete, David Silverman, Lee Unkrich, σκηνοθέτες. *Monsters Inc*. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures, 2001.

Douglas, Gordon, σκηνοθέτης. *Zombies on Broadway*. RKO Radio Pictures, 1945.

Eggert, Konstantin and Vladimir Gardin, σκηνοθέτες. *Medvezhya svadba*. Mezhrabpom-rus, 1925.

England, Eric, σκηνοθέτης. *Contracted*. BoulderLight Pictures, Southern Fried Pictures, 2013.

Essex, Harry, σκηνοθέτης. *Octaman*. Filmers Guild, Heritage Enterprises, 1971.

Ford, Philip, σκηνοθέτης. *Valley of the Zombies*. Republic Pictures, 1946.

Foster, Marc, σκηνοθέτης. *World War Z*. Plan B Entertainment, 2DUX², Apparatus Productions, GK Films, Hemisphere Media Capital, 2013.

Fox, Wallace, σκηνοθέτης. *Bowery at Midnight*. Monogram Pictures, 1942.

Fratto, Marc, σκηνοθέτης. *Zombies Anonymous* (*Last Rites of the Dead*). Brain Damage Films, Insane-O-Rama Productions, 2006.

Fresnadillo, Juan Carlos, σκηνοθέτης. *28 Weeks Later*. Fox Atomic, DNA Films, UK Film Council, Figment Films, Sogecine, Koan Films, 2007.

Freund, Karl, σκηνοθέτης. *The Mummy*. Universal Pictures, 1932.

Fulci, Lucio, σκηνοθέτης. *Zombi 2*. Variety Film Production, 1979.

Furie, Sidney J., σκηνοθέτης. *Dr. Blood's Coffin*. Caralan Productions, 1961.

Gance, Abel, σκηνοθέτης. *J' Accuse*. Pathé Frères, 1919).

George, Sylvain, σκηνοθέτης. *Qu' ils reposent en révolte (Des figures de guerre)*. Noir Production, 2010.

Gillespie, Craig, σκηνοθέτης. *Cruella*. Walt Disney Pictures, Marc Platt Productions, Gunn Films, Abbey Road Studios, Quebec Film and Television Tax Credit, Irish Film Productions, 2021.

Gordon, Stuart, σκηνοθέτης. *Re-Animator*. Empire Pictures, 1985.

Guarano, Luna, σκηνοθέτρια. *A Casa Loro*. La Zona, Cocoon srls, Baburka Production, MB Production, Haka Film, CSOA Strike, CSA Intifada, 2018.

Halperin, Edward, σκηνοθέτης. *White Zombie*. Victor & Edward Halperin Productions, 1932.

Halperin, Victor, σκηνοθέτης. *Revolt of the Zombies*. Victor & Edward Halperin Productions, 1936.

Haznavicius, Michel, σκηνοθέτης. *Coupez!* Getaway Films, La Classe Américaine, SK Global, Blue Light, France 2 Cinéma, Alcatraz Films, Gaga, Pan Européenne Distribution, SofiTVCine 9, Canal+, Ciné+, France Télèvisions, La Région Île-de-France, 2022.

Hernández Vicens, Héctor, σκηνοθέτης. *Day of the Dead: Bloodline.* Nu Boyana Film Studios, Millenium Media, Gun Media Partners, 2017.

Hitchcock, Alfred, σκηνοθέτης. *Psycho*. Shamley Productions, 1960.

Hitchcock, Alfred, σκηνοθέτης. *Rebecca*. Selznick International Pictures, 1940.

Hitchcock, Alfred, σκηνοθέτης. *The Birds*. Alfred J. Hitchcock Productions, 1963.

Hobson, Henry, σκηνοθεσία. *Maggie*. Grindstone Entertainment Group, Gold Star Films, Lotus Entertainment, Silver Reel, Matt Baer Films, Sly Predator, 2015.

Hoen, Paul, σκηνοθέτης. *Z-O-M-B-I-E-S 2*. Disney Channel, 2020.

Hoen, Paul, σκηνοθέτης. *Z-O-M-B-I-E-S 3*. Disney Channel 2022.

Hoen, Paul, σκηνοθέτης. *Z-O-M-B-I-E-S*. Disney Channel, 2018.

Hogan, James, σκηνοθέτης. *Mad Ghoul*. Universal Pictures, 1942.
Jabbaz, Rob, σκηνοθέτης. *The Sadness (Ku Bei)*. Machi Xcelsior Studios, 2021.
Kalmanowicz, Max, σκηνοθέτης. *The Children*. Albright Films, 1980.
Keith, David Ryan, σκηνοθέτης. *Attack of the Herbals*. Clear Focus Movies, 2011.
Kinusaga, Teinosuke, σκηνοθέτης. *A Page of Madness (Kurutta Ippêji)*. Kinugasa Productions, National Film Art, Shin Kankaku-ha Eiga Renmei Productions, 1926.
Kitamura, Ryujei, σκηνοθέτης. *Versus* (*Vāsasu*). Napalm Films, Wevco Production, 2000..
Klotz, Nicolas, σκηνοθέτης. *Low Life*. Agora Films, Centre Images-Région Centre, Les Films du Losange, Maia Cinema, Rhône-Alpes Cinéma, 2011.
Komizu, Kazuo Gaira, σκηνοθέτης. *Batoru Garu* (*Battle Girl: The Living Dead in Tokyo Bay* ή *Battle Girl: Tokyo Crisis Wars*). Daiei, Moby Dick, 1991.
La Bruce, Bruce, σκηνοθέτης. *L.A. Zombie.* PPV Networks, Dark Alley Media, Wurstfilm, 2010.
LaBruce, Bruce, σκηνοθέτης. *Otto; or, Up with Dead People*. Jürgen Brüning Filmproduktion, Existential Crisis Productions, New Real Films, 2008.
Lang, Fritz, σκηνοθέτης. *Das Testament der Dr. Mabuse*. Nero-Film, 1932.
Lang, Fritz, σκηνοθέτης. *Die 1000 Augen des Dr. Mabuse*. CCC Filmkunst, C.E.I. Incom, Critérion Film, 1960.
Lang, Fritz, σκηνοθέτης. *Dr. Mabuse, der Spieler*. Uco-Film GmBh, 1922.
Lang, Fritz, σκηνοθέτης. *Metropolis*. Universum Film, 1926.
Larraín, Pablo, σκηνοθέτης. *El Conde*. Fabula Films, 2023.
Lawrence, Francis, σκηνοθέτης. *I Am Legend*. Village Roadshow Pictures, Weed Road Pictures, Overbrook Entertainment, Heyday Films, Original Film, Rose City Pictures, 2007.
Lee, Jay, σκηνοθέτης. *Zombie Strippers!*. Stage 6 Films, Larande Productions, Scotty Gelt Productions, Scream HQ, Zombie a Go-Go Films, 2008.
Leonard, Arthur H., σκηνοθέτης. *The Devil's Daughter*. Sack Amusement Enterprises, J.H. Hoffberg Company, 1939
Levine, Jonathan, σκηνοθέτης. *Warm Bodies*. Summit Entertainment, Make Movies, Mandeville Films, Quebec Film and Television Tax Credit, 2013.
Link, Ron, σκηνοθέτης. *Zombie High*. Cinema Group, 1987.
Lommell, Ulli, σκηνοθέτης. *Zombie Nation*. Heidenheim Films, 2004.
Lucas Robert L. and John A. Russo, σκηνοθέτες. *My Uncle John is a Zombie!.* Uncle John Holdings, 2016.
Lucas, George, σκηνοθέτης. *Star Wars Episode III – Revenge of the Sith*. Lucasfilm, Mestiere Cinema, Pandora Films, Santa International Film Productions Co. Ltd., CTV Services, 2005.
Martin, Johnny, σκηνοθέτης. *Alone*. Grindstone Entertainment Group, HIG Productions, 2020.
Mayo, Archie, σκηνοθέτης. *Svengali*. Warner Bros., 1931.
McCarthy, Colm, σκηνοθέτης. *The Girl with All the Gifts*. Poison Chef, Altitude Film Entertainment, Creative England, BFI Fund, 2016.
McDonald, Bruce, σκηνοθέτης. *Pontypool*. Ponty Up Pictures, Shadow Shows, 2008.
McLean, John, σκηνοθέτης. *Z: A Zombie Musical.* Dancing Zombies, 2007.
McPhail, John, σκηνοθέτης. *Anna and the Apocalypse*. Blazing Griffin, Parkhouse Pictures, Creative Scotland, Black Camel Pictures, 2017.
Mills, Dustin. *Bath Salt Zombies*. Dustin Mills Productions, 2013.
Moore, Ayeron, σκηνοθέτης. *The Zombie Club*. JC Films, 2018.
Muroga, Atsushi, σκηνοθέτης. *Junk* (*Shiryo-gari*). Japan Home Video, 2000.

Newton, Mark, σκηνοθέτης. *Attack of the Southern Fried Zombies*. FilmQuake, Movie Magic and Entertainment, 2017.

O'Bannon, Dan, σκηνοθέτης. *The Return of the Living Dead*. Cinema '84, Fox Films, Hemdale, 1985.

Obasi, C.J. "Fiery, σκηνοθέτης. *Ojuju*. Fiery Film Company, 2014.

Parkinson, Andrew, σκηνοθέτης. *Dead Creatures*. 2001. Long Pig.

Peele, Jordan, σκηνοθέτης. *Get Out*. Los Angeles, Moline: Blumhouse Productions, QC Entertainment, 2017.

Peli, Oren, σκηνοθέτης. *Paranormal Activity*. Paramount Pictures, Solana Films, Dreamworks Pictures, Blumhouse Productions, 2007.

Perestiani, Ivane, σκηνοθέτης. *The Case of Tariel Mklavadze*. Sakhkinmretsvi, 1925.

Petroff, Boris, σκηνοθέτης. *The Unerathly*. AB-PT Pictures Corp, 1957.

Philips, Todd, σκηνοθέτης. *Joker*. Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, BRON Studios, Joint Effort, DC Comics, Creative Wealth Media Finance, DC Entertainment, 2019.

Price, Marc, σκηνοθέτης. *Colin*. Σκηνοθεσία Marc Price. Nowhere Fast Productions, 2008.

Raaphost, Richard, σκηνοθέτης. *Frankenstein's Army*. MPI Media Group, Dark Sky Films, Pellicola XYZ Films, Sirena Film, Ministry of Culture of the Czech Republic, The Czech Film Industry Support Programme, 2013.

Ragona, Ubalgo and Sidney Salkow, σκηνοθέτες. *The Last Man on Earth*. Associated Producers, Produzioni La Regina, 1964.

Romero, George A., σκηνοθέτης. *Dawn of the Dead*. Laurel Group, Dawn Associates. 1978.

Romero, George A., σκηνοθέτης. *Day of the Dead*. Laurel Entertainment Inc., 1985.

Romero, George A., σκηνοθέτης. *Diary of the Dead*. Artfire Films, Romero-Grunwald Productions, 2007.

Romero, George A., σκηνοθέτης. *Land of the Dead*. Universal Pictures, Atmosphere Entertainment MM, Romero-Grunwald Productions, Wild Bunch, Rangerkim, Ontario Media Development Corporation, Exception Wild Bunch, 2005.

Romero, George A., σκηνοθέτης. *Night of the Living Dead*. Image Ten, 1968.

Romero, George A., σκηνοθέτης. *Survival of the Dead*. Blank of the Dead, Devonshire Productions, New Romero, Sudden Storm Productions, 2009.

Rotten, Rob, σκηνοθέτης. *Porn of the Dead*. Punx Productions, 2006.

Sagal, Boris, σκηνοθέτης. *The Omega Man*. Walter Seltzer Productions, 1971.

Sang-ho, Yeon, σκηνοθέτης. *Peninsula (Κορεατικός τίτλος Busanhaeng 2: Bando)*. Next Entertainment World (EW), RedPeter Film, 2020.

Sang-ho, Yeon, σκηνοθέτης. *Train to Busan (Busanhaeng)*. Next Entertainment World, RedPeter Film, Movic Comics. 2016.

Sekely, Steve, σκηνοθέτης. *Revenge of the Zombies*. Lindsey Parsons Productions, 1943.

Seong-hun, Kim, σκηνοθέτης. *Kingdom: Ashin of the North (Kingdom: Ashin-jeon).* Astory, BA Entertainment, Baram Pictures, Studio Dragon, 2021.

Shyamalan, M. Night, σκηνοθέτης. *The Sixth Sense*. Hollywood Pictures, Spyglass Entertainment, The Kennedy/Marshall Company, Barry Mendel Productions, 1999.

Simard, Francois, Anouk Whissel and Yoann-Karl Whissel, σκηνοθέτες. *We Are Zombies.* Borsalino Productions, Christal Films, WAG Productions, Humanoids Inc., Maneki Films, 2023.

Simon, Michael, σκηνοθέτης. *Gay Zombie*. 2007. Passion Fruit Productions.

Snyder, Zack, σκηνοθέτης. *Army of the Dead*. The Stone Quarry, 2021.

Snyder, Zack, σκηνοθέτης. *Dawn of the Dead*. Strike Entertainment, New Amsterdam Entertainment, Metropolitan Filmexport, Toho-Towa, 2004.

Soavi, Michele, σκηνοθέτης. *Dellamorte Dellamore*. Audifilm, Urania Film, K.G. Productions, Canal+, Silvio Berlusconi Communications, Bibo Productions, 1994.

Steckler, Ray Dennis, σκηνοθέτης. *The Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-Up Zombies*. Morgan-Steckler Productions, 1964.

Stewart, Scott, σκηνοθέτης. *The Priest*. Michael DeLuca Productions, Stars Road Entertainment, Tokyopop, Buckaroo Entertainment, 2011.

Sung-hoon, Kim, σκηνοθέτης. *Rampant* (*Chang-gwol)*. Leeyang Film, VAST Entertainment & Media, 2018.

Swan, Don, σκηνοθέτης. *Goremet, Zombie Chef from Hell. Σκηνοθεσία Don Swan.* Swan films, 1986.

Takeuchi, Tetsuro, σκηνοθέτης. *Wild Zero*. Dragon Pictures, Gaga, Takeuchi Entertainment, 1999.

Tenney, Del, σκηνοθέτης. *The Horror of Party Beach*. Inzom Productions, Iserin-Tenney Productions, 1964.

Terwilliger, George, σκηνοθέτης. *Ouanga*. George Terwilliger Productions, 1936.

Tomomatsu, Naoyuki, σκηνοθέτης. *Reipu zonbi: Hâdokoa obu za deddo*. Gensou haikyuu-sha Ltd., Outside, 2017.

Tomomatsu, Naoyuki, σκηνοθέτης. *Reipu zonbi: Lust of the Dead – arata naru zetsubô*. Gensou haikyuu-sha Ltd., Laughter, New Select K.K., Outside 2014.

Tomomatsu, Naoyuki, σκηνοθέτης. *Reipu zonbi: Lust of the Dead – kurôn miko taisen*. Gensou haikyuu-sha Ltd., Laughter, New Select K.K., Outside, 2014.

Tomomatsu, Naoyuki, σκηνοθέτης. *Reipu zonbi: Lust of the Dead 2*. Gensou haikyuu-sha Ltd., Laughter, New Select K.K., Outside, 2013.

Tomomatsu, Naoyuki, σκηνοθέτης. *Reipu zonbi: Lust of the Dead 3*. Gensou haikyuu-sha Ltd., Laughter, New Select K.K., Outside, 2013.

Tomomatsu, Naoyuki, σκηνοθέτης. *Reipu zonbi: Lust of the Dead*. Gensou haikyuu-sha Ltd., Laughter, New Select K.K., Outside, 2012.

Tomomatsu, Naoyuki, σκηνοθέτης. *Stacy*. Σκηνοθεσία Naoyuki Tomomatsu. Gaga, Gensou haikyuu-sha Ltd., 2001.

Tourneur, Jacques, σκηνοθέτης. *Cat People*. RKO Radio Pictures, 1942.

Tourneur, Jacques, σκηνοθέτης. *I Walked with A Zombie*. RKO Radio Pictures.

Vari, Giuseppe, σκηνοθέτης. *War of the Zombies (Rome against Rome)*. Galatea Film, 1964.

Wacks, Jonathan, σκηνοθέτης. *Ed and his Dead Mother*. ITC Entertainment, 1993.

Waititi, Taika, σκηνοθέτης. *What We Do in the Shadows*. Unison Films, Defender Films, Park Road Post Production, New Zealand Documentary Board, New Zealand Film Commission, Funny or Die, Resnick Interactive Development, 2014.

Wiederhorn, Ken, σκηνοθέτης. *Shock Waves*. Σκηνοθεσία Ken Wiederhorn. Zopix Company, 1977.

Wiene, Robert, σκηνοθέτης. *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Decla-Bioscop AG, 1920.

Witt, Alexander, σκηνοθέτης. *Resident Evil: Apocalypse*. Davis Films / Impact Pictures, Constantin Film, 2004.

Wood Jr., Edward D. *Plan 9 from Outer Space*. Reynolds Pictures, 1959.

World War Z: Looking to Science. Paramount Home Entertainment, 2013.

Wright, Edgar, σκηνοθέτης. *Shaun of the Dead*. WT2 Productions, Big Talk Productions, Inside Track 2, FilmFour, 2004.

Yarbrough, Jean, σκηνοθέτης. *King of the Zombies*. Σκηνοθεσία Jean Yarbrough. Lindsey Parsons Productions, 1941.

Yip, Wilson, σκηνοθέτης. 1998. *Bio-Zombie (Sang faa sau see)*. Toho, Brilliant Idea Group, Cameron Entertainment Ltd., 1998

Βεσλεμές, Γιάννης. Νορβηγία. Horsefly Productions, Faliro House Productions, NEPIT, Marni Films, Logline, Deep Green Sea Productions, Tugo Tugo Productions, 2/35, Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, 2014.

Βούλγαρης, Αλέξανδρος, σκηνοθέτης. *Κλαις;* Alco Films, Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Ελληνική Ραδιοφωνία Τηλεόραση, Karacult Pictures, Low Definition Films, 2003.

Βούλγαρης, Αλέξανδρος, σκηνοθέτης. *Ροζ*. Alco Films, Sonic Playground, 2006.

Ζερβός, Νίκος, σκηνοθέτης. *Ο δράκουλας των Εξαρχείων*. Movie Makers, Βήμαρ, 1983.

Καζαδέης, Γιάννης, Ηλιάνα Γεροθανάση, σκηνοθέτες. *Το Ζαμπόν Που Γύρισε Από Τους Νεκρούς*. Ninjaraptor Productions, 2014.

Καμπίτης, Ηλίας, σκηνοθέτης. *Ο Όρκος του Νεκρού Αδερφού*. Αθηνά Φιλμ, 1969.

Κουζουνάς, Επαμεινώνδας, σκηνοθέτης. T*ime*.

Μι, Τσεν, σκηνοθέτης. *Το Βλέμμα*. Picktakis Studios, 2016.

Νούσιας, Γιώργος, σκηνοθέτης. *Το Κακό στην εποχή των ηρώων*. Audiovisual Enterprises, Boo Productions, Ekso Productions, Graal, Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Strada Productions, 2009.

Νούσιας, Γιώργος, σκηνοθέτης. *Το Κακό*. Ekso Productions, 2005.

Παπαγεωργίου, Βίβιαν, σκηνοθέτρια. *Inner Land*. 2amkinematography, 2015.

Τορνές, Στάυρος, σκηνοθέτης. *Καρκαλού*. Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, 1984.

Ψύλλος, Στέλιος, σκηνοθέτης. *Χωρίς Ελπίδα Επιβίωσης*. Ερασιτεχνική παραγωγή, 2012.

Ψύλλος, Στέλιος, σκηνοθέτης. *Χωρίς Ελπίδα Επιβίωσης 2*. Ερασιτεχνική παραγωγή, 2016.

Σειρές

Antosca, Nick, and Lenore Zion, δημιουργοί. *Brand New Cherry Flavor*. Eat the Cat, Universal Content Productions, Netflix, 2021.

Araki, Tetsuro, Tetsuo Ichimura, Yuji Kumazawa, Naoyasu Habu, Mitsuyuki Masuhara, Takenori Mihara, Yasushi Muroya, Yusuke Onoda, Toru Takahasi, Chie Yamashiro, σκηνοθέτες. *Gakuen mokushiroku: High School of the Dead*. Madhouse, AT-X, Geneon Universal Entertainment, Showgate, 2010.

Bacal, Tatiana, João Costa Van Hombeeck, Rodrigo Monte, δημιουργοί. *Reality Z*. Conspiração Filmes, 2020.

Ball, Alan, δημιουργός. *True Blood*. Your Face Goes Here Entertainment, HBO, 2008-2014.

Benioff, David and D.B.Weiss, δημιουργοί. *Game of Thrones*. Home Box Office, Television 360, Grok! Studio, Generator Entertainment, Bighead Littlehead, 2011-2019.

Bradley, Clive, σκηνοθέτης. *Castlevania Nocturne*. Powerhouse Animation Studios, Project 51 Productions. 2023.

Brockington, Khadija, σκηνοθέτρια. *True Blood: Jessica's Blog*. Amanda Overton. Home Box Office, 2010-2014.

Brooker, Charlie, δημιουργός. *Dead Set*. Zeppotron, 2008.

Clement, Jermaine, δημιουργός. *What We Do in the Shadows*. FX Productions, Two Canoes Pictures, 343 Incorporated, Dive, Sim, 2019-.

Coleite, Aron Eli and Brad Peyton, δημιουργοί. *Daybreak*. Netflix, Netflix Germany, 2019.

Daniels, Greg, Ricky Gervais, Stephen Merchant, δημιουργοί. *The Office*. Reveille Productions, NBC Universal Television, 3 Arts Entertainment, Deedle-Dee Productions, Universal Media Studios, Universal Television, 2005-2013.

Dante, Joe, σκηνοθέτης. *Homecoming*. IDT Entertainment, Industry Entertainment, Nice Guy Productions, Reunion Pictures, 2005.

Darabont, Frank, δημιουργός. *The Walking Dead*. AMC, Circle of Confusion, Valhalla Motion Pictures, Darkwoods Productions, AMC Studios, Idiot Box Productions, 2010-2022.

Engler, Craig and Karl Schaefer, δημιουργοί. *Z Nation*. Go2 Digital Media, The Asylum, 2014-2018.

Falchuk, Brad, Ryan Murphy, Halley Feiffer, δημιουργοί. *American Horror Story*. Brad Falchuk Teley-Vision, Ryan Murphy Productions, 20th Century Fox Television, 2011- .

Fontana, Shea, δημιουργός. *Monsters High*. Mattel Television, Nickelodeon Animation Studios, Mattel, Nickelodeon Network, Rovio Animation, Rovio Entertainment, 2022-.

Fresco, Victor, δημιουργός. *Santa Clarita Diet*. West Hollywood, Los Angeles, 2017-2019.

Graham, Patrick, δημιουργός. *Betaal*. Blumhouse Productions, Ivanhoe Pictures, Red Chillies Entertainment, 2020- .

Haas, Ed, Norm Liebmann, δημιουργοί. *The Munsters*. CBS, Kayro-Vue Productions, 1964-1966.

Mazin, Craig and Neil Druckman, δημιουργοί. *The Last of Us*. The Mighty Mint, Word Games, PlayStation Productions, Naughty Dog, Sony Pictures Television Studios, 2023-.

Miller, Bruce, δημιουργός. *The Handmaid's Tale*. Δημιουργός Bruce Miller. Daniel Wilson Productions, The Littlefield Company, White Oak Pictures, MGM Television, Toluca Pictures, 2017- .

Molas, Aurélien, δημιουργός. *La Révolution*. John Doe Production, 2020.

Rogers, Fred, δημιουργός. *Mister Rogers' Neighborhood*. Family Communications, WQED, 1968-2001.

Ruggiero-Wright, Diane and Rob Thomas, δημιουργοί. *iZombie*. Spondoolie Productions, Vertigo Productions, Warner Bros. Television, DC Entertainment, 2015-2019.

Seong-hun, Kim and In-je Park, σκηνοθέτες. Eun-hee Kim, σενάριο. *Kingdom*. AStory, 2019-2020.

Serling, Rod, δημιουργός. *Twilight Zone*. Cayuga Productions, CBS Television Network, 1959-1964.

Games

Capcom. *Resident Evil 7: Biohazard*. PlayStation, Windows, Xbox One. 2017.

Capcom. *Resident Evil*. PlayStation, Microsoft Windows, Sega Saturn, Nintendo DS. 1996.

Curve Digital. *Manual Samuel*. PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, OS X, 2016.

Deep Silver. *Dead Island*. Microsoft Windows. PlayStation 3, Xbox 360, 2011.

Eul, Steve Feak, Neichus, IceFrog. *Defense of the Ancients (DotA)*. Windows, macOS. 2003.

Konami. *Silent Hill*. PlayStation. 1999.
Naughty Dog. *The Last of Us II*. PlayStation 4, PlayStation 5. 2013.
Naughty Dog. *The Last of Us*. PlayStation, PlayStation 4. 2020.
PopCap Games. *Plants Vs. Zombies*. PopCap Games. Windows, Mac OS X, 2009.
Riot Games. *League of Legends*. Microsoft Windows, 2009.
Rockstar Games. *Grand Theft Auto: San Andreas*. PlayStation 2, 2004.
Rockstar Games. *Red Dead Redemption*. Playstation 3, Xbox 360, 2010.
Telltale Games. *The Walking Dead*. Microsoft Windows, Mac OS X, PlayStation 3, Xbox 360, iOs, 2012.
The Indie Stone. *Project Zomboid*. Java, Microsoft Windows, OS X, Linux, 2011.
THQ. *Destroy All Humans!* PlayStation 2, Xbox, Mobile, 2005.
Valve. *Left 4 Dead*. Microsoft Windows, Xbox 360, Mac OS X, 2008.
Wideload. *Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse*. Aspyr Media. Xbox, Mac OS X, Microsoft Windows, 2005.

Online Videos

Bluewhisper. 22 Φεβρουαρίου 2021. *Zombie Apocalypse Market ASMR Buying a New Backpack / Fabric / Crinkling / Backpack Demonstration.* Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=loeJrjYy1ZI&t=451s Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2021.
Bluewhisper. *Autopsy of a ZOMBIE ⚠ \ ASMR. 17 Οκτωβρίου 2017*. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=mODz4Yyptzs&t=689s Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2021.
Dreadful Medusa. 2022. "new term! Z.I.L.F. #zombie" TikTok Video. Διαθέσιμο στο https://www.tiktok.com/@dreadfulmedusa/video/7149016132740042026. Προσπελάστηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2023.
Fox 9 Minneapolis-St. Paul. *Zombie Pub Crawl in Minneapolis Breaks Guinness World Record*. 13 Οκτωβρίου 2014. Διαθέσιμο στο: https://www.youtube.com/watch?v=QkqC6Fni2KE Προσπελάστηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023.
Inside Edition. *Women Wear 'Handmaid's Tale' Outfits to Protest Abortion Bill*. 16 Μαΐου 2019. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=ySslUJlicOc Προσπελάστηκε στις 16 Μαΐου 2019.
Miss Alyssa Jordan ASMR. 31 Οκτωβρίου 2020. *ASMR EVIL ZOMBIE DOCTOR WITH EDIBLE BRAINS, FINGERS and BLOOD.* Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=a6g5Yngesvs Προσπελάστηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2021.
My Mystery Party. 2019. *Zombie Murder Mystery*. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=6FNE0n23NdM Προσπελάστηκε στις 30 Νοεμβρίου 2023.
Storied. 2022. *The Golden Age of Movie Monsters*. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=08ASjs_qt70 Προσπελάστηκε στις 20 Νοεμβρίου 2022.
Storyful News & Weather. 2017. *G20 Performance Brings '1,000 Zombies' Onto Streets of Hamburg*. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=9HVr7C2-TkQ&t=1515s Προσπελάστηκε στις 6 Ιουλίου 2017.

The White Rabbit ASMR. 2019. *ASMR | Zombie Does Your Makeup! □♀□ (Unintelligible, Propless, Sound Effects).* Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=je2BgTlw5UA Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2021.

The White Rabbit ASMR. 2020. ASMR | Zombie Does Your Makeup – PART 2 (ONLY Mouth Sounds + Unintelligible Whispering). Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=a8vpZN_xRmg Προσπελάστηκε στις 20 Απριλίου 2021.

Unboxholics. *A Last of Us Story: Anna. 2020.* Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=fGF7_WM2a3k&t=74s Προσπελάστηκε στις 11 Σεπτεμβρίου 2023.

Καλοκαίρι στο Νότο. *The Cretan Thriller – Η Πραγματική Επανάσταση !* 2021. Διαθέσιμο στο 7:29 https://www.youtube.com/watch?v=6131PqJ-ULQ Προσπελάστηκε στις 30 Ιουνίου 2021.

Μουσικά Βίντεο

Γκάβαλος, Γιώργος, σκηνοθέτης. *Σημάδι*. View Studio, 1997.

Σενάρια

Carnahan, Matthew Michael, Drew Godard and Damon Lindelof, Σενάριο. *World War Z*.
LaBruce, Bruce, Σενάριο. *Otto; or, Up with Dead People*.
Lozano, Magali, Σενάριο. *New Haunts*.
Nowlin, T.S., Σενάριο. *Maze Runner: The Death Cure*.
Obasi, CJ "Fiery", Σενάριο. *Ojuju*.
Park, Joo-Suk and Yeon Sang-ho, Σενάριο. *Train to Busan*.
Romero, George A., Σενάριο. *Dawn of the Dead*.
Romero, George A., Σενάριο. *Land of the Dead*.
Romoli, Gianni. Σενάριο. *Dellamorte Dellamore*.
Russo, John and George A. Romero, Σενάριο. *Night of the Living Dead.*
Siodmak, Curt and Ardel Wray, Σενάριο. *I Walked With A Zombie*.
Weston, Garnett, Σενάριο. *White Zombie*.

Θεατρικά Μιούζικαλ

Re-Animator, the Musical. Στίχοι-Μουσική, Mark Nutter. Book: Stuart Gordon, William J. Norris, Dennis Paoli. 2011.

Τραγούδια

Hart, Roddy and Tommy Reilly, μουσική και στίχοι. "Break Away".
Hart, Roddy and Tommy Reilly, μουσική και στίχοι. "Turning My Life Around".