

Indice

Introduzione.....	3
I morti non muoiono	4
Un ruolo insolito per l'horror	7
La New Wave americana.....	9
Metacinema e postmodernismo.....	12
Uso dei personaggi mostruosi: gli zombie	16
Uso ed evoluzione degli zombie nel panorama cinematografico.....	18
Il sonno della ragione genera mostri: gli zombie di Jarmusch.....	25
“Il mondo è perfetto: apprezza i dettagli”	27
“Considero i poeti come dei visionari fuorilegge”	30
Conclusioni	32
Bibliografia	34
Testi di carattere generale	34
Monografie su Jim Jarmusch.....	34
Sitografia	35
Filmografia.....	36

Introduzione

“Mi considero un poeta minore che scrive componimenti di pochi versi”

Jim Jarmusch

In questa affermazione si concentra tutta la poetica, sobria e minimalista, di uno dei cineasti veramente indipendenti nel panorama del cinema americano.

Seguendo il consiglio del suo maestro, Nicholas Ray, di tenersi alla larga dal cinema di Hollywood, Jarmusch è riuscito ad affermare la sua personalissima idea di cinema e a mantenere l'originalità delle sue scelte, pur ampliando la scelta dei temi usati all'inizio della sua carriera. Il suo è un cinema che affronta la quotidianità della vita, la ripetitività dei gesti comuni capaci comunque di sovvertire le regole. Quello che propone è un cinema attento alla vita e alle sue svariate sfumature espresso attraverso l'uso di contorni e colori sfocati; o l'uso del bianco e nero, i non colori legati ai suoi vizi: bianco come il fumo di sigaretta, nero come il caffè.

Al grido di “Uccidetegli la testa”, con il quale Bill Murray – Cliff Robertson incita Adam Driver – Ronnie Peterson a uccidere la testa agli zombie per renderli innocui, si esplicita la volontà di Jim Jarmusch di avvertirci che non siamo più padroni del nostro destino, che siamo solo delle pedine in un gioco più grande di noi, un gioco nel quale la nostra volontà non è più autonoma e noi facciamo parte di una massa indistinta e omologata. Allo zombie non basta più tagliare la testa, bisogna uccidergliela. Solo così potrà vivere finalmente la sua morte comunitaria.

I morti non muoiono

Trama del film: In risposta a una denuncia dell'agricoltore Frank Miller riguardante un pollo scomparso, i poliziotti Cliff Robertson e Ronnie Peterson di Centerville, una cittadina rurale, affrontano brevemente l'eccentrico eremita Bob nei boschi. Durante il viaggio di ritorno alla stazione, Cliff osserva che, nonostante siano le otto di sera, è ancora giorno, mentre Ronnie nota che sia l'orologio che il cellulare hanno smesso di funzionare. In un ristorante, il fattore Miller parla di Bob con Hank Thompson, proprietario di un negozio di ferramenta. Hank e la cameriera Fern si chiedono anche loro perché non sia buio fuori.

A seguito di un servizio giornalistico trasmesso al centro di detenzione minorile di Centerville, Geronimo dice alle compagne detenute Olivia e Stella che la rotazione della terra si sta alternando. Il fattorino Dean consegna rare riviste al proprietario della pompa di benzina Bobby, che vende anche dischi pop nel suo negozio. Il proprietario del Moonlight Motel, Danny Perkins, ascolta la notizia, diffusa da Posie Juarez, sul fatto che gli animali si comportano in modo strano e nota che i suoi gatti sono scomparsi. Miller nota che anche gli animali della sua fattoria sono scomparsi.

Cliff e Ronnie si riuniscono con Mindy Morrison alla stazione di polizia. I tre ufficiali discutono della stranezza che circonda Centerville. Alla tavola calda, la cameriera racconta ad Hank della becchina Zelda Winston, che nel frattempo pratica le sue abilità con la spada di fronte ad una statua di Buddha nella sala funebre. Quella notte due zombie rianimati uccidono le cameriere della tavola calda. Hank chiama Cliff, Ronnie e Mindy alla tavola calda quando scopre i loro corpi al mattino seguente. Ronnie dice a Cliff che crede che siano stati gli zombie a massacrare.

Zoe e i suoi compagni di viaggio, Jack e Zach, si fermano a fare rifornimento alla stazione di benzina di Bobby. Dopo aver acquistato il CD *The Dead Don't Die* di Sturgill Simpson dal ragazzo, entrano nel Moonlight Motel di Danny. Cliff e Ronnie

incontrano i tre ragazzi mentre sono al motel e li avvertono di non uscire la sera. Geronimo suggerisce ad Olivia e Stella che un'imminente apocalisse di zombie sia la responsabile delle morti.

Quando indagano al cimitero, Cliff e Ronnie trovano delle tombe aperte. L'eremita Bob spia gli uomini da lontano prima di concludere separatamente che gli zombie sono liberi. Ronnie fornisce a Cliff indicazioni su come uccidere gli zombie. Bobby e Hank hanno una conversazione simile mentre preparano le armi. Altri zombie risorgono dai morti quella sera. Danny viene attaccato nel suo motel e diventa un non morto. Zoe, Jack e Zach si chiudono nella loro stanza dopo un avvertimento di Posie Juarez.

Cliff e Ronnie riportano i rifornimenti alla stazione di polizia e raccontano a Mindy degli zombie. Mallory O'Brien si rianima ma Ronnie la decapita. Intanto, altri cadaveri si rianimano all'interno della casa funeraria e Zelda li decapita con la sua katana. Zelda quindi incontra i tre ufficiali e offre loro aiuto lasciando Zelda alla stazione mentre escono di pattuglia insieme. La donna invia però un messaggio crittografato utilizzando il proprio computer. Cliff, Ronnie e Mindy trovano Zoe e i suoi amici morti mentre indagano al motel. Ronnie decapita tutti e tre i corpi per impedire loro di rianimarsi. Ronnie prende il CD di Zoe ma Cliff lo butta fuori dal finestrino della macchina, stufo della canzone.

Hank e Bobby sono invasi dagli zombie nel negozio di ferramenta, Bob vede gli zombie distruggere Miller mentre Geronimo, Olivia e Stella fuggono dal centro di detenzione minorile. Gli zombie circondano l'auto di pattuglia e questa rimane bloccata nel cimitero. Quando scorge sua nonna defunta tra gli zombie, Mindy, disperata e spaventata, corre fuori dal veicolo per unirsi a lei. Ronnie comunica a Cliff che sapeva che sarebbe finita male, perché Jim gli ha dato l'intera sceneggiatura mentre il collega ha ricevuto solo le loro scene.

Zelda guida la macchina di Ronnie in città e cammina con calma attraverso il cimitero. Gli zombie si allontanano dall'auto di pattuglia nel momento in cui un UFO rotante si libra improvvisamente sopra il cimitero di Centerville. Cliff e Ronnie rimangono stupiti quando l'UFO preleva Zelda e vola via. Cliff e Ronnie decidono di attaccare ed escono dalla macchina, iniziando a uccidere i residenti non morti di Centerville tra cui Bobby, Miller e Danny. Gli zombie alla fine sopraffanno Cliff e Ronnie¹.

¹ https://it.wikipedia.org/wiki/I_morti_non_muiono

Un ruolo insolito per l'horror

Horror su uno degli argomenti più amati del genere, un'apocalisse zombie, ha molti elementi comici nel suo insieme visto che gli autori non volevano creare un'opera strettamente horror, ma una sorta di metafora per il panorama politico e sociale degli Stati Uniti, un periodo in cui *"sembra che ci divorino vivi"*². La storia è abbastanza semplice ma ovviamente è la messa in scena e il cast a rendere al meglio l'idea di partenza del regista e sceneggiatore. Vediamo come il comportamento sconsiderato degli esseri umani sia l'artefice della catastrofe che dovranno affrontare. A furia di bucherellare e infiltrare con le operazioni di fracking il sottosuolo del Polo Nord, la Terra è scivolata fuori dal suo asse e questo ha portato a modifiche strutturali del nostro ecosistema: le calotte polari si sono sciolte, la Terra non gira più su se stessa, il sole comincia a sorgere di notte mentre di giorno la luna fa capolino in cielo e, guarda un po', i morti decidono di uscire fuori dalle loro tombe: una metafora alquanto palese di gente che dorme mentre il mondo gli sta sfuggendo di mano.

La storia è incentrata in una piccola, sonnacchiosa cittadina di nome Centerville, un posto tranquillo, lontano dalle autostrade e dalle grandi città, dove le stramberie metereologiche ormai sono all'ordine del giorno, gli animali si comportano in maniera insolita e bizzarra, ma nessuno sa dare una spiegazione razionale per questi avvenimenti. Inoltre le notizie che circolano cominciano a essere più spaventose che preoccupanti, specie quando a Centerville i cadaveri cominciano a uscire dalle loro tombe eterne per andarsene in giro a mangiare i vivi. Ci sono zombie per tutti i gusti, addirittura un povero cantante country, vincitore del premio Grammy, ritorna in vita trascinandosi dietro la chitarra.

Ad affrontare la situazione dovrà pensarci il dipartimento di polizia, che qui è composto da ben tre agenti, il Capo Cliff Robertson, l'agente Ronald "Ronnie"

² <https://www.cameralook.it/web/i-morti-non-muoiono-jim-jarmusch/>

Peterson e l'agente Minerva "Mindy" Morrison, occhialuti e armati di fucile, e quando tutto viene a mancare anche un machete può andar bene. Ma i tre prodi non sono i soli a doversela vedere con gli zombie che girano in città affamati di carne umana, e che tra un pasto e l'altro continuano a fare le stesse cose che facevano in vita: usano il cellulare, cercano di giocare a tennis, vogliono bere vino e caffè. Il resto degli abitanti capisce che c'è in gioco la vita e ognuno si difende come può, anche se nessuno è preparato a un'eventualità del genere. Come Zelda Wilson, una donna misteriosa di cui non si sa molto, proprietaria delle pompe funebri locali e con una grande passione per la cultura samurai, specie per le spade giapponesi, che diventeranno molto utili quando ci sarà da dover decapitare zombie che invadono le strade.

La New Wave americana

L'espressione "New Wave" è usata per definire quello che è stato il maggior fenomeno del rinnovamento del cinema americano dopo l'avvento del sonoro, un rinnovamento che ha consentito una ripresa dell'industria cinematografica all'interno di un panorama radicalmente mutato dai tempi della Hollywood classica.

La crisi che aveva investito l'industria cinematografica delle grandi major a partire dagli anni Cinquanta, dovuta soprattutto all'avvento della televisione, aveva provocato un drammatico calo di pubblico nelle sale, al punto che più di una grande casa di produzione aveva deciso di investire in altri settori (la Paramount fu acquistata da Gulf and Western nel 1966, la United Artists da Transamerica Corporation nel 1967, la Warner Bros. dal gruppo finanziario Kinney National Service Inc. nel 1969). Nello stesso tempo alcuni piccoli produttori indipendenti cominciarono ad aprire la via ad un ricambio di pubblico con film a basso costo destinati agli unici potenziali fruitori del cinema rimasti negli Stati Uniti: i giovani. Film horror, di fantascienza, storie adolescenziali connesse al fenomeno giovanile del Rock and Roll, furono il motore per far conoscere nuovi registi emergenti. Fu basandosi su questo nuovo pubblico che Hollywood rispose alla crisi che la dilaniava. Un ulteriore elemento che caratterizzò il nuovo modo di fare cinema tra gli anni Sessanta e i Settanta fu l'arrivo di una nuova generazione di registi di estrazione televisiva; registi come John Frankenheimer, Sidney Pollack, Sam Peckinpah e Robert Altman portarono una ventata innovativa non solo dal punto di vista formale, ma anche in relazione all'economia delle riprese, al ritmo di lavoro più veloce e deciso a cui i ritmi televisivi li avevano abituati.

Jim Jarmusch, regista, sceneggiatore, attore, montatore, produttore e compositore, è una delle personalità più eclettiche e influenti nel panorama artistico americano contemporaneo. Esponente di rilievo assoluto all'interno

dell'industria indipendente, accanto al cinema coltiva anche la propria passione per la musica, avendo iniziato nell'ambito della New Wave anni Ottanta.

Autore a tutto tondo, ha uno stile minimale fortemente riconoscibile. Esordisce al cinema con *Permanent Vacation* (1980), lungometraggio in 16mm autoprodotta per il diploma alla New York University. Il suo talento esplode già al secondo film, *Stranger Than Paradise* (1984), commedia drammatica a episodi che vince il premio come miglior opera prima al Festival di Cannes, trionfa a quello di Locarno e si aggiudica un riconoscimento anche al Sundance Film Festival. Tra le altre opere importanti di questi anni, è da segnalare *Daunbailò* (*Down By Law*, 1986), piccolo cult in bianco e nero con Roberto Benigni e Tom Waits³.

Negli anni Novanta, arrivano due capolavori: *"Dead Man"* (1995), western antispettacolare e funereo con Johnny Depp, e *"Ghost Dog – Il codice del samurai"* (*Ghost Dog: The Way of the Samurai*, 1999), noir filosofico e revisionista con Forest Whitaker. All'interno di una carriera ricca di opere di altissimo livello, tra le pellicole fondamentali post Duemila sono da segnalare *"Broken Flowers"* (2005), atipico film sentimentale con uno strepitoso Bill Murray, *"Solo gli amanti sopravvivono"* (*Only Lovers Left Alive*, 2013), ipnotica e fascinosa storia di vampiri con Tom Hiddleston e Tilda Swinton, e *"Paterson"* (2016), dramma minimalista di rara poesia con Adam Driver protagonista⁴.

La dimensione cinematografica di Jarmusch è vedere il film unicamente in rapporto con il mondo del cinema stesso: non è più necessario tener conto della nostra realtà, esiste solo il cinema e la simulazione dello stesso. La sensazione di stare vedendo una simulazione, una recita, è assolutamente geniale perché il regista spacca la quarta parete mostrandolo esplicitamente. I personaggi, pur non interagendo con noi direttamente, si comportano come se potessero uscire dal loro ruolo da un momento all'altro. Ci sono scene filmiche che fin dall'inizio

³ U. Mentana, *Il cinema di Jim Jarmusch* [...], Roma, Aracne Editrice, 2016, pp.32-40

⁴ C. Renda, *Jim Jarmusch, il fascino della malinconia*, Genova, Microart's Edizioni, 2008, pp.10-13

esplicitano che quello che stiamo vedendo è solo un film, una finzione, momenti in cui i protagonisti ci avvertono direttamente che stanno seguendo un copione, ma che il copione è sempre suscettibile di essere cambiato dagli attori stessi senza il benessere del regista o del produttore. Questo vale a maggior ragione per *“I morti non muoiono”* (The Dead Don't Die, 2019), che vive la doppia finzione della storia, improntata su improbabili invasioni di zombie, e dell'appartenenza al genere filmico.

Metacinema e postmodernismo

Tutto il cinema è metacinema, più o meno. Se l'affermazione sembra un po' azzardata, è però sostenuta da una verità di fondo; il cinema è probabilmente l'arte derivativa per eccellenza, e ogni film raccoglie l'eredità artistica di decine di pellicole che l'hanno preceduto: ogni opera elabora e cita altre opere, più o meno consapevolmente. In un certo senso il cinema è sempre metacinema perché appartiene alla sua costituzione sviluppare continuamente motivi, strutture e forme proprie di questa arte espressiva.

Il cinema, la settima arte, da sempre si è assunto il ruolo non solo di intrattenitore di un pubblico poco esigente, che desidera immergersi in un altro mondo per dimenticare le brutture e le difficoltà del proprio, ma anche quello, sin dalla sua nascita, di soddisfare le esigenze di un pubblico meno accontentabile, costituendo un vero e proprio contenitore di infinite e disparate occasioni per qualsiasi fruitore.

Molto spesso ad influenzare il cinema è la società stessa, con i suoi avvenimenti, i suoi meccanismi, i suoi cambiamenti nel tempo, fornendo ispirazione a registi, sceneggiatori e addetti ai lavori.

Altre volte ad essere prese come punti di riferimento sono le vite di personaggi importanti che con la loro opera o semplicemente con la loro esistenza hanno contribuito a lasciare dei messaggi più o meno importanti.

Capita anche che le pellicole si rifacciano ad altre forme d'arte come la letteratura, il teatro o il mondo dei fumetti, e altre ancora nascondano dei sottotesti importanti sotto una patina di apparente leggerezza e vacuità.

Ma molto probabilmente il tipo di cinema che più riesce a colpire, in quanto ad espressività e comunicatività, è proprio quel cinema che riflette su sé stesso, quel

cinema che usa appunto un linguaggio meta-cinematografico, per ragionare sulla potenza del mezzo e sulle conseguenze di questo non solo ed esclusivamente per gli spettatori, ma anche su chiunque contribuisca alla lavorazione di una pellicola, che non si limita, dunque, ad essere un contenitore di immagini e suoni - perlomeno nelle più auspicabili delle ipotesi e aspirazioni - ma che risulta essere a conti fatti una fucina di concetti profondi che spaziano dal sociale, al culturale, all'artistico.

La cosa che più sorprende, quando si parla di meta-cinematografia, è il fatto che quasi tutti i generi e i filoni cinematografici in qualche modo se ne sono occupati: non solo film comici o drammatici, ma anche film storici, d'azione o horror.

<<Il metacinema è il cinema che mostra e parla di sé stesso: sono i film che descrivono i meccanismi di funzionamento del linguaggio utilizzato. È quel cinema che, consapevole di sé, delle proprie strutture e dei propri stili, dei propri meccanismi produttivi ed economici e della propria storia, decide di scoprire l'inganno, di rivelare il trucco>>⁵.

Il metacinema nasce nel momento in cui l'istintiva riflessione metalinguistica del parlante si fa strada nelle modalità di linguaggio di alcuni cineasti. Diversamente dalla trasparenza tipica del cinema classico hollywoodiano, ma anche della maggioranza dei film contemporanei, il metacinema mette in scena sé stesso rivelando tutto ciò che gli altri film nascondono accuratamente.

È a partire dagli anni Settanta che si inizia a parlare, in ambito filosofico, di postmodernismo. Il termine compare per la prima volta nel saggio *La condizione postmoderna* di Jean-Francois Lyotard, scritto nel 1979. Secondo il filosofo francese le grandi ideologie figlie dell'Illuminismo e del Marxismo – esaltazione del progresso tramite lo sviluppo economico e tecnico, le ideologie guidate

⁵ <https://it.wikipedia.org/wiki/Metacinema>

dall'uguaglianza sociale, l'uso della scienza come liberatrice dal giogo della religione, l'idea della giustizia sociale -- iniziano a venir meno.

La conseguenza è di grande portata e il sapere non è più un valore assoluto, ma esistono tante realtà con tante diverse caratteristiche: un esempio è la pubblicità che induce a comprare prodotti di cui non si ha veramente bisogno e che tuttavia possono servire per acquisire uno status sociale. Anche la fiducia nel progresso e nella scienza sembrano spegnersi, accanto a tutte le idee che hanno contraddistinto il modernismo.

In tutto questo contesto, il cinema come si evolve? Essendo l'arte che fa dell'immagine una delle sue prerogative, non ci mette molto a interrogarsi sulla molteplicità delle immagini che la società dei consumi impone.

Il cinema del postmodernismo si interroga innanzitutto sulla sua funzione di spettacolo fittizio, di storia costruita da un insieme di immagini e di prodotto concepito in un ambiente come quello cinematografico.

<<Semplificando al massimo possiamo considerare "postmoderna" l'incredulità nei confronti delle metanarrazioni>>⁶

Per Mentana un altro disagio della postmodernità è il paradosso della mancanza di comunicazione tra gli individui, fatto singolare per il fatto che viviamo in un mondo dove la nozione del comunicare è uno dei principi cardine della nostra esistenza; il problema è piuttosto come comunichiamo. Alla base di chi parla e di chi ascolta non c'è una diversa concezione o conoscenza del mondo, perché esso è sempre più uguale per tutti; il paradosso è che chi ascolta finisce per ascoltare le medesime cose che egli stesso potrebbe dire e la diffusione dei mezzi di

⁶ J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna*, Milano, Gian Giacomo Feltrinelli Editore, 1981, pag. 6

comunicazione tenderà sempre più ad abolire la necessità di comunicazione come fin oggi abbiamo intesa.

<<Perciò i mezzi di comunicazione cessano di essere dei mezzi, perché nel loro insieme compongono quel mondo fuori dal quale non è dato avere altra e diversa esperienza>>⁷

⁷ U. Mentana, op. cit., pp. 21-23

Uso dei personaggi mostruosi: gli zombie

*“Dove volete, dove vogliamo che gli uomini li vadano a vivere, oggi, i loro terrori della catastrofe? In certi film impegnati, serenamente “progressivi”, dove i protagonisti parlano come nei manuali di educazione civica per la scuola media unificata, o piuttosto nei film di catastrofe? [...] La produzione di mostri è la produzione spontanea, inevitabile, conforme alla natura stessa del cinema. E conforme alla sua storia anche”.*⁸

Il fantastico, scriveva Roger Callois, è posteriore all’immagine del mondo senza miracolo⁹; lo zombie, legato alla tradizione religiosa voodoo di origine haitiana, è entrato in epoca contemporanea nell’immaginario comune, attraverso la letteratura e la cinematografia, per indicare la figura di un morto vivente, un cadavere ambulante.

Con *“La notte dei morti viventi”* del 1968, film culto capostipite del ciclo di George A. Romero, si inaugura l’immagine apocalittica di zombie come una compagine di deceduti resuscitati e cannibali, decretando la fine di una civiltà. L’opera di Romero a sua volta si ispira al romanzo di Richard Matheson *“Io sono leggenda”* (I Am Legend, 1954), dove un intero continente viene infettato da un virus patogeno che causa follia collettiva e violenza omicida (qui il termine "zombie" non era ancora usato).

La figura dello zombie va oltre i brividi dell’immaginario horror; gli zombie, come tutti i vari mostri dell’orrore, non sono altro che rappresentazioni di una paura insita nell’intimo dell’intera società, una nevrosi collettiva: la paura di essere distrutta da un nemico invulnerabile.

⁸ E. Martini (a cura di), *“Da Caligari agli zombie”*, Milano, Edizione Il castoro, 2019, pag. 5

⁹ F. Orlando, *“Il soprannaturale letterario”*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 2017, prefazione pag.V

Zombie non è altro che la metafora del parallelo zombie-consumatori, sia l'uno che l'altro perdono senso ed individualità. È un mostro che si può definire "di massa" differente da vampiri e licantropi. Lo zombie rappresenta una enorme maggioranza annichilita tutta uguale senza eccezioni e trova la sua consacrazione nel cinema prima che nella letteratura. Lo zombie è uno strano pendant del vampiro: se il vampiro è un superuomo, lo zombie è un sotto uomo; l'unica cosa che può fare è attaccare in modo stupido e in gruppo, mentre il vampiro attacca da solo. I vampiri sono una minoranza e si nascondono dalla società, gli zombie esistono solo con l'unico scopo di consumare e convertire tutti gli umani fino ad estinguerli per creare un mondo abitato solo da zombie¹⁰.

Attualmente stiamo vivendo l'età della politica zombie, delle banche zombie, delle zombie infrastrutture. Intellettuali, uomini pubblici e ricercatori hanno utilizzato lo zombie come metafora per tutto, dal disfunzionale sistema finanziario alle nostre istituzioni politiche alienanti. La popolarità dello zombie e il suo potente simbolismo è in grande crescita e si riflette meglio nei film di zombie degli ultimi decenni, che hanno descritto problemi poi avveratisi, a lungo termine, nella società.

¹⁰ V. Sturli (a cura di) *Prefazione*, in F. Orlando *Il soprannaturale letterario*, op. cit., pag.XXII

Uso ed evoluzione degli zombie nel panorama cinematografico

Gli zombie ne hanno fatta di strada da quando George A. Romero¹¹ ha creato il genere nel 1968. Il termine zombie, come segnalato, è una parola di origine haitiana legata ad antiche leggende di magia nera voodoo¹². Sul finire degli anni Sessanta la figura del morto vivente è entrata di prepotenza nell'immaginario comune grazie a George A. Romero, che con *La notte dei morti viventi* ha reso famose queste terribili e micidiali creature praticamente in ogni angolo del pianeta.

Da allora la figura dello zombie non ha mai smesso di affascinare e terrorizzare gli spettatori, andando ad evolversi e ad adattarsi al passare degli anni e delle mode. Esistono nel panorama cinematografico e letterario molte e diverse tipologie di zombie, divise però in due grandi categorie: i non morti e gli infetti.

Quando parliamo di zombie solitamente ci riferiamo alla categoria del non morto, ossia il classicissimo zombie rianimato dalla morte che esce dalla tomba e parte subito a caccia di nutrienti cervelli umani. Il motivo della trasformazione può essere il più disparato, da esperimenti chimici a disastrose apocalissi, fino ad arrivare a oscuri incantesimi e possessioni demoniache. Da questa categoria possiamo estrapolare la maggior parte delle tipologie di zombie apparse al cinema.

Con infetto invece si intende una persona contagiata da qualche tipo di virus, che si trasforma velocemente in una macchina di morte senza controllo, ma che, a differenza del non morto, è ancora clinicamente vivo mentre si diletta a sbranare i suoi simili ancora umanizzati.

Date le molte similitudini che accomunano i comportamenti degli infetti a quelli dei non morti possiamo definirli parenti, una sorta di rami genealogici separati

¹¹ https://it.wikipedia.org/wiki/George_A._Romero

¹² https://it.wikipedia.org/wiki/Zombi#Folclore_haitiano

della stessa grande famiglia zombie. Tutte le tipologie degli zombie provengono da una di queste due macro categorie¹³.

La prima tipologia di zombie nota, che è anche la più antica e una delle più particolari, è quella dello zombie haitiano che segue le regole delle vecchie leggende di tradizione africana secondo cui uno zombie è un essere umano soggiogato dall'influenza di un potente stregone che, strappando l'anima al povero malcapitato, lo trasforma in un essere completamente privo di emozioni e totalmente apatico, un semplice involucro ambulante costretto ad eseguire gli ordini del suo malvagio padrone che lo manovra come fosse una semplice pedina¹⁴.

Essendo clinicamente ancora vivo non può propriamente essere considerato un non morto, ma nemmeno un infetto dato che non c'è nessuna malattia che sia trasmissibile agli altri. Lo zombie haitiano fa la sua apparizione in quello che viene considerato il primo film sonoro mai realizzato sugli zombie, *L'isola degli zombies* (White Zombie) per la regia di Victor Halperin, nel 1932.¹⁵

Andatura lenta e strascicata, gemiti lamentosi e versi gutturali, insaziabile fame di cervelli umani; intelligenza di bassissimo livello, quanto basta per camminare, afferrare e mordere: questo è lo stereotipo dello zombie classico, il più famoso e il più riconoscibile. Portato al cinema per la prima volta da Romero nel lontano 1968 con *La notte dei morti viventi*, questa nuova figura divenne famosa a livello planetario e impose le sue regole che sono tuttora rispettate e seguite nella maggior parte dei film sul genere: se si vuole uccidere uno zombie bisogna mirare alla testa, se si viene morsi da uno zombie ci si trasforma a propria volta; gli zombie

¹³<https://www.midnightfactory.it/blog/zombi-dawn-of-the-dead/gli-zombi-al-cinema-haiti-romero>

¹⁴ <https://it.wikipedia.org/wiki/Zombi>

¹⁵ Victor Halperin (Chicago, 24 agosto 1895-Benton, 17 maggio 1983) è stato un regista, sceneggiatore e produttore cinematografico statunitense che firmò le sue opere anche con lo pseudonimo Rex Hale. Ha diretto una ventina di pellicole prevalentemente di genere horror. Il suo film più famoso è *L'isola degli zombies*, diretto nel 1932 e considerato il primo film in cui appare la figura dello zombi. https://it.wikipedia.org/wiki/Victor_Halperin

temono il fuoco e lo zombie classico è da considerarsi non del tutto morto. Il morso che se ne riceve uccide la vittima e veicola il contagio, trasformandola a sua volta in uno zombie pronto a dare la caccia alla preda più vicina. Gli zombie di *The Walking Dead* fanno parte di questa categoria.

Sempre a Romero si deve la tipologia dello zombie intelligente; nel suo *Il giorno degli zombie* (*Day of the Dead*) del 1985 alcuni scienziati iniziano a condurre ricerche approfondite sui non morti, arrivando alla conclusione che alcuni di loro possedevano ancora facoltà mentali minori, pochissime comunque se paragonate a quelle di un essere umano, ma comunque molto più sviluppate rispetto ai propri simili precedenti, in grado comunque di organizzare e coordinare i movimenti di altri zombie e addirittura di utilizzare utensili.¹⁶

Questa tipologia continua a mutare fino ad arrivare a *La terra dei morti viventi* (*Land of the Dead*) del 2005 (film che chiude la trilogia di Romero sul genere zombie), dove alcuni zombie particolarmente intelligenti riescono a radunare un'intera legione di morti e ad assaltare una città umana fortificata, sfruttando stratagemmi e colpendo le zone meno difese.¹⁷ Data la loro intelligenza superiore rispetto alla maggior parte degli altri zombie, quello intelligente risulta chiaramente più pericoloso rispetto allo zombie classico.

Lo zombie malvagio è una tipologia di zombie che ha raggiunto un livello di intelligenza pari, se non superiore, a quella umana. Non uccide più per la sussistenza, ma solamente per la gioia di fare del male e preferibilmente nella maniera più cruenta e spietata. Un esempio di questa tipologia lo troviamo in *Cimitero vivente* (*Pet Sematary*) di Mary Lambert del 1989, tratto da un celebre romanzo di Stephen King. In breve un cimitero indiano porta con sé un'antica maledizione: chiunque venga seppellito in questa terra maledetta tornerà in vita,

¹⁶ https://it.wikipedia.org/wiki/Il_giorno_degli_zombi

¹⁷ https://it.wikipedia.org/wiki/La_terra_dei_morti_viventi

ma in una versione completamente distorta e malvagia.¹⁸ Qui i morti addirittura parlano e si comportano come normalissimi esseri umani, riuscendo a camuffare la loro infinita sete di sangue.

Un altro esempio di questa categoria lo troviamo nel film *Dead Snow* (Neve morta) di Tommy Wirkola del 2009, dove vediamo una truppa di nazisti seppellita nei ghiacci della Norvegia prendere vita e iniziare a seminare morte ovunque. Qui i non morti, nonostante le sembianze tipiche dello zombie classico, sono macchine da guerra letali e calcolatrici che possono muoversi esattamente come persone normali. Questa categoria di non morto risulta estremamente più pericolosa rispetto alle precedenti.¹⁹

Sempre a Romero si deve il concetto di primo zombie corridore nel suo *La città verrà distrutta all'alba* (The Crazies) del 1973²⁰. Ma la prima vera svolta a questa tipologia di zombie la porterà Danny Boyle nel 2002 con *28 giorni dopo* (28 Days Later), dove i suoi appestati corrono come razi in preda a una rabbia senza fine, ululando e sputando sangue infetto²¹. Entrambi appartengono alla categoria dell'infetto, in quanto le vittime sono ancora vive nonostante ormai completamente fuori da qualsiasi ragione o morale.

A partire dal 2002 molti registi si sono accodati a questa moda, aggiungendo quindi l'abilità di correre ai non morti. Zack Snyder nel 2004 con *L'alba dei morti viventi* (Dawn of the Dead) ci racconta la sua apocalisse zombie dove i non morti sono davvero difficili da seminare a piedi²². Altri grandi esempi di questa tipologia possiamo trovarli nel film francese del 2009 *The Horde* (La Horde)²³, un piccolo gioiello del cinema zombie, e nei coreani *Il treno per Busan* (Train to Busan)²⁴ del

¹⁸ https://it.wikipedia.org/wiki/Cimitero_vivente

¹⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Dead_Snow

²⁰ [https://it.wikipedia.org/wiki/La_citt%C3%A0_verr%C3%A0_distrutta_all%27alba_\(film_1973\)](https://it.wikipedia.org/wiki/La_citt%C3%A0_verr%C3%A0_distrutta_all%27alba_(film_1973))

²¹ https://it.wikipedia.org/wiki/28_giorni_dopo

²² https://it.wikipedia.org/wiki/L%27alba_dei_morti_viventi

²³ https://it.wikipedia.org/wiki/The_Horde

²⁴ https://it.wikipedia.org/wiki/Train_to_Busan

2016 e in *Alive*²⁵ del 2020. La capacità di correre rende questa specie estremamente più pericolosa rispetto allo zombie classico, capace di diffondere l'epidemia a una velocità esponenziale. Nello specifico lo zombie di *28 giorni dopo* può infettare anche tramite il sangue sputato; entrare in contatto con una singola goccia di sangue infetto è fatale e la mutazione è praticamente istantanea: si passa da essere una persona sana ad infetto rabbioso nel giro di pochi secondi. Questo fattore specifico rende questa sotto classe una delle più letali della lista.

Di zombie indemoniati ne troviamo in abbondanza nella saga di *REC-La paura in diretta* (REC, Terror sin pausa)²⁶ che a partire dal 2007 ha inaugurato la ripresa in diretta delle situazioni filmiche. I comportamenti sono praticamente gli stessi dello zombie corridore, con la differenza che qui è un potere soprannaturale ad aver scatenato il contagio, che si diffonde con le stesse modalità di morso-infezione-morte-resurrezione-morso. In questo caso però è una forza maligna a guidare i loro movimenti; potremmo definirla una sorta di possessione in grado di trasmettersi tramite il morso. Tecnicamente anche gli zombie de *Il trono di spade* (Game of Thrones)²⁷, serie televisiva che dal 2011 ha conosciuto ben otto stagioni, appartengono a questa tipologia.

Lo zombie vampiro lo troviamo nel film con Will Smith *Io sono leggenda* (I Am Legend)²⁸ del 2007, remake de *L'ultimo uomo sulla terra* (The Last Man on Earth)²⁹ del 1964. Tecnicamente infetti ancora in vita, questa tipologia di zombie dimostra una notevole intelligenza, superiore allo zombie intelligente, ma inferiore allo zombie malvagio. Sono molto forti e veloci, più resistenti di un essere umano e si cimentano in vere e proprie sessioni di caccia alla ricerca dei pochi superstiti ancora in vita per nutrirsi. Sarebbero una delle tipologie più pericolose se non

²⁵ [https://it.wikipedia.org/wiki/Alive_\(film_2020\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Alive_(film_2020))

²⁶ [https://it.wikipedia.org/wiki/Rec_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Rec_(film))

²⁷ [https://it.wikipedia.org/wiki/Il_Trono_di_Spade_\(serie_televisiva\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Il_Trono_di_Spade_(serie_televisiva))

²⁸ [https://it.wikipedia.org/wiki/Io_sono_leggenda_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Io_sono_leggenda_(film))

²⁹ https://it.wikipedia.org/wiki/L%27ultimo_uomo_della_Terra

fosse che la luce solare li uccide all'istante, obbligandoli ad uscire solo dopo il calar del sole.

Lo sciame zombie fa la sua comparsa nel film del 2013 con Brad Pitt *World War Z*.³⁰ L'infetto base è simile allo zombie corridore, la differenza sta tutta nello scopo principale che muove il malcapitato contagiato: non è più la fame di cervelli a muoverlo, ma la necessità di contagiare individui sani, arrivando addirittura a scartare persone portatrici di malattie considerati dei pessimi trasportatori di virus e quindi ignorate. Un'altra terribile caratteristica di questa tipologia di zombie è quella di radunarsi in enormi masse composte da migliaia di non morti che si spostano a velocità paurosa e si muovono come guidati da un'intelligenza collettiva che spinge l'orda a spostarsi nelle stesse direzioni e a compiere lavori colossali come erigere enormi piramidi umane per assaltare alte mura o palazzi. Anche in questo caso l'infezione è quasi istantanea, bastano pochi secondi dopo il morso per venire infettati, rendendo queste orde una delle più pericolose.

Nel film del 2016 *Cell*³¹, tratto dal libro di Stephen King, l'epidemia si scatena per un segnale acustico lanciato da ogni singolo telefono cellulare a livello mondiale nello stesso momento. Solo coloro che non lo stavano usando in quel momento rimangono immuni al contagio, salvo poi essere cacciati dai non morti che hanno l'unico obiettivo di far ascoltare lo stesso segnale ad ogni sopravvissuto per trasformarlo a sua volta in un non morto.

Anche il mostro di Frankenstein può essere definito uno zombie a tutti gli effetti; anche se in realtà Mary Shelley lo descrive come una raccolta di parti umane assemblate per formare un'unica nuova entità, l'horror ci offre di lui una visione di creatura lenta e crudele, molto simile a un non morto³².

³⁰ https://it.wikipedia.org/wiki/World_War_Z

³¹ [https://it.wikipedia.org/wiki/Cell_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Cell_(film))

³² https://it.wikipedia.org/wiki/Frankenstein_o_il_moderno_Prometeo

E in tutto questo proliferare di zombie, come si collocano quelli di Jarmusch? Sicuramente riprendono la tradizione di Romero della figura lenta e sbrindellata, ma con una caratteristica diversa da quanto visto finora: gli zombie di Jarmusch sono non morti perseguitati dagli stessi vizi di quando erano vivi: il razzista rimane tale, l'ubriaca continua a desiderare lo *Chardonnay*, l'intossicato di caffè cerca ancora la sua tazza di liquido nero, la depressa desidera lo *Xanax* contro gli attacchi di panico, il tecnologico vuole lo smartphone di ultima generazione: un mondo di morti viventi aggrappati ad un universo di oggetti, azioni e orizzonti effimeri. Dal piccolo cimitero cittadino i morti, che sono morti, escono dalle tombe e si aggirano alla ricerca di cibo. Sono zombie dall'aspetto cascante che si muovono al rallentatore, con passo incerto, sguardo decisamente spento, anche lui, e una voracità, all'opposto, compulsiva. Mangiano le persone che, sempre per via dell'asse terrestre spostato, diventano a loro volta zombie. In un contesto che dovrebbe essere orrorifico questi zombie risultano invece ironici e quasi comici nel perseguire le loro manie.

Jarmusch ha un modo tutto suo per mostrarceli, come fossero esalazioni di una *Spoon River* disillusa, epitaffi distratti di una vita che non hanno mai vissuto davvero. C'è dolore, in questo film, come non ce n'è mai stato in nessun altro film di Jarmusch: senti che il regista ci lascia una traccia amara, non riesce a dissimularla nel lirismo disfunzionale tipico delle sue immagini. Tutto resta attaccato al desiderio di una vita che non c'è mai stata davvero e l'apocalisse che rappresenta non è meno tragica di quella ben più truculenta di Romero: dove c'è meno sangue c'è meno vita.

Il sonno della ragione genera mostri: gli zombie di Jarmusch

Se il compito dell'arte è promuovere idee e riflessioni su importanti temi attraverso le immagini, Francisco Goya (1746-1828), pittore spagnolo del XVIII secolo, ci riesce perfettamente. È sua, infatti, un'opera molto significativa, che sollecita gli uomini di ogni tempo a non perdere mai il controllo della propria coscienza critica per non essere inghiottiti dal buio dell'irrazionalità ³³

Qualunque membro della moderna cultura occidentale saprebbe riconoscere gli zombie, queste creature grigie, putride, dagli occhi neri e spenti, dal passo strascicato e dalla bocca grondante sangue e detriti di carne umana.

Jim Jarmusch fa più che ridurre i morti a semplici automi di carne e sangue che vagano in cerca di altra carne e sangue da sbranare: ne fa delle persone nuove che ripetono in misura maggiore i vizi dei vivi, e i vizi che possedevano da vivi.

Il film nasce sotto il segno di *"La notte di morti viventi"* (1968), traducendo l'horror in surreale umorismo secondo i collaudati canoni del cinema di Jim Jarmusch, ma si tratta di uno Jarmusch minore, che con sorridente vaghezza intreccia il divertito omaggio a un genere a lui caro con un'esplicita satira dell'America di Trump, a partire dal fatto che i morti escono dalle tombe a causa di uno spostamento dell'asse terrestre provocato dalle alterazioni climatiche allegramente negate dal presidente. Per non parlare della scritta *Make America White Again* che svetta sul berretto del bifolco Steve Buscemi. Infine Tom Waits, già voce, colonna sonora e volto per Jarmusch in numerose occasioni, che nei panni di Bob l'eremita rappresenta l'unico personaggio capace di interpretare i segnali della natura e di capire in anticipo quanto stia succedendo. A lui ed ai ragazzini del riformatorio di Centerville è affidato il sottotesto ambientalista della pellicola, sicuramente un

³³ <https://www.analisedellopera.it/il-sonno-della-ragione-genera-mostri-di-goya/>

tema di stretta attualità, ma forse affrontato in maniera troppo poco incisiva e risultando alla fine quasi una voce marginale.

“Il mondo è perfetto: apprezza i dettagli”

RZA dal film I morti non muoiono

“Bilbo Baggins!”

“Ciao Dean, che ci fai qui?” [...]

“Ti dispiacerebbe darmi una perla di saggezza nel frattempo?”

“Il mondo è perfetto, apprezza i dettagli”

E riecheggia nella mente Voltaire quando fa dire a Pangloss nel suo *Candido, o l'ottimismo* (Candide, ou l'Optimisme), facendo il verso a Leibniz, “Viviamo nel migliore dei mondi possibili”.

Con monotona, noiosissima ripetitività, ad ogni nuovo disastro che si abbatte sugli umani Candido, e con lui Pangloss-Leibniz, si consolano dicendo che “tutto va per il meglio, nel migliore dei mondi possibili”. L'effetto vorrebbe essere divertente ed ironico, ma è soltanto di una deprimente banalità e di una assoluta mancanza di originalità³⁴.

Pangloss è esageratamente ottimista e riconduce tutto necessariamente a un disegno positivo, ma la battuta di RZA pronunciata in questa sequenza filmica riecheggia amara e fatalista: chi non presta attenzione ai dettagli è condannato a rimanere impigliato in una banale superficie.

Nonostante le buone intenzioni noi viviamo nella società dei consumi e dei consumatori, il cui valore supremo è il diritto alla ricerca della felicità; ma la nostra non è la ricerca di una felicità duratura, piuttosto quella di una felicità istantanea

³⁴ <https://it.wikipedia.org/wiki/Candido>

e perpetua che non deriva tanto dalla soddisfazione dei desideri, quanto dalla loro quantità ed intensità. Eppure non siamo più felici rispetto ai nostri nonni: siamo semmai più alienati, isolati, spesso vessati e prosciugati da vite frenetiche e vuote, costretti a prendere parte a una competizione grottesca per la visibilità o lo status, in una società che vive per il consumo e trasforma tutto in merce. Ciononostante stiamo al gioco e ad esso non ci ribelliamo, né sentiamo alcun impulso a farlo.

Come sostenuto da Mentana a proposito dei temi presenti nel cinema di Jarmusch rispetto al contesto attuale:

<<Possiamo ben comprendere quanto sia dannosa questa esasperazione al consumismo attuale, tanto da creare in noi una modificazione della psiche a tal punto nichilista da farci ritenere che solo impiegando in maniera scrupolosa e su larga scala il principio del consumo e della continua distruzione degli oggetti, possiamo garantirci un'identità tra le infinite voci che popolano la nostra contemporaneità. Perché, tra le epoche che l'hanno preceduta, la nostra è la prima a chiedere l'omologazione di tutti gli uomini come condizione necessaria per l'esistenza>>³⁵.

Però perché questo adattamento non sia inteso come una violenza è necessario che il mondo in cui viviamo non venga avvertito come uno dei mondi possibili, ma come l'unico mondo al di fuori del quale non si hanno migliori possibilità di esistenza.

Ma quando un mondo riesce a farsi passare come l'unico mondo, l'omologazione degli individui raggiunge livelli che nemmeno le più assolute dittature sono mai riuscite a realizzare. Oggi è il mondo della tecnica e dell'economia globale che preclude altri possibili mondi ed esplicita l'obbedienza a questo mondo artificiale, formulato a tavolino per derubare l'individuo delle sue caratteristiche di essere umano allo scopo di formare uno stuolo di consumatori di beni destinati alla

³⁵ U. Mentana, *Il cinema di Jim Jarmusch [...]*, Roma, Aracne Editrice, 2016, pag. 21

distruzione, creando l'illusione di libertà che trova la sua attuazione nella possibilità di poter scegliere tra tutti i beni di cui è fornito l'unico mondo che ci è dato abitare³⁶.

³⁶ *Ivi, pag.22*

“Considero i poeti come dei visionari fuorilegge”

Jim Jarmusch

Regista indipendente, attore part-time, appassionato musicista (infatti negli anni Ottanta suonava come tastierista e cantava nel The Del-Byzanteens, una band New Wave di New York), Jim Jarmusch è uno di quegli artisti poliedrici che riescono a cogliere la quotidianità e la spontaneità della vita, trasportarla sullo schermo e farla diventare degna di nota.

Il suo approccio al cinema però non è stato immediato; dopo aver vissuto i primi diciassette anni della sua vita in Ohio, decide di trasferirsi a New York dove si laurea in letteratura alla Columbia University con l'intenzione di diventare un poeta. Grazie ai suoi studi letterari si sposta a Parigi dove soggiorna a lungo e dove scopre il suo interesse per la Settima Arte frequentando la Cinémathèque Française.

Tornato a New York comincia il suo percorso alla Tisch School of Film nella New York University; qui lavora come assistente del regista Nicholas Ray in *Lampi d'acqua* (*Lightning over Water-Nick's Movie*, 1980), un documentario che è anche un testamento spirituale in collaborazione con Wim Wenders, dove vengono raccontati gli ultimi giorni di vita di Ray stesso. È da qui che inizia l'avventura di Jarmusch nel mondo del cinema.

Apparentemente semplici le sue opere non sono improvvisate, ma formalmente studiate e pensate; il suo è un cinema del quotidiano, attento alle sfumature della vita, dai contorni sfocati e capace di sovvertirne le regole e il discorso filmico si fa minimalista nel segno e urgente nel senso.

È la sconfitta dell'essere umano a dominare i personaggi di Jarmusch: ne *I morti non muoiono* i due protagonisti si arrendono all'evidenza di ciò che accade a

Centerville, a un destino predeterminato, quasi felici di partecipare di una non vita che sembra più vivace della vita svolta quotidianamente. In un mondo che appare un labirinto oscuro governato dal caos, nel quale è impossibile addentrarsi senza rischiare di perdersi, partecipare del caos è rendere normalizzata una situazione paradossale. La poesia è anche in queste situazioni impossibili, dove l'appartenenza al luogo dà origine all'immersione totale nel luogo stesso. Jarmusch riafferma qui tutte le coordinate del suo mondo poetico: la bizzarria delle situazioni, il tono pacatamente demenziale, l'inconfondibile lento ritmo delle sequenze, la struttura frammentaria, il genere horror che si piega alle sue esigenze e viene risolto in chiave di farsa, e i personaggi ipercaratterizzati che sembrano essere catatonici tanto quanto gli zombie. Tutto partecipa a rendere inconfondibile il suo stile personalissimo, mettendo insieme un catalogo di formule riconoscibili anche attraverso l'uso di attori a lui ben noti e che concorrono a cambiare il corso e il discorso filmico in fase d'opera, riscrivendo le battute per renderle più personali, e rispondendo all'esigenza di far notare fin da subito che, eh sì, questo è un vero film che può apparire come una assurda realtà.

Ma è poi così falsa e assurda questa realtà? E sebbene sia evidenziato fin da subito l'intento di produrre un'opera di fantasia, è davvero fantasia quella in cui ci coinvolge Jarmusch?

Conclusioni

I Morti Non Muoiono è un magnifico esempio di come Jarmusch si sia servito di questa sceneggiatura per mettere in mostra l'essere umano in tutta la sua mostruosità e assuefazione. Anche in questo film, come in una delle pellicole più famose di George Romero, l'essere umano non è poi tanto lontano dall'essere uno zombie, sempre più schiavo delle proprie debolezze, dallo *Chardonnay al Wi-Fi*, e incapace di reagire di fronte a tutto. Il film, seppur simile a numerose pellicole del genere, si avvale di alcune trovate davvero originali: per esempio il modo in cui avviene il tutto - le spiegazioni fornite dai giornalisti, le preoccupazioni quasi annoiate espresse dai cittadini, oppure il fumo che esce dalle teste degli zombie una volta decapitati - è una scelta stilistica finora mai riscontrata in altri film del genere. Sono esercizi di metacinema, dove Jarmusch si diverte a giocare con il cast e dove il cast stesso lascia intendere fin dall'inizio che il tutto è solo un gioco, lanciando ogni tanto qualche battuta sul finale o sulla sceneggiatura stessa attraverso i personaggi di Adam Driver e Bill Murray. Infine la colonna sonora dove spicca, come filo conduttore, la canzone *"The Dead Don't Die"* di Sturgill Simpson, che sembra riecheggiare come qualcosa di già noto all'interno di una sceneggiatura che è già nota a tutti, come sottolinea lo stesso Adam Driver quando ripete all'infinito *"Questa storia finirà male"*.

Una rappresentazione fuori dalle righe dunque, ma che nonostante tutto mette i brividi per la sua tremenda veridicità. Il cast poi viene equilibrato già nelle intenzioni stesse della sceneggiatura dal personaggio di Steve Buscemi, per la parte più politica, e da quello di Tilda Swinton per la parte apocalittica: alla fine l'alieno se ne va, ormai non c'è più nulla da salvare.

Come recitava un versetto della Bibbia: *Sei stato pesato, sei stato misurato e sei stato trovato mancante...*³⁷

“E che Dio vi salvi, sempre che trovi giusto il farlo” sembra dire Jim Jarmusch che si diverte a omaggiare il cinema di Romero attraverso una regia citazionista il più delle volte, ma totalmente efficace nei momenti in cui lo richiede. Perché nonostante il genere in cui viene relegato, *I Morti Non Muoiono* è davvero spaventoso. Percepito erroneamente dal pubblico come una vera e propria commedia horror, a fine visione mette in luce una verità piuttosto inquietante: in fondo, anche se magari non abbiamo ancora fatto i conti con i nostri problemi, siamo già tutti degli zombie, solo che ancora non lo sappiamo, o forse, non vogliamo veramente guardarci davanti a uno specchio per poi confrontarci con la nostra agghiacciante realtà.

³⁷ [https://www.laparola.net/testo.php?versioni\[\]=C.E.I.&riferimento=Daniele5](https://www.laparola.net/testo.php?versioni[]=C.E.I.&riferimento=Daniele5)

Bibliografia

Testi di carattere generale

- Angelucci Daniela, *Filosofia del cinema*, Roma, Carrocci Editore, 2013
- Eco Umberto, *Storia della bruttezza*, Milano, Bompiani Editore, 2007
- Freud Sigmund, *Il disagio della civiltà e altri saggi*, Torino, Bollati Boringhieri Editore, Sesta ristampa, 2020
- Freud Sigmund, *Psicopatologia della vita quotidiana*, Roma, Newton Compton Editore, Ventitreesima edizione, 2022
- Lyotard Jean-Francois, *La condizione postmoderna*, Milano, Gian Giacomo Feltrinelli Editore, 1981
- Martini Emanuela (a cura di), *Da Caligari agli Zombie*, Milano, Editrice Il Castoro, 2019
- Orlando Francesco, *Il soprannaturale letterario – Storia, logica e forme*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 2017
- Rondolino Gianni, Tomasi Dario, *Manuale del film – Linguaggio, racconto, analisi*, Novara, De Agostini Scuola Edizioni, 2018

Monografie su Jim Jarmusch

- Mentana Umberto, *Il cinema di Jim Jarmusch, una filmografia per un'analisi della cultura e del cinema postmoderno*, Roma, Aracne Editrice, 2016
- Renda Chiara, *Jim Jarmusch, il fascino della malinconia*, Genova, Microart's Edizioni, 2008

Sitografia

- https://it.wikipedia.org/wiki/I_morti_non_muiono
- <https://www.cameralook.it/web/i-morti-non-muoiono-jim-jarmusch/>
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Metacinema>.
- https://it.wikipedia.org/wiki/George_A._Romero
- https://it.wikipedia.org/wiki/Zombi#Folclore_haitiano
- <https://www.midnightfactory.it/blog/zombi-dawn-of-the-dead/gli-zombi-al-cinema-haiti-romero>
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Zombi>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Victor_Halperin
- https://it.wikipedia.org/wiki/Il_giorno_degli_zombi
- https://it.wikipedia.org/wiki/La_terra_dei_morti_viventi
- https://it.wikipedia.org/wiki/Cimitero_vivente
- https://en.wikipedia.org/wiki/Dead_Snow
- [https://it.wikipedia.org/wiki/La_citt%C3%A0_verr%C3%A0_distrutta_alla_27alba_\(film_1973\)](https://it.wikipedia.org/wiki/La_citt%C3%A0_verr%C3%A0_distrutta_alla_27alba_(film_1973))
- https://it.wikipedia.org/wiki/28_giorni_dopo
- https://it.wikipedia.org/wiki/L%27alba_dei_morti_viventi
- https://it.wikipedia.org/wiki/The_Horde
- https://it.wikipedia.org/wiki/Train_to_Busan
- [wikipedia.org/wiki/Alive_\(film_2020\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Alive_(film_2020))
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Rec_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Rec_(film))
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Il_Trono_di_Spade_\(serie_televisiva\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Il_Trono_di_Spade_(serie_televisiva))
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Lo_sono_leggenda_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Lo_sono_leggenda_(film))
- https://it.wikipedia.org/wiki/L%27ultimo_uomo_della_Terra
- https://it.wikipedia.org/wiki/World_War_Z
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Cell_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Cell_(film))
- https://it.wikipedia.org/wiki/Frankenstein_o_il_moderno_Prometeo
- <https://www.analisidellopera.it/il-sonno-della-ragione-genera-mostri-di-goya/>
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Candido>
- [https://www.laparola.net/testo.php?versioni\[\]=C.E.I.&riferimento=Daniel_e5](https://www.laparola.net/testo.php?versioni[]=C.E.I.&riferimento=Daniel_e5)

Filmografia

- *Permanent Vacation (1980)*
- *Stranger Than Paradise (1984)*
- *Daunbailò (Down by Law, 1986)*
- *Mistery Train (1989)*
- *Night on Earth (1991)*
- *Dead Man (1995)*
- *Ghost Dog: The Way of the Samurai (1999)*
- *Coffee and Cigarettes (2003)*
- *Broken Flowers (2005)*
- *The Limits of Control (2009)*
- *Only Lovers Left Alive (2013)*
- *Paterson (2016)*
- *Gimme Danger (2016)*

- ***The Dead Don't Die***; Anno: 2019; Lingua originale: inglese; Paese di produzione: Stati Uniti d'America, Svezia; durata: 105 minuti; Genere: commedia, orrore, fantastico; Regia: Jim Jarmusch; Soggetto: Jim Jarmusch; Sceneggiatura: Jim Jarmusch; Produttore: Joshua Astrachan e Carter Logan; Casa di produzione: Animal Kingdom, Film i Vast; Distribuzione in italiano: Universal Pictures; Fotografia: Frederick Elmes; Montaggio: Affonso Goncalves; Effetti speciali: Michael Fontaine, Johann Kunz, Alex Hansson, Sam O'Hare; Musiche: SQURL; Scenografia: Alex DeGerlando; Costumi: Catherine George.

Interpreti - Bill Murray (Cliff Robertson), Adam Driver (Ronnie Peterson), Tilda Swinton (Zelda Wintson), Chloë Sevigny (Mindy Morrison), Steve Buscemi (l'agricoltore Miller), Danny Glover (Hank Thompson), Caleb Landry Jones (Bobby Wiggins), Rosie Perez (Posie Juarez), Eszter Balint (Lily), RZA (Dean), Carol Kane (Mallory O'Brien), Austin Butler (Jack), Luka Sabbat (Zach), Selena Gomez (Zoe), Larry Fessenden (Danny Perkins), Rosal Colon (Fern), Maya Delmont (Stella), Taliya Whitaker (Olivia), Jahi Zinston (Geronimo), Tom Waits (Bob l'eremita), Sturgill Simpson (uno zombie), Iggy Pop, Sara Driver (gli zombie al caffè)