

ZOMBIEREVOLUSJONER



ILLUSTRASJON: CAMILLA VISTE BIE

«It came out of the anger of the times, no one was gleeful at the way that the world was going, so these political themes were addressed in the film. The zombies could be the dead in Vietnam; the consequence of our mistakes in the past, you name it ...» – George A. Romero om *Night of the Living Dead* (Bourgeois, «The Horror Genre»)

Av Helga Forus

Edmund Burke framstiller den franske revolusjonen som et irrasjonelt, ustoppelig monster; Karl Marx sammenligner kapitalistklassen med vampyrer og varulver, og beskriver kommunismen som et hjem søkende spøkelse. Monsteret representerer det udefinerte ubehaget, det symboliserer våre fiendebilder og vår fortrenge angst. Å undersøke hva monstrene symboliserer er å undersøke hva vi frykter og fortrenger, hva som ligger under overflaten og best kan oppleves gjennom marerittaktig ubehag: «The fantastic confronts civilization with the very forces it must repress in order to remain whole, functioning, and successful.» (Olsen: 1987). De apokalyptiske zombie-fortellingene denne teksten vil undersøke kan kategoriseres som horror science-fiction, en sjanger som med fantastiske grep viser hva vi frykter gjennom angstframkallende, tvetydige fortellinger.

Forestillingen om zombier kommer fra voodoo og betegner her en død person som er reanimert av en hekse-doktor. Zombien er uten egen vilje, og styres til å utføre hekse-doktorens gjerninger. I George A. Romeros sjanger-skapende film *Night of the Living Dead* (1968) oppstår den pandemiske zombien: reanimert, kannibalsk og apokalypteskapende. Zombienes hakkete, målrettede bevegelser, manglende smerterefleks og selvoppholdelsesdrift, deres instinktive, ureflekterte adferdsmønster, at hjernen må lammes for å stoppe dem og hvordan de gnafser i seg menneskekjøtt, er noe vi får gjensyn med i utallige filmer, bøker, dataspill og tegneserier. Den plutselige pandemien, flokkmentaliteten og hva som i *Night* bare blir en uforløst trussel om verdens undergang, blir dratt lenger ut i resten av Romeros *Dead*-filmer, og i andre videreføringene av zombie-sjangeren.

Egenskapene til Romeros zombier kan vi finne igjen i andre monstre. Hos varulven finner vi for eksempel en overveldende, primitiv hunger etter menneskekjøtt. Hos vampyren finner vi monsteret som tar bolig i menneskekroppen, den udødes parasittiske sult etter livet og zombiens utholdenhet mot angrep. Men det særegne med zombie-pandemien er nettopp at den er en pandemi. Der klassiske monstre som varulver og vampyrer vanligvis er et avvikende enkeltindivid som truer fellesskapet, består Romeros zombier av en stadig økende mengde. Hvis vampyren symboliserer borgerskapet eller fordums tiders aristokrati, kan zombien forstås som monsteret fra vårt hjemlige proletariat eller befolkningen i den tredje verden. Den

pandemiske zombien blir da en trussel fra massene.

I boka *Masseforakt* behandler Peter Sloterdijk ulike forståelser av massen som politiske subjekt. Han mener massens inntog i historien er et kjennetegn på vår tidsalder, og at den gjensidige forakten mellom eliten og massen er en drivkraft for konflikter i samfunnet. Ifølge Sloterdijk forstår Hobbes subjektet som drevet av begjær, selvhevdelse og sjalusi som blir holdt i sjakk av frykten for døden, av en truende maktinstans som får massen til å innordne seg samfunnskontrakten. I motsetning til Hobbes blir massen hos Marx drevet til et legitimt opprør av en undertrykkende samfunnsorden:

Slik Marx ser det, blir flertallet i det tradisjonelle kelasamfunnet foraktet eller umenneskelig gjort på to måter: politisk gjennom det undertrykkende herredømmets orden, samfunnsmessig gjennom systemet med et arbeid tømt for innhold. Begge disse deformasjonene flyter imidlertid sammen – det har venstresiden og borgerskapets optimistiske forfattere ikke visst eller villet vite – i et umettelig behov for kompensasjon og hevn – et behov det 20. århundres underholdnings- og fornedrelsesindustri har søkt å tilfredsstille.

Ut fra Sloterdijk kan vi lese to hovedmotivasjoner for zombie-massenes destruktive opprør. Om vi forstår zombiene ut fra Hobbes blir de en masse løsrevet fra dødsangst, fornuft og selvoppholdelse, en masse som ikke lenger kan kontrolleres og som motiveres av sine mest nedrige drifter. Om vi forstår zombiene i tråd med «venstresiden eller borgerskapets optimistiske forfattere» representerer de hva disse ikke har visst eller villet vite, de fortrenge aspektene ved opprøret, den destruktive, hevngjerrige, irrasjonelle driften i revolusjonen.

Utgangspunktet for denne behandlingen er Romero-zombiene, men også disse utvikler seg gjennom de fem filmene i hans foreløpig uavsluttede *Dead*-serie. Massemonstrene fra *28 Days Later...* (2002) og *Serenity* (2005) vil bli kategorisert som zombier, selv om de ikke er levende døde, men aggressive rabies-monstre. Massemonsteret er både som levende død og aggresjons-smittet løsrevet fra dødsangst, fornuft og selvoppholdelsesdrift, fra de bindinger som i følge Hobbes holder individet i samfunnskontrakten. Det finnes mange ulike versjoner av zombienes opphav, ulike drifter og adferdsmønster. Det finnes smarte zombier, zombier uten tenkeevne og zom-



bier som kan læres opp, treige og raske zombier, superhelt-zombier, slave-zombier, rompirat-zombier, nazi-zombier, vampyr-zombier, zombier som spiser folk, zombier som bare biter folk, fredelige zombier og zombier som er spesielt interesserte i å spise hjerner. I dette villniset av ulike zombier med varierende agenda og egenskaper har jeg valgt å fokusere på den pandemiske zombien, med flokkmentalitet og overstyrende drapsinstinkter, i sine ulike manifestasjoner.

Den grunnleggende problemstillingen min vil være hvordan den fortrenge angsten for massen kommer til syne i zombie-fortellinger, og hva denne fortrenge opplevelsen av massen innebærer. Jeg vil fokusere på den pandemiske zombien som en representant for massen, og forstå massen som samfunnsødeleggende kaosagent som det grunnleggende trusselbilde i den apokalyptiske zombiefortellingen. Hva som skiller de ulike framstillingene av monsteret blir på hvilken måte det representerer massen, hvordan massen står i relasjon til individet og fellesskapet, hva som forårsaker massens opptøyer, og hvilke strategier fellesskapet og individet tyr til i møte med verdens undergang. Jeg vil forsøke å vise at zombien på ulike måter representerer angsten for våre undertrykte, nedrigste drifter – eller angsten for undertrykkelsen som produsent av nettopp disse driftene.

Revolusjon

Things fall apart; the centre cannot hold;
Mere anarchy is loosed upon the world,
The blood-dimmed tide is loosed, and everywhere
The ceremony of innocence is drowned;
The best lack all conviction, while the worst
Are full of passionate intensity.
– William Butler Yeats, «The Second Coming»

Den tause, ustoppelige zombie-pandemien symboliserer gjerne revolusjon, krig og opptøyer. *Night* passer inn i 68-generasjonens skepsis til sin autoritære foreldregenerasjon og generelle opprørthet, og zombiene som en revolusjonær massebevegelse har siden ligget til grunn i sjangeren. Forstyrrende bilder av zombie-massemønstringer er en gjenganger, og bildene av zombie-massene fra *Night* kan minne om bilder fra opptøyene i Paris, eller fra kamphandlingene i Vietnam. Zombiene kan representere en fortrent angst for den potensielle volden i samfunnets motsetninger.

Ifølge Fredric Jameson (1994) skal det i våre dager være lettere å se for seg at verden ender enn enden på kapitalismen, og i romanen *World War Z: an Oral History of*

the Zombie War (2006) av Max Brooks kan zombiene leses som revolusjonære innenfor denne tidsånden av manglende alternativer. Zombienes systemalternativ er verdens undergang i en revolusjon som spiser sine barn. *World War Z* er et omfattende, geopolitisk «hva om»-scenario, hvor ulike overlevelsesstrategier og politiske reaksjoner på en global krise blir utforsket og problematisert. Den gir en journalistisk redegjørelse for den store zombie-krigen som er satt ti år etter krigen er ferdig, og består av intervjuer med krigsveteraner fra ulike fronter over hele verden.

Zombie-viruset oppstår tilfeldig i Kina rundt 2010, men grunnen til at det får spre seg er hemmelighet og inkompetanse fra kinesiske myndigheter. De fleste myndigheter viser seg ineffektive i møte med krisen, diktaturene er gjerne maktarrogante, smålige og inkompetente, vestlige demokratier sliter med dekadanse, populisme og byråkratisk rigiditet. Det er det avsatte apartheid-regimet i Sør-Afrika og myndighetene i Israel som er mest effektive i å stoppe spredningen av zombie-viruset, siden de ikke fortrenge problemene, men kan håndtere kriser og ta umulige valg. Når verden endelig tar inn over seg krisen og utvikler et pragmatisk angrepssystem vinnes kampen mot zombiene etter store tap. Årsaken til at trusselen får spre seg er den samme som i de fleste zombie-fortellinger, bare på en større skala. Menneskeheten vil ikke innse krisen, vi kan ikke tilpasse oss den, vi prioriterer interne konflikter og smålige egeninteresser. Zombiene i seg selv, treige og dumme som de er, trenger ikke være en trussel om vi er i stand til å samarbeide og konfrontere problemet. *World War Z* kan leses som en parabel over de mange krisene som preger oss; miljøkrise, finanskriser, fattigdomskrise, aids-epidemi, spredning av atom- og biologiske våpen, pandemi-trusler, krig og generell elendighet, og verdenssamfunnets handlingslammelse og unnfalhet i møte med akutt fare.

Om vi leser zombiene i *World War Z* som en trussel fra det forflyttede proletariatet, fra massen av underprivilegerte opprørere som oppstår i Kina og sprer seg mot vesten, blir fiendebildet verdensrevolusjonen, oppgjøret med massen. Zombiene i *World War Z* kan leses som massen fri fra alle bindinger til underkastelsen og sivilisasjonen. Den levende døde er fri fra dødsangsten, fra selvpopholdelsesdriften og fornuften, og kan ikke underlegges samfunnets kontroll. Når trelen ikke lenger frykter døden har han heller ingen binding til underkastelsen for herren. Uten underkastelsen og frykten blir massen et hevngrig, destruktivt monster som i sitt tankeløse opprør nesten klarer å ødelegge sivilisasjonen.

Det siste mennesket

Alas! There cometh the time of the most despicable man, who can no longer despise himself. Lo! I show you the last man.

– Friedrich Nietzsche, *Thus Spake Zarathustra*

«Zombie» blir gjerne brukt i dagligtalen for en versjon av Nietzsches siste menneske, det vil si et menneske som lever livet i en bedøvd rutine, uten forandring og ambisjoner. Det blir brukt om en tilstand av nummenhet, om å ikke være tilstede i situasjonen, men handle automatisk, uten engasjement og bevissthet. Det finnes ofte innslag av oppgjøret med det rutinepregede forstadslivet i zombie-filmer, og zombiens transeaktige handlingsmønster kan forstås som en parodi over en livsførsel bestående av meningsløs, ubevisst rutine.

At zombie-fortellinger ofte ender med verdens undergang kan sees i sammenheng med dens pessimistiske menneskesyn. I tematiseringen av zombien som det siste mennesket blir skillelinjene mellom menneskeheten og zombien mer uklare enn i en revolusjons- eller krigsorientert zombie-tolkning. Fra et fiendebilde som fokuserer på zombien som den Andre, den dehumaniserte fienden, får vi her et mer nietzscheansk fiendebilde, der massens ressentiment oppsluker individualiteten og degenererer menneskeheten. Her er ikke zombien først og fremst den Andre, men en overvunnet, degenerert versjon av oss selv. Zombienes flokkmentalitet symboliserer kollektivet som forflater individualitet og egenvilje, flokkens aggresjon uttrykker mobbmentaliteten, den store massen som agerer som en samlet enhet, som underlegger seg individet og galdrer opp lynsjestemming og hysteri.

I *Dawn of the Dead* (1978) kan både flyktninger og zombier leses som versjoner av Nietzsches siste menneske. Flyktningene søker tilflukt i et kjøpesenter som horder av zombier trekkes mot fordi det var et sted som betydde mye for dem mens de levde. I scener som parodierer forbrukersamfunnet ser vi zombier vandre rundt på kjøpesenteret, stå i rulletrapper, vindusshoppe og te seg som målløse shoppere. Flyktningene forskanser seg på kjøpesenteret, kvitter seg med zombiene innenfor og sperrer resten av dem utenfor. Så hengir de seg til et ørkesløst forbruk av varer, rimelig fornøyde med tilværelsen og uten ambisjoner om forandring. Utenfor står zombiene og representerer de sultne, uvaskede masser som de privilegerte fortrenger gjennom overdrevet forbruk. Etter hvert driver en fiendtlig gruppe mennesker flyktningene ut fra sin bedagelige tilværelse og inn i en ukjent framtid.

Tegneserien *The Walking Dead* (2003–) skrevet av

Robert Kirkman omhandler en gruppe flyktninger etter en fullskala zombie-apokalypse. I til nå 58 hefter følger vi Sheriff Rick Grimes og hans ulike medsammensvorne fra han våkner fra koma etter at apokalypsen er gjennomført, og gjennom endeløse prøvelser for å overleve i postapokalypsen. Nietzsches siste menneske finner vi i baksideteksten til *The Walking Dead*:

How many hours are in a day when you don't spend half of them watching television? When is the last time any of us REALLY worked to get something we wanted? The world we know is gone. The world of commerce and frivolous necessity has been replaced by a world of survival and responsibility. An epidemic of apocalyptic proportions has swept the globe causing the dead to rise and feed on the living. In a matter of months society has crumbled. No government, no grocery stores, no mail delivery, no cable TV. In a world ruled by the dead we are forced to finally start living.

Lengselen etter det autentiske postapokalyptiske livet finner ikke sitt motsvar i den groteske framstillingen av tilværelsen i *The Walking Dead*. Persongalleriet blir plukket ned av zombier en etter en, de må amputeres, sultes, trues, ta umulige valg, og leve på randen av det utholdelige. Alle forsøk på å etablere et nytt samfunn blir brutalt slått ned på etter harde anstrengelser. Men kritikken av livet uten maktvilje finner vi i *The Walking Dead*, i selve zombiens bedøvede handlingsmønster og i det klassiske handlingsforløpet i zombie-sjangeren. Det er ofte menneskene som ikke har vilje og kraft til å kjempe mot fienden som blir oppslukt av massen. I motsetning til det siste mennesket står overmennesket, i *The Walking Dead* Rick Grimes, som har styrke til å stå imot kollektivet og overskride konvensjonelle moralske regler. I en diskusjon om hvilke moralske grenser flyktningene har måttet overskride for å overleve i postapokalypsen beskriver Grimes hvilken maktvilje som er nødvendig for å motstå fienden:

Our switches flipped. We're doing whatever it takes to survive and to help those around us to survive. The people without the switch – those who weren't able to go from law-abiding citizens to stone-cold killers ... Those are the ones shambling around out there – trying to eat us.

Menneskeheten svikter i møte med krisen, de overlevende slutter seg en etter en til den omringende massen, svært ofte fordi de ikke er i stand til å omstille seg til en hardere virkelighet. Deres moralske følelser, smålighet og generelle



unnfallenhet er ofte årsaken til at de blir zombifisert. I denne forståelsen representerer zombien menneskehetens degenerering til en ukritisk, rutinepreget masse, som uansett hvor mye den spiser aldri blir mett, aldri blir tilfredstilt, aldri kan ha forbrukt nok.

Biomakt

There was always a wild man lying in tap inside every civilized one. «The barbarian» was intuited and intimidated as sleeping inside every sane and modern man, ready to wake up and run berserk at the first moment of inattention. Fighting, chaining and keeping chained the «wild man within» was arguably the most widely engaging and most news-covered battlefront of the always belligerent civilization of modernity.

– Zygmunt Bauman, *Life in Fragments*

Den treige zombiemassen oppstår i *Night* fra 1968, og zombienes kollektivism og offervilje kan symbolisere trusselen fra kommunistlandene under den kalde krigen. Der amerikanerne mistet under en halv million mennesker under andre verdenskrig, var tapene i Sovjetunionen over 23 millioner, og i Kina over 20 millioner. Kommunistlandene ble opplevd som kollektivistiske stater som villig sendte sine uendelige horder av innbyggere som kanonføde. Og innbyggerne var tilsynelatende så underordnet den kollektive viljen at de lot seg sende. Men i vår tid har zombiene begynt å løpe. De tidligere treige men målrettede zombieflokkene gir terreng til frenetiske, aggressive og i større grad individualiserte zombietrusler. Forandringen kommer fra dataspill, men de løpende zombiene bevegde seg raskt over til filmen, og vi kan se et skifte i representasjon i temposkiftet. Nåtidens trusselbilde fokuserer på den irrasjonelle, aggressive terroristen. Selvmordsbombere betrakter seg som levende død, han sikter mot sivile mål, og han ønsker å ta flest mulig fiender med seg.

I den nyeste filmatiseringen av *I Am Legend* (2007) er romanens vampyrer byttet ut med raske zombier, og i den nye versjonen av *Dawn of the Dead* (2004) er zombiene raske. I *28 Days Later...* og *Serenity* finner vi to levende utgaver av den raske zombien, begge zombie-epidemiene er utløst av kjemisk framkalling av aggresjon. Massemonstrene i *28 Days Later...* og *Serenity* passer ikke inn i en streng zombie-definisjon: De er ikke gjenoppstått fra de døde, men har blitt utsatt for en aggresjonsframkaller så sterk at de frenetisk løper rundt og biter folk. Jeg velger likevel å forstå dem som zombier siden de er flokkdyr, de angriper ikke de andre infiserte men har et blindt, aggressivt behov for å rive mennesker i stykker. Reversene i *Serenity* ligger

enda lengre bort fra zombie-definisjonen, i og med at de er i stand til å manøvrere store romskip, ikke er smittsomme, og voldtar og torturerer folk før de spiser dem.

Serenity finner sted i et interplanetarisk imperium i en fjern framtid, og våre helter er besetningen på romskipet *Serenity*. Besetningen er en sammensatt gruppe kriminelle opprørere, og drives av beseirede soldater fra krigen mot imperiet som avslører en grusom hemmelighet. Ut fra et ønske om å renske ut aggresjon i befolkningen har imperiet *The Alliance* tilsatt kjemikaliet *Pax* i luften på den nå glemte og utdødde planeten *Miranda*. Resultatet er at mesteparten av befolkningen dør av passivitet, mens en liten overlevende del blir aggressive i den grad at de drar frenetisk rundt i verdensrommet for å mishandle og spise folk. *Zombie-utbruddet* er et resultat av imperiets biopolitikk; det overmektige styringsapparatets uhemmede kontrollbehov har drept størstedelen av menneskene de forsøker å kontrollere, og gjort resten av befolkningen til irrasjonelle, ukontrollerbare rompirat-zombier.

Når våre helter etter prøvelser og forfølgelse får hendene på en begravd rapport om hendelsene på *Miranda*, bestemmer de seg for at universet må få vite sannheten om imperiet:

This report is maybe twelve years old. Parliament buried it, and the state buried it. Somebody has to speak for these people. Sure as I know anything, I know this: They will try again. Maybe on another world, maybe on this very ground swept clean. A year from now, ten, they'll swing back to the belief that they can make people...better. And I do not hold to that. So no more running. I aim to misbehave.

Serenity er en fortelling om imperialism og biomakt som kan minne om teoriene til Michel Foucault. Hos Foucault har staten og regjeringmakten flyttet inn i reguleringer av befolkningens livsførsel, gjennom at myndighetene legger føringer for innbyggernes individuelle disposisjoner. Befolkningen formes til samfunnsnyttige, underordnede individer gjennom ulike disiplineringsteknikker og styringskunster. Foucault behandler disiplineringsteknikker i skoler, fengsler og psykiatri, og *Pax-gassen* i *Serenity* kan symbolisere disse maktteknikkene. Tilsvarende blir imperiets endelige mål formulert som «A world without sin». For opprørerne vil en verden uten synd tilsi en verden uten mennesker.

Den kjemiske reguleringen av befolkningens adferdsmønster er biomakten dratt ut i sitt ytterste: velmenende men diktatorisk, kontrollerende men uten grunnleggende

forståelse for sine faktiske konsekvenser. Teknikken som skal luke ut befolkningens aggresjon produserer fullstendig passivitet og overveldende aggresjon. Det inautentiske livet som blir tilbudt innenfor den diktatoriske, kjemiske reguleringen gjør at befolkningen mister motivasjonen til å leve overhodet. Den delen av befolkningen som motstår pasifisering ender som terrorister uten agenda, «beyond madness», som en mytisk, irrasjonell trussel. Den diktatoriske, velmenende imperialismen har to motsatte konsekvenser i *Serenity*; den pasifiserer mesteparten av befolkningen, men ut av undertrykkelsen vokser en ukontrollerbar aggresjon fram hos dem som motstår underkastelsen. Reversene representerer i utgangspunktet et legitimt opprør mot et overmektig styringsapparat, men undertrykkelsen de er et resultat av har produsert dem til irrasjonelle, destruktive monstre.

Dommedag

It is absolutely silly, and unproductive
to have a funeral for the word «nigger»
When the actions continue
We need to have a movement to resurrect brothers, and
sisters
Not a funeral for niggers
'cause niggers – don't die
– Eban Thomas hos NAS – «Project Roach»

Zombien kan representere et historisk traume som sitter så dypt at det overlever våre forsøk på å begrave det. I zombie-fortellinger der de levende døde er eksplisitt kodet som undertrykte eller sviktede grupper, er smerten og forstyrrelsen etter sviket så sterk at den går forbi døden. Ifølge Slavoj Žižek (2008) symboliserer det levende døde objektet libido, den rene driften som er så sterk at den vedvarer etter døden:

This blind indestructible insistence of the libido is what Freud called the «death drive» and one should bear in mind that the «death drive» is paradoxically the Freudian name for its very opposite, for the way immortality appears within psychoanalysis: for an uncanny excess of life, for an «undead» urge which persists beyond the (biological) cycle of life and death, of generation and corruption.

Den hjem søkende hevner-zombien kan tolkes som histori-

ens agent som gjenoppretter orden etter et fortrenget, kollektivt traume, der driften etter hevn overskrider døden.

I «Homecoming» (2005) og *Planet Terror* (2007) er zombieene gjenoppståtte, sviktede soldater fra urettferdige kriger. Zombieene i «Homecoming» er veteraner fra Irak-krigen og fredelige med mindre de blir konfrontert med i

overkant plagsomme republikanere. Alt de ønsker er å stemme i det amerikanske 04-valget for å stoppe Irak-krigen, og de vender tilbake til døden etter å ha avlagt sin stemme. Men når republikanerne tyr til valgjuks gjenoppstår alle amerikanske soldater gjennom tidene og utfører de levende dødes militærkupp. I *Fido* (2007) er zombieene en beseiret, slavebundet fiende, som familien i en femtitalstorsforstad kjemper mot det onde selskapet ZombieCorp for å humanisere. Filmen ender i forsonet forstadsidyll

mellom mennesker og zombier. I *Land of the Dead* (2005) slåss en slags zombie-Spartacus og hans tilhengere mot den Onde Kapitalisten på vegne av en terrorisert zombie-provins. Zombieene vender tilbake til provinsen når fienden er beseiret. I *Zombie Strippers!* (2008) lar en gruppe strippere seg zombifisere i underkastelse for en form for skjønnhetstyrannei, og spiser sitt mannlige publikum. I *Serenity* er zombieene undersätter av et overmektig imperium og motsetter seg underkastelsen gjennom frenetisk aggresjon. Imperiet må konfrontere og utsette sin selvskapte fiende samtidig som sannheten om undertrykkelsen kommer for en dag.

Žižek (1991) beskriver Holocaust og Gulag som begivenheter som etterlater seg levende døde inntil vi gir ofrene en skikkelig begravelse og integrerer traumat over hendelsen i vårt historiske minne. Zombien som den levende døde hevneren kommer tilbake på grunn av ubalanse i den symbolske orden. De døde vender tilbake fordi de ikke ble skikkelig begravd:

The return of the dead is a sign of a disturbance in the symbolic rite, in the process of symbolisation: the dead return as collectors of some unpaid symbolic debt. The return of the dead signifies that they can not find their proper place in the text of tradition.

Den tilbakevendte hevneren representerer sviket uten oppgjøret, den manglende forsoningen og erkjennelsen av sviket. De sviktede vender tilbake etter at vi har begravd dem, men begravelsen er illusorisk, den er en kollektiv for-



trengning. I likhet med vår forståelse av spøkelset er zombien her en hjemsøkende, et ekko etter et traume, som ikke finner hvile før sviket har blitt anerkjent og balanse er gjenopprettet. Massemonsteret som hevner representerer dermed det umettelige behovet for kompensasjon og hevn som vokser ut av undertrykkelsen, og den fortrenge angsten for hevngjerrig destruktivitet som beveggrunn for den undertryktes opprør.

Monstermassen

Official knowledge has always represented political power as arising from conflict within a social class or, perhaps, as a conflict generated between the aristocracy and the middle class. Popular movements, on the other hand, are said to arise from famines, taxes or unemployment; and they never appear as the result of a struggle for power, as if the masses could dream of a full stomach but never of exercising power.

– Michel Foucault, *Language, Counter-Memory, Practice*

Zombien representerer trusselen fra massen på ulike måter. I *World War Z* og *The Walking Dead* er massen en degenererende, irrasjonell kraft, i *The Walking Dead* en trussel mot individet, i *World War Z* en trussel mot staten. Det grunnleggende motivet er at individet og staten må ha nok styrke til å motstå massen som irrasjonelt monster, og den nødvendige styrken finner man i maktvilje og en pragmatisk håndtering av krisen. Et annet motiv er zombien som en konsekvens av undertrykkelse i *Serenity* og som hjem-søkende hevner i «Homecoming». Når zombien er kodet som hevner er det ikke tilstrekkelig å utrydde utbruddet, man må først og fremst ta inn over seg undertrykkelsen og sviket som forårsaket opprøret.

Monsteret som symbol på antagonistiske interesse-motsetninger i samfunnet finner vi et opphav til i Mary Shelleys *Frankenstein* fra 1831, hvor Frankensteins monster kan leses som et symbol på den franske revolusjonen. Ifølge Žižek (2008) er den grunnleggende tematikken i *Frankenstein* revolusjonens monstrøsitet, og han siterer Edmund Burke sin demonisering av den revolusjonære destruktiviteten:

out of the tomb of the murdered monarchy in France has arisen a vast, tremendous, unformed spectre, going straight forward to its end, unappalled by peril, unchecked by remorse, despising all common maxims and all common means, that hideous phantom overpowered those who could not believe it was possible she could at all exist.

Hovedpoenget i Žižeks lesning av *Frankenstein* er at Shelley gir monsteret en stemme. Monsteret tilkjennes subjektivitet, og hans handlinger blir forstått som resultater av en undertrykkende samfunnsorden. Forskjellen i hvordan zombiene representerer massen henger sammen med om de tilkjennes en stemme. I *Serenity* og «Homecoming» har opprøret en uttalt årsak, i *World War Z* og *The Walking Dead* forblir zombien en taus, dehumanisert fiende. I *Serenity* ser vi et ekko fra *Frankenstein*, massen blir brutalisert og irrasjonell av en undertrykkende samfunnsorden, i *World War Z* ser vi et ekko fra Bruke og Hobbes, der massen må kontrolleres av en sterk maktinstans slik at den ikke styrter sivilisasjonen ut i kaos.

Forståelsen av massen som en potensielt brutal kaosa-gent kan føre oss inn i to motsatte konklusjoner: Reversene i *Serenity* kan leses som et argument for en mindre invaderende og kontrollerende maktutøvelse, zombiene i *World War Z* kan ses som et argument for en mer effektivt kontrollerende maktinstans. I *Serenity* er det undertrykkelsen som har skapt den irrasjonelle, destruktive massen, i *World War Z* må massens irrasjonelle drifter undertrykkes for at dens destruktivitet ikke skal slippes løs. Felles for begge fortellingene er angsten for opprøret som en destruktiv, irrasjonell kraft. Zombiene kan forstås både som en representasjon av den fortrenge angsten for massen, og som et argument for en fortsatt fortrenge av massens politiske kraft: Massenes opprørske kraft manifesterer seg når samfunnskontrakten ikke makter å underordne seg mengdens destruktive drifter, eller når undertrykkelsens brutalitet produserer et opprør som er like brutalt som sin årsak.

- Bauman, Z. 1995, *Life in Fragments Essays in Postmodern Morality*, Blackwell, Oxford
- Bourgois, A., «The Horror Genre», http://angellier.biblio.univ-lille3.fr/etudes_recherches/cinema/horroggenre.html
- Brooks, M. 2006, *World War Z: an Oral History of the Zombie War*, Three Rivers Press, New York
- Foucault, M. 1977, *Language, Counter-memory, Practice*, Bouchard (red.), Simon (over.), Basil Blackwell, Oxford
- Jameson, F. 1994, *The seeds of time*, Columbia University Press, New York
- Kirkman, R. Moore, T., Adlard, C. 2003-2009, *The Walking Dead*, Image Comics, Berkeley
- Matheson, R. 1995, *I Am Legend*, Orb, New York
- NAS 2008, *Untitled Album*, Island Def Jam, Columbia, The Jones Experience
- Nietzsche, F. 1997, *Thus Spake Zarathustra*, Common, T. (over.), Wordsworth, Hertfordshire
- Olsen, L. 1987, *Ellipse of Uncertainty*, Greenwood Press, New York
- Sloterdijk, P. 2005, *Masseforakt*, Tjønneland, E. (over.), Damm
- Shelley, M. 2001, *Frankenstein: or, The Modern Prometheus*, Electric Book Co., London
- Yeats, W. B. 1952, «The Second Coming», i *The Collected Poems*, Macmillan and co., London
- Žižek, S. 1991, *Looking Awry*, The MIT Press, Cambridge
- Žižek, S. 2008, *In Defence of Lost Causes*, Verso, London
- http://en.wikipedia.org/wiki/Zombies_in_popular_culture

Filmer:

- 28 Days Later...* 2002, regi D. Boyle, Fox Searchlight Pictures
- Dawn of the Dead* 1978, regi G. A. Romero, The MKR Group
- Dawn of the Dead* 2004, regi Z. Snyder, Universal Studios
- Day of the Dead* 1985, regi G. A. Romero, Taurus-Entertainment
- Fido* 2007, regi A. Currie, Anagram Pictures
- «Homecoming» 2005, regi J. Dante, i *Masters of Horror*, Garris (red.), Showtime
- I Am Legend* 2007, regi F. Lawrence, Warner Bros.
- Land of the Dead*, regi G. A. Romero, Universal
- Night of the Living Dead* 1968, Regi G. A. Romero, Image Ten Inc.
- Planet Terror* 2007, regi R. Rodriguez, The Weinstein Company
- Serenity* 2005, regi J. Whedon, Universal Pictures
- Zombie Strippers!* 2008, regi J. Lee, Sony Pictures

