

Zombie v populární kultuře

NÁVRATY OŽIVLÝCH MRTVOL

Lenka Philippová

Kdo nebo co jsou to zombie? Zdánlivě snadná otázka v době, kdy se staly pevnou a komerčně vděčnou součástí populární kultury. Lze odpovédět, že zombie jsou oživé mrtvol, nebo někdo, kdo tak vypadá, ovšem příčiny tohoto stavu, míra jeho nakažlivosti a způsob přenosu se budou lišit.

S osobami, které nejsou ani živé ani mrtvé se můžeme setkat už v Eposu o Gilgamešovi a mnoha dalších textech a tradicích. Ovšem zombie, tak jak je známe, mají své kořeny na Haiti, a jsou produktem americké kultury, konkrétně filmového průmyslu.

Do povědomí Američanů začaly zombie pronikat během okupace Haiti (1915–1934). Pobyt Američanů je spojován s nárůstem rasismu a začátkem kampaní na potírání vůdů považovaných za černou magii, čarodějnictví nebo službu ďáblu. Tento pokřivený pohled na haitské folklórní a náboženské tradice představil americké veřejnosti novinář William Seabrook ve svém cestopisném bestselleru *Magic Island*¹ (1929). Pasáže věnované folklóru zombie se staly inspirací prvního celovečerního filmu s tematikou zombií, hororu *White Zombie* (1932).

Přivlastnění haitských tradic americkou kulturou bylo poměrně snadné, protože oproti jiným hrdinům hororového žánru (hrabě Dracula, Frankenstein), nebyla haitská lidová slovesnost o zombiích písemně fixována.² Bez literární opory, která by obraz ukotvovala, mohla (a může) zombie ožít vlastním životem. Síla hororových představ je založená na jejich uvěřitelnosti a blízkosti realitě, skryté za bezpečnou clonou imaginace. Jinými slovy, strašíme se tím, čeho se bojíme. Mnoho badatelů proto hovoří o univerzální schopnosti zombií být plátnem, na které promítáme naše kulturní a sociální obavy.³ To hlavní, co mají zombie v populární kultuře společné, je tedy to, co zpětně vypovídají o společnosti, která je vytvořila a vytváří.

Haiti: zombie jako metafora zotročení
Původ slova *zombie* bývá spojován s konžským (kikongo) výrazem *nzambi*, který

označuje ducha zemřelého. V haitském folklóru se můžeme setkat se dvěma druhy zombií: s duchovní zombií (*zombi astral*) a s oživlou mrtvolou (*zombi cadavre*). Původ druhého typu zombie spatřují badatelé ve folklórní tradici 19. a 20. století, kdy obavy nad ztrátou nově nabyté osobní a národní svobody daly vzniknout představě zombie jako fyzického těla zbaveného vůle a sebe-vědomí, užívaného na těžkou práci.⁴

Zombie ale nejsou jen postavou lidových vyprávění a pověr, dodnes se lze na Haiti setkat s osobami, které tvrdí, že byly zombifikovány a dodnes též zůstává zombifikace předmětem haitského trestního práva (čl. 246 trestního zákona z r. 1864). Třebaže neoperuje s výrazem *zombie*, opisuje zákon zombifikaci jako stav letargického kómatu způsobený



drogou a kvalifikuje ji jako pokus o vraždu, pokud však byla intoxikovaná osoba pohřbena, pak jako vraždu.⁵

Mechanismus zombifikace vychází z haitské představy, že člověk má dvě duše, nesmrtnou *gwobonaj*, která představuje univerzální oživující princip a zajišťuje vitální funkce, a *tibonaj*, která představuje vědomí a vůli a další projevy individuality. Čaroděj tedy oddělí *tibonaj* od živého těla, které pak může ovládat. Haitská lidová slovesnost zná také návod na vysvození zombie – stačí dát zombii sníst solené jídlo nebo maso (pokrm, které otroci nedostávali), které probudí její smysly, a poté, co se pokusí zaútočit na svého věznitele, se snaží vrátit ke své rodině.

Vzdor mnoha případům, kdy se objevil dlouho ztracený či pohřbený příbuzný, který tvrdil, že byl obětí zombifikace, bránila snahám o dokumentaci a studium údajných zombií absence důkazů, daná velmi omezenou dostupností lékařské péče na Haiti. O první vědecké vysvětlení zombifikace se pokusil antropolog a etnobotanik Wade Davis. V rámci svého doktorského studia na Harvardu a s podporou významných nadací zahájil v roce 1982 výzkum procesu zombifikace, jehož výsledky publikoval v monografiích *The Serpent and the Rainbow* (1985) a *Passage of Darkness: The Ethnobiology of the Haitian Zombie* (1988). Zombifikaci popsal jako neurofarmakologický proces, kdy *bokor* za použití speciálního prášku (*zombie poudre*) obsahujícího silný neurotoxin (tetrodotoxin, TTX)⁶ paralyzuje svou oběť a navodí u ní stav podobný smrti. V průběhu odeznívání účinků drogy je oběti podávána rostlina *datura stramonium*, obsahující silné halucinogeny navozující změněný stav vědomí a tlumící vyšší mentální funkce.

Třebaže se Wadeova interpretace zdá být pravděpodobným vysvětlením haitských zombií, odborným diskursem byla kritizována jako nevědecká zejména proto, že sebrané vzorky obsahovaly jen malé či žádné množství TTX a v laboratorních podmínkách se nedařilo deklarované účinky prokázat. Pozdější výzkum sice nevyločil možnost použití tetrodotoxinu a *datura stramonium* k zombifikaci, ale ani ji nepotvrdil a ukázal na neléčená a (nebo) chybně diagnostikovaná psychická a neurologická onemocnění (katatonická schizofrenie a epilepsie), a případ záměny identity.⁷

Tento článek prošel recenzním řízením.

Halperinova bílá „vúdú“ zombie

Kariéra zombie v populární kultuře začíná filmem *White Zombie* (1932) režiséra Victora Halperina a scenáristy Garnetta Westona. Bílá Američanka Madeline přijíždí na Haiti za svým snoubencem Neilem. Plantážník Charles, který se do ní zamiluje a chce ji získat, požádá o pomoc bílého čaroděje Murdera (hraje hrabě Drákula, Béla Lugosi), který si mocí „vúdú“⁸ drží zombie pro práci na své plantáži. Murder ji pomocí jedu zdánlivě usmrtí a později na svém hradě ožíví. Po velkém finále končí příběh happyendem, ke kterému dopomůže americký misionář.

Podoba Halperinovy zombie je sice relativně adekvátní haitskému folklóru, pomalá, v zásadě neškodná, ovládaná čarodějem. Inovací je ale spojení zombií s bílými Američany, patrně již v názvu filmu. Vybělení aktérů zombifikace totiž ukazovalo na moc černošského „vúdú“ zotročit si bělochy a odráželo úzkosti segregované Ameriky z rasového míšení⁹ a ohrožení bělošské nadvlády.

Film *White Zombie* stal modelem pro asi desítku dalších hororových filmů, k nejznámějším patří *I walked with a Zombie* Jacquese Tournera (1943), z dalších např. *Ouanga* (1935), *King of the Zombies* (1941), *Weird Woman* (1944). Tvůrci převzali podobu „vúdú zombie“, neškodné, apatické a ovládané čarodějem. A také zápletku filmů v mnohém kopírovala úspěšnou předlohu: bílá žena přijíždějící na tropický ostrov je pomocí „vúdú“ zombifikována čarodějem, kte-

rým je často bílý představitel koloniálních struktur.

Změnu přinesla druhá světová válka a poválečný vývoj, který zombie oddělil od jejich karibských kořenů a zasadil je do nových kontextů. Hrůzy světové války se promítly do armád zombií vyráběných pro válečnou mašinerii, například v *King of the Zombies* (1941) a pokračování *Revenge of the Zombies* (1943) vyrábí šílený nacistický vědec armádu zombií pro Hitlera. Úzkosti z atomové energie, jaderné války či vesmírné invaze našly vyjádření v nových podobách zombií v hororech padesátých a šedesátých let, s fantaskními zápletkami a fantastickými názvy jako *Creature with the Atom Brain* (1955) nebo *Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-Up Zombies* (1964).

Romerova kanibalistická zombie: klasický typ

Velký návrat zombií přichází koncem šedesátých let a je spojen se jménem George Andrewa Romera, jehož trilogie (později sextalogie¹⁰) *Living Dead* se stala klasikou hororového žánru ceněnou nejen pro filmové kvality, ale i pro sociální komentář, který filmy obsahují.¹¹

Romero také zavedl na scénu dnes nejznámější typ zombií: oživlé mrtvolky bez vůle a vědomí, pomalé, ale fyzicky silné a fungující i při velkém opotřebení a ztrátách tělesných částí. Novinkou oproti předchozím obrazům zombie se stává puzení jíst lidské maso.¹² Ve svém debutu *Night of the Living Dead* (1968) uží-

vá Romero pro tyto kanibalistická monstra označení ghúl, pod jménem *zombie* je představí až v komerčně úspěšném *Dawn of the Dead* (1978). Další charakteristikou Romerových filmů je spojení zombií s koncem civilizace. Nedávno zemřelí byli oživeni radiací či záhadným virem a nákaza se nezadržitelně šíří. Malá skupinka přeživších se snaží ubránit hordám oživlých mrtvol a v atmosféře strachu a zjištěných emocí dochází na stále vyhrocenější konflikty mezi živými. Zombie (ale i chování přeživších) se tak v Romerových filmech stávají projekčním plátnem problémů americké společnosti konce šedesátých let (válka ve Vietnamu, Karibská krize, konzumerismus...). Tento sociální komentář je nejlépe patrný v *Dawn of the Dead* (1978), kde se čtveřice přeživších schovává v odlehleém supermarketu a brání nejen hordám zombií, ale i jiné skupince rabujících živých. Skutečnými zombiemi jsou zde Američané sedmdesátých let, slepě ovládaní puzením nakupovat.

V sedmdesátých letech došlo k explozi hororů o zombie od Romerových epigonů, ale téma se postupně vyčerpávalo a ani Romerův *Day of the Dead* (1985) už nedosahoval filmových kvalit a komerčních úspěchů srovnatelných s předchozími díly.

K oživení zombií došlo až v druhé polovině devadesátých let v počítačových hrách. Se zombiemi romerovského typu se setkáme už v prvních arkádových hrách, ať v přímé inspiraci filmovou předlohou (*Zombi*, 1986; *The*

Poznámky

- 1 Český jako *Ostrov černých kouzel* (Kvasnička a Hampl, 1935; Dauphin, 1997).
- 2 Dendle, P. *The Zombie Movie Encyclopedia*, Jefferson: McFarlane, 2001, s. 3.
- 3 McIntosh, S.; Leverette M. (Eds.) *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*. Plymouth: Scarecrow Press, 2008. Flint, D. *Zombie Holocaust: How the Living Dead Devoured Pop Culture*. London: Plexus, 2009. Bishop K. W. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall and Rise of the Walking Dead in Popular Culture*. 2010.
- 4 Lauro, S. J. *The Transatlantic Zombie: Slavery, Rebellion, and Living Dead*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2015.
- 5 Code Pénal, dostupné z URL: http://www.oas.org/juridico/mla/fr/hti/fr_hti_penal.html [vid. 2016-09-20].
- 6 Zdrojem tetradotoxinu v zajištěných vzorcích byly ryby čeledi čtverzubcovitých (Puffer fish). Paralyzá zneumožňuje obětem reagovat na jakékoli podněty, byť zůstávají při vědomí. Otrava je většinou případů smrtelná.
- 7 Littlewood, R., Douyon, Ch. "Clinical Findings in Three Cases of Zombification" In: *The Lancet*, Vol. 350, 1997 1094–1096.
- 8 Ve filmech se jako „vúdú“ označuje magické působení čaroděje, případně temné a krvavé obřady domo-

- 9 Rasové míšení bylo v mnoha amerických státech trestné a ve společnosti tabuizované, hrozba míšení je na filmovém plátně převedena do hrozby zombifikace, kdy je křehká bílá žena ovládaná „vúdú“.
- 10 Popularita zombií v novém tisíciletí přinesla další tři díly *Land of the Dead* (2005), *Diary of the Dead* (2007), *Survival of the Dead* (2009).
- 11 K vývoji obrazu zombie v americké kultuře s důrazem na Romerovy filmy např. Bishop K. W. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall and Rise of the Walking Dead in Popular Culture*. 2010.
- 12 Na pojídání mozků došlo až v hororové komedii *Return of the Living Dead* (1985, D. O'Bannon).
- 13 Prvky tzv. survivalového hororu mají i *Silent Hill*, *Left 4 Dead* nebo hra české provenience *DayZ* (původně zombie modifikace *ArmA 2*). Populární zůstávají i další žánry a typy zombií, velkou oblibu si svého času získala věžová obranná hra *Plants vs. Zombies* (2009).
- 14 Dendle, P. *The Zombie Movie Encyclopedia. Volume 2: 2000-2010*. Jefferson: McFarland, 2012. 7n.
- 15 Byť komiksovou premiéru si zombie odbyly již v padesátých letech (*Vault of Horror*, *Crypt of Terror*, *Haunt of Fear*).
- 16 První díl aktuální sedmé řady shlédlo přes 17 milionů diváků.

- 17 Dostupné z URL: <http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-gathering-of-zombies> [vid. 2016-10-25].
- 18 *Zombie Rights Campaign*, dostupné z URL: <http://zombierightscampaign.org/> [vid. 2016-10-19].
- 19 *Zombie Research Society*, dostupné z URL: <http://zombieresearchsociety.com/> [vid. 2016-10-19].
- 20 *Zombie Squad*, dostupné z URL: <https://www.zombiehunters.org/> [vid. 2016-10-19].
- 21 Khan, Ali S. *Preparedness 101: Zombie Apocalypse*. [online]. Published 16 May 2011. Dostupné z URL <https://blogs.cdc.gov/publichealthmatters/2011/05/preparedness-101-zombie-apocalypse/> [vid. 2016-10-19].
- 22 Dostupné z URL: <http://www.cdc.gov/phpr/zombies.htm> [vid. 2016-10-19].
- 23 Např. Smith?, R. (Ed.) *Mathematical Modelling of Zombies*. Ottawa: University of Ottawa Press, 2014.
- 24 Např. Verstynen, T., Voytek, B. *Do Zombies Dream of Undead Sheep? A Neuroscientific View of the Zombie Brain*. Princeton: Princeton University Press, 2014.
- 25 Vedle již odkazovaných, zejména k současnosti např. Boluk, S. L. Lenz, W. (Eds.) *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*. Jefferson: McFarland, 2011. Christie, D., Lauro, S. J. (Eds.) *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*. New York: Fordham University Press: 2011.

Evil Dead, 1984), nebo jako cíli střelců a plošinových her, ale návrat zombií v novém tisíciletí předznamenal teprve úspěch survivalové hororové hry¹³ *Resident Evil* (1996–).

Postapokalyptická a popkulturní zombie

Nové tisíciletí pak přineslo masivní rozšíření zombií v populární kultuře a také jejich další transformaci, která je spojována s filmem *28 Days After* (2002), filmovou verzí *Resident Evil* (2002) a úspěchem komiksově série *The Walking Dead* (2003–). Tento nečekaný nárůst popularity zombií bývá dáván do souvislosti s útoky 9/11,¹⁴ nebo šířeji do obav z nejistoty a chaosu, které mohou přinést přírodní katastrofy, epidemie, teroristické útoky nebo kolaps ekonomiky.

Podobně jako v Romerových filmech jsou zombie spojeny s koncem světa a tzv. zombie apokalypsou, jakousi globální pandemií, která promění většinu lidstva v lidožravé bestie. Příčiny zombifikace bývají biologické, způsobené nejčastěji virem, ale nákaza má reálnější původ a podobu než v Romerových filmech. Přísně vzato tedy nejsou moderní zombie oživé mrtvolky, ale nakažení (*infected*), kteří se jim v mnoha ohledech podobají. Liší se však v rychlosti pohybu a agresivitě, kterou v nich virus působí. Nakažené zombie také nepředstavují hlavní nebezpečí a zdroj hrůzy, jako spíš průvodní jev postapokalyptické reality, který slouží jako pozadí syrových survivalových dramát. Postapokalyptický svět filmů o zombie tak umožňuje také určitou morální mobilizaci sdílených hodnot a nadějí.

Je však na místě zdůraznit, že vedle tohoto typu filmů o zombie ožívají i starší varianty a rodí se i další nové formy. Současnou filmovou, televizní a herní zombie produkci charakterizuje žánrová pestrost a obliba parodií, tematických a žánrových citací, výpůjček, remaků, spin-offů a sequelů.

Vedle hororů a akčních dramát sklízejí divácké a komerční úspěchy také komedie, od parodií jako *Shaun Of The Dead* (2004), přes mainstreamovou *Zombieland* (2009) až po romantické *Fido*



Plakát Centra pro kontrolu nemocí z roku 2011.

(2006) nebo letošní *Pride and Prejudice and Zombies* (2016).

Renesance zombií v populární kultuře se netýkala jen filmu, na poli literatury prolomily zombie hranice okrajového žánru s románovým bestsellerem Maxe Brookse *World War Z* (2006), který zajistil popularitu i jeho o tři roky mladšímu manuálu *The Zombie Survival Guide*. Vedle vydávané literatury se zombiím dobře daří také na poli fanfiction, šířené na internetu.

Dalším médiem, kde zombie slavily velký návrat, byl komiks.¹⁵ Nakažlivá popularita survivalové komiksově série *The Walking Dead* (2003–) vedla k realizaci neméně úspěšného televizního seriálu (2010–),¹⁶ ale také jeho spin-offu, počítačové hry a dalších licencovaných produktů. Pozadu nezůstalo ani nakladatelství Marvel Comics, které vydalo pětidílnou sérii *Marvel Zombies* (2005–2006) se zombifikovanými hrdiny, kterým k superschopnostem přibyl hlad po lidském mase.

Mimo zábavní průmysl se zombie staly oblíbeným námětem kostýmů, večírků, ale i organizovaných průvodů (*Zombie Walks*) a shromáždění zombií usilujících o zápis do Guinnessovy knihy rekordů, zatím poslední je z roku 2014, kdy se jich v Minneapolis sešlo 15 458.¹⁷ Zombie nadšenci se také organizují na podporu práv nemrtvých,¹⁸ za účelem vědeckého studia oživilých mrtvol¹⁹ nebo v rámci programů připravenosti na různě

né typy katastrof včetně teroristických útoků, maskovaných jako příprava na zombie apokalypsu.²⁰

Podobný postoj přijalo v roce 2011 za své i americké Centrum pro kontrolu nemocí (*Centers for Disease Control and Prevention*, CDC), když použilo obraz zombie apokalypsy jako součást kampaně za zvýšení povědomí o připravenosti na krizové situace před sezónou hurikánů. Příspěvek nazvaný „Preparedness 101: Zombie Apocalypse“²¹ informoval, co si mají občané nachystat, domluvit s blízkými, na co nezapomenout a připomínal, že jde o obecné zásady, které se hodí i v případě přírodních katastrof. Příspěvek měl za týden milión shlédnutí a stal se jednou z nejúspěšnějších kampaní CDC. Manuál později doplnil komiks a sekce s mate-

riály pro učitele.²²

Atraktivita zombií je také využívána k popularizaci poznatků například v matematickém modelování²³ nebo neurověděch.²⁴ Narůstá ale také počet odborných prací věnovaných fenoménu zombie v populární kultuře, které jej sledují napříč historickými obdobími, médii a kontexty, a ptají se po příčinách jeho oblíbenosti a významu v západní kultuře.²⁵

Jako metafora pronikla zombie do mnoha vědních oborů, v některých případech můžeme útok těchto metaforických zombií i reálně pocítit. V informatice se jako zombie (bot) označuje počítač napadený hackerem, počítačovým virem nebo trojským koněm, který může být bez vědomí uživatele – proto zombie – užit k počítačovým útokům. Řízenou armádu zombií (botnet) tedy mohou představovat i naše vlastní zařízení a spotřebiče připojené k internetu. ■

Revived Corpses Coming Back

The article presents an overview of the transformations of the zombie motif in Western popular culture: from its Haitian origins, throughout classical horror movies to the proliferation of zombies in the popular culture of the 21st century.

Mgr. Lenka Philippová vystudovala teologii a religionistiku na Husitské teologické fakultě Univerzity Karlovy, v současné době je doktorandkou Centra iberoamerických studií FF UK a zabývá se náboženstvími a kulturou africké diaspory v Karibiku a Severní Americe.