



电影中的 僵尸文化

Zombie culture:
Autopsies of the Living Dead

肖恩·麦金托什
Shawn McIntosh
[美] 马克·莱弗礼特
Marc Leverette
王潇

编
译

任何停泊处都是不安全的。
睡眠不是，死亡不是，
人们仿佛活着死去。



电影中的 僵尸文化

Zombie culture:
Autopsies of the Living Dead

肖恩·麦金托什

Shawn McIntosh

[美] 马克·莱弗礼特

Marc Leverette

王潇

编

译

世界图书出版公司

北京·广州·上海·西安

图书在版编目(CIP)数据

电影中的僵尸文化 / (美) 麦金托什 (McIntosh, S.), (美) 莱弗礼特 (Leverette, M.) 编; 王潇译. —北京: 世界图书出版公司北京公司, 2016.5

书名原文: *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*

ISBN 978-7-5192-1304-6

I. ①电… II. ①麦… ②莱… ③王… III. ①僵尸—电影文化—世界—文集 IV. ①J905.1-53

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 092008 号

Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead

Copyright © by Shawn McIntosh and Marc Leverette

Published by agreement with the Rowman & Littlefield Publishing Group through the Chinese Connection Agency, a division of The Yao Enterprises, LLC.

All rights reserved.

Simplified Chinese edition copyright:

2016 Beijing World Publishing Corporation.

编者: [美] 肖恩·麦金托什 [美] 马克·莱弗礼特

译者: 王 潇

责任编辑: 郭意飘 陈俞蓓

排版设计: 刘敬利

出版发行: 世界图书出版公司北京公司

地 址: 北京市东城区朝内大街 137 号

邮 编: 100010

电 话: 010-64038355 (发行) 64015580 (客服) 64033507 (总编室)

网 址: <http://www.wpcbj.com.cn>

邮 箱: wpcbjst@vip.163.com

销 售: 新华书店

印 刷: 北京博图彩色印刷有限公司

开 本: 787 mm × 1092 mm 1/16

印 张: 20.5

字 数: 290 千

版 次: 2017 年 1 月第 1 版 2017 年 1 月第 1 次印刷

版权登记: 01-2013-1693

定 价: 59.00 元

版权所有 翻印必究

(如发现印装质量问题, 请与本公司联系调换)

献给比克·纳斯提 (Buc Nasty)

以及在达博纳卡咖啡有限公司努力工作的人们，

你们是我认识的最坏的僵尸猎手。

——美丽的、优雅的约翰逊

献给总是藏在沙发后面看“怪兽电影”的希瑟 (Heather)。

——肖恩·麦金托什

献给莱纳，我崇拜你，我爱你，也献给国王和王后。

——马克·莱弗礼特

任何停泊处都是不安全的。

睡眠不是，死亡不是，

人们仿佛活着死去。

——拉尔夫·瓦尔多·爱默生

没有什么比一只被人忽略的怪兽更危险的了。

——安娜李·纽伊特

前言

给予活死人应得的权力

马克·莱弗礼特 & 肖恩·麦金托什

在这里，我们仿佛身处黑暗的平原中，
争斗与逃遁的混乱警报扫掠而过，
无知的军队趁夜交战。

——马修·阿诺德（Matthew Arnold），
《多佛海滩》（*Dover Beach*）

2000年，社会学理论家的代表人物之一乌尔里奇·贝克（Ulrich Beck）在一次采访中提到，社会学语言与恐怖片混合在其定义为“僵尸类别”的术语之中，诸如家庭、阶级与邻里关系等空间，由于个体化的原因，这些空间既是富有活力的，同时也是消亡的。

事实上，活死人，似乎历经了很长时间。^①

例如，在一本先前畅销的关于怪物的流行文化图册——罗斯·伦敦（Rose London）的《僵尸：活死人》（*Zombie: The Living Dead*, 1976）中，

① 活死人暗示着他们同时既是（不再）活着的，也是（不再）死去的状态。

真正关于僵尸的描写大约只占据了二十页的版面，剩余的部分则让位给其他会“行走的尸体”，如木乃伊和吸血鬼等。不过，这并不是说木乃伊与吸血鬼不是一种活死人——这是一种我们不打算为之辩护的诡辩，在我们看来，他们并不是僵尸。从文化与常识角度出发，我们倾向于给僵尸下的定义正如大法官波特·斯图尔特（Justice Potter）给色情作品下的定义一样。这些定义虽然非常混乱，但是当我们见到的时候就会立刻辨认出来。但是，果真如此吗？

说到对活死人进行的批判性研究，就需要考虑下面提到的（也是唯一提到的）经典的、定义明确的僵尸电影：乔治·A. 罗梅罗（George A. Romero）的《活死人之夜》（*Night of the Living Dead*, 1968）。罗斯·伦敦在分析了唐·希格尔（Don Siegel）的《天外魔花》（*Invasion of the Body Snatchers*, 1956）之后，在讨论影片的伪劣仿制品时提到了该片：

尽管之后的“异形-控制”类僵尸电影缺少唐·希格尔的不凡气质，但是《隐形入侵者》（*Invisible Invaders*, 1959）中朝前走的尸体被月球上的智能生物复活的场景也很有趣。只有声波的冲击才可以摧毁这些复生的死者。不幸的是，它的相对成功导致了诸如1964年的《地球尖叫着毁灭》（*The Earth Dies Screaming*）与1968年的《活死人之夜》这样的续集，在这些影片中，来自太空的辐射让死人醒来并吞食活人。《活死人之夜》为什么能够在某种程度上成为地下邪典，其原因至今仍然同外星人如何控制了活死人一样神秘。

这真是一种精妙的表达，不过无论如何，这毫无意义。提醒大家一下，《隐形入侵者》并不是美国电影的巅峰之作，把受到其影响的电影



《天外魔花》电影剧照

错当成其续集，则完全是另外一回事了。虽然泰伦斯·费希尔（Terrence Fischer）的《地球尖叫着毁灭》悲哀地被留在历史的垃圾桶中并慢慢腐烂（或许，有一天将会复活！），但是我们很难忽略罗梅罗耗资 114,000 美元的导演处女作所带来的持续影响与作用。

作为一种违反自然规律的生物，这意味着有关僵尸的两个定义实际上是互相矛盾的，僵尸很难被明确地描述出来——但是其文化认同（Cultural Identity）则是行动最缓慢的怪物，这一点很奇怪。从看起来像死人的活人〔正如人种生物学家韦德·戴维斯（Wade Davis）所描述的海地文化一样〕到由死人变成的活人（正如自从罗梅罗的《活死人之夜》之后大多数的僵尸电影所显示出来的一样），在 20 世纪的大部分时间与我们现在所处的 21 世纪中，僵尸在电影与流行文化中自始至终



《地球尖叫着毁灭》电影海报

保持着独一无二的地位。这种持久的怪物类型非常罕见，他们起源于非欧洲的民俗文化，不像其他电影怪物如吸血鬼、狼人、弗兰肯斯坦等怪物起源于哥特传统之中。即便如此，在大众娱乐与公众想象中，僵尸在许多方面都取代了这些哥特式的怪物，并且越来越多地出现在哲学、计算机话语、商业媒体的讨论中。

为什么僵尸在大众想象与媒体中，尤其是在电影中，得到了如此广泛的共鸣？为什么在蓬勃发展的视频游戏产业中，他们被证实是最万能、也是最流行的怪物类型？是什么促使僵尸成为如此被广泛应用的恐怖与致命的符号？电影中对于僵尸的描绘，又是如何改变与进化以适应当代的恐惧、焦虑与社会问题的？

《电影中的僵尸文化》一书集合了来自电影研究、大众文化、视频游戏研究等领域的学者，调查在各种各样的形式与话语中僵尸所扮演的角色。通过考察根植于民俗传说中的（活）死人描绘是如何“进化”并且进入西方流行文化，特别是从20世纪30年代的早期电影直到现在的视频游戏（Twitch Media）^①等，我们希望这本论文集能够使读者对公众心理意义上的僵尸获得更深刻的洞见：他们如何代表社会的恐惧，关于他们“进化”的描绘是如何持续反映他者、传染病与死亡的潜在信念的。

在开篇的一章中，肖恩·麦金托什（Shawn McIntosh）讨论了一些来自海地地区关于僵尸的民俗传统及其在美国流行文化中的引入。通过分析威廉·西布鲁克（William Seabrook）的著作《魔法岛》（*The Magic Island*），以及其他同时代的作品，麦金托什为理解其他章节提供了重要的文化、历史与地理语境。书中的其他章节则更为具体地论述

① “Twitch Media”是一个面向视频游戏的实时流媒体视频平台，由贾斯汀·坎（Justin Kan）和艾米特·希尔（Emmett Shear）联合创立，它是“Justin.tv”旗下专注于游戏相关内容的独立运营站点。

了电影与视频游戏中的僵尸。

在随后一章中，米克尔·J. 科文（Mikel J. Koven）认为，关于僵尸的民俗传说是被流行恐怖电影所描绘的。这一章节主要探讨了叙事主题，以斯蒂·汤普森（Stith Thompson）的《民间文学母题索引：民俗传说、民谣、神话、寓言、中世纪浪漫文学、说教故事、故事诗、笑话集与当地传奇中的叙事元素分类》（*Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legends*）作为参考，寻找僵尸电影中暗含的类似母题，尝试理解对“行尸走肉”的原始恐惧。此外，科文还介绍了吸血鬼、巨人与怪兽母题的来龙去脉，及其是如何与有关僵尸的描绘息息相关的，特别是当他们都从属于当代恐怖电影的时候。

正如琳达·巴德利（Linda Badley）所论述的那样，直到最近，现代僵尸电影仍然是有多恐怖就有多幽默，这一事实或许可以简单地归因于“恐怖性”（horrority），并且被定义为“后现代混合”——包含戏仿、身体恐怖、逐步升级的特效，以及关于类型饱和的自省式幽默。对巴德利来说，在山姆·雷米（Sam Raimi）、斯图尔特·戈登（Stuart Gordon）、布莱恩·尤兹纳（Brian Yuzna）、米歇尔·索伊（Michele Soavi）和彼得·杰克逊（Peter Jackson）等人导演的僵尸喜剧中，喜剧与身体恐怖几乎完全混合在一起，正如在乔治·A. 罗梅罗的“活死人”系列电影中，社会批判让位于奇异、荒诞与被布鲁斯·坎贝尔（Bruce Campbell）称为的“闹剧”（slapstick）一样——一种退化的喜剧，充斥着恶心的食物、呕吐笑话、残肢断臂以及控制欲爆发的母亲。巴德利采用文化分析与理论相结合的方法，尤其是巴赫金（Bakhtin）与茱莉亚·克里斯蒂娃（Julia Kristeva）的理论，尝试解释为什么过去三十年

里电影中的僵尸非常滑稽，并且获得了一些关于 21 世纪早期的僵尸不再滑稽的假设性结论。

布莱德·奥布莱恩（Brad O'Brian）在第四章中集中讨论了极具特点的僵尸。尽管意大利僵尸电影的存在在很大程度上归因于罗梅罗的《活死人黎明》（*Dawn of the Dead*, 1978）在本土取得的成功，意大利电影工作者，诸如卢西奥·弗尔兹（Lucio Fulci）、翁贝托·伦齐（Umberto Lenzi）、马力诺·吉罗拉米（Marino Girolami）、安德烈·比安奇（Andrea Bianchi）和米歇尔·索伊等人一起创造了一个意大利化十足的子类型。在关于意大利僵尸电影起源于何时这一问题上，电影批评家们并没有达成一致。对于奥布莱恩来说，意大利僵尸电影作为一个明确的子类型于 1979 年伴随着弗尔兹的电影《生人回避》（*Zombie 2*）出现，这是一个无可争辩的事实。正如奥布莱恩所论述的那样，血腥、某种程度上的荒谬（有时是故意的）与环境气氛（大多数是在神秘的加勒比岛上）是帮助定义意大利僵尸电影的重要元素。

大卫·帕加诺（David Pagano）同样也分析了意大利僵尸电影，出于差异化的原则，他在第五章中讨论了僵尸电影中的启示录空间。对于帕加诺来说，至少从 1968 年罗梅罗的《活死人之夜》开始，电影中的僵尸就预示着人们所熟悉的世界的毁灭。它们常常代表着人类状态的灾难性终结，因而僵尸电影也可以被称为“启示录”（apocalyptic）电影。举个例子来说，帕加诺认为，在这些电影中观众也可以观察到明显属于其他“犹太教-基督教”的启示录图景：对一个堕落社会的召唤、末世瘟疫与必不可少的复活的死人等观念。在这一章中，帕加诺集中讨论了僵尸电影如何通过搬演与切割被他称为“安全空间”（Safe Space）的启示录的比喻而趋向于破坏启示录的。在罗梅罗的电影中，人们发现，伴随着乡间住宅、购物中心与军事掩体，想象中安全空间的比喻被开启

且被编码。在每一示例中，影片的叙事都上演了一个启示录的讽刺性反转，其内部在对抗外部的猛烈攻击时未能保持安全。在这些电影中，墙壁通常会倒塌，空间与时间以复杂的方式模糊地终结了。当我们把僵尸电影（根据帕加诺的说明，不仅包括罗梅罗的电影）看作“反启示录”（Anti-Apocalyptic）电影时，作为自身种类的显现，它们甚至带有一种伦理姿态。

帕特丽夏·麦科马克（Patrica MacCormack）在第六章中通过分析20世纪70年代与80年代的意大利僵尸电影，探索了僵尸的再现及其电影化效果。这一章聚焦于充满血腥暴力、特别是那些重视内脏血肉奇观胜于叙事的僵尸电影——以挑战肉体在电影与文化传统中的形式、功能与表现方式，重新组织人类的身体。麦科马克提供了一个僵尸作为“无器官的身体”的德勒兹式的解读，即被剥离了组织的身体。就这一点而言，麦科马克颂扬了对于身体的曲解——这直接影响了对僵尸电影所带来的传统意义上的电影快感的曲解。因此，内部生成的快感变为外部化的，血腥中所见的过度愉悦的特异性远远不及冒犯的阈值，即主体可以超越文化接受临界点的瞬间。

鉴于麦科马克将对僵尸电影的研究方法从精神分析扩大到了电影感官体验上，娜塔莎·帕特森（Natasha Patterson）在第七章中阐述了在精神分析女性主义理论中，许多围绕女性与恐怖电影而产生的性别/类型问题之争——增强了关于女性本质主义的猜想。通过审视文本和观众，性别/类型的争论围绕某种“类型”是如何被看待的，为什么被看作是男性或女性的问题而展开讨论。帕特森认为，女性主义者对精神分析理论的运用，在恐怖电影的早期批评中肯定了主流的说法，即恐怖电影不属于女性，不依赖那些不能被动地或受虐地体验恐怖电影消费的女性。因此，通过女性主义性别/类型的讨论，帕特森探讨了罗梅罗的僵尸电

影，以此阐明其作品中提供了丰富多样的文本空间，不仅考虑了性别/类型的关系，也提出了叙事解决方案或许可以真正提供一个更加“激进民主”的性别/类型系统的想象。

拉近视角以在更大范围的类型讨论中获得对单部作品更加仔细的观察，马丁·罗杰斯（Martin Rogers）认为，丹尼·鲍尔（Danny Boyle）的《惊变 28 天》（*28 Days Later*, 2002）是一部完全不规则的僵尸电影——出于我们的理解，《惊变 28 天》对于这个被称作后人类（Post-Human）时代僵尸类型去向何方的问题而言是一部重要的作品。《惊变 28 天》改变了传统恐怖电影对于身体侵害的关注——通过一种特定的、对身体的“厌恶”（disgust）与对它“流动的”产物的怀疑所描绘的焦虑，进入一种对医疗技术的忧虑之中。然而，技术的焦虑正是科幻电影的聚焦点。在《惊变 28 天》中，伴随着令人震惊的效果，这两种类型的交叉形成了第三种类型的混合。正如罗杰斯所论述的那样，传统的电影类型已经变得不那么稳定了，因为我们对于身体的观念是非常不稳定的：它是如此彻底地使人困惑且与技术中纠缠在一起，乃至“身体-恐怖”（Body-Horror）与“科学-恐怖”（Science-Horror）已经融为一体。人类的意识不再仅通过身体传输，作为一种技术状态的存在，如今的人类意识已经脱离了作为容器空间的身体。在后人类世界中，科幻（或者它的某种杂交）将会成为身体的担忧。

安丽丝·斯科拉（Annelise Sklar）撰写的章节带我们离开了对僵尸电影的思考，进入活死人的美学如何在精神摇滚乐（psychobilly）亚文化中得到证明这一问题上。精神摇滚乐，“一个乡村摇滚乐（rockbilly）、朋克音乐与亚文化的突变混合体，伴随着额外添加的、丰盛剂量的、恐怖类型的矫揉造作”。正如她在其章节中所描述的那样，精神摇滚乐借用大量恐怖电影的视觉面貌，特别聚焦于僵尸形象——从他们出现在“乐

队名称，歌名与歌词，视觉艺术与舞台服装”中可见一斑。

再次跨越媒介平台，坦亚·克日温思卡（Tanya Krzywinska）探讨了视频游戏中的互动元素如何影响了僵尸的意义与再现。基于恐怖类型的视频游戏的互动格式会逐渐破坏在其他媒介的僵尸中，被普遍解读出来的消费批判吗？视频游戏中的僵尸通过新的“连线”（wired）一代表达出了对肉体的蔑视？什么样的寓言意义在特定的、基于抽搐（Twitch-Based）的新媒体语境中被积累起来？在审视视频游戏的特殊互动品质中——特别专注于“生化危机”（*Resident Evil*）系列电影，以及《止痛药》（*Painkiller*）与“寂静岭”系列电影（*Silent Hill*），克日温思卡思考了基于恐怖类型视频游戏中的僵尸如何符合基于电影的再现以及对它们的诠释。

视频游戏也是罗恩·斯科特（Ron Scott）致力探究的范围。他认为，游戏形式强烈地依赖于恶魔附体以吸引“读者”进入，正如《无尽的任务》（*Everquest*）、《生化危机》、《最终幻想》（*Final Fantasy*）以及许多其他流行游戏所证明的那样。每款游戏都依赖创建僵尸以驱动叙事，但是作为游戏，它们也给玩家提供了一个完全融入“意义崩溃之所在”的机会。企业决策与创意力量的混合导致这些新媒体文本对僵尸的极大依赖，商业市场中的反应及其被唤起的文化焦虑，以及被“读者”发现的快感对话充斥于公共话语层面中。正如斯科特所说，由暴雪娱乐公司（Blizzard）开发的“魔兽争霸”（*Warcraft*）系列游戏是一个混合的绝佳例子。当玩家开始逐步适应“邪恶的”种族并将自己代入角色之后，游戏中出现了一个新的“邪恶”种类——不死族，以此区分善良与邪恶。正如斯科特在他的研究中所发现的，不死族不仅成了众多在线玩家的选择，而且还上升至一个企业层面所做出的决策——暴雪娱乐公司将其计入营销数据中，以优化产品、控制成本，与寻找“意义崩溃之所

在”的欲望直接对话。

这种“意义崩溃之所在”也是马克·莱弗礼特（Marc Leverette）著书立说的核心，伴随着“四万年的恐惧”，我们由此结束全书并最终提供了一种作为解构主义修辞学的活死人哲学。莱弗礼特阐释了他们不可预测的本体论是如何成为其作为“恐怖传送机”功能的中心的。从解构与不可判定性的视角以及“食人”叙事与物种歧视的意识形态去解读僵尸，莱弗礼特通过质疑这些阈限，以及“酷儿”（queer）生物过去、现在和未来，总结了这一研究。

最后，我们必须感谢斯蒂芬·瑞安（Stephen Ryan）的耐心和热情，编译这本书的过程就像笨拙的活死人一样，需要花费大量时间进行讨论。同时，我们也要对布伦达·哈登费尔特（Brenda Hadenfeldt）对本书的大力支持表示感谢。此外，我们必须为每位作者的贡献以及耐心表示感谢。我们也诚挚地感激那些给予我们灵感的人：琳达·巴德利、米科尔·J. 科文、坦亚·克日温思卡、帕特丽夏·麦科马克、布拉德·奥布莱恩、大卫·帕加诺、娜塔莎·帕特森、马丁·罗杰斯、罗恩·斯科特和安丽丝·斯科拉。当然，我们也必须感谢重新发明了“活死人”的怪才导演乔治·A. 罗梅罗。

对于肖恩提出编写本书的构想，马克在心里十分感谢他。起初，这本书仅仅是肖恩在一个慵懒的周日下午的胡思乱想——“为什么僵尸在《生化危机》这样的科幻电影与视频游戏中会如此流行？”。如果不是因为马克十分热衷于这个创意并且对其进行了扩展研究，或许现在这个创想仍然只是留存在抽屉中的一页纸。肖恩也十分感激纳伦（Naren），那个最终学会了停下来问为什么他看了那么多血腥、“愚蠢”的恐怖电影，但却从来不把这些当成“工作”的人。

最后，马克非常感激家庭给予他在撰写本书过程中的支持与鼓励，

他十分感激家人的陪伴，并支持他追求他属于自己的“职业生涯”。在这里，他不得不提到他的姑姑茱莉·乌尔夫（Julie Wolfe）。每当马克尝试观看恐怖电影时，姑姑总是劝说他，被吓到也许是一件好事，此刻千万不要抱怨、遮挡住自己的眼睛。此外，马克也十分感谢与卡尔·伯格查迪特（Carl Burgchardt）和杰森·霍克尼（Jason Hockney）对他的关心，以及听他念叨头脑中的僵尸、助理与学生们（如果他们并非真心倾听，或许我们应该感谢他们是如此“杰出”的骗子）。显然，马克也必须要感谢雷恩（Lehne），他总是听马克诉说自己的心事，他也会提出一些建议，并使马克的生活变得更加美妙。最后，让我们感谢一下马克的“萌宠”普蒂（Pooty），它的狂吠常常使马克对于活死人的思考陷入困境。