**Van Frankenstein tot Walking Dead
Zombies en andere ‘ondoden’ in populaire Westerse cultuur**

In 1817 schreef de toen negentienjarige Mary Shelley een horrorverhaal dat later bekend werd als een van de bekendste romans aller tijden: *Frankenstein*. Dit verhaal vormde de grondslag voor het genre sciencefiction en introduceerde daarnaast de zombie in populaire cultuur. Dit genre, en de zombie specifiek, is tweehonderd jaar later nog steeds zeer relevant door onder andere de tv-serie ‘The Walking Dead’. De aard en betekenis van deze ‘ondode’ is in tweehonderd jaar natuurlijk wel veranderd. Frankensteins monster was gemaakt uit lichaamsdelen van overleden mensen en werd vervolgens weer tot leven gewekt. De zombies uit de tweede helft van de twintigste eeuw ontstonden vooral door virusbesmettingen en gingen daarnaast bijna altijd gepaard met een Apocalyps. De ‘ondode’ heeft zich dus op verschillende manieren gemanifesteerd in strip, film en pulp fiction. Daar zijn er ook weer verschillende trends in waar te nemen. Het is verder de vraag hoe de obsessie met zombies en andere ‘ondoden’ al tweehonderd jaar standhoudt. Zijn de uiterlijke kenmerken in die tijd ook veranderd en wat is de artistieke betekenis hiervan? Hieronder volgt een cultuurhistorische schets van zombies en andere ‘ondoden’ in populaire cultuur in de periode 1817-2017.

**Frankenstein en zijn Monster**

Het verhaal van Victor Frankenstein en zijn Creatie speelt zich ergens in de achttiende eeuw af, de precieze jaartallen worden niet vermeld. Victor Frankenstein is geboren in Napels, groeit op in Genève en gaat studeren in Ingolstadt. Aan de universiteit van het Duitse Ingolstadt excelleert Frankenstein in scheikunde en andere wetenschappen. Hij waagt zich hier aan geheime technieken om doden weer tot leven te wekken. Uiteindelijk creëert hij een soort mensachtige van 2,5 meter en brengt hem tot leven. Het moment dat het Monster wakker wordt, vlucht Frankenstein echter uit zowel angst als schaamte. Frankensteins Monster gaat de wildernis in en moet daar verscholen blijven omdat niemand zijn aangezicht kan verdragen. Hij wordt verstoten door de maatschappij en hierdoor ontstaat een rancune jegens zijn schepper. Het Monster is in eerste instantie goedaardig, maar verandert omdat de maatschappij hem slecht behandeld. Hij terroriseert de plekken waar Frankenstein zich begeeft en daarnaast vermoordt hij Frankensteins familie en bruid. Uiteindelijk jaagt Frankenstein zijn Monster achterna tot aan de Noordpool. Frankenstein overlijdt hier door alle inspanningen, zijn Creatie zweert een einde aan zijn eigen leven te maken en verdwijnt in de sneeuw.[[1]](#footnote-1)

Twee belangrijke literaire stromingen die de basis vormen voor dit horrorverhaal zijn de Gotische roman en de Romantiek. De Gotische roman combineert horror met mysterie en daarbinnen spelen monsters een centrale rol. Zowel binnen de Gotiek als Romantiek is er sprake van mannelijk kwaad in relatie tot een vrouwelijk slachtoffer aan de ene kant en de aanwezigheid van een krachtige natuur aan de andere kant. In Mary Shelley’s verhaal komt het mannelijk kwaad van Victor Frankenstein en is het vrouwelijk slachtoffer zijn bruid die door het Monster wordt vermoord. Het Monster zelf is de natuur die verschrikkelijk destructief uitpakt voor Frankenstein. Romantische werken zijn daarnaast vaak gebaseerd op Klassieke heldenverhalen uit de Westerse traditie. De kern van deze heldenverhalen is dat de held wordt gestraft voor zijn heldendaad. In dit geval wordt Frankenstein gestraft voor zijn Creatie. Een ander bekend heldenverhaal binnen deze traditie is het verhaal van Prometheus. Prometheus schonk de mensheid het vuur van de Olympische goden, maar werd hiervoor gestraft door Zeus. Er zijn zo veel overeenkomsten tussen deze verhalen dat de ondertitel van Frankenstein toepasselijk luidt: *De Moderne Prometheus*.[[2]](#footnote-2)

Mary Shelley’s verhaal is na de romanversie nog talloze keren opnieuw bewerkt en uitgegeven in andere media. Zo zijn er tientallen filmversie verschenen, waaronder de versie uit 1910 wat zelfs een van de eerste films ooit is. Wat opmerkelijk is bij de filmversies, is dat Victor Frankenstein onsympathieker overkomt dan in de roman. Er vindt een verschuiving plaats van Frankenstein als de held die wordt gestraft zoals Prometheus, naar Frankenstein als de *mad scientist*. Als *mad scientist*, oftewel gestoorde professor, wordt het beeld geschetst dat Frankenstein zijn Monster vanuit een kwaadaardige gekte creëerde. Het Monster zelf wordt ook anders behandeld in de filmversies. Zo staat in bijna elke film de scene waarin het Monster wordt gecreëerd centraal. In de roman van Shelley is deze scene in minder dan een pagina beschreven. De films wijken verder af van de roman in het feit dat het Monster in de films al vanaf dag een kwaadaardig is, het zit in zijn ‘natuur’. In de roman wordt het Monster pas kwaadaardig en destructief nadat hij door de hele maatschappij slecht wordt behandeld. Let wel op dat in zowel het boek als in latere versies Frankensteins Monster niet wordt aangeduid als zombie. Hij wordt alleen aangeduid als ‘het Monster’ of ‘de Creatie’. De term zombie komt namelijk later pas op in populaire cultuur en vindt zijn oorsprong in Haïti.[[3]](#footnote-3)

**De evolutie van de zombie**

De moderne term zombie is afgeleid van het Creools-Haïtiaanse woord ‘zombi’ en is gerelateerd aan voodoo en slavernij.[[4]](#footnote-4) In Haïti zouden voodoodokters lichamen uit graven halen en deze weer tot leven brengen. Zo’n lichaam was feitelijk al dood, maar werd door de voodoodokters zo betoverd dat het kon lopen en bewegen alsof het levend was. Deze zielloze lichamen werden vervolgens te werk gezet op plantages. De ‘zombi’s’ werden omschreven als expressieloos en met een lege blik. Men was op Haïti niet bang *voor* zombies, maar *om er een te worden*. Het concept zombie verspreide zich vanuit Haïti naar de Verenigde Staten, waar het een vaste plek in het fictiegenre kreeg. De ‘zombi’ werd voor het eerst aan het Amerikaanse publiek voorgesteld in het uitgegeven reisverslag van William B Seabrook genaamd *The Magic Island* (1929).[[5]](#footnote-5) Aangezien de ‘zombi’ uit de afro-Caribische gemeenschap van Haïti afkomstig was, was in Amerikaanse media de zombie meestal een donkere man. Dit ging daarnaast gepaard met een blanke vrouw als slachtoffer. Dit beeld kwam steeds terug in zombiefilms uit de jaren 1920, 1930 en 1940, maar ook hierna bleef de blanke vrouw als slachtoffer centraal staan in zombiefictie. Verder werd voodoo in de Amerikaanse pers in de negentiende eeuw constant gelinkt aan kannibalisme. Dit werd gedaan om de Haïtianen als primitief neer te zetten, niet ongebruikelijk in koloniale discoursen van die tijd. Dit kannibalistische element verdween echter in de loop van de jaren 1940. Pas vanaf het einde van de jaren 1960 werden zombies weer als kannibalen neergezet. Dit kwam vooral door de film *Night of the Living Dead* (1968), maar hierover later meer.[[6]](#footnote-6)

In 1932 kwam de eerste volledige zombiefilm uit, genaamd *White Zombie*. De titel impliceerde al dat zombies niet alleen zwart, maar ook blank konden zijn. Hiermee werd een nieuwe trend ingang gezet. Het slachtoffer bleef een blanke vrouw, maar de zombie was vanaf nu niet meer exclusief zwart. Er werd een beeld gecreëerd dat zelfs blanke Amerikanen niet veilig waren om als zombie te eindigen. De zombie werd wel nog steeds aangestuurd door een zwarte voodoodokter, de zombie had geen eigen wil. De angst voor het blanke Amerikaanse publiek was dan ook om als zombie te eindigen en bestuurd te worden door een zwarte voodoodokter. Ook hier waren de mensen niet bang voor de zombie zelf, maar om zo te eindigen.[[7]](#footnote-7)

Vanaf de jaren ’50 van de twintigste eeuw werden zombies in films niet alleen aangestuurd door voodoodokters, maar ook door aliens en *mad scientists*. Het verhaal van Frankenstein begint zich hier dus te vermengen met de Haïtiaanse zombie. Belangrijk detail blijft dat de zombies niet uit zichzelf bewogen, maar werden aangestuurd. In veel films waren de zombies niet eens dood, maar gehersenspoeld of gedrogeerd. Er was heel lang geen vaste zombievorm, maar dit veranderde in 1968. In dat jaar kwam de film *Night of the Living Dead* uit en daarmee werd de basis voor de moderne zombie gelegd.[[8]](#footnote-8)

**Night of the Living Dead als blauwdruk**

*Night of the Living Dead* begint met Johnny en zijn zus Barbara die bloemen op het graf van hun vader komen brengen. De autoradio was de hele rit kapot, maar vlak voordat ze uitsappen gaat de radio opeens aan. De stem op de radio legt uit dat de radiostilte werd veroorzaakt door “technische problemen”. Deze eerste hint van technische problemen, voorspelt al voorzichtig dat de mens de controle over de technologie begint te verliezen. Dit voorspelt weer een naderend rampscenario. Als Johnny en Barbara eenmaal op de begraafplaats zijn, strompelt een bleke man op hun af en die probeert Barbara te pakken. Johnny bevrijdt haar en raakt met de man in gevecht. Hij verliest echter het gevecht en breekt zijn nek als hij op de grond wordt gegooid. Barbara probeert met de auto te vluchten, maar ook deze technologie laat haar in de steek, de auto wilt namelijk niet starten. Ze haalt de auto van de handrem af, waardoor de auto van een heuvel begint te rijden en stoot vervolgens tegen een boom.[[9]](#footnote-9)

Ze vlucht de gecrashte auto uit naar een oude verlaten boerderij. Hier komt ze Ben en een aantal andere vluchtelingen tegen. In de verlaten boerderij probeert ze te bellen, maar de telefoon heeft geen signaal. Opnieuw een teken dat de mensheid geen controle meer heeft over de technologie. In een nieuwe radio-uitzending wordt duidelijk dat zombies de oostkust van de VS hebben overgenomen. Barbara en de anderen beleven vervolgens een horrornacht in de boerderij. De zombies proberen namelijk naar binnen te komen. De mensen worden een voor een gepakt, alleen Ben weet naar de kelder te vluchten. In de ochtend komen soldaten die de zombies uitschakelen, maar wanneer Ben uit de kelder komt, wordt ook hij doodgeschoten. De soldaten zien hem namelijk aan voor een zombie.[[10]](#footnote-10)

Gedurende de film wordt door korte radiofragmenten, en later korte televisie-uitzendingen, duidelijk dat de doden weer tot leven zijn gekomen. De doden vermoorden en eten de levenden nu op, wat betekent dat zombies in populaire cultuur wederom als kannibalistisch worden neergezet. Uit de korte nieuwsuitzendingen blijkt dat de N.A.S.A. een satelliet die terugkeerde naar de aarde met een mysterieuze hoge hoeveelheid straling heeft laten ontploffen. De oostkust van de VS is aan deze straling blootgesteld, wat ervoor zorgde dat de doden weer tot leven zijn gekomen. Opnieuw wordt duidelijk dat de mensheid haar eigen technologie niet meer in de hand heeft. Door de natuur voorbij proberen te streven, heeft de mensheid haar eigen ondergang gecreëerd. Hier kan een parallel met Frankenstein worden getrokken.[[11]](#footnote-11)

*Night of the Living Dead* is de blauwdruk geworden voor het moderne zombiegenre. De film bracht het kannibalistische element terug, bouwde verder op een technologische catastrofe met de ondergang van de mensheid als gevolg en introduceerde daarnaast een zombie die onafhankelijk van een voodoodokter functioneert. *Night of the Living dead* voegt ook het ‘besmettelijke element’ toe. Word je gedood of gebeten door een zombie, dan word jij er ook een. De enige manier om een zombie uit te schakelen, is door een door z’n brein te schieten. Voor het eerst was er niet alleen de angst om een zombie te worden, maar ook een angst voor de zombie zelf. Daarnaast vormde de verhaallijn de basis voor talloze andere zombieverhalen.[[12]](#footnote-12) De zombies in deze film bleven traag en expressieloos. Na de eeuwwisseling kwam hier echter verandering in.

**Zombies in het nieuwe millennium**

In de jaren ’80 zijn zombies minder populair en worden ze minder serieus genomen. Michael Jackson’s *Thriller* video uit 1983 is hiervoor exemplarisch: de zombies dansen naast de *King of Pop* en komen totaal niet eng over*.* Halverwege de jaren ’90 maken de zombies een overgang van het witte scherm naar videospellen en opeens zijn zombies weer spannend. Vooral de game *Bio Hazard* (1996), later hernoemd als *Resident Evil,* blijkt een groot succes te zijn. In dit spel bestuur je een lid van een soort S.W.A.T.-team die naar een geheime locatie wordt gestuurd. Op deze geheime locatie is wetenschappelijk onderzoek met virussen bezig. Uiteraard komt het virus vrij en ontstaan er zombies die moeten worden uitgeschakeld. De zombies in deze game zijn in tegenstelling tot vorige zombies snel en sterk. Dit is logisch omdat het videospel anders weinig spanning en sensatie zou bevatten. In deze videospellen is het niet alleen de bedoeling dat je voor zombies vlucht, maar ze ook bevecht. Een nieuwe trend is hiermee in gang gezet: niet alleen ‘rennen’, maar ook ‘vechten’. *Resident Evil* bleek zo populair dat er nog meer delen zijn gemaakt en daarnaast zijn er ook een aantal film-remakes. Zombies bleven een belangrijke rol spelen in videospellen. De *zombiemodus* in veel schietspellen is vaak bijzonder populair. De essentie van deze modus is dat hoe meer zombies je uitschakelt, hoe meer er voor in de plaats komen. Het gaat er niet om om het spel winnend af te sluiten, dit is onmogelijk, maar om zo ver mogelijk te komen. Rond de eeuwwisseling ontstond zo dus de *snelle* zombie en dit betekende gelijk een toenemende mate van populariteit voor het genre.[[13]](#footnote-13)

Door de gebeurtenissen op 11 september 2001 kwam voor veel mensen het geweld van de buitenwereld wel heel dichtbij het veilige thuisland. Op het nieuws waren de verlaten en vernielde straten van New York te zien. Het Zombiegenre maakt gebruik van deze angsten. Het beeld van verlaten straten waar alles is achtergelaten zou later bijvoorbeeld weer terugkomen bij zombiefilms zoals *28 Days Later* (2002), I Am Legend (2007) en *World War Z* (2013). In deze films zijn de zombies snel, fysiek sterk en komen ze uiteraard weer in hordes. De Apocalyps, geen mensen alleen verlaten straten, komt in deze periode centraal te staan. Zombies zinspelen hier zoals altijd op de onderliggende angsten van een maatschappij.[[14]](#footnote-14)

De zombie geniet in de eenentwintigste eeuw van een ruime mate van bekendheid: er zijn zombiefilms, zombie-videospellen, zombie-apps en natuurlijk zombiestrips. Ondertussen zijn er ook verschillende soorten zombies ontstaan. Sommigen zijn snel, andere langzaam. Sommigen hijgen en grommen alleen, anderen praten (gebrekkig) Engels. Daarnaast eten zombies in sommige verhalen alleen hersenen, terwijl anderen het hele menselijke lichaam eten. Er zijn zelfs verhalen waarin één zombie centraal staat en zelfs sympathiek overkomt, bijna menselijk. Een grote zombiediversiteit dus in een periode die niet voor niks de *Zombie Renaissance* wordt genoemd. Het is een renaissance, omdat er opnieuw ruime mate van belangstelling is voor het genre en het genre zichzelf daarnaast probeert te verbeteren.[[15]](#footnote-15)

**Walking Dead: van stripboek naar televisieserie**

*Walking Dead* is een stripboekenserie die in 2003 van start is gegaan. Het verhaal draait om Rick Grimes, een politieagent uit een dorpje dichtbij Atlanta, die wordt neergeschoten en daarom een aantal weken bewusteloos in het ziekenhuis ligt. Als hij wakker wordt, is het ziekenhuis helemaal leeg. Als hij het ziekenhuis uit loopt, liggen de lijken op straat en zijn de levenden nergens te bekennen. Dan ziet hij op straat voor het eerst een zombie, maar deze heeft geen benen en vormt dus geen direct gevaar. Grimes gaat opzoek naar zijn vrouw en zoon en vindt hen al snel. Het wordt al snel duidelijk: door een virus veranderen mensen in zombies, gevolg is dat de mensheid bijna is uitgestorven. Zijn vrouw en zoon zijn onderdeel van een groep overlevenden die zich net buiten de stad ophouden. Ook Grimes wordt onderdeel van deze groep en werkt zich al snel op tot leider, omdat hij als politieagent voor bescherming kan zorgen. De serie draait om Grimes en zijn groep overlevenden en hun constante gevecht tegen zombies èn elkaar in een Apocalyptische wereld.[[16]](#footnote-16)

Deze serie is op een aantal vlakken tegendraads. Ten eerste zijn de zombies ‘gewoon’ langzaam, wat ingaat tegen de trend van snelle zombies die in het nieuwe millennium in gang is gezet. Daarnaast is de strip in zwart-wit getekend, terwijl in videospellen en films de nadruk op mooier en kleurrijker is komen te liggen. Juist omdat de strip in zwart-wit is getekend, is het ‘griezeleffect’ groter. Het is daarnaast een link met *Night of the Living Dead*, de klassieker uit 1968 die ook in grimmig zwart-wit is. Er zijn meer paralellen te vinden tussen *Night of the Living Dead* en het vervolg *Dawn of the Dead* (1978) en *The Walking Dead*.

Wat ze gemeen hebben buiten de zombiehorror, is dat er een maatschappijkritische ondertoon in al deze verhalen te vinden is. *Night of the Living Dead* beeldde een knullige overheid af die geen maatregelen wist te nemen tegen het zombiegevaar. Dit was indirect een verwijzing naar de Vietnamoorlog (1955-1975). Daarnaast werd in deze film de enige overlevende Ben, een Afro-Amerikaanse man, door het leger doodgeschoten omdat hij als zombie werd aangezien. Dit is weer een verwijzing naar de *Civil Rights Movement*. In *Dawn of the Dead* werd de consumptiemaatschappij op de hak genomen. Deze film speelde zich grotendeels af in een winkelcentrum waar de zombies indirect het winkelende publiek voorstelden. Het publiek kreeg een spiegel voorgeschoteld: de toeschouwer zèlf was ook een zombie. In *Walking Dead* staan de raciale spanningen in de Verenigde Staten centraal. De groep overlevenden proberen een zo democratisch mogelijke groepsstructuur op te zetten, maar de donkere groepsleden trekken vaak aan het kortste einde. Daarnaast hebben Latijns-Amerikaanse groepen ook meer moeite zichzelf te redden. Wat deze serie zo populair maakt is niet alleen de zombiehorror, maar vooral ook de relaties van de groepsleden onderling en de spanningen die daarmee gepaard gaan.[[17]](#footnote-17)

De televisieserie is begonnen in 2010 en is voor een deel gebaseerd op de stripboekenserie. Vrijwel dezelfde personages komen erin voor, alleen de verhaallijnen wijken op bepaalde punten af. Ook in de televisieserie komen de raciale spanningen in de Verenigde Staten van de eenentwintigste eeuw duidelijk naar voren. Ook hier is de dynamiek tussen de mensen onderling op zijn minst net zo interessant als de oppervlakkige zombieterreur. De kracht van deze serie is dus dat het de vinger op de zere plek van de huidige polariserende maatschappij weet te leggen: mensen zijn bang voor elkaar. Het wordt duidelijk dat de zombies niet altijd de angstoorzaak zijn, soms zijn de levenden angstaanjagender. Is dat echter niet altijd de kracht van zombiefilms geweest: onderliggende maatschappelijke angsten blootstellen?

**Onze fascinatie voor zombies en andere ‘ondoden’**

Mary Shelley’s *Frankenstein* was niet voor niks gelijk een populaire roman. Aan het begin van de negentiende eeuw, tijdens de Industriële Revolutie, maakte de wetenschap een sprong vooruit. Dit was voor veel mensen beangstigend, want opeens kon de wetenschap dingen realiseren die voorheen onmogelijk waren. Mary Shelley speelde goed in op deze angst door het verhaal van Frankenstein te baseren op een wetenschapper die de natuur probeert te overtreffen door een monster te creëren. Het idee dat de wetenschap in staat zou zijn een monster te maken uit “losse onderdelen” en dat dit monster vervolgens terreur zou zaaien, maakte de lezer bang. Hier worden dus maatschappelijke angsten blootgesteld.

De zombies op Haïti maakten duidelijk dat de Haïtianen bang waren om uit het graf te worden gehaald om vervolgens slavenarbeid te moeten verrichten. Haïtianen waren niet bang voor de zombies zelf, maar om er een te worden. Dit had alles te maken met het slavernijverleden, wat zij niet opnieuw wilden meemaken. Opnieuw een collectieve angst die werd blootgesteld. Toen de Haïtiaanse zombie in 1932 door de film *White Zombie* voor het eerst in Amerikaanse populaire cultuur kwam, werd ook gelijk de Amerikaanse collectieve angst duidelijk. In *White Zombie* werden een aantal blanken tot zombie gemaakt door een zwarte voodoodokter. In deze tijd van imperialisme was dit de wereld op z’n kop: niet een donkere man die doet wat een blanke man zegt, maar andersom! Dit was een erg beangstigende gedachte voor het overwegend blanke Amerikaanse bioscooppubliek.

*Night of the Living Dead* en de vervolgdelen legden op hun beurt weer de angsten in de tweede helft van de twintigste eeuw bloot. Tijdens de Koude Oorlog (1945-1991) was er een constante dreiging van een atoomoorlog en de totale verwoesting die dat met zich mee zou brengen. Atoomwapens betekenden dat de mens in staat was technologie te maken die vervolgens niet meer in de hand te houden was. Vanaf *Night of the Living Dead* kwamen zombies in hordes en onafhankelijk van een voodoodokter. Zij waren gehersenspoeld en bedreigden de Westerse wereld. Er was duidelijk een parallel te trekken tussen het zombiegevaar en de angst voor het communisme in die tijd. De zombies representeren de communisten, wat opnieuw een grote onderliggende angst was in de Amerikaanse samenleving tijdens de Koude Oorlog. Daarnaast was met name *Dawn of the Dead* confronterend omdat het de consumptiemaatschappij blootlegt: niet alleen de communisten waren de zombies, maar het Amerikaanse publiek zelf ook.

Na *9/11* heerst er in de Westerse wereld vooral een angst voor aanslagen. Vooral beelden van lege straten met overal puin zoals te zien was in New York op 11 september 2001 vormen een beangstigend beeld voor het Westerse publiek. Computerspellen, strips, films en televisieseries over zombies spelen daar goed op in. *Walking Dead* doet dat ook, maar is daarnaast populair omdat het onderlinge maatschappelijke verhoudingen blootlegt in de serie. In *Walking Dead* wordt goed duidelijk gemaakt waar grote spanningen tussen bevolkingsgroepen liggen in de samenlevingen van de eenentwintigste eeuw.

Waarom zijn wij gefascineerd door zombies? Zombieverhalen weten vaak goed te verbeelden wat de collectieve angsten in een samenleving zijn. Daarnaast werkt het als een spiegel: we zien onszelf terug. We identificeren ons niet alleen met de overlevenden van een zombie Apocalyps, we zien onszelf ook terug in de zombies. Zombies zijn daarom tijdloos, omdat ze mee veranderen met de angsten die wij als samenleving hebben. Het is daarom niet uitgesloten dat de zombie zijn permanente vorm al heeft bereikt.

*Joey van der Werff, student geschiedenis Erasmus Universiteit Rotterdam.*

1. Mary Shelley, *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (London 1818). [↑](#footnote-ref-1)
2. Cynthia A. Freeland, *The Naked and the Undead: Evi land the Appeal of Horror* (Oxford 2000) 27-28. [↑](#footnote-ref-2)
3. Freeland, *Undead*, 36-49. [↑](#footnote-ref-3)
4. Cohen, Jeffrey Jerome, ‘Undead (A Zombie Oriented Ontology)’, Journal of the Fantastic in the Arts Vol. 23, No. 3 (86) (2012) 404. [↑](#footnote-ref-4)
5. Bishop, Kyle William, American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture (Jefferson and London 2010) 18-19. [↑](#footnote-ref-5)
6. Chera Kee, ‘”They are not men … they are dead bodies!”: From Cannibal to Zombie and Back Again’, in Christie, Deborah & Lauro, Sarah Juliet (red*.), Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-human (New York 2011)* 9-10. [↑](#footnote-ref-6)
7. Bishop, Kyle William, American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture (Jefferson and London 2010) 19. [↑](#footnote-ref-7)
8. Chera Kee, ‘”They are not men … they are dead bodies!”: From Cannibal to Zombie and Back Again’, in Christie, Deborah & Lauro, Sarah Juliet (red*.), Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-human (New York 2011)* 13-21. [↑](#footnote-ref-8)
9. Jeffrey Andrew Weinstock, ‘Zombie TV’, *Zombie TV* vol. 2 no. 2 (1999). [↑](#footnote-ref-9)
10. Jeffrey Andrew Weinstock, ‘Zombie TV’, *Zombie TV* vol. 2 no. 2 (1999). [↑](#footnote-ref-10)
11. Weinstock, ‘Zombie TV’. [↑](#footnote-ref-11)
12. Ibidem. [↑](#footnote-ref-12)
13. Kyle William Bishop, How Zombies Conquered Popular Culture: The Multifarious Walking Dead in the 21st Century (Jefferson 2015) 23-24. [↑](#footnote-ref-13)
14. Bishop, Kyle William, American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture (Jefferson and London 2010) 25-26. [↑](#footnote-ref-14)
15. Kyle William Bishop, How Zombies Conquered Popular Culture: The Multifarious Walking Dead in the 21st Century (Jefferson 2015) 24-25. [↑](#footnote-ref-15)
16. Josué Aristides Diaz, ‘Review: The Walking Dead by Robert Kirkman; Charlie Adlard’, *Coloring America: Multi-Ethnic Engagements with Graphic Narrative* Vol. 32, No. 3 (2007) 261-262. [↑](#footnote-ref-16)
17. Josué Aristides Diaz, ‘Review: The Walking Dead by Robert Kirkman; Charlie Adlard’, *Coloring America: Multi-Ethnic Engagements with Graphic Narrative* Vol. 32, No. 3 (2007) 262-263. [↑](#footnote-ref-17)