

---

# Zombie-Szenarien und Krisen der Interpretation

Daniel Ziegler

---

## 1 Einleitung

1968 erreichen die politischen Unruhen mit der Ermordung Martin Luther Kings und der fortwährenden Eskalation im Vietnamkrieg in den USA ihren Höhepunkt. Im selben Jahr läuft in den Kinos *Night of the Living Dead*, der rückblickend als Wendepunkt im Horrorfilm bezeichnet werden kann. Während die Eingangssequenz auf dem Friedhof und der Überlebenskampf gegen eine Horde Untoter im verlassenen Landhaus auf den ersten Blick genretypisch erscheint, untergräbt und entlarvt der Film systematisch etablierte Konventionen des Horrorgenres. Vom Inventar, über das Setting bis zur Dramaturgie durchbricht *Night* die filmische Ordnung und ermöglicht dadurch eine Vielzahl unterschiedlicher Interpretationen, die in ihrer oftmaligen Willkürlichkeit auf eine Krise der Deutungen schließen lassen. Der Debütfilm des zum damaligen Zeitpunkt 28-jährigen Amateurfilmers George A. Romero reanimiert die Figur des Zombies und löst sie los von ihrer rassistisch-stereotypisierten filmischen Darstellung der 1930er und 1940er Jahre. Romeros Zombies kommen weder aus der Karibik noch wurden sie durch einen Voodoo-Zauber zu willenlosen Sklaven. Sie sind plötzlich auf der Leinwand, ohne Motiv und Ursprung. Sie sind langsam, unbeholfen und breiten sich virusartig aus, indem sie ihrem kannibalistischen Trieb nachgehen. Erstaunlicherweise fällt das Wort ‚Zombie‘ in *Night of the Living Dead* kein einziges Mal – stattdessen werden die Untoten als ‚ghouls‘ und ‚things‘ bezeichnet, die nur durch Zerstörung des Gehirns aus ihrem Schwellenzustand zwischen dem Reich der Lebenden und der Toten befreit werden können.

Auf Romeros Spielfilmdebüt folgten insgesamt fünf weitere Zombiefilme, wobei die Popularisierung der Zombie-Figur maßgeblich auf die ersten drei Filme, *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* (1978) und *Day of the Dead* (1985), zurückgeht. Fast 50 Jahre nach *Night* lässt sich ohne weiteres konstatieren, dass der Zombie nicht nur eine populäre Filmfigur darstellt, die in zahlreichen filmischen Variationen die Leinwand heimsucht<sup>1</sup>; der Zombie ist zum beinahe beliebig einsetzbaren und mit Bedeutung aufladbaren Signifikanten geworden, der sogar in gesellschaftspolitischen Diskursen bemüht wird. Von sogenannten ‚Zombie Banks‘, die ihrer Insolvenz zum Trotz aktiv bleiben, bis zu Ulrich Becks (2001) ‚Zombie-Kategorien‘, auf die die Soziologie unzeitgemäß zurückgreift, lassen sich unzählige weitere Verwendungsweisen und Bedeutungsebenen des Zombies feststellen. Die Bedeutungszuschreibung der Zombie-Figur für Politik und Gesellschaft geht sogar so weit, dass Zombies im übertragenen Sinne Einfluss auf die US-Präsidentschaftswahlen 2016 beigemessen wurden. So berichtete das *Forbes Magazine* davon, wie der Geschäftsmann Jared Kushner, Donald Trumps Schwiegersohn und womöglich wichtigster Wahlhelfer, strategisch Wahlwerbung für Ein- und Zuwanderungsgegner während der US-amerikanischen Zombie-Serie *The Walking Dead* (2010–) schaltete.<sup>2</sup> Mit Blick auf die filmwissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Figur des Zombies lassen sich ebenfalls sehr unterschiedliche Deutungen erkennen, die zumeist im Zombie eine Figur der Kritik und des Aufbegehrens sehen (vgl. Fürst et al 2011, S. 9). In Bezug auf die Vielseitigkeit von Romeros ersten drei Zombiefilme fasst Steven Shaviro (2006) zusammen, diese seien „crass exploitation movies, pop left-wing action cartoons, exercises in cynical nihilism, and sophisticated political allegories of late capitalist America.“ (S. 82) In Hinblick auf die Fülle an Interpretationen und Bedeutungszuschreibungen, die an Zombiefilme herangetragen werden, könnte behauptet werden, die Filmdeutungen unterlägen einer gewissen Beliebigkeit, die mehr über FilmforscherInnen oder deren persönliches Interesse am Film aussagen; das tatsächlich Dargestellte gerate im Zuge dessen in den Hintergrund oder würde nur ausschnitthaft beleuchtet, um eingangs formulierte Thesen zu belegen. Arno Meteling (2007) führt diese Problematik gerade auf die Figur des Zombies zurück, die unbestimmt zwischen den Welten steht: „Das Äußere und das Wesen der Zombies, die dem Menschen in vielen Punkten

- 1 Petra Schrackmann (2015) untersucht bspw. die britischen TV-Serien *The Fades* (2011) und *In the Flesh* (2013), in denen das Zombie-Motiv insofern variiert wird, als die Wiederauferstandenen eine personale Identität haben und denken, fühlen und sprechen können. Diese individualisierte Variante des Zombies stellt jedoch eine der wenigen Ausnahmen dar.
- 2 <http://www.forbes.com/sites/stevenbertoni/2016/11/22/exclusive-interview-how-jared-kushner-won-trump-the-white-house/#45d0e462f50f>, Zugriff: 24.11.2016

noch so ähnlich sind, entziehen sich jeder sinnhaften Zuschreibung und spotten jeder Hermeneutik.“ (S. 526) Meteling spitzt diese Überlegung weiter zu, indem er in diesem Zusammenhang von einer „allegorischen Entleerung“ und „einer rhetorischen Projektionsfigur, die allein das Begehren der Lebenden nach Verstehen spiegelt“ (S. 527), spricht. Letztlich handelt es sich bei Zombiefilmen aber auch um Horror- bzw. Splatterfilme, die den Körper des Zuschauers affizieren und die Filmkörper explizit zerstören. Zombiefilme zelebrieren die Überschreitung, sowohl mit Blick auf graphische Gewalt als auch auf gängige Filminterpretationen. Darüber hinaus erzeugen Zombiefilme durch ihr übermäßiges Interesse an der Zerstörung und anormalen Veränderung von Körpern große Nähe zum Zuschauer, der sich insbesondere deshalb nicht von den Bildern distanzieren kann, weil der Zombiefilm ebenso auf positiv besetzte Protagonisten und Projektionsfiguren verzichtet wie auf ein Happy Ending. Neben der mehrdeutigen Figur des Zombies sowie der extremen, invasiven Gewalt, ist es schließlich das seit *Night of the Living Dead* etablierte Zombie-Szenario, das Filmkritiker genauso wie Zuschauer dazu angeregt hat, nach dem tieferen Sinn des Gezeigten zu suchen. Insofern ist es nicht alleine die Figur des Zombies, die mehr Fragen als Antworten aufwirft, sondern gerade die Inszenierung der Filme, ihre genreübergreifenden Referenzen, die filmische Unordnung und der szenische Realitätsgehalt, der Imaginäres und Faktisches zusammenlegt.

Im Zentrum meines Beitrags steht Romeros Debütfilm *Night of the Living*, der als Initiator des Zombie-Szenarios gesehen werden kann. Das Szenario orientiert sich hierbei sowohl an Katastrophenfilmen als auch an klassischen Horrorfilmen. Nichtsdestotrotz gelingt es Romero durch die Um- und Neuordnung bekannter Muster etwas gänzlich Originäres zu erschaffen. Zu Beginn des Beitrags rekonstruiere ich die Ursprünge der Figur und des Motivs des Zombies. Dabei steht zum einen die kulturelle Bedeutung des Zombies im Fokus, zum anderen wird aufgezeigt, in welcher Form und vor welchem geschichtlichen Hintergrund der Zombie als Figur erstmals filmisch umgesetzt wird. Unter Berücksichtigung filmhistorischer Entwicklungen erfolgt sodann eine knappe Einordnung des Zombiefilms innerhalb des Horrorgenres. Neben den ersten US-amerikanischen Zombiefilmen, die sich aus stereotypen Vorstellungen aus der Zeit der kolonialen Besetzung Haitis speisen, richtet sich das Hauptaugenmerk anschließend vorwiegend auf *Night of the Living Dead*. Auf eine übersichtsartige inhaltliche Kontextualisierung und Bestandsaufnahme folgt die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Filminterpretationen. Leitend ist hierbei die zu Beginn bereits skizzierte These, der Zombiefilm vergegenwärtige eine Krise filmischer Interpretationen. Abschließend erfolgt eine Reflexion über die Bedeutung des Zombiefilms für gegenwärtige gesellschaftspolitische Themen und Krisen. Hierbei ziehe ich eine parallele zwischen

der Bedeutung von Szenarien in Zeiten, in denen die Wahrnehmung von globaler Unsicherheit realpolitisches Denken bestimmt, und der Visualisierung apokalyptischer Zombie-Szenarien. Abgesehen von *Night of the Living Dead* werden an manchen Stellen weitere Beispiele hinzugezogen, wie etwa die auf den Comics von Robert Kirkman beruhende TV-Serie *The Walking Dead*. Obgleich die Darstellung der Zombies je nach Film und Serie unterschiedlich ausfällt, wird im Folgenden verallgemeinernd von der Figur des Zombies und dem Zombiefilm die Rede sein. Dieses Vorgehen begründet sich aus einigen klar identifizierbaren Merkmalen, die in fast jeder Umsetzung zu finden sind.

---

## 2 Vom haitianischen Imaginären zum popkulturellen Filmzombie

Die Figur des Zombies verdankt ihre aktuelle Popularität weitestgehend der Zombiefilmreihe George A. Romeros. Insbesondere Romeros Trilogie (*Night, Dawn und Day*) gilt als stilprägend für die filmische Darstellung und Etablierung des Zombies. Der Begriff ‚Zombie‘ und die damit verbundene kulturelle Praktik der Zombifizierung lässt sich bis zum späten 17. Jahrhundert zurückverfolgen. Als erste Quelle vermutet Gudrun Rath (2014) den Roman „Le Zombi du Grand Pérou, ou la comtesse de Cocagne“ von Blessebois (1697). Bemerkenswert sei hierbei das Fehlen einer eindeutigen Definition, das den Schluss zuließe, der Begriff könne bereits vor Blessebois Roman verwendet worden sein (vgl. S. 14). Durch den fehlenden Ursprung des Zombies ist der Figur eine gewisse Uneindeutigkeit eingeschrieben, die zu ihrer Bedeutungsvariabilität entscheidend beiträgt. Im anglo-amerikanischen Sprachraum erscheint der Begriff Jamie Russell (2014) zufolge erstmals 1819 im *Oxford English Dictionary*. Größeren Bekanntheitsgrad erlangt der Begriff letztlich aber erst 1889 durch einen Artikel im *Harpers Magazine*. Der vom Journalisten und Amateur-Anthropologen Lafcadio Hearn verfasste Artikel trägt den Titel „The Country of the Comers-Back“. Der hier beschriebene Zombie weicht insofern von anderen Beschreibungen ab, als er in unterschiedlicher Gestalt auftritt und sich plötzlich enttarnt (vgl. Russell 2014, S. 9).

Der Ursprung des Zombie-Motivs geht überwiegend auf die haitianische Kolonialgeschichte zurück, auch wenn verschiedene Quellen sehr ähnliche Motive bereits vor der Kolonialisierung Haitis in Westafrika lokalisieren (Rath 2014, S. 12). Nach der Befreiung von der französischen Kolonialherrschaft 1791 wurde Haiti von 1915 bis 1934 durch die USA besetzt. In diesem Zusammenhang entstanden rassistische Erzählungen über schwarze Magie und religiöse Praktiken der ein-

heimischen Bewohner, zu denen auch die Zombifizierung gehört. Rath fasst die haitianische Bedeutung des Zombies wie folgt zusammen:

„Unter einem *zombi* wird im Imaginären Haitis bis heute eine Person verstanden, die – so wenigstens eine mögliche Variante – nach ihrer Bestattung und neuerlichen Ausgrabung vollkommen dem Willen eines *bòkò* (MagierIn) unterworfen ist und folglich als ‹lebender Toter› fortbesteht. Der Tod der betreffenden Person kann dabei sowohl natürlich als auch gewaltsam herbeigeführt worden sein; eine – wie fast alle Charakteristiken des *zombi*, abgesehen von seinem untoten Zwischenzustand – kontroversiell diskutierte ethno-biologische Studie hat die Praxis der Zombifizierung auch auf das in einem Kugelfisch vorkommenden Nervengift Tetradotoxin zurückgeführt und dementsprechend die These vertreten, dass es sich bei *zombis* nur um Scheintote handelt. Auch mögliche psychische Erkrankungen der betroffenen Personen sind immer wieder als rationalisierende Erklärungsmodelle herangezogen worden.“ (S. 12f.)

Der moderne oder verwestlichte Filmzombie ist zwar ebenfalls ein im Zwischenzustand gefangener wiederbelebter Toter, allerdings bleibt die Ursache der Wiederkehr bewusst unklar. Entscheidend ist hierbei nicht die Suche nach einer Ursache, die zur Konfliktlösung beitragen könnte, sondern die Loslösung von einer die Verwandlung herbeiführenden Instanz, die sich der Toten bemächtigt. Eine einheitliche Bedeutung des Zombie-Motivs, der Praktik der Zombifizierung oder des Ursprungs ist letztlich nicht auszumachen. Gerade diese Leerstelle macht es möglich, dass der Zombie als Figur „auf multiple Art und Weise *überschrieben* werden kann.“ (Rath, S. 11).

In der gängigsten, auf koloniale Reiseberichte zurückgehenden, Lesart taucht der Zombie als Arbeitssklave auf. In dieser Variation tritt der Zombie auch erstmals filmisch in Erscheinung: Victor Halperins *White Zombie* (1932), der auf William Seabrooks Reisebericht *Magic Island* (1929) zurückgeht sowie *Revolt of the Zombies* (1936), der ebenfalls unter der Regie Halperins entsteht und in dem die Zombies als unbesiegbare, gehorsame Armee auftreten, gelten als erste Zombiefilme (vgl. Meteling 2006, S. 110). Der frühe Zombie hat allerdings noch wenig mit Romeros Zombies gemein. Halperins Untoter verkörpert vielmehr „den traditionellen Mythos vom willenlosen Sklaven, der auf Befehl eines skrupellosen Machtmenschen tötet.“ (Harzheim 2004, S. 101) Das Motiv des willenlosen Zombies wird in Yarbroughs *King of the Zombies* (1941) sowie Sekelys *Revenge of the Zombies* (1943) durch Kriegspropagandaszenarien erweitert (vgl. Meteling 2006, S. 110). Als prominentester Vertreter der frühen Zombiefilme gilt Tourneurs *I walked with a Zombie* (1943), der wie seine Vorgänger den Zombie als exotische Erscheinung in Verbindung mit haitianischem Voodoo-Zauber darstellt. Die ras-

sendiskriminierende Sichtweise der ersten Zombiefilme fasst Meteling folgendermaßen zusammen:

„Mehr noch als exotisches Ornament ist die Repräsentation karibischer Lebensverhältnisse, auf die weiße Vertreter der westlichen Zivilisation stoßen, die direkte ikonographische Konservierung und Reanimation, also die filmische Zombiefizierung, kolonialer Phantasmen, in denen der fremde Schwarze afrikanischer Herkunft domestiziert wird und den willenlosen Arbeitersklaven darstellt.“ (ebd., S. 113)

Das Motiv der Ermächtigung schließt prinzipiell an das haitianische Verständnis vom unterworfenen Zombie an und findet sich bereits vor den ersten Zombiefilmen in Form des „Herr-Knecht-Schemas“ bspw. in Wienes Klassiker *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920), in dem sich der Hypnotiseur Caligari des Somnambulen Cesare bemächtigt und ihn in seinem Auftrag morden lässt. McFarland (2015) sieht hier ebenfalls eine Verbindung zwischen der militärischen Besetzung Haitis durch Amerika und der ikonographischen Verwandtschaft zwischen dem ‚zombie-image‘ und den französischen und deutschen Stummfilmen der 1920er (vgl., S. 22). Der zentrale Unterschied im modernen Zombiefilm seit den 1960er Jahren ist nun die gänzliche Abkehr von besagtem Schema: Romeros Zombies sind reine Körperwesen; sie *sind* Körper, *verfügen* aber nicht willentlich darüber und versperren sich jeglicher Fremdbestimmung. Ihr Handeln begrenzt sich auf den Trieb sich zu Vermehren. „The drift slowly away from identity and meaning, emptying these out in the very process of replicating them. The zombies are all body: they have brains but no minds.“ (Shaviro 2006, S. 85)

Romeros Zombie weist in seiner Erscheinung kaum noch Parallelen zum haitianischen Zombie-Motiv auf, auch wenn der sozialkritische Duktus im Zusammenhang mit der Kolonialgeschichte wissenschaftlich immer wieder bemüht wird. Der haitianische Zombie und Romeros Filmzombies sind lediglich beide im liminalen Zwischenzustand, nicht tot und nicht lebendig. Die Filmzombies sind nur insoweit Unterworfenen, als sie sich nicht gegen ihren Trieb wehren können: sie sind willenlos, befolgen aber keine Befehle. Gerade deshalb erinnert ihr Verhalten an das von Tieren, wie etwa Hitchcocks Krähen in *The Birds* (1963). Für den Rezipienten erscheint die Gewalt der Zombies genauso wie die der Krähen anlasslos und dadurch umso schlimmer.<sup>3</sup>

3 Hier ließe sich direkt an Reemtsmas (2008) Überlegungen zur Gewalt in der Moderne anschließen, die gerade dann zum Problem wird, wenn sie sich nicht mehr rational erklären lässt, weil sie keinem instrumentellen Zweck dient. Gewalt wird dann oftmals

Die neue Zombiefigur unterscheidet sich grundlegend von klassischen antagonistischen Charakteren des Horrorgenres: sie ist entindividualisiert, da sie keinerlei persönliche oder individuelle Merkmale trägt, außer ihrer Kleidung und ihrem Körper, die an die vormals lebende Person erinnern. Alle anderen individuellen Eigenschaften und Charaktermerkmale sind soweit erloschen. Des Weiteren verschwindet in Romeros Zombiefigur auch die für den Horrorfilm typische Verkörperung des Bösen, durch einen klar als Antagonisten feststellbaren Gegner. Das mag auf den ersten Blick wenig nachvollziehbar zu sein, da die Bedrohung im Film durchaus von den Zombies ausgeht – letztlich scheitern die Protagonisten aber eher daran, die Ausnahmesituation wenigstens vorübergehend einzuhegen. Mehr noch legt die Zombieinvasion das Gewaltpotential der handelnden Personen offen, das sich gezielt auch gegen andere Menschen richtet und wenn nicht in direkter physischer Form, dann zumindest durch fehlende gegenseitige Hilfe, die im weiteren Verlauf der Handlung den Tod der meisten Charaktere zur Folge hat. Ohnehin durchzieht gerade Romeros ersten drei Zombiefilme eine Stimmung der Hoffnungslosigkeit, in der selbst den Protagonisten, wie Steven Shaviro (vgl. S. 89) treffend feststellt, nur die Hoffnung bleibt, sich vorübergehend vor den Zombies retten zu können. Eine Art der Konfliktlösung durch Gewalt, wie sie in vielen Horror- oder Actionfilmen wiederzufinden ist<sup>4</sup>, lässt sich im Zombiefilm nicht erkennen. Die fehlende Konfliktlösung steht in enger Verbindung mit der offensichtlichen Grundlosigkeit des Zombieangriffs. Als Gegner bieten die Zombies zwar ihren Körper als Angriffsfläche; in ihrer massenhaften Erscheinung, die sich zudem aus vormals Lebenden zusammensetzt, überwältigen sie schließlich die Menschen.

### 3.1 Körper-Horror als Bruch mit dem klassischen Genre-Kino

Während der frühe Filmzombie noch als rassistisch-stereotypisierte Bedrohung von außen interpretiert werden kann, lässt sich die Gefahr in Romeros *Night* nicht mehr als das Fremde externalisieren. Im Horrorfilm beginnt die Internalisierung

---

als unerträglicher Exzess wahrgenommen, dem in der Moderne kein kultureller Ort zugeordnet werden kann (vgl., S. 116ff.).

- 4 Keppler (1997) geht bspw. davon aus, die Lust an filmischer Gewalt hänge mit der Empfänglichkeit des Zuschauers für einfache Konfliktlösungen durch Gewalt zusammen, wie sie einige Action- oder Horrorfilme präsentieren. Diese Beobachtung ist sicherlich nicht falsch, vereinfacht aber den Zugang zum Film. Letztlich betont Keppler jedoch auch, dass erst dann Aussagen über die Wahrnehmung von Gewalt im Film getroffen werden können, wenn neben einer Produktanalyse auch die Rezeption bzw. der soziale „Kontext der Aneignung“ (S. 400) miteinbezogen wird.

des Grauens, das vom Menschen selbst ausgeht und nicht mehr auf ein dem Menschen äußerliches fantastisches Wesen projiziert wird, bereits zu Beginn der 1960er Jahre, am bekanntesten in Filmen wie Hitchcocks *Psycho* (1960) oder Powells *Peeping Tom* (1960). Die 1960er Jahre stehen allgemein für einen Wendepunkt im Horrorfilm-Genre. Das invasive Böse lässt sich nicht mehr als äußere Bedrohung abwehren, sondern wächst im Inneren des eigenen Ichs heran. Filme wie Powells *Peeping Tom* (1960) und Hitchcocks *Psycho* (1960) verlagern die Gefahr in die Psyche des eigenen Ichs. Das Fremde im Eigenen weist auf ein paradoxes Verhältnis zwischen Vertrautheit und Unbehagen hin. Das Böse kann nun überall lauern – stellt eine universale, dezentralisierte Gefahr dar. Der Horror, der vom Menschen selbst ausgeht, bleibt letztlich jedoch nicht in der menschlichen Psyche gefangen, er vollzieht sich vielmehr direkt am Körper. Während die Gewalt in *Psycho* und *Peeping Tom* noch indirekt bleibt, „motivisch angedeutet“ durch „die technisch übersetzte Konsequenz vom Film- zum Körperschnitt“ (Köhne et al. 2012, S. 11), zeigt sie von nun an immer mehr ihre direkten Spuren am Körper. Herschell Gordon Lewis *Blood Feast* (1963) gilt als einer der ersten Splatterfilme, in dem die in *Psycho* und *Peeping Tom* nur angedeuteten „blutigen Folgen der Gleichung von Filmschnitt und Zergliederungsfantasie auf der Leinwand sichtbar“ werden (ebd.). Der moderne Körperhorror erzeugt in mehrerlei Hinsicht eine schier unerträgliche Nähe, Konfrontation und Überschreitung: er dringt in die Psyche ein, zerstört den Körper und transformiert ihn. So rührt die Angst der Filmcharaktere in Romeros Trilogie, aber auch bspw. in *The Walking Dead* vordergründig nicht daher, vor der äußeren Gestalt der Zombies zurückzuschrecken; auch der Angriff eines Zombies stellt im Verlauf der Erzählung eher ein in der Zombie-Apokalypse normales Übel dar. Es ist vielmehr die Angst, selbst zombifiziert zu werden, die alles andere überschattet. Fünf Jahre nach Lewis *Blood Feast*, inmitten der gewaltsamen gesellschaftspolitischen Unruhen in den USA, erscheint schließlich Romeros erster Zombiefilm. Die Handlung des Films wird nachfolgend knapp zusammengefasst.

### 3.2 *Night of the Living Dead* und der moderne Zombie

*Night of the Living Dead* beginnt an einem Sonntagnachmittag auf einem Friedhof. Die Geschwister Barbra und Johnny bringen im Auftrag ihrer Mutter einen Trauerkranz an das Grab des Vaters. Als sie wieder Richtung Pittsburgh aufbrechen wollen, wird Johnny von einem Mann<sup>5</sup> angegriffen, landet dabei mit dem

5 Im Film werden die Angreifer nicht als Zombies bezeichnet, sondern als ‚things‘, ‚creatures‘, ‚ghouls‘ usw. In einer späteren Filmszene erfahren die Überlebenden, dass

Kopf auf einem Grabstein und bleibt regungslos liegen. Barbra flüchtet mit dem Auto vor dem Unbekannten, lenkt das Auto allerdings gegen einen Baum und rettet sich zu Fuß in ein Landhaus. Der Unbekannte folgt Barbra, die kurze Zeit später durch ein Fenster zwei weitere motorisch unbeholfen auf das Haus zuwankende Gestalten erblickt. Nachdem Barbra im 1. Stock des Hauses eine körperlich entstellte Leiche findet, stürmt sie aus dem Haus. Im selben Moment trifft der sich ebenfalls auf der Flucht befindende Ben ein, bringt Barbra zurück ins Haus und verbarrikadiert Fenster und Türen mit Brettern. Nachdem Ben weitere Angriffe abwehrt, stellt sich heraus, dass sich im Keller eine Gruppe von fünf Personen verschanzt hat: Das Ehepaar Harry und Helen Cooper mit ihrer verletzten Tochter Karen sowie das junge Paar Tom und Judy. Es kommt sofort zu Spannungen zwischen Ben und Harry, da Harry der Ansicht ist, der sicherste Ort sei der Keller, wohingegen Ben an die Zusammenarbeit appelliert und sich weigert, sich vor den herannahenden Zombies zu verstecken. Dem Hinweis aus den Nachrichten folgend, sich in extra eingerichtete Schutzräume mit medizinischer Versorgung zu begeben, plant Ben den vor dem Haus stehenden Wagen in der nächstliegenden Tankstelle zu betanken und anschließend einen Schutzraum aufzusuchen. Aufgrund eines Missgeschicks scheitert das Vorhaben und kostet Tom und Judy das Leben. Harry lastet Ben den Tod von Tom und Judy an und es kommt zum Kampf zwischen den beiden. Ben schießt Harry dabei an, der in den Keller taumelt und dort, genauso wie seine Frau, von seiner mittlerweile zombifizierten Tochter gefressen wird. Die immer größer werdende Horde Untoter dringt nun ins Haus ein und zerrt Barbra nach draußen, wohingegen Ben sich in letzter Minute in den Keller rettet. Am nächsten Morgen wacht Ben auf und begibt sich aus dem Keller in den Wohnraum, wo er von einer Bürgerwehr, die ihn fälschlicherweise aus der Ferne für einen Zombie hält, erschossen wird.

*Night of the Living Dead* wurde von Romero in Zusammenarbeit mit Studienfreunden und Partnern seiner Werbefilmagentur in der Nähe von Pittsburgh mit einem Budget von weniger als 150.000 Dollar gedreht (vgl. Meteling 2006, S. 118 und Mihm 2004, S. 174.) Obwohl zu diesem Zeitpunkt bereits die Techniken zur Herstellung von Farbfilmen zur Verfügung standen, wurde der Film im Rekurs auf die Nachrichtenausstrahlungen in schwarz-weiß gehalten. Der Film basiert auf keiner literarischen Vorlage, ist aber angelehnt an Richard Mathesons dystopischen Roman *I am Legend* (1954) und die graphische Horroraesthetik der EC Comics der 1950er Jahre, insbesondere der Horror Comic Reihe *Tales from the Crypt*.

---

es sich bei den Angreifern um wiederauferstandene Tode handelt. Im weiteren Verlauf des Beitrags bezeichne ich die Angreifer durchgehend als Zombies.

Die erzählte Zeit erstreckt sich etwa über einen Tag. Mit Ausnahme der Anfangssequenz spielt sich die gesamte Handlung auf dem Grundstück eines verlassenen Landhauses ab. Durch die Wahl des Settings, die minimalistische Ausstattung und die Dramaturgie erzeugt der Film eine dichte Atmosphäre der Spannung, die der limitierten Rahmung eines Kammerspiels ähnelt, das genug Zeit und Raum für die Darstellung der intimen Interaktionen zwischen den Charakteren bietet. Obwohl die Bedrohung im Film vordergründig von den Zombies ausgeht, ist es letztlich das menschliche Unvermögen, in einer krisenhaften Situation zu kooperieren und gemeinsam das Problem zu bewältigen, das den Charakteren zum Verhängnis wird. Dadurch bricht *Night of the Living Dead* mit der für einen Großteil der Horrorfilme typischen dichotomen „Gut gegen Böse“ Aufteilung und etabliert ein hybrides Filmnarrativ, das Elemente des Katastrophen- und Invasionsfilms mit klassischen Horrorfilmelementen vereint und ambivalente Charaktere, die keine eindeutigen Sympathieträger sind, mit einer apathischen und motivlosen, aber nichtsdestotrotz gefährlichen Masse wiederauferstandener Leichen konfrontiert. Das hier eingeführte Narrativ, das sich auch als Szenario beschreiben lässt, wird in den meisten Zombiefilmen im Anschluss an *Night of the Living Dead* fortgesetzt und gelegentlich variiert.

Wie bereits angesprochen, ist *Night of the Living Dead* zwar dem Horrorgenre zuzuordnen, vereint jedoch Elemente anderer Genres und veränderte den Horrorfilm nachhaltig. In seiner Kulturgeschichte des Horrorfilms verortet Tudor (1989) *Night* im „metamorphosis narrativ“ (vgl. S. 96ff.), das im Gegensatz zum simpel strukturierten „invasion narrativ“ die vielschichtigste Story entfaltet. In Fällen, in denen die Bedrohung von der möglichen Metamorphose selbst ausgeht, ist nicht nur die soziale Ordnung, sondern die gesamte Menschheit in Gefahr: „human physical and social orders are faced with direct transformation into their disordered opposites. In the most apocalyptic versions of the form there is no narrative closure.“ (Ebd., S. 97) Das Fehlen eines Happy Endings, das offene und meistens wenig Hoffnung vermittelnde Ende der Filme, wird noch verstärkt, durch den „offenen“ Anfang der Filme, bei dem die Bedrohung unbegründet, motivlos und plötzlich über die Menschen hereinbricht. Insofern verschiebt der Film den Fokus auf eine permanente Bedrohungslage, als er nicht an der Lösung eines Konflikts und dem Sieg über die filmisch verarbeitete Angst interessiert ist. Was der Film zeigt, ist die Eskalation situationsbezogener Gewalt als scheinbar letzte humane Handlungsressource, die mit einer quasi-animalischen, eher triebhaften Zombiegewalt konfrontiert wird, und sich sowohl gegen Menschen als auch gegen Zombies richtet.

Wie Meteling (2006) feststellt, lässt sich George A. Romeros *Night* als Zäsur bezeichnen, da er mit den Konventionen des Horrorfilms breche, indem er „den Horrorfilm aus den gemütlichen Literatur- und Dramenverfilmungen hinaus in die

schreckliche Nachrichtenwelt der 1960er Jahre hinein“ katapultiere. (S. 118) Allerdings ist es nicht nur die „groteske Inversion all des Horrorfilminventars“ (ebd., S. 119) durch die *Night of the Living Dead* den klassischen Gothic Horror hinter sich lässt, sondern auch eine gewisse Form der Selbstreflexion des Kinos sowie die filmische Auf- und Vorwegnahme von Interpretationen, die *Night* unterschiedlich durchspielt. Denn nicht nur die in dieser Form neu eingeführte Figur des Zombies, sondern gerade das nihilistische Ende des Films hat zu Unmengen an offenen Fragen und Interpretationsversuchen geführt, die den Film, die Figur des Zombies und die – für die damalige Zeit – extreme Gewalt als Allegorie bzw. Platzhalter für etwas Anderes dechiffrieren. Romeros Debütfilm eigne sich Shaviro (2006) zufolge am ehesten für eine psychoanalytische Lesart, da der Film u.a. auf die Auflösung der Kernfamilie fokussiert. Demnach kehren die Zombies als „logical outgrowth of, or response to, patriarchal norms“ (S. 89) zurück. Gleichwohl erkennt Shaviro das subversive Potential des Films, die Allegorie der Wiederkehr des Unterdrückten ironisch zu brechen. Dies geschieht etwa durch die sinnfreien Erklärungen und Ratschläge in den TV-Nachrichten, denen die Charaktere Glauben schenken und naiv folgen. Darüber hinaus bietet der Film dem Zuschauer auch sonst keinerlei Erklärungen für das Erscheinen der Zombies an.

Psychoanalytische Zugänge zum Horrorfilm fast Tudor (1989) mit Verweis auf die Arbeiten von Robin Wood (1979) wie folgt zusammen:

„They develop an analysis based on the proposition that patriarchal capitalism demands certain forms of surplus-repression (of, for example, sexual energy, bisexuality, female sexuality and children's sexuality), and that one way in which this is managed is by projecting that which is repressed outward onto the 'Other'. Horror movies, as collective nightmares, illustrate that process at work; they represent 'the return of the repressed'. (S. 2f.)

Ein solcher Zugang zum Horrorfilm ist jedoch deshalb problematisch, weil er unterstellt, das Dargestellte sei Platzhalter für etwas Anderes, etwas Verdrängtes. Dadurch verdrängen ebendiese Ansätze selbst das Dargestellte bzw. betten es in einen psychoanalytischen Kausalzusammenhang ein, der letztlich unbegründet bleibt. Darüber hinaus psychologisieren gerade Filme wie der im Vorangegangenen erwähnte *Psycho* mehr als offensichtlich ihre eigenen Filmcharaktere. *Night* knüpft an dieser psychoanalytischen Selbstthematisierung von Horrorfilmen direkt an, in dem er seine Eingangssequenz auf dem Friedhof bis hin zum Elternmord gezielt psychologisch überfrachtet, nur um jegliche Erklärungen ins Leere laufen zu lassen.

In Bezug auf *Night* lässt sich ferner feststellen, dass Romero nicht das Verdrängte in codierter Form wiederkommen lässt, sondern vielmehr die Theorie der Verdrängung des Todes in der Moderne filmisch inszeniert. Die filmische Selbst-reflexion der psychoanalytischen Verdrängung schlägt sich sodann auch in einigen Referenzen an Hitchcocks *Psycho* und *The Birds* nieder, die beide offensichtlich durch die Freudianische Psychoanalyse beeinflusst sind und auch vor diesem Hintergrund analysiert wurden.<sup>6</sup> In Bezug auf Romeros Hitchcock Referenzen hält Mihm (2004) fest, dass „[d]ie Grundsituation von *Night of the Living Dead* wie eine Variation von *The Birds* (*Die Vögel*, 1963) [wirkt], während die Inszenierung des Muttermordes sowie eine surreal anmutende Montage ausgestopfter Tierköpfe ganz direkt auf *Psycho* verweisen.“ (S. 175) Darüber hinaus merkt Mihm an, dass Romero dramaturgisch ähnlich vorgeht wie Hitchcock in *Psycho*, indem er jeden emotionalen Fixpunkt im Verlauf des Films verschwinden ließe (vgl. ebd.).

*Night* referenziert die psychoanalytisch beeinflussten Filme und bietet selbst in der Anfangssequenz eine Art pseudo-Erklärung für das Auftreten des ersten Zombies an, indem er zu Beginn die filmische Verdrängung und Wiederkehr des Todes durchspielt. Mit der Flucht von Barbra vom Friedhof zum Landhaus beendet der Film gleichsam den klassischen Horror wie auch den psychoanalytischen Zugang zum Film. Wichtig ist hierbei jedoch weniger die Abkehr von der Psychoanalyse als vielmehr das grundlegende Konterkarieren von Erklärungs- und Deutungsangeboten, zu denen ohne Frage auch die Psychoanalyse gehört. Wie Romero das Verdrängungstheorem aufgreift und filmisch inszeniert, wird nachfolgend beleuchtet.

### 3.3 Wie der Zombie den Friedhof verlässt und das amerikanische Heartland angreift

In *Night* kehren die Toten also zurück, was einige Fragen aufwirft: warum kehren sie wieder und sind die Wiederauferstandenen tot oder lebendig? James McFarland (2012) merkt hierzu an, dass die Zombies in *Night* Kleidungsstücke tragen, die den traditionellen Begräbnisriten vorbehalten seien (vgl., S. 33). In *Dawn*, dem zweiten Teil der Reihe, tragen die Zombies weitestgehend Berufskleidung vormals Lebender: „Es liegt nahe, dass die im zweiten Teil auftretenden Lebenden Toten noch vor ihrem Begräbnis auferstehen und die Situation, die im ersten vorgestellt wird, eskaliert ist. Die soziale Ordnung scheint nun vollständig aufgelöst und zerstört.“ (ebd.) In *Night* wird ebendiese soziale Ordnung in eine Krise gestürzt –

6 Siehe hierzu exemplarisch Zizek (2002).

sowohl auf diegetischer Ebene als auch auf der Ebene des Mediums selbst. Um diese Erosion herbeizuführen beginnt *Night* auf dem Friedhof, als bekanntem Ort der Gothic Novel. Darüber hinaus hat der von den Städten aufgrund hygienischer Bedenken an die Peripherie ausgelagerte Friedhof auch eine kulturelle Bedeutung und Funktion: Der Friedhof ist Ort der Bestattung, also der Platz, an dem der tote Körper verwesen soll und er ist gleichzeitig der Ort, an dem an die Verstorbenen erinnert wird. Obgleich es einen Ort der Erinnerung für die Verstorbenen gibt, wird immer wieder unterstellt, der Tod würde in der moderne Verdrängt. Der Verdrängungsbegriff selbst wird in dieser Diskussion meist ungenau verwendet, behält aber in groben Zügen seine psychologische Bedeutung, wie sie von Freud expliziert wurde (vgl. Nassehi und Weber 1989, S. 157ff.) Nassehi und Weber bezeichnen den psychoanalytischen Verdrängungsbegriff als „Abwehrvorgang, dessen Gegenstand quasi ‚im Verborgenen‘ wirkt“ (S. 163). Ein ähnlicher Vorgang sei im Zusammenhang mit der Todesverdrängung zu beobachten: „Der Tod scheint aus der kulturellen und gesellschaftlichen Wertstruktur eliminiert zu sein, ist aber virtuell dennoch die universalste Wirklichkeit menschlichen Lebens geblieben.“ (ebd.) In der soziologischen Auseinandersetzung wird davon ausgegangen, dass Tod und Sterben nicht verdrängt, sondern eher bürokratisch überformt würden (Feldmann 2010, S. 59ff.). Fest steht, dass sich der Umgang mit dem Tod im Zuge von Modernisierungsprozessen gewandelt hat, so dass sich ein Großteil traditioneller Riten und Bräuche verändert hat, einige sind gänzlich verschwunden und neue hinzugekommen.

*Night* knüpft an dieser Stelle an und lässt seine Geschichte mit den Geschwistern Barbra und Johnny beginnen, die an einem Sonntag, dem Tag des Gedenkens an die Toten, im Auftrag ihrer Mutter einen Kranz auf das Grab des verstorbenen Vaters legen. Gehört der Friedhof eigentlich noch zum klassischen Inventar des Horrorfilms, wird er hier normalisiert und entdramatisiert, indem er tagsüber zur Kulisse für einen sonntäglichen Ausflug wird. Der für Horrorfilme typische Bruch mit der Normalität, etwa durch das Auftreten eines Monsters, verläuft in *Night* eher unspektakulär und wird narrativ eingeläutet durch Johnnys abschätzige Bemerkungen gegenüber dem Verstorbenen und den Ritualen des Gedenkens: „You think I’d wanna blow Sunday on a scene like this? You know, I figure we’ll have to get mother to move down here or have the grave moved down to Pittsburgh.“ Dem Ritus der Niederlegung eines Trauerkranzes kann Johnny ebenfalls wenig abgewinnen: „Look at this thing. We still remember? I don’t! You know, I don’t even remember what the man looks like!“ Johnny ist der moderne, pragmatische Mensch, der mit der Erinnerungskultur gebrochen hat und für den sich der Besuch auf dem Friedhof alleine aus Gründen der Kosten-Nutzen-Abwägung nicht rentiert, denn es kostet ihn „five minutes to put the wreath on the grave and six hours to drive back

and forth. Mother wants to remember, so we trot two hundred miles into the country and she stays at home.“ Nachdem Barbra und Johnny den Kranz auf das Grab gelegt haben, kniet Barbra einen Moment vor dem Grab. Johnny steht unruhig hinter ihr und drängt sie zu gehen: „Hey, come on, Barb. Church was this morning.“ Die Einstellung wechselt zur Großaufnahme Johnnys und ein lauter Donnerschlag läutet allegorisch die Apokalypse der Zombies ein. In der darauffolgenden Einstellung erkennt man eine wankende Gestalt im Hintergrund. Johnny drängt weiter: “Hey, I mean, praying’s for church, huh? Come on.“ Barbra entgegnet daraufhin, sie habe Johnny in letzter Zeit nicht in der Kirche gesehen, was Johnny spöttisch mit dem Verweis auf die Sinnlosigkeit eines Kirchenbesuchs kommentiert. Anschließend erinnert sich Johnny daran, wie sie als Kinder gemeinsam mit ihrem Großvater den Friedhof besuchten und Johnny Barbra erschreckte, indem er hinter einem Baum hervorsprang, woraufhin der Großvater mahnte „Boy, you’ll be damned to hell.“ Wie schon damals ängstigt Johnny seine Schwester auch jetzt: „They’re coming to get you, Barbra [...]. They’re coming for you.“ Als scheinbare Strafe für seine abschätzigen Bemerkungen wird Johnny auch gleich von der Gestalt angegriffen und umgebracht, woraufhin Barbra in das Landhaus flüchtet. Der Film nimmt in dieser Anfangssequenz direkten Bezug zu den harmlosen Horrorkomödien der 1940er Jahre, indem er den rumalbernden Johnny Lew Landers *The Boogie Man Will Get You* (1942) mit Boris Karloff als Leichen reanimierenden Mad Scientist zitieren lässt. Die Reanimation der Toten geschieht jedoch in *Night* ohne menschliches Zutun, so dass der einzige Kausalzusammenhang durch Johnnys pietät- und respektloses Verhalten suggeriert wird.

Der Verdrängungstheorie folgend könnte der Wiedergänger sodann eine archaische Antwort auf die Rationalisierung des Todes und das Ausbleiben von Begräbnis- und Trauerritualen darstellen. Der Zombie wäre dann in einem liminalen Zustand zwischen Separation und Inkorporation gefangen, der nur durch die ordnungsgemäße Durchführung der Rituale aufgehoben werden könnte. In diesem transitorischen Zustand des Zombies „ist auch die Seele ruhelos und den Gefahren ausgesetzt. In diesem unglücklichen Zustand stellt die Seele oder der Geist des Verstorbenen auch eine Gefahr für die Lebenden dar.“ (Feldmann 1997, S. 21) Die von der Seele ausgehende Gefahr verkörpert sich schließlich im fleischfressenden Zombie. So erscheint es auch nur logisch, dass erst die Zerstörung des Zombiehirns, diesen von seiner Existenz zwischen den Welten befreit. Denn in einer rationalen Moderne ist es das Gehirn und seine Funktionstüchtigkeit, die über Leben und Tod entscheiden. Der Hirntod wäre somit der rationale Ersatz für das ausbleibende Ritual. Während 1968 also das Hirn der Filmzombies zerstört werden muss, wird im selben Jahr die Hirntoddefinition durch das Ad Hoc Committee der Harvard Medical School postuliert. Diese Parallele zeigt, inwieweit der Film nicht

lediglich durch die politischen Unruhen seiner Zeit beeinflusst wurde, sondern auch indirekt ethisch-moralische Fragen zum Lebensende ironisch verarbeitet.

Die rationale medizinische Antwort auf die Frage, ab wann ein Mensch tot ist, wird hier rückwirkend mystifiziert, indem sie umgedreht wird: warum kommen die Toten wieder? Die im Vorangegangenen thematisierte Eingangssequenz scheint lediglich das Thema der Verdrängung und Wiederkehr zu referenzieren bzw. einen pseudo-moralischen Zusammenhang herzustellen, dem im weiteren Verlauf des Films keine tiefere Bedeutung beigemessen wird. An späterer Stelle berichtet ein Nachrichtensprecher über die Angreifer, allerdings ohne dabei für die Zuschauer oder die Filmcharaktere einen informativen Mehrwert zu vermitteln:

„So long as this situation remains, government spokesmen warn that dead bodies will continue to be transformed into the flesh-eating ghouls. All persons who die during this crisis, from whatever cause, will come back to life to seek human victims. Unless their bodies are first disposed of by cremation.”

Als Grund für die Wiederkehr nennt der Sprecher anschließend, als Referenz auf die Technikparanoia der 1950er Jahre Horrorfilme, radioaktive Strahlung: „Officials are quoted as explaining that since the brain of a ghoul has been activated by the radiation, the plan is, kill the brain and you kill the ghoul.” *Night* bietet somit zwar durchaus Erklärungen für die Invasion der Zombies an, zu Beginn etwa durch das Durchspielen der Verdrängung und Wiederkehr des Todes, im späteren Verlauf durch die Massenmedien selbst, allerdings führen beide Erklärungen ins Leere. Der Film entlarvt auf diese Weise das menschliche Erklärungsbedürfnis als Mechanismus der Weltvereinfachung. Den vereinfachenden Erklärungen, die sowohl den Charakteren als auch den Zuschauern angeboten werden, stellt *Night* kühle Rationalität entgegen: „Mit NIGHT OF THE LIVING DEAD [...] zieht das Realitätsprinzip in den Horrorfilm ein.“ (Köhne et al. 2012, S. 13) *Night* endet schließlich mit der Erschießung des Protagonisten, der als einziger Sympathieträger bis zum Schluss die Zombieangriffe abwehren konnte. Umgebracht wird er von weißen Rednecks, die ihn aus der Ferne für einen Zombie halten. Die Tatsache, dass *Night* keine Erklärungen liefert und zudem hoffnungslos und nihilistisch endet, hängt jedoch auch mit seiner Unterminierung klassischer stereotyper Figurenkonstellationen und Erzählverläufe zusammen, die dem Zuschauer normalerweise Orientierung bieten. *Night* lenkt nämlich den Fokus gezielt weg von der Erzählung hin zum Schauwert. Mehr noch kann gesagt werden, dass Erzählung und Gezeigtes ineinander übergehen, so dass für den Zuschauer kaum Distanzierung möglich ist. *Night* vermengt dadurch absichtlich reales und fiktives wie auch Zuschauer und Charaktere, und etabliert auf diese Weise den Zombiefilm als Szenario. Diese

Szenarios findet sich in ähnlicher Form auch in realpolitischen, gesellschaftlichen Kontexten wieder. Auf dieser Überlagerung der Ebenen soll abschließend eingegangen werden.

---

#### **4      Abschluss: Zombie-Szenarien und reale Bedrohungslagen**

Im Vorangegangenen wurde dem Ursprung des Zombie-Motives nachgegangen und am Beispiel von *Night* das Auftreten der modernen Zombiefigur thematisiert. Wie gezeigt wurde, bleiben sowohl das Motiv als auch die Figur selbst erklärungsbedürftig, so dass im Zusammenhang mit dem Filmzombie von einer semantischen Leerstelle gesprochen werden kann. Diese Leerstelle wiederum forciert eine Vielzahl unterschiedlicher Erklärungen, die als Ausdruck eines prinzipiellen Bedürfnisses nach Verständnis und Sinn gedeutet werden können. Im Mittelpunkt von Romeros Film steht m.E. die Auflösung von bekannten Sinnmustern bzw. die filmische Selbstreflexion von Erklärungsangeboten. Filmische Erklärungsangebote spielen insbesondere in Horrorfilmen eine zentrale Rolle. Denn hier wird, wie in kaum einem anderen Genre, Gewalt explizit gezeigt und im Zuge dessen zu einer somatischen Erfahrung für den Zuschauer, der zwar nicht direkt körperlich verletzt wird, nichtsdestotrotz in vielerlei Hinsicht durch den Film affiziert, ja überwältigt wird. Der Schrecken, der von *Night* ausgeht und sich im Splatter- bzw. Horrorfilm weiter ausbreitet, geht vor allem auf die fehlende Legitimierung von Gewalt und Gegengewalt im Film aus. Der Zombieangriff ist grundlos, da weder die psychoanalytische Verdrängungsthese eine ernstzunehmende Erklärung darstellt noch können die Massenmedien etwas Sinnvolles zur Erklärung beitragen. Die TV-Nachrichten wissen lediglich, wie die Zombies effektiv getötet werden; eine Lösung oder Erklärung für das Problem bieten sie trotzdem nicht. Mehr noch verschleiern sie das Problem durch den Verweis auf kosmische Strahlung. Auf diese Weise wird zwar eine Antwort gegeben, diese ermöglicht aber keine sinnvollen Handlungsoptionen. Ebenso grundlos oder übertrieben erscheint auch die menschliche Gewalt, die sich im Krisenszenario oben-drein gerade gegen andere Menschen richtet. In den Filmen, die auf *Night* folgen, genauso wie in der populären TV-Serie *The Walking Dead*, sind die Zombies im Grunde eher harmlose, weil physisch unterlegene Gegner. Dennoch eskaliert das gegen die Zombies ausgeübte Gewaltmaß regelmäßig. Werden die Zombies in *Night* noch weitestgehend pragmatisch getötet, so wird in späteren filmischen Umsetzungen immer wieder auf die Zombies eingeschlagen oder geschossen, selbst dann noch, wenn sie längst tot sind. Ähnlich feindselig und gewalttätig

reagieren Menschen auf andere Menschen. Während in *Night*, abgesehen von der abschließenden Sequenz, noch von unterlassener Hilfeleistung gesprochen werden kann, die letztlich aber genauso zum Tod der Menschen führt, so steht bspw. in *Walking Dead* die intersubjektive Gewalt zwischen Menschen im Vordergrund. Die Zombies treten dabei soweit in den Hintergrund, dass sie eher zu Requisiten werden, die aber – und das ist dennoch entscheidend – Ausgangspunkt des Szenarios sind. Die im Vorangegangenen getroffene Unterscheidung zwischen dem Zombie als Figur und dem Zombie als Narrativ wird insofern im Verlauf der Geschichte des Zombiefilms immer undeutlicher, als Zombies in den späten 1960er Jahren massenhaft auftreten. Sie entledigen sich ihrer individuellen Züge bzw. treten gänzlich entindividualisiert auf, was gleichzusetzen ist mit der Auflösung individueller Täterschaft und kausalen Erklärungsmodellen für den Zombiefilm im Speziellen und das Kino im Allgemeinen. Auf der filmischen Ebene vollzieht sich dieser Übergang als ein Abrücken von Protagonisten als individuelle Helden und Antagonisten als externe, besiegbare Monster, zugunsten einer Aufwertung des Dargestellten als szenisches Spektakel.

Das Szenario initiiert dabei die Handlung, so dass die Protagonisten das Szenario als Legitimationsgrundlage für ihr Handeln nutzen. Denn: in Zeiten der Zombie-Apokalypse sind so ziemlich alle Mittel legitim. Das Szenario verlangt in dem Sinne gar keine individuellen Entscheidungen bzw. Entscheidungen, die nach individuellen Abwägungen getroffen werden und Rückschlüsse auf die Persönlichkeit der Charaktere zulassen; es verlangt vielmehr schnelles Handeln und nach Möglichkeit extrem gewaltsames Handeln, um möglichen Unwägbarkeiten, die im Szenario immer mitschwingen, zuvorzukommen. Hier zeigt sich m.E. dann auch die starke Schnittmenge zwischen dem Zombiefilm und gegenwärtigen gesellschaftspolitischen Diskursen. Susanne Krasmann (2011) weist bspw. im Zusammenhang mit der Folter-Debatte nach 9/11 darauf hin, Katastrophen- bzw. Krisensituationen würden durch die hervorgerufene unsichere Bedrohungslage einen wirksamen Ansatzpunkt für die Infragestellung absoluter Verbote darstellen (vgl., S. 100). Das Szenario, in dem reales und imaginäres so vermengt werden, dass eventuelles Zukunftswissen erzeugt wird, kann und wird im Zuge von sicherheitspolitischen Maßnahmen wirksam: „Wenn sich im Zuge dessen eine neue Ratio der präventiven Intervention abzeichnet, so entfaltet diese Logik des Vorgriffs [...] eine eigene Ordnung der Sichtbarkeit, die [...] ihre eigene Wahrheit“ produziert (S. 102f.). Das Gefährlich dabei ist die für das Szenario typische Bezugnahme auf gesellschaftliches Nicht-Wissen und Imaginäres, das stark emotional besetzt werden kann, wenn es sich um krisenhafte Situationen handelt. Denn diese erfordern schnelles, in einigen Fällen gar überstürztes Handeln. Genau so ist dann auch der einleitend erwähnte Verweis auf die US-Wahlen und die

Werbung für *The Walking Dead* zu verstehen: Denn hier wird auf xenophobe Weise das Szenario der Zombie-Apokalypse mit der Flüchtlingskrise amalgamiert, was letztlich durch die Überlagerung von Realem durch Fiktives im Szenario möglich wird. Der moderne Zombiefilm visualisiert seit den späten 1960er Jahren die Loslösung von bekannten Wissensbeständen und Erklärungsansätzen hin zur Freisetzung von Erklärungen, die in pure Aktion und Zerstörung übergehen. Im Zombie-Szenario wird letztlich nichts gelöst. Die Probleme eskalieren stattdessen; die Charaktere hängen in einer hoffnungslosen Dauerschleife und Gewaltspirale fest. Der Zombiefilm erzeugt schließlich beides: Schrecken und Faszination – er unterhält und er mahnt. Insofern kann der Zombiefilm auch für eine gesellschaftspolitische und filmwissenschaftliche Auseinandersetzung mit der angstbesetzten Wahrnehmung gesellschaftlicher Bedrohungen nutzbar gemacht werden. Denn der Zombiefilm wie auch der Horrorfilm im Allgemeinen hält sich längst nicht mehr mit der Visualisierung tief verborgener Ängste auf; er untergräbt schon lange die Normalität. Mehr noch hat er dazu beigetragen, den Horror im Normalen zu entlarven. In dieser Funktion, als Signal der Krise und überdeutlicher Hinweis auf die Erosion gesellschaftlicher Ordnung, sollte er viel stärker filmsoziologisch beachtet und thematisiert werden.

---

## Literatur

- Beck, U. und Willms, J. (2001). *Freiheit oder Kapitalismus. Gesellschaft neu denken*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Feldmann, K. (1997). *Sterben und Tod. Sozialwissenschaftliche Theorien und Forschungsergebnisse*. Opladen: Leske + Budrich.
- Feldmann, K. (2010). *Tod und Gesellschaft. Sozialwissenschaftliche Thanatologie im Überblick*. Wiesbaden: Springer VS.
- Fürst, M. et al. (2011). Einleitung. In Dies. (Hrsg.), *Untot. Zombie Film Theorie* (S. 7–15). München: Belleville.
- Harzheim, H. (2004). *White Zombie*. In U. Vossen (Hrsg.), *Filmgenres: Horrorfilm* (S. 101–105). Stuttgart: Reclam.
- Kepler, A. (1997). Über einige Formen der medialen Wahrnehmung von Gewalt. In T.v. Trotha (Hrsg.), *Soziologie der Gewalt* (S. 380–400). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Köhne, J. et al. (2012). Einleitung. In Dies. (Hrsg.), *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm* (S. 9–16). Berlin: Bertz+Fischer.
- Krasmann, S. (2011). *Imagination und Zerstörung. Beobachtungen zur Folter-Debatte*. In R. Göring (Hrsg.), *Die Verletzbarkeit des Menschen. Folter und die Politik der Affekte* (S. 99–123). München: Wilhelm Fink.
- McFarland, J. (2012). *Profane Apokalypse. George A. Romeros Dawn of the Dead*. In J. Köhne et al. (Hrsg.), *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm* (S. 30–50). Berlin: Bertz+Fischer.

- McFarland, J. (2015). Philosophy of the Living Dead: At the Origin of the Zombie-Image. *Cultural Critique* 90, 22–63.
- Meteling, A. (2006). Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm. Bielefeld: transcript.
- Meteling, A. (2007). Wiedergänger. Die filmische Lebendigkeit der Toten. In T. Macho und K. Marek (Hrsg.), *Die neue Sichtbarkeit des Todes* (S. 519–539). München: Wilhelm Fink.
- Mihm, K. (2004). Die Nacht der lebenden Toten. In U. Vossen (Hrsg.), *Filmgenres: Horrorfilm* (S. 173–183). Stuttgart: Reclam.
- Nassehi, A. und Weber, G. (1989). *Tod, Modernität und Gesellschaft. Entwurf einer Theorie der Todesverdrängung*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Rath, G. (2014). Zombi/e/s. Zur Einleitung. In Dies. (Hrsg.), *Zombies* (S. 11–19). Bielefeld: transcript.
- Reemtsma, J. P. (2008). *Vertrauen und Gewalt. Versuch über eine besondere Konstellation der Moderne*. Hamburg: HIS.
- Russel, J. (2014). *Book of the Dead. The Complete History of Zombie Cinema*. London: Titan Books.
- Schrackmann, P. (2015). The Talking Dead: Revisionen des Zombies in den britischen TV-Serien *The Fades* (2011) und *In the Flesh* (2013). In M. Dellwing und M. Harbusch (Hrsg.), *Vergemeinschaftung im Zeitalter der Zombie-Apokalypse. Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen* (S. 215–238). Wiesbaden: Springer VS.
- Shaviro, S. (2006). *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Tudor, A. (1989). *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie*. Oxford: Basil Blackwell.
- Wood, R. (1979). Introduction. In Britton et al (Hrsg.), *American Nightmare. Essays on the Horror Film* (S. 7–28). Toronto: Festival of Festivals.
- Zizek, S. (2002). Was Sie immer schon über Lacan wissen wollten und Hitchcock nie zu fragen wagten. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

---

## Film

- Blood Feast (1963; R.: Herschell Gordon Lewis)
- Das Cabinet des Dr. Caligari (1920; Robert Wiene)
- Dawn of the Dead (1978; R.: George A. Romero)
- Day of the Dead (1985; R.: George A. Romero)
- I walked with a Zombie (1943; R.: Jacques Tourneur)
- King of the Zombies (1941; R.: Jean Yarbrough)
- Night of Living Dead (1968; R.: George A. Romero)
- Peeping Tom (1960; R.: Michael Powell)
- Psycho (1960; R.: Alfred Hitchcock)
- Revenge of the Zombies (1943; R.: Steve Sekely)
- Revolt of the Zombies (1936; R.: Victor Halperin)
- The Birds (1963; R.: Alfred Hitchcock)
- The Boogie Man Will Get You (1942; R.: Johnny Lew Landers)
- White Zombie (1932; R.: Victor Halperin)

Kino und Krise

Kultursoziologische Beiträge zur Krisenreflexion im Film

Lim, I.-T.; Ziegler, D. (Hrsg.)

2017, XI, 195 S. 8 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-14932-1