



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„'They're us' – Horrorfilme und die Figur des Zombie
als Spiegelbild der Gesellschaft
(1932-2002)“

verfasst von

Mathias Klingersberger

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, Jänner 2013

Studienkennzahl lt.
Studienblatt:

A 312

Studienrichtung lt.
Studienblatt:

Diplomstudium Geschichte

Betreut von:

Univ.-Doz. Mag.^a Dr.ⁱⁿ Julia Barbara Köhne

Inhaltsverzeichnis

Danksagung	5
1. Vorwort	7
1.1. Begrifflichkeiten	13
1.2. Mythologische Ursprünge	14
1.3. Wissenschaftliche Erklärung des Phänomens	16
1.4. Zombies in der Literatur bis <i>The Magic Island</i>	17
1.5. Realitycheck	18
2. Entstehung	19
2.1. Zombies in der Südsee – Horror in Schwarz und Weiß	19
2.2. White Zombie	22
2.2.1. Plot	22
2.2.2. Einflüsse	23
2.2.3. Schwarz/Weiß	26
2.2.4. Fortsetzung	30
2.3. I walked with a Zombie	31
2.3.1. Plot	32
2.3.2. Inszenierung der indigenen Bevölkerung	33
2.3.3. Kampf der Geschlechter	35
3. Selbstfindung: Atomversuche und Verrückte Wissenschaftler	36
4. Etablierung: Verwesende Leichen, untote Kannibalen & Gesellschaftskritik	37
4.1. Night of the Living Dead	42
4.1.1. Produktionsbedingungen	43
4.1.2. Plot	45
4.1.3. Ben	48
4.1.4. Frauenbild	50
4.1.5. Night and 'Nam	51
4.1.6. Sequels und Remakes	52
4.2. Dawn of the Dead	53
4.2.1. Plot	56
4.2.2. Dawn of the Consumers	57
4.2.3. Soziale Interaktion	60

5. Übertreibung: Action, Splatter, Persiflagen – Das Ende eines Genres?	63
5.1. Return of the Living Dead	64
5.1.1. Plot	64
5.1.2. Frauenbild	65
5.1.3. Sequels	67
5.2. Braindead	68
5.2.1. Plot	69
5.2.2. Ein Mann zwischen Mutter und Geliebter	69
6. Wiederauferstehung: Dawn of the New Millennium	72
6.1. Resident Evil	73
6.1.1. Plot	74
6.1.2. A Girl with a Gun	77
6.1.3. Sequels	82
6.2. 28 Days Later	83
6.2.1. Plot	85
6.2.2. Geschlechterkonstruktionen	87
6.2.3. Sequels	91
7. They are us... are they?	
Die Figur des Zombie als Spiegelbild der Gesellschaft	91
8. The End is Extremely Fucking Nigh: Conclusio	93
Bibliographie	96
Filmographie	103
Abstract	107
Lebenslauf	108

Danksagung

An erster Stelle möchte ich hier Univ.-Doz. Mag.^a Dr.ⁱⁿ Julia Barbara Köhne von ganzem Herzen für die ausgezeichnete fachliche und moralische Unterstützung und ihr großes persönliches Engagement bei der Betreuung der vorliegenden Arbeit danken. Sie hat mir genug Freiraum gewährt, und ist mir gleichzeitig bei Bedarf stets mit Rat und Tat zur Seite gestanden.

Eveline Wurmitsch möchte ich dafür danken, dass sie mich schon so lange durch das Leben begleitet. Sie greift mir unter die Arme, wenn es nötig ist, gewährt mir eine Schulter zum Anlehnen, wenn ich es brauche und schubst mich, wenn ich nicht weiter komme. Vernünftigerweise könnte man meinen, das sei Unsinn, doch Es ist was es ist.

Meinen Eltern, Monika und Burkhard Klingersberger, danke ich dafür, dass sie mir es ermöglicht haben dieses Studium zu betreiben und zu einem späten, aber glücklichen Abschluss zu bringen.

Danke auch meinen Geschwistern, Stefan, Markus und Julia, die meinen Eltern versprochen haben, nicht so lange zu studieren.

Der Familie meiner Freundin möchte ich für ihre Gastfreundschaft, Großzügigkeit und Geselligkeit danken.

Dem Freundeskreis in Braunau danke ich dafür, dass es immer noch so ist, als wäre man erst gestern zusammengesessen, obwohl man sich schon lange nicht gesehen hat. Ich gelobe Besserung.

Den Leutchen vom KoRa danke ich für unterhaltsame und anregende Stunden, Tage, Wochen, Monate, Jahre an eben jenem Ort.

1. Vorwort

Am Anfang war *Dawn of the Dead*. Und ich sah, dass es gut war.

Meine Initiation in die Welt der Zombiemovies erfolgte im Jahr 2004. Zack Snyders Remake des Klassikers von Romero war in den heimischen Lichtspielhäusern angelaufen; da der Trailer interessant gewirkt und ich nichts besseres zu tun hatte, bequeme ich mich in das örtliche Kino. Knappe zwei Stunden später war ich, ähnlich den bedauernswerten Kreaturen im Film, infiziert. Das Zombievirus sollte mich, unheilbar, erwischt haben und nicht mehr loslassen.

In den folgenden Jahren sollten mich Zombiefilme¹, Zombievideo- und -computerspiele², Zombiebücher³, Zombiekartenspiele⁴ und Zombiecomics⁵ begleiten und meine schier unersättliche Gier stillen. Ich sollte davon träumen, mit einigen Überlebenden in einem Einkaufszentrum eingeschlossen zu sein, während vor den Eingangstüren sich die Untoten scharen. Mehr als einmal sollte ich aus einem solchen Traum mitten in der Nacht hochfahren, was meine Freundin besorgt fragen ließ, ob ich denn einen Albtraum hätte. Die stets gleichbleibend vergnügte Antwort lautete, dass ich nur wieder mal von einer Zombieepidemie geträumt hätte.

Doch woher kommt diese Faszination, die von Zombies ausgeht? Einerseits ist es sicher das oftmals in diesen Filmen dargestellte postapokalyptische Szenario, das auch sonst das Publikum zu interessieren versteht. Andererseits werden die Zombies auch als das „Andere“ repräsentiert; sie sind keine Menschen mehr im eigentlichen Sinne.

1 Nach Zack Snyders *Dawn of the Dead* waren das vor allem die Filme von George A. Romero, die *Resident Evil* Verfilmungen, *28 Days* bzw. *28 Weeks Later* sowie *Braindead*, *Zombieland* und – mein heimlicher Favorit – *Shaun of the Dead*, aber auch einige skurrilere Produktionen wie *Dead Meat* aus Irland (BSE lässt grüßen), das spanische *Una de Zombies*, Norwegens Beitrag *Dead Snow* oder die österreichisch/deutsche Koproduktion *Rammbock*

2 Vor allem die *Resident Evil* Reihe, *Dead Rising* und *Stubbs, the Zombie*, was die Vollpreisspiele anbelangt. Zusätzlich gibt es sehr interessante Erweiterungen zu bestehenden Spielen, wie zu dem im Wilden Westen angesiedelten Open-World-Game *Red Dead Redemption* das Addon *Undead Nightmare*. Darüber hinaus gibt es eine sehr lebendige Zombieszene bei Free-2-Play Flash- und Browsergames, wie zum Beispiel das schon länger existierende *Urban Dead*.

3 Unter anderem: *Zombie Survival Guide*, *Zombies für Zombies*, *Die Untoten* und die Philosophie, *How to speak Zombie*,...

4 *Munchkin Zombie*

5 *Zombieworld*, *Marvel Zombie* Reihe, *The Walking Dead*

Sie werden so gut wie immer mit Gefahr für Leib und Leben sowie Bösartigkeit assoziiert. Die Grenze zwischen uns, dem „Wir“, und den „Anderen“, beziehungsweise zwischen „Gut“ und „Böse“, ist scheinbar klar definiert; soll diese nicht überschritten werden, durch eine Infektion etwa, müssen Vorkehrungen getroffen werden. Und so können dann die ProtagonistInnen ohne weiteres schlechtes Gewissen auf ehemalige mobbende KollegInnen, nervige Verwandte und unausstehliche NachbarInnen schießen; es werden verschiedene Überlegungen zur Recht- beziehungsweise Verhältnismäßigkeit der Taten angestellt:

„Für die Auslöschung von Zombies sind die drei folgenden Rechtfertigungen allgemein gebräuchlich: a) Es handelt sich (wenigstens annähernd) um Hirntote; b) ihrer grundlegend veränderten Lebensziele wegen fehlt der verbliebenen Persönlichkeit die personale Identität des ursprünglichen Individuums, was uns von früheren Rücksichten befreit; und c) nach der Zombifizierung entpuppen sie sich meist als menschenmordende und -fressende Killer.“⁶

Dabei wird jedoch teilweise mit extremer Brutalität und Unmenschlichkeit vorgegangen; auch der Umgang der Menschen untereinander, die sozialen Interaktionen lassen im Verlauf der meisten Filme zunehmend zu wünschen übrig. So wird zumindest für die ZuseherInnen diese klare Grenze zwischen „Gut“ und „Böse“ immer weiter aufgehoben. Wenn die letzten Reste der menschlichen Zivilisation verschwinden, müssen auch die Überlebenden in ihrer Gedankenlosigkeit und Bestialität zunehmend als das eigentlich Gefährliche und Böse wahrgenommen werden. Und auch den ZuseherInnen, die sich am blutrünstigen Abschachten der Untoten ergötzt haben, wird eventuell ein Spiegel vorgehalten: „Sie [die Zombiefilme, Anm.] verlangen von uns, dass wir uns von unserer schlimmsten Seite betrachten – nicht nur metaphorisch als verwesende untote Kannibalen, sondern buchstäblich als Gesellschaft im Verfall, die sich selbst zerfleischt, eine Gesellschaft die glaubt, dass Filme über untote kannibalistische Zombies unterhaltsam sind...“⁷

6 Hamish Thompson, „Sie ist nicht mehr deine Mutter, sie ist ein Zombie!“: Zombies, Wert und personale Identität. In: Richard Greene, K. Silem Mohammad (Hg.), *Die Untoten und die Philosophie. Schlauer werden mit Zombies, Werwölfen und Vampiren*, Klett- Cotta Stuttgart 2010, S.54-68, hier: S. 55 f

7 Jonathan Penner, Stephen Jay Schneider, Paul Duncan (Hg.), *Horror Cinema*, Taschen Verlag Köln 2008, S. 109

Trotzdem Horrorfilme, speziell in der etwas raueren Gangart der Splattermovies, immer wieder das Thema einzelner wissenschaftlicher Abhandlungen sind, hält sich ihre Rezeption im Großen und Ganzen, vor allem im Vergleich zu etablierteren Film(sub)genres doch in eher überschaubaren Grenzen. Dies ist wohl auch der expliziten Darstellung der Gewalt in solchen Machwerken geschuldet; nicht jedeR kann und/oder will sich einer derartigen Orgie des Blutes aussetzen: „Diese Filme sind extrem brutal – Leichen werden vergnüglich gefleddert, Menschen werden ebenso in Stücke gerissen wie jedes Gefühl für Normalität.“⁸ Und eben dieses Zerreißen des Gefühls für Normalität führt immer wieder Moralapostel und andere „Verantwortliche“ auf den Plan, die in solchen Filmen den Grund suchen für die Verrohung der Jugendlichen im Speziellen oder den Niedergang der moralischen Werte der Gesellschaft im Allgemeinen. Diese Filme erscheinen sowohl als eine Herausforderung für etablierte Sehgewohnheiten als auch die wohlgeordnete bürgerliche Gesellschaft: „Because of the inherent nature of the genre to transgress boundaries and challenge visual taboos, it is of little surprise, that horror films have been at the center of social and political controversy throughout the history of cinema.“⁹

Genau deswegen wurde vor allem in den letzten Jahren das Bild des Horrorfilms und insbesondere des Splatterfilms als reines Spektakel bis zu einem gewissen Grad revidiert; sie stellten sich durchaus als ein ergiebiges Feld für wissenschaftliche Betätigung heraus:

„In den letzten Jahren hat es eine deutliche Aufwertung des Horrorgenres durch die Wissenschaft gegeben. [...] Man könnte vergröbernd sagen: nachdem sich der Staub der massiven moralischen Auseinandersetzung um Horrorfilme und gerade um *Horrorvideos* in den 80er und 90er Jahren gelegt hat, ist heute eine weniger moralische, stärker distanziert wissenschaftliche Beschäftigung möglich.“¹⁰

8 Penner/Jay Schneider/Duncan, 2008, S. 109

9 James Kendrick, A Nasty Situation. Social Panics, Transnationalism and the Video Nasty. In: Steffen Hantke (Hg.), *Horror Film. Creating and Marketing Fear*, University Press of Mississippi 2004, S. 153-172, hier: S. 153

10 Udo Franke Penski, Kettensägen, Lust und Toleranz. Zur Konsumierbarkeit von Horrorfiktionen. In: Benjamin Moldenhauer, Christoph Spehr, Jörg Windszus (Hg.), *On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Argument Verlag Hamburg 2008, S. 20-41, hier: S. 20

Und doch bestehen diese Filme eben nicht nur aus diesen offensichtlichen Sequenzen des Grauens, die wie ein Vorschlaghammer auf die Imagination des Publikums einschlagen; sie sind auch immer ein Spiegelbild der Gesellschaft, des jeweiligen Zeitgeistes: „Im Horror sind immer geschichtliche Erfahrungen aufgehoben, und zwar zeitgeschichtliche. Hier lagert sich ab, was kollektiv erlebt wird und verarbeitet werden muss. [...] Aber hier reden wir auch darüber, wie wir damit umgehen, was daraus folgt, wie wir handeln.“¹¹ Auch können immer wieder Konjunkturen der Horrorfilmproduktion beobachtet werden: „Es ist kein Zufall, dass der Irakkrieg, die Wiederkehr von Folter und kolonialem Exzess, eine Welle von Horrorfilmen nach sich gezogen hat. Dasselbe ist in den 60er und 70er Jahren passiert, als die Erfahrung des Vietnam-Krieges zur Ausprägung des modernen Horrorfilms in den USA geführt hat.“¹²

Vor dem Hintergrund dieser Frage wird in der vorliegenden Arbeit versucht werden, einen weitgehend chronologischen Überblick der Entwicklung des Genres zu bieten. Zusätzlich sollen in jeder von mir festgelegten „Epoche“ exemplarisch ausgewählte Filme die jeweiligen Besonderheiten in der Entwicklung so gut wie möglich illustrieren. Bei den ausgewählten Filmen handelt es sich beinahe ausschließlich um Produktionen aus dem angloamerikanischen Raum; die italienischen Machwerke der 1970er und 1980er zum Beispiel, mit ihrer ganz eigenen Ästhetik, sollen hier weitgehend unbeachtet bleiben; sie würden einer eigenen Bearbeitung bedürfen.¹³ Die Grenzziehung der Epochen erfolgte auf Grund von herausragenden Filmproduktionen, die für die Entwicklung des Genres von besonderer Bedeutung waren.

Die erste Epoche beginnt somit mit dem ersten abendfüllenden Zombiefilm überhaupt: *White Zombie* von Victor Halperin entführte schon im Jahre 1932 die KinobesucherInnen auf eine geheimnisvolle Insel, wo die Toten nicht in ihren Gräbern verweilten, sondern munter in der Gegend herumschlurften, um die Wünsche ihres

11 Christoph Spehr, Honeycomb World. Gesellschaft und Utopie im zeitgenössischen Horrorgenre. In: Benjamin Moldenhauer, Christoph Spehr, Jörg Windszus (Hg.), *On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Argument Verlag Hamburg 2008, S.174-186, hier: S. 176

12 Spehr 2008, S. 177

13 Einen guten Überblick für Interessierte an diesen Produktionen bietet zum Beispiel: Jay Slater (Hg.), *Eaten Alive. Italian Cannibal and Zombie Movies*, Plexus London 2006 sowie Christian Maier, *Festschmaus für Fans. Der italienische Zombiefilm*. In: Michael Fürst, Florian Krautkrämer, Serjoscha Wiemer (Hg.), *Untot. Zombie Film Theorie*, Belleville Verlag München 2011, S. 85-96

Meisters zu erfüllen; diese Zombies waren in ihrer Präsentation noch sehr von ihrem haitianischen Ursprung beeinflusst. Zu diesen Frühwerken gehört auch das sehr stimmungsvoll präsentierte *I walked with a Zombie* von Jacques Tourneur. Darauf folgen die Produktionen der späten 1940er bis Mitte der 1960er, die hier nicht weiter bearbeitet werden, weil sie thematisch für die vorliegende Arbeit weniger interessant sind. Das Jahr 1968 erscheint als logischer nächster Beginn einer näher zu behandelnden Epoche. In diesem Jahr kam George A. Romeros *Night of the Living Dead* in die Kinos. Der Regisseur schaffte es damit im Alleingang, das Genre neu zu definieren; die Untoten und ihre Filme erreichten damit eine neue Stufe der Evolution. Romeros Film zeichnet außerdem aus, dass er ein expliziter Kommentar der sozialen Problematiken in der damaligen Zeit in den USA ist, seien es die Bürgerrechtsbewegung, der mehr oder weniger latente Rassismus in der Gesellschaft oder der Vietnamkrieg. Doch es sollte nicht bei diesem einen Überraschungserfolg bleiben; auch sein nächstes Zombiemovie, *Dawn of the Dead*, sollte das Genre vor allem auch durch seine Ästhetik maßgeblich beeinflussen. Der moderne Zombie als eigene Mythenfigur wurde endgültig im allgemeinen Bewusstsein verankert, und auch hier findet man Kritik, diesmal insbesondere in Bezug auf die hedonistische Konsum- und Wohlstandsgesellschaft. Die nächste Phase setzt dann mit dem Erscheinen von *Return of the Living Dead* von Dan O'Bannon 1985 ein. Apokalyptische Stimmung und kritischer Impetus werden zu Gunsten einer teenagergerechten Unterhaltung hintangestellt, Spaß und Action stehen im Vordergrund. Mit *Braindead* erreichte das Genre 1992 einen vorläufigen Höhe- und Endpunkt. Erst im neuen Jahrtausend sollten sich die Toten wieder aus Gräbern erheben; *Resident Evil* sollte durch seinen großen finanziellen Erfolg eine ganze Lawine an Produktionen lostreten. Mit *28 Days Later* kommen die Zombies schließlich in ihr bis jetzt letztes Entwicklungsstadium: Sie haben endlich, nach 70 Jahren Leinwandpräsenz, das Laufen gelernt und alleine dadurch wieder an Schrecken gewonnen.

Jedes Medium ist auch immer ein Spiegelbild seiner Entstehungszeit, so auch der Film im Allgemeinen, beziehungsweise der Horror- und Zombiefilm im Besonderen. Spiegelbild meint hier jedoch nicht unbedingt, dass die Wirklichkeit einfach nur abgebildet wird; es meint vielmehr, dass es immer auch ein Kommentar der Realität ist, sei es nun vom Regisseur, der Regisseurin oder DrehbuchautorIn beabsichtigt oder

nicht. Dabei ist ein breites Spektrum der Darstellung möglich. Filme können durchaus „nur“ ein Abbild des jeweiligen Zeitgeistes sein. Jedoch können sie auch eine progressive und gesellschaftskritische Position einnehmen, oft auf eine subversive Art und Weise und eventuell nicht sofort identifizierbar; ein hervorragendes und sehr bekanntes Beispiel dafür sind die Filme von George A. Romero, der das Medium sehr bewusst für seine Kritik an den aktuellen Gegebenheiten und Problemen nutzt. Oder aber es werden im Gegensatz dazu konservative Werte transportiert, wie es zum Beispiel in der gerade aktuellen Fernsehserie *The Walking Dead* der Fall ist:

„In Wahrheit aber geht es treuherzig um den Zusammenhalt der guten alten amerikanischen Kleinfamilie in Zeiten der Krise. Sheriff Rick Grimes findet Frau und Kind wieder – und eine dank Zombiefall in Stadt und Land wechselnd besetzte Patchwork-Familie noch dazu. Und wenn es auch immer wieder um uralte Konflikte geht („If you're going to stay, this isn't a democracy anymore!“), so überwiegt gegen das Böse draußen in der Welt doch der Geist der Waltons.“¹⁴

Es gilt nun in einigen exemplarisch ausgewählten Filmen, die jeweils einer bestimmten zeitlichen Epoche zugeteilt werden, Indikatoren für ein progressives oder aber ein konservatives Bild festzumachen. Hauptaugenmerk soll dabei auf die soziale Interaktion der jeweiligen ProtagonistInnen gelegt werden; vor allem auch in Hinblick auf die Rollenverteilung der Geschlechter und Ethnien. Die „klassische“ Rollenverteilung würde vorsehen, dass der männliche Part aktiv und beschützend auftritt, während die weibliche Figur eher passiv und zu beschützend ist: „The feminine imagination is seen as essentially non-violent, peaceful, unaggressive. This is the very argument that patriarchal ideology has used for the past 2,000 years to control women – it is precisely because women by definition are 'pure' creatures that they need men to 'guide' them through life's stormy passage.“¹⁵ Jedoch wird dieses Rollenverständnis natürlich immer mehr aufgebrochen, und das nicht zuletzt auch in Horrorfilmen. Gleichzeitig ist dabei anzumerken, dass Geschlechterzuschreibungen nun nicht immer so eindeutig zu treffen sind, wie sie möglicherweise erscheinen:

„Das Geschlecht wird im Film neben Äußerlichkeiten (Haarlänge, allgemeiner

14 Christian Schachinger, „Is this really die Ende?!“, Der Standard, Freitag, 19. Oktober 2012, S. 33

15 Barbara Creed, *The Monstrous Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*, Routledge London New York 2005, S. 156

Körperbeschaffenheit, Kleidung et cetera) auch durch Figurenaspekte (wie Gestik, Mimik und Handlungsschemata), spezifische Charakteristika (Empathie, Emotionalität, Machtverlangen, Egozentrik, Fluchttendenz et cetera) und durch die Dialogebene (Stimmlage, Klangfarbe et cetera) inszeniert. Die Darstellung von Geschlechteraspekten findet damit auf mehreren unterschiedlichen Ebenen statt, die sich gegenseitig ergänzen, aber auch aufheben können. Geschlechteraspekte sind für den Film vor allem deshalb von Bedeutung, weil sie Beziehungen zwischen den Charakteren herstellen und beleben. Sie bilden damit häufig die Grundlage für den Antrieb der einzelnen Figuren und den Fortgang der Storyline.“¹⁶

1.1. Begrifflichkeiten

Obwohl sich diese Arbeit nicht vorrangig mit Zombies außerhalb von Filmen auseinandersetzen wird, so ist es dennoch nicht unerheblich, woher der Begriff beziehungsweise die Vorstellung davon überhaupt kommt. Der Ursprung liegt in der haitianischen Glaubensvorstellung des Vodoun. Dazu ist anzumerken, dass hier bewusst diese Schreibweise verwendet wird; es gibt in der einschlägigen wissenschaftlichen Literatur die unterschiedlichsten Varianten, darunter auch Voudoun, Vodoun oder Vodou; Vodoun jedoch scheint laut Wade Davis phonetisch am ehesten der korrekte Ausdruck zu sein, weshalb auch hier weiterhin dieser Begriff Verwendung finden soll, wenn explizit die haitianische Religion gemeint ist¹⁷.

Der Begriff Voodoo, obwohl lange Zeit synonym zu den oben genannten Begriffen verwendet, ist nicht ganz unproblematisch. Er stellt im Vergleich vor allem eine Assoziation mit dem Bild her, das insbesondere in Hollywoodproduktionen geboten wird, oder wie Peter Dendle anmerkt: „It is a sad truth of our subject that in oversimplifying, decontextualizing and demonizing vodou rites and beliefs, popular books and films throughout the Western world have encouraged ignorance and fostered misconceptions about the African and Caribbean Religion.“¹⁸ Dieser Begriff wird also

16 Annekatrin Bock, Holger Isermann, Thomas Knieper, „Adequamus Morte“. Geschlechteraspekte in Resident Evil. In: Michael Fürst, Florian Krautkrämer, Serjoscha Wiemer (Hg.), *Untot. Zombie Film Theorie*, Belleville Verlag München 2010, S. 153

17 Vgl.: Wade Davis, *Passage of Darkness. The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, University of North Carolina Press Chapel Hill, North Carolina 1988, S. 291

18 Peter Dendle, *The Zombie Movie Encyclopedia*, Mc Farland & Company, Inc, Publishers, Jefferson,

dann Verwendung finden, wenn es sich um die filmische Repräsentation dieses Glaubens handelt.

Auch über die Schreibweise von „Zombi“ bzw. „Zombie“ herrscht in der einschlägigen Literatur Uneinigkeit; „Zombie“ ist jedoch inzwischen der verbreitetere und wird in dieser Schreibweise meist in den Filmen verwendet, weshalb dies auch in dieser Arbeit so der Fall sein wird.¹⁹

Für die göttlichen Wesen des Vodoun, die „Loa“ gäbe es auch noch die phonetisch korrektere Bezeichnung „Lwa“; diese hat sich jedoch bis jetzt nicht wirklich durchgesetzt und wird nur in einigen wenigen Arbeiten verwendet, weshalb auch hier auf das etabliertere „Loa“ zurückgegriffen werden soll.²⁰

1.2. Mythologische Ursprünge

„Long before the word „zombie“ entered the *Oxford English Dictionary* in 1819, it had been uttered in voodoo rituals of Afro-Caribbean religion and folklore.“²¹

Zombies sind genauso wie Frankenstein oder Dracula keine originären Filmfiguren; es gibt auch bei ihnen schon zuvor Berichte und Geschichten (und Legenden?) über ihre Existenz. Die Wurzeln der Zombies liegen in der afrikanischen und afro-karibischen Folklore und im Vodoun; sie sind somit eine der wenigen Figuren, die nicht auf Überlieferungen aus Europa basieren. Im Gegensatz zu den oben genannten anderen Vertretern der klassischen Horrorfilme können sie außerdem auch nicht auf eine etablierte literarische Tradition zurückblicken; mündlich Tradiertes kommt somit mehr oder weniger ohne den Umweg über die Schrift direkt auf die Leinwand²².

In der Glaubenswelt des Vodoun gibt es einen Schöpfergott, kreolisch „Bondyè“ (vom

North Carolina London 2001, S. 13, Fußnote

19 Vgl.: Davis 1988, S. 291

20 Vgl.: Davis 1988, S. 292

21 Jovanka Vuckovic, *Zombies! An Illustrated History of the Undead*, St. Martin's Press New York 2011, S. 10

22 Vgl.: Dendle 2001 S. 2f

französischen „Bondieu“), was übersetzt „Guter Gott“ heißt. Da dieser jedoch für Menschen unerreichbar ist, wenden sich Gläubige mit ihren Bitten an die „Loa“, göttliche Wesen, die verschiedene Aspekte des Daseins in Form anthropomorpher Personifizierungen repräsentieren. Mit der Hilfe eines „Houngan“, eines Priesters, beziehungsweise einer „Mambo“, einer Priesterin und der Darbietung von Opfergaben, kann Kontakt zu diesem Pantheon aufgenommen und um Unterstützung gebeten werden. Dies geschieht meist in einem „Hounfour“, dem Vodountempel. Dem „Houngan“ und der „Mambo“ gegenüber steht der „Bokor“, jemand, der sich der Anwendung von Hexerei und der Schwarzen Magie verschrieben hat. In der Vorstellung des Vodoun setzt sich jeder Mensch aus dem „corpse cadavre“ und der „nam“ zusammen. Ersteres bezeichnet die materielle Komponente eines Menschen, den Körper; zweiteres die spirituelle, die Seele. Die Seele wiederum besteht aus zwei Teilen: „gros bon ange“ ist dabei Teil der gesamten kosmischen Energie, die alles und jeden durchdringt; „ti bon ange“ ist der Aspekt der Seele, der verantwortlich ist für den Charakter und die Individualität eines Menschen.²³

Bei der Zombifizierung wird nun ein Mensch von seinem „ti bon ange“ getrennt:

„It is not a poison but the performance of a magical rite by the bokor that creates a zombie; zombification is perceived as strictly a magical process totally dependent on the special and esoteric powers of the bokor. The bokor gains power by capturing the victim's *ti bon ange* – that component of the Vodoun soul that creates personality, character, and willpower. A zombie appears cataleptic precisely because it has no *ti bon ange*. Robbed of the soul, the body is but an empty vessel subject to the commands of an alien force, the one who maintains control of the *ti bon ange*.“²⁴

Dabei handelt es sich um eine Form der extremen Machtausübung; der Bokor ist dabei „splitting the sacred components of man“²⁵, er beraubt das Opfer seiner Individualität. Der Bokor praktiziert dies jedoch (normalerweise) nicht zum eigenen Vorteil; seine Aktionen sind gesellschaftlich sanktioniert, insofern als die Zombifizierung als Strafe für Verbrechen angewandt wird: „[...] Haitian zombies are often people serving out punishment for cultural wrongdoing at the hands of voodoo practitioners by having the

23 Die in diesem Absatz erklärten Begriffe aus dem Vodoun sind entnommen aus dem beigefügten Glossar in: Davis 1988, S. 293-301

24 Davis 1988, S. 8

25 Davis 1988, S. 8

most valuable possession from them: their individuality. Here a zombie is defined by a separation of his or her consciousness.“²⁶ Erschwerend kommt der Einsatz als Arbeitskraft, die Versklavung als Teil der Bestrafung, hinzu: „[...] a fate worse than death – the loss of individual freedom implied by enslavement, and the sacrifice of the individual identity and autonomy by the loss of the *ti bon ange*. It must be emphasized that the fear in Haiti is not *of* zombies, but rather of *becoming* a zombie.“²⁷ Diese Zwangsarbeit ist besonders im Hinblick auf die historische Vergangenheit Haitis als Sklaveninsel zu sehen; Versklavung ist in diesem Zusammenhang als eine besonders harte Strafe verstanden worden.

1.3. Wissenschaftliche Erklärung des Phänomens

Die Zombifizierung hat, wie oben erwähnt, tatsächlich eine längere Tradition in den Gesellschaften Westafrikas und der Karibik; so wurden unter anderem Schwerverbrecher für ihre Taten bestraft und in diesen tranceähnlichen, scheinbaren Zustand versetzt. Wie sich erst mit der Veröffentlichung von *The Serpent and the Rainbow*²⁸ des Ethnopharmazeuten Wade Davis herausstellen sollte, wurde dieser Zustand durch eine sehr starke Droge erreicht, die ihre Wirkung aus verschiedenen pflanzlichen Wirkstoffe sowie dem Gift des Kugelfisches (Fugu) gewann²⁹: „Among the various preparations, there is one consistent ingredient of great interest: various species of marine fish of the order Tetraodontiformes, which contain in their viscera tetrodotoxin, an extremely potent neurotoxin.“³⁰

Durch die Verabreichung dieses Mittels wird das Opfer in einen scheinbar toten Zustand versetzt, die Atmung und der Herzschlag sind auf ein Minimum reduziert. Der Betroffene wird beigesetzt, nur um einige Zeit später wieder aus dem Grab befreit zu werden; die intellektuellen Fähigkeiten beschränken sich nun meist auf die Ausführung

26 Vuckovic 2011, S. 10

27 Davis 1988, S. 9

28 Wade Davis, *The Serpent and the Rainbow*, Harper Collins Publishers New York 1985

29 Für weitere Informationen bezüglich Zusammensetzung des Giftes siehe Davis 1988, S. 124-165; dieses Werk wiederum beruht teilweise auf seiner früheren Arbeit in *The Serpent and the Rainbow*, New York 1985, wo er als einer der ersten Außenstehenden Menschen nähere Erkenntnisse über die Zubereitung des Zombiepulvers vorweisen konnte

30 Davis 1988, S. 6

einfacher Anweisungen. Dieser geistige Dämmerzustand wird durch das regelmäßige Verabreichen weiterer Dosen des „Zombiepulvers“ aufrechterhalten; zusätzlich erleiden die meisten der Opfer durch den Sauerstoffmangel im Sarg mehr oder weniger starke Hirnschäden. Einer der wenigen Filme, der sich mit diesem Aspekt der Thematik näher beschäftigt, ist zum Beispiel Wes Cravens *The Serpent and the Rainbow*, der auf eben jenem, jedoch ursprünglich nichtfiktionalen Werk von Wade Davis basiert.

1.4. Zombies in der Literatur bis *The Magic Island*

Lässt man die Geschichten von „herkömmlichen“ Wiedergängern und Untoten außen vor, und betrachtet nur die Figur des „eigentlichen“ Zombie, ist diese erst sehr spät in das Bewusstsein der westlichen Welt eingedrungen.

Der Autor Patrick Lafcadio Hearn (1850-1904), der eigentlich vor allem für seine Werke über japanische Folklore bekannt ist (*In Ghostly Japan*, 1899 sowie *Kwaidan*, 1904), hat im Jahre 1877 auch die karibischen Inseln besucht und zwei Jahre auf Martinique verbracht. Er verfasste dann im Auftrag des *Harpers Magazine* eine Reihe von Artikeln über karibische Bräuche, darunter auch einer mit dem Titel *Country of the Comers-Back*. 1889 erschienen, handelt es sich dabei um die erste veröffentlichte Studie über Zombies, 40 Jahre vor William Seabrooks *The Magic Island*.³¹ Trotzdem berichtete 1928 die Volkskundlerin Elsie Parsons noch, dass der Begriff „Zombi“ außerhalb Haitis eigentlich nicht bekannt war³². Erst der Reisebericht von Seabrook, erstmals erschienen 1929 in New York, sollte von mysteriösen Ritualen auf Haiti erzählen, die die Erschaffung eines Zombies zum Ziel hatten.

Natürlich hat die Tatsache, dass hier scheinbar tote Menschen begraben werden, nur um später wieder ihrer doch nicht letzten Ruhestätte zu entsteigen, die Phantasie angeregt. Und auch wenn die meisten Filmproduktionen der Frühzeit, wo Zombies in

³¹ Vgl.: Vuckovic 2011, S. 14

³² Elsie C. Parsons, Spirit Cult in Hayti, in: Journal de la Société des Américanistes de Paris, Paris 1928, S. 157-179

den Mittelpunkt der Handlung gestellt und nicht nur als Diener in einem Vampirfilm verwendet wurden, meist flopten, konnte sich der „Zombie“ dennoch als eigenständige mythologische Figur etablieren.

1.5. Realitycheck

Die Wandelnden Toten sind nicht mehr nur Teil einer mysteriösen Religion auf einer exotischen Insel, sie sind längst schon Teil der europäisch-amerikanischen Populärkultur, sie schlurften in der Mitte der Gesellschaft herum. Spiele, T-Shirts, Tassen, Comics, Stoff- und Actionfiguren, Fernsehserien und Filme; der Markt bietet beinahe alles, was das Herz eines Afficionados begehrt.

Während ein *Zombie Survival Guide*³³ die geneigte Leserschaft noch mehr oder (eher) weniger ernsthaft auf eine bevorstehende Epidemie vorbereitet und zeigen will, wie man in einer Welt der Untoten überleben kann, bieten andere Ratgeber Hilfestellung für die ersten Schritte in einer neuen Existenz, falls es mit der Vermeidung der Infektion doch nicht geklappt hat³⁴.

Auch wandeln in der Realität hin und wieder „Zombies“ unter den Lebenden: Es werden immer wieder sogenannte „Zombiewalks“ organisiert, wo sich eine Gruppe von Interessierten als Zombie verkleidet auf die Straße begeben und ihren Opfern entgegenschlurften. Diese Aktionen sind oftmals nur spontane im Internet angekündigte Flashmobs, können jedoch auch eine beträchtliche Größe erreichen. Auch finden sie zum Teil bereits mit einer gewissen Regelmäßigkeit statt, wie zum Beispiel der Zombiewalk, der seit drei Jahren jeden Herbst zum /slash/-Horrorilmfestival³⁵ mit der Unterstützung des Künstlerkollektivs „monochrom“ in der Wiener Innenstadt veranstaltet wird. Das „Big Chill“-Festival 2009 in Großbritannien wurde als größte derartige Veranstaltung sogar in das Guinness Buch der Rekorde aufgenommen: ungefähr 4000 TeilnehmerInnen wurden gezählt; eine noch größere Ansammlung mit

33 Max Brooks, *Der Zombie Survival Guide. Überleben unter Untoten*, Goldmann München 2004

34 David Murphy, *Zombies für Zombies. Ein Ratgeber für Untote*, Piper München 2009

35 Siehe: slashfilmfestival.com/program-2012/zombiemob-theyre-back-again/, zuletzt abgerufen am 10.01. 2012, 20:00 Uhr

angeblich 8000 TeilnehmerInnen in Michigan im gleichen Jahr konnte nicht verifiziert werden.³⁶

Etwas ernster gemeint sind die Hinweise des Centers for Disease Control and Prevention (CDC) in den USA, wie man sich im Falle einer Zombieepidemie idealerweise verhalten solle, welche Vorräte anzuhäufen, welche Sicherheitsvorkehrungen zu treffen und Überlegungen anzustellen sind, um die Epidemie unbeschadet zu überstehen³⁷. Es wirkt absurd: eine Regierungsorganisation, die sich mit den Auswirkungen einer Invasion der Untoten beschäftigt. Doch dahinter stecken durchaus ernstzunehmende Überlegungen; wenn man sich gemäß den Anleitungen auf der Internetseite vorbereiten, so ist man nicht nur gegen eine Zombieplage gewappnet, sondern auch gegen so manche andere Katastrophe, bei der die Wahrscheinlichkeit, dass sie eintritt, vielleicht doch geringfügig höher ist.

2. Entstehung

2.1. Zombies in der Südsee – Horror in Schwarz und Weiß

Nur drei Jahre nachdem mit William Seabrooks *The Magic Island* Zombies in der zeitgenössischen Populärkultur angekommen waren, erschien die erste Verfilmung mit den Wandelnden Toten in den Kinos: *White Zombie* sollte der Ausgangspunkt für die Etablierung des Zombies in der Welt des Films werden.

Diese frühen Zombiemovies einten bestimmte Merkmale. So orientierten sich die Filmschaffenden sehr an den tradierten Vorstellungen des Voodoozombies, der durch eineN böseN HexeR, PriesterIn oder ähnlichen finsternen Gesellen kontrolliert und für seine oder ihre Zwecke missbraucht wird. Das Grauen geht in diesen Filmen weniger von den Zombies selbst aus; es dominiert vielmehr die Angst, selber zu einem solchen automatenhaften Wesen zu werden, so wie es auch in der Realität in Haiti der Fall sein soll³⁸: „But the condition of un-death also begets universal philosophical queries about

36 Vuckovic 2011, S. 154 f

37 Vgl.: www.cdc.gov/phpr/zombies.htm, zuletzt abgerufen am 26. 11. 2012, 21:30 Uhr

38 Vgl. dazu z.B.: Hans-W. Ackermann, Jeanine Gauthier, The Ways and Nature of the Zombi. In:

identity and the nature of what is to be human. In this case, being undead is generally regarded as being worse than dead. In other words, we are less afraid of dying or being eaten by a zombie than we are of becoming one.“³⁹ Wie Peter Dendle bemerkt: „No zombie movie since the early decades has sustained the complete depersonalization that is the source of fear in Haitian folklore.“⁴⁰ Die Zombies scheinen kaum etwas von ihrer Umwelt wahrzunehmen; sie sind meist nur für die Befehle ihrer MeisterInnen empfänglich.

Oftmals ist in diesen frühen Filmen die Beherrschung der Frau beziehungsweise ihres Körpers zentrales Thema, wobei die Männer meist feststellen müssen, dass der Besitz der seelenlosen Hüllen doch nicht so befriedigend ist, wie zuvor angenommen. Als zusätzlicher Ansporn, sich Zombies zu „halten“, kann das Ausnutzen als (der?) billige und willige Arbeitskräfte gelten: „Männliche Zombies werden in der Regel als Arbeitssklave oder zur Gewaltausübung instrumentalisiert, während weibliche Zombies sexuell gefügig sein müssen.“⁴¹ Es handelt sich dabei eigentlich um die niedersten Dienste, die zu verrichten sind; Aufgaben, die von Vornherein schon kein Ansehen hatten, werden noch weiter entwertet:

„Dass Gewalttätigkeit, harte körperliche Arbeit und Sexualität von den Zombies verlangt werden, verweist darauf, dass die Indienstnahme dieser Aktivitäten in besonderem Maße die Selbstverleugnung der Unterworfenen erfordert. Die niedrigen Funktionen des Militärs, der ungelernten Arbeit und der Prostitution, die aufgrund ihrer gesellschaftlichen Missachtung ohnehin bereits schlecht entlohnt werden, werden gänzlich entwertet, indem sie unentgeltlich von 'Hirnlosen' verrichtet werden“⁴²

Bei den bedauernswerten Opfern handelt es sich fast ausschließlich um die „schwarze“ Bevölkerung der karibischen Inseln; sollte doch einmal ein „weißer“ Zombie dabei sein, wie zum Beispiel in *White Zombie* oder *I walked with a Zombie*, so spielt dieser eine exponierte Rolle in der Geschichte. Bei den genannten Beispielen etwa handelt es

Journal of American Folklore 104, 1991, S. 466- 494; Davis 1985; sowie Maya Deren, *Divine Horsemen: Voodoo Gods of Haiti*, Thames and Hudson New York 1953

39 Vuckovic 2011, S. 10

40 Dendle 2001, S. 3

41 Heike Klippel, „Shame and Sorrow for the Family. Rassen- und Sexualproblematik im klassischen Zombiefilm. In: Michael Fürst, Florian Krautkrämer, Serjoscha Wiemer (Hg.), *Untot. Zombie Film Theorie*, Belleville Verlag München 2010, S. 135-151, hier: S. 136

42 Klippel 2010, S. 136

sich um die weiblichen Figuren, um die herum sich der jeweilige Plot entwickelt. Es „[...] sind in den Zombiefilmen der ersten Generation zwei Problemkreise manifest, wenn auch meist sehr verworren dargestellt, nämlich der Geschlechter- und der Rassenkonflikt. Es gibt einen Unterschied zwischen dem einen besonderen Zombie, der weiblich ist, und der Gruppe der meist männlichen Zombies.“⁴³

Das Böse geht dabei nicht von den Zombies selbst aus, sondern von einem mächtigen Individuum, das sich der Zombies bedient; dabei „steht die Magie oder der Bann, der über die Zombies ausgeübt wird, immer in Verbindung zum Komplex des 'rassisch Anderen'. Darin mischen sich vage angedeutete Elemente der afrikanischen Herkunft der Schwarzen, geheimnisvoller Kulte, die angeblich besonders in der Karibik weiterleben, sowie der Aberglaube [...]“⁴⁴ Zu diesem Komplex des „rassisch Anderen“ werden jedoch nicht nur die Schwarzen gerechnet, sondern „[a]uch europäische Dekadenz gehört dazu; von den tapferen Nordamerikaner_innen längst überwunden, lebt sie weiter in den Plantagenbesitzer_innen der Karibik. Die schwarze Magie wird zwar meist von Weißen ausgeübt, benötigt aber als Herkunftsnachweis tatsächliche Schwarze. Zombie-Meister_in zu sein bedeutet, sich mit den Schwarzen eingelassen zu haben [...]“⁴⁵ So wird es auch in *White Zombie* gezeigt: Legendre, durch seinen französisch klingenden Namen als europäischstämmiger Plantagenbesitzer gekennzeichnet, hat seine okkulten Kenntnisse von einem „witch doctor“, den er dann selbst zu einem Zombie macht: „Die unterdrückte Kultur wird zum Kult abqualifiziert, und erst in den Händen von korruptierten Weißen wird sie zum Instrument der Macht. Damit ist die Möglichkeit gegeben, dass eine illegitime Randfigur sich den Genuss verschafft, eine weiße Frau unter ihre Kontrolle zu bringen.“⁴⁶ Aber auch der zweite näher behandelte Film, *I Walked with a Zombie*, zeigt scheinbar das

„Elend, das durch „schwarze“ Magie heraufbeschworen wird – mächtiges Wissen, das in den Herzen und Hirnen von Sklaven schlummert, die aus Afrika verschleppt wurden. Europäische Landbesitzer, umringt von unglücklichen Schwarzafrikanern, bilden eine recht pikant Prämisse, und wenn Voodoozauber zum Einsatz kommt und die

43 Klippel 2010, S. 137

44 Klippel 2010, S. 137

45 Klippel 2010, S. 137

46 Klippel 2010, S. 137

Machtverhältnisse auf den Kopf stellt, dann machen sich nachts verdrängte Sexual- und Gewalttriebe Luft. Die Verlockung der „verbotenen“ anderen Rasse nimmt buchstäblich magische Züge an und kennt folglich keine Schuld, und alle Arten gewalttätiger Triebe werden plötzlich verständlich und sogar zulässig, wenn sie von Zauberei ausgelöst werden und nicht von einer repressiven und ungerechten Gesellschaft.“⁴⁷

2.2. White Zombie

Haiti war 1915 bis 1934 von der USA besetzt; just in diesem Zeitraum wurde einerseits *The Magic Island* veröffentlicht und kam andererseits *White Zombie* in die Kinos. Diese Werke waren einerseits ein Spiegelbild des zeitgenössischen gesellschaftlichen Klimas und der vorherrschenden Meinungen in den USA über die Karibikinsel; andererseits prägten sie wiederum durch ihre Vorreiterrolle eben jene Vorstellungen auch nicht unwesentlich mit. Somit kommt ihnen auch eine handfeste politische Bedeutung zu: „Die Besetzung Haitis durch die Amerikaner wurde plump durch Porträts der Insel als rückständige Brutstätte von Aberglauben und Hexerei gerechtfertigt.“⁴⁸ War der offizielle Grund für die Besatzung die Stabilisierung der Insel, wurden die Haitianer vor allem mit dem mehr oder weniger latenten Rassismus der Besatzer konfrontiert; ein Staat, von Nachkommen von Sklaven regiert, war in den Augen vieler Amerikaner schlicht ein Unding:

„Diese Aggression gegenüber den im Laufe seiner leidvollen Geschichte zur Unglücksinsel gewordenen Karibik-Staat erzeugte hohe Spannungen, die zusätzlich durch rassistisch gefärbte negative Einstellung der Besatzer verschärft wurden. Mehr noch als andere Karibikstaaten wurde Haiti zur Projektionsfläche für 'Afrikanizität' und zog die Faszination am Exotischen, Dunklen und Bösen auf sich.“⁴⁹

47 Penner/Schneider/Duncan 2008, S. 144

48 James Marriott, Kim Newman, Horror. Meisterwerke des Grauens von Alien bis Zombie, tosa Verlag Wien 2007, S. 40

49 Klippel 2010, S. 139

2.2.1. Plot

Ein junge Frau, Madeline, wird zusammen mit ihrem Verlobten Neil, nachdem sie den Plantagenbesitzer Beaumont auf einer Schiffsreise kennengelernt hat, von diesem nach Haiti eingeladen - angeblich, um dem Paar unter die Arme zu greifen und Neil einen Anstellung zu verschaffen; in Wirklichkeit jedoch, weil Beaumont sich selbst in Madeline verliebt hat und so noch eine letzte Möglichkeit für sich sieht, sie für sich zu gewinnen. Auf ihrem Weg zum Anwesen treffen sie den unheimlichen Murder Legendre und sein Gefolge; der Kutscher flüchtet richtiggehend vor ihnen und erklärt Neil und Madeline, dass es sich um Wandelnde Tote, um Zombies handelt, mit denen sich Legendre umgibt.

Trotz Beaumonts Bemühungen und seines Charmes scheint Madeline fest entschlossen zu sein, Neil zu heiraten. In seiner Verzweiflung wendet Beaumont sich an Legendre; dieser schlägt ihm vor, Madeline ein Pulver zu verabreichen, „just a pin point“ sei notwendig, um sie Neil vergessen zu lassen und gefügig zu machen. Beaumont schreckt zuerst vor dieser Methode der Zombifizierung zurück; doch nachdem Madeline auch auf sein Liebesgeständnis hin nicht umschwenkt und mit Neil zum Altar schreitet, verabreicht er ihr das Gift. Dieses tut seine Wirkung und lässt sie beim gemeinsamen Festmahl scheinbar versterben, nur um in der Nacht von Beaumont, Legendre und seinen Gehilfen aus der Krypta geholt zu werden. Sie befindet sich nun bei Beaumont, der sich immer weniger damit abfinden kann, was er ihr angetan hat; jegliches Leben, jede Gefühlsregung ist aus ihren Augen gewichen. Er will die Tat schließlich ungeschehen machen. Neil findet mit Hilfe des Missionars Dr. Bruner, der zuvor die Hochzeit geleitet hat, heraus, dass Madeline vermutlich noch am Leben ist und in der Gewalt von Beaumont bzw. Legendre sein muss. Legendre wiederum will sich mit dem hadernden Beaumont nicht abfinden und verabreicht ihm seinerseits etwas von dem Gift, um ihn unschädlich und zu einem seiner Zombies zu machen und Madeline für sich zu haben. Neil und Dr. Bruner dringen in das Anwesen Legendres ein, um Madeline zu befreien; in dem entstehenden Durcheinander kann sich Beaumont noch einmal so weit der Kontrolle durch Legendre entziehen, dass er den Übeltäter aufhalten kann und sich mit ihm in die Tiefe stürzt.

2.2.2. Einflüsse

Folgt man der Argumentation von Gary D. Rhodes⁵⁰, so zeigt sich, dass der Regisseur Victor Halperin beziehungsweise der Drehbuchautor Garnett Weston bei der Konzeption der Geschichte von den verschiedensten, vor allem literarischen, Werken beeinflusst waren; sie basierte jedoch nicht, wie zum Beispiel die Verfilmungen von *Dracula* oder *Frankenstein*, auf einem bestimmten Roman oder einer bestimmten Erzählung⁵¹. Zu den wichtigsten Einflüssen zählen Goethes *Faust*, *Trilby* von George Du Maurier und William Seabrooks *Magic Island*; auf diese Inspirationsquellen und wie sie sich im fertigen Film widerspiegeln soll nun näher eingegangen werden:

Faust:

Als eine der offensichtlichsten Inspirationen für die Erzählung muss wohl Faust gelten. Alleine durch das Aussehen und das Makeup-Design von Murder Legendre sollten beim Publikum Assoziationen an Mephistopheles und den Teufel geweckt werden. Man orientierte sich stark an den zeitgenössischen Darstellungen, wie zum Beispiel in den Theateradaptionen des Fauststoffes in den 1920er Jahren, mit Maurice Renaud oder Feodor Chaliapin in der Rolle des Mephistopheles; oder auch in Friedrich Wilhelm Murnaus Verfilmung *Faust* aus dem Jahre 1926⁵².

Neben den optischen sind es aber vor allem die Parallelen in den Charakterzügen der jeweiligen Figuren, die auffallen. Murder Legendre ist nicht nur optisch, sondern in seinem gesamten Auftreten mephistophelisch. Sein „Faust“ ist Beaumont, der auf Grund seiner Begierde für Madeline bereit ist, einen Pakt einzugehen, und jeglichen Preis dafür zu bezahlen: „You give me what I want and you may ask anything.“ Dabei scheint er sich jedoch nicht bewusst zu sein, wie hoch der Preis tatsächlich sein würde; der Handel wird schlussendlich sowohl die Seele Madelines als auch seine eigene fordern.

50 Gary D. Rhodes, *White Zombie. Anatomy of a Horrorfilm*, McFarland Jefferson, North Carolina 2001

51 Vgl.: Rhodes 2001, S. 23ff

52 Vgl.: Rhodes 2001, S. 38f



Abb.: Legendre fordert seinen Preis für den Pakt mit Beaumont ein und macht sich Madeline untertan

Trilby.⁵³

Hier scheint Halperin und Weston sowohl der Text von Du Maurier aus dem Jahre 1894 als auch die Verfilmung *Svengali* von 1931 bekannt und für die Konzeption des Charakters von Murder Legendre und seiner Machtausübung über Madeline mit einer Inspiration gewesen zu sein. Sowohl Svengali als auch Legendre wollen Macht über eine Frau ausüben, der erste über die titelgebende Trilby, der zweite über Madeline. Auch in ihren Methoden der Kontrollausübung ähneln sich die beiden; sie bedienen sich scheinbar Techniken der Hypnose beziehungsweise des Mesmerismus, welche im 19. und zu Beginn des 20. Jahrhunderts nicht nur Literaten begeisterten⁵⁴. Legendre benötigt jedoch zur Ausübung seiner Macht zusätzlich ein geheimnisvolles Pulver, das den Prozess der Zombifizierung und damit der Unterwerfung des Individuums unter seinen Willen erst in Gang setzen muss.

⁵³ Vgl.: Rhodes 2001, S. 26ff

⁵⁴ So bedienten sich unter anderem Honoré de Balzac, Charles Dickens, Nathaniel Hawthorne, E. T. A. Hoffmann, Herman Melville und Edgar Allan Poe diesen Themen, vgl. dazu: Rhodes 2001, S. 29

Die sehr auffällige Inszenierung der Augen von Bela Lugosi ist nicht nur seiner dem Publikum schon bekannten Darstellung von Dracula geschuldet, sondern ebenso der Inszenierung von *Svengali* von 1931, in der die Augen des Antagonisten als zentrales Werkzeug der Machtausübung dargestellt wurden.

Magic Island:

Was jedoch den Film zu einer tatsächlichen Neuerung machte, war der Bezug auf den 1929 erschienenen Reisebericht *Magic Island* von William Seabrook. Durch den Verkaufserfolg des Buches war nun das Konzept des Zombies auch einer etwas breiteren Öffentlichkeit in den USA bekannt geworden. Für Halperin beziehungsweise Weston stellte diese „neue“ Kreatur und das exotische Setting ein vorzügliches Sujet für einen Horrorfilm dar: Ein sinisterer Plantagenbesitzer, der sich mittels Voodotechniken, die er von einem ortsansässigen „witch-doctor“ gelernt hatte, Zombiesklaven erschaffen hat, die seine Zuckerplantage bearbeiten. Neben diesen Zombies, die ausschließlich aus der schwarzen Bevölkerung rekrutiert sind, gibt es noch einige besondere Zombies, die Legendre erschaffen hatte, wie eben den „witch-doctor“, der sein Lehrmeister war, sowie seine Feinde, wie ein ehemaliger Scharfrichter, der ihn hinrichten hätte sollen. Dazu kommen im Verlauf des Filmes noch Madeline, die jedoch im Gegensatz zu den anderen Zombies nicht komplett verloren zu sein scheint, da ihre geistige Umnachtung scheinbar an die aktive Konzentration Legendres gekoppelt ist; sowie beinahe Beaumont, dessen Zombifizierung wohl noch nicht ganz abgeschlossen war und der sich gerade noch soweit unter Kontrolle hat, dass er im Finale des Films Legendre für seine Untaten bezahlen lässt.

Neben der Darstellung der Zombies verdankt auch Bela Lugosis Charakter Murder Legendre seine Kostümierung diesem Buch; diese ist an die Illustrationen des Zombiemeisters von Alexander King für die erste Auflage von *Magic Island* angelehnt.⁵⁵

55 Vgl. die Abbildungen auf Seite 31 und 32 in: Rhodes 2001

2.2.3. Schwarz/Weiß

Die Schwarz/Weiß-Dichotomie spielt in *White Zombie* gleich auf mehreren Ebenen eine Rolle.

Schon der Titel lenkt die Aufmerksamkeit darauf; das geneigte Kinopublikum soll wohl durch den Hinweis, dass es sich bei dem Opfer um einen „weißen Zombie“ handelt, für den Film interessiert werden. Natürlich wird hier zunächst auf die Hautfarbe der Zombies angespielt. Der Großteil entstammt der ortsansässigen, dunkelhäutigen Bevölkerung und dient Legendre als billige Arbeitskräfte für seine Plantage: „They work faithfully, and they are not worried about long hours“, wie Legendre Beaumont die Vorteile dieses Arrangements zu erklären versucht. Daneben existiert noch eine Gruppe „privilegierterer“ Zombies, die aus seinen ehemaligen Feinden besteht, die zu ihren Lebzeiten einer höheren sozialen Schicht Haitis angehörten und somit von dieser Sklavenarbeit ausgenommen sind, um Legendre persönlich zu Diensten zu sein. Zu diesen gesellen sich im Laufe des Films Madeline und Beaumont, für die Legendre scheinbar ein spezielles Interesse entwickelt hat. Während unter den lebenden Menschen die Weißen ihre privilegierten Stellungen innehaben und die Schwarzen nur als Diener tätig sind, sind die beiden Bevölkerungsgruppen effektiv voneinander getrennt; „Nur die Gruppe der Zombies ist aus verschiedenen Ethnien zusammengesetzt und diskreditiert damit nicht nur die Schwarzen, sondern auch die Vermischung als 'inhuman'. Die eigentliche Thematik verschiebt sich sogleich in den Bereich der Weißen, deren zwielichtige, dekadente Vertreter mit den französischen Namen, Legendre und Beaumont, für den Voodoo-Zauber verantwortlich sind.“⁵⁶ Diese sind somit die eigentlichen Bösen in dem Film, sind für das Unglück der jungen Eheleute verantwortlich; und auch hier zeichnet sich ein Gegensatzpaar ab: „Die Vertreter des Bösen sind zwar nicht schwarz, aber mit dem amerikanischen Brautpaar steht ihnen die Inkarnation des Weißen schlechthin gegenüber, und damit werden sie selbst als nicht-weiß ausgewiesen.“⁵⁷

Doch anfangs gehen die Protagonisten davon aus, dass sie eventuell in die Hände von

⁵⁶ Klippel 2010, S. 139 f

⁵⁷ Klippel 2010, S. 140

schwarzen Entführern geraten ist: „Dies gilt als der Inbegriff des Schreckens, und angesichts der Vermutung, Madeline könne von Eingeborenen festgehalten werden, ruft Neil schockiert aus, „sure you don't think she's alive, in the hands of natives! Oh no, better dead than that!“⁵⁸

Wobei „Weiß“ in diesem Fall nicht unbedingt nur die Hautfarbe meint; es symbolisiert auch die jungfräuliche Unschuld von Madeline. Die Hochzeit mit ihrem geliebten Neil findet zwar statt, sie gelangt jedoch, bevor die Ehe vollzogen werden konnte, zuerst in die Gewalt von Beaumont und dann in die von Legendre. Doch „Unschuld“ ist eventuell etwas zu weit gegriffen; es ist durchaus auch möglich, die Zombifizierung Madelines auch anders zu lesen; so wird der Film dann „in Teilen zu einer surrealen Phantasie der Braut, die sich vor der Ehe Promiskuität und Aggression gönnen möchte [...]“. Die Zombifizierung steht damit nicht nur für die Ausbeutung der weißen Frau durch die Männer, sondern fungiert auch als Schleier, der es ihr erlaubt, schamlos aufzutreten.“⁵⁹

Ausgebeutet wird sie aber auf jeden Fall; darauf wies auch schon ein zeitgenössisches Plakatsujet hin, auf dem zu lesen stand: „With these zombie eyes he rendered her powerless. With this zombie grip he made her perform his every desire!“⁶⁰, zusammen mit Abbildungen des charakteristischen Blicks Béla Lugosis und seiner Hände, die die im Film gezeigte Gestik vollführen. Legendre ist auch derjenige, der bei seiner Machtausübung bereit ist, am weitesten zu gehen: „Die Dominanz im Trio der beschädigten Männlichkeit hat eindeutig Legendre, in dem sich die übelste Skrupellosigkeit des alten Europas mit den dunklen Mächten Afrikas vereinigt, wodurch eine Perfektion der Sklav_innentreiberei erreicht wird. Das Objekt ihrer gemeinsamen Bedierde ist Madeline, aber nur Legendre ist zur ultimativen Dominanz bereit [...]“.⁶¹ Beschädigte Männlichkeit deshalb, weil Neil schlicht und ergreifend unfähig ist und sich alleine nicht zu helfen weiß; er ist auf Hilfe von außen, in der Person des Dr. Bruner angewiesen, um Madeline zurückgewinnen zu können. Beaumont wird in seinem ganzen Auftreten und durch seine Kleidung als

⁵⁸ Klippel 2010, S. 139

⁵⁹ Klippel 2010, S. 142 f

⁶⁰ Vgl.: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Poster_-_White_Zombie_01_Crisco_restoration.jpg, zuletzt abgerufen am 31. 01. 2013, 01:17 Uhr

⁶¹ Klippel 2010, S. 140 f.

verweichlicht, fast „weibisch“ dargestellt. Legendre wiederum ist im Gegenteil dazu absolut korrupt, das Wohl anderer Menschen ist ihm gleichgültig; seine Kontrolle über die zombifizierte Madeline nimmt außerdem nahezu nekrophile Züge an.

So steht dieser Gegensatz von Schwarz/Weiß natürlich auch für die geradlinige Gut/Böse-Charakterisierung der Figuren, bei der es keinen Spielraum für moralisch Zwiespältiges gab - wie es in frühen Hollywoodfilmen eben oftmals der Fall war. Gary Rhodes zitiert hier den Schauspieler John Carradine: „In early days of Hollywood, pictures were black and white, black and white in more than one way. Not only in the character of the film material, but in the plotlines. Everything was either black or white; there were no greys. The villains were steeped in villainy, and the heroes were just too good to be true.“⁶² Diese Gut/Böse-Gegenüberstellung spiegelt sich auch in der optischen Darstellung; so ist der Antagonist, Murder Legendre, durchgehend schwarz gekleidet, während die Protagonisten, Dr. Bruner und Neil, zumeist in weißer Kleidung zu sehen sind.

Ein weiteres Gegensatzpaar ist das von „White Science“/„Black Magic“, wie Carol J. Clover es in Anlehnung an *The Serpent and the Rainbow* nennt.⁶³ „White Science“ steht hier für eine westliche, rationale Tradition, die in den Filmen meist von weißen Männern, typischerweise Ärzten oder Wissenschaftlern repräsentiert wird, deren Weißheit noch durch die entsprechenden Kittel verstärkt wird. Diese bedienen sich bei der Erforschung eines Phänomens wissenschaftlicher Methoden und der Schulmedizin, versuchen mittels Laborversuchen, Medikamenten und ähnlichen Werkzeugen übernatürlich Erscheinendes zu verstehen und zu bekämpfen. „Black Magic“ steht im Gegensatz dazu für ein Weltbild, das von Voodoo, Hexerei, Aberglauben, Satanismus geprägt ist; die Werkzeuge hier sind Seancen, Exorzismen, Gebete und geheimnisvolle Rituale. Die Protagonisten dieser Vorstellungen sind oftmals Menschen anderer Ethnien, Alte, Kinder und vor allem Frauen. Clovers Augenmerk liegt hier zwar auf Filmen mit okkulten, dämonischen Besessenheitsthematik, wie *The Exorcist*; doch auch in *White Zombie* wird Madeline von Legendre regelrecht besessen.

⁶² Rhodes 2001, S. 34

⁶³ Vgl.: Carol J. Clover, *Men, Women and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film*, Princeton University Press Princeton, New Jersey 1992, S. 66f

Der Vertreter der „White Science“ ist hier Dr. Bruner; trotzdem er ein Missionar ist, also eigentlich ein Mann des Glaubens, so repräsentiert er hier dennoch auch die Rationalität, mit deren Hilfe er für die Machenschaften von Murder Legendre eine vernünftige Erklärung sucht; auch die Betitelung als Doktor scheint seine Wissenschaftlichkeit zu unterstreichen. Dr. Bruner bewegt sich auf einem schmalen Grat zwischen „White Science“ und „Black Magic“; einerseits akzeptiert er die Existenz von Zombies und räumt ein, dass er in seiner Zeit auf Haiti Dinge gesehen und erfahren hatte, die er eigentlich für unmöglich gehalten hatte. Außerdem unterhält er hervorragende Beziehungen zur indigenen Bevölkerung, die ihm, laut seiner Aussage, auf Grund seiner Profession als Prediger, vertraut und ihm einiges an geheimnisvollen Ritualen und Geschichten anvertraut hätten. Bei einer seiner Kontaktpersonen bzw. Freunde handelt es sich gar um einen alten „witch-doctor“; auf Grund von dessen Praktiken, wie die Vergabe von (nicht christlichen) Talismanen, stellt dies eigentlich einen Widerspruch zu dem Glauben dar, den Dr. Bruner als Missionar vertreten müsste. Die Kenntnisse des Alten in Bezug auf die Gegebenheiten der Insel und die Welt des Übernatürlichen machen ihn jedoch zu einem nicht zu unterschätzenden Informanten und Helfer für Neil und Dr. Bruner; diese wollen Legendre endgültig das Handwerk legen. Neben dieser Akzeptanz des Übernatürlichen sucht Dr. Bruner jedoch eine rationale Erklärung für das Phänomen des Zombie und wird schließlich auch fündig. So hat er im „Code Pénal“ von Haiti anscheinend einen Artikel gefunden, der das Verabreichen von Substanzen, die einen Scheintod bewirken, als Mordversuch klassifiziert, und das Begraben der jeweiligen Opfer als Mord. Für Bruner ist dieser Artikel ein Hinweis darauf, dass die Existenz von Zombies weniger auf eine übernatürliche Macht zurückzuführen ist, als vielmehr auf den geschickten Einsatz potenter Nervengifte.

2.2.4. Fortsetzung

Auf Grund des finanziellen Erfolges wurde auch noch eine Fortsetzung des Filmes von Victor Halperin gemacht; *Revolt of the Zombies* (USA 1936) war jedoch nur lose mit *White Zombie* verbunden, und konnte auch bei weitem nicht an den Erfolg des Vorgängerfilms anknüpfen.

2.3. I Walked with a Zombie

„Von Beginn an strahlt *I Walked with a Zombie* eine seltsam schicksalsergebende, düstere Stimmung aus. Die Figuren scheinen es zu genießen, im Vergangenen zu verharren, untergangs- und todesverliebt.“⁶⁴

I Walked with a Zombie „ist ein B-Film von RKO aus der kurzen Phase der Zusammenarbeit zwischen Produzent Val Lewton und Regisseur Jacques Tourneur, die für ihre ästhetisch interessanten wie kommerziell erfolgreichen Filme berühmt wurden.“⁶⁵ In dieser tatsächlich sehr kurzen Zeit von weniger als einem Jahr konnten die beiden noch zwei weitere Filme verwirklichen: *Cat People* und *The Leopard Man*. Val Lewton wurde 1942 von RKO als Chef der Horrorabteilung angeworben, mit einem klaren budgetären Rahmen: keiner der produzierten Filme sollte mehr als 150.000 Dollar kosten. Bereits im gleichen Jahr verfilmte er mit Jacques Tourneur im Regiestuhl *Cat People*. Einerseits ist der Film von Interesse, weil er den sogenannten „Lewton-Bus“ in die Filmgeschichte einführte; dies bezeichnet das Phänomen, bei dem mit der Erwartung des Publikums gespielt wird, indem man eine extreme Spannung erzeugt und die ZuseherInnen damit rechnen, dass in jedem Moment etwas Schreckliches passiert, bevor mit einem erleichternden „Buh!“ sich die Spannung in Wohlgefallen auflöst. „Lewton-Bus“ deswegen, weil in der entsprechenden Szene in *Cat People* Alice scheinbar vor Irena flüchtet, spannungsgeladene Musik und passende Geräuschkulisse inklusive, bis – mit quietschenden Reifen ein Bus hält und Alice einsteigt, um nach Hause zu fahren. Eine Technik, die seither in verschiedensten Variationen in den unterschiedlichsten Filmen verwendet wurde, um das erwartungsvolle, gespannte Publikum an der Nase herumzuführen.⁶⁶

Cat People ist außerdem erwähnenswert, weil Lewton es schaffte, trotz des geringen Budgets nicht nur einen ästhetisch ansprechenden, sondern auch einen finanziell erfolgreichen Film zu produzieren; in den ersten beiden Jahren konnten rund vier

64 Nobert Grob, Ich folgte einem Zombie. In: Ursula Vossen (Hg.), Filmgenres. Horrorfilm, Reclam Stuttgart 2004, S. 122-127, hier: S. 122

65 Klippel 2010, S. 136

66 Vgl.: <http://www.imdb.com/title/tt0034587/trivia>, zuletzt abgerufen am 29. 01. 2013, 12:55 Uhr

Millionen Dollar eingespielt werden, was einerseits RKO aus einer finanziellen Misere rettete und es andererseits Lewton gestattete, seinen nächsten Film, *I Walked with a Zombie*, weitestgehend ohne Einflussnahme von Seiten der Produktionsfirma, nach seinen eigenen Vorstellungen zu verwirklichen.

Gleichzeitig ist der Film natürlich nicht unbeeinflusst durch die seit *White Zombie* etablierten Erzählstrukturen: „Alle Grundelemente des Zombie-Films finden sich auch in Tourneurs Film: Rassenthematik, Exotismus, weibliche Sexualität und soziale Grenzüberschreitung sowie die Mittler_infigur des_der Weißen, die die Schwarze Magie ausübt.“⁶⁷ Neben dem Einfluss, den Filmvorgänger auf die Erzählstruktur hatten, muss in diesem Zusammenhang auch erwähnt werden, dass die Geschichte lose auf *Jane Eyre* von Charlotte Brontë aus dem Jahre 1847 beruht.⁶⁸

2.3.1. Plot

Eine junge kanadische Krankenschwester, Betsy Connell, wird angeworben, um sich auf der Insel St. Sebastian um die wie ein Zombie agierende, psychisch kranke Jessica Holland zu kümmern. Die Patientin ist nicht Betsys einziges Problem; die Rivalität ihres Auftraggebers Paul Holland, dem Gatten von Jessica, und seinem Halbbruder Wesley Rand, der ein erhebliches Alkoholproblem hat, kommt erschwerend hinzu. Der behandelnde Arzt meint, Jessica sei an einem Tropenfieber erkrankt gewesen, das Teile ihrer Wirbelsäule beschädigt und sie in ihren geistigen Fähigkeiten beeinträchtigt habe; sie habe nun keinen eigenen Willen mehr, könne nicht mehr sprechen und nur mehr auf einfache Anweisungen reagieren. Bei ihrer Suche nach einer Erklärung für den Zustand bekommt Betsy aber auch eine alternative Möglichkeit präsentiert: Es handle sich bei Jessica tatsächlich um einen Zombie, wie eine der Bediensteten ihr verständlich zu machen versucht. Auf der Suche nach Hilfe beginnt Betsy sich immer mehr mit den Ritualen der indigenen Bevölkerung zu beschäftigen, und entschließt sich schließlich auf den Rat der Hausangestellten Alma hin, einen Houngan aufzusuchen. Auf ihrem Irrweg zum Hounfour begegnen Betsy und Jessica dem geheimnisvollen Carrefour, der sich als Wächter des heiligen Vodounortes herausstellt.

⁶⁷ Klippel 2010, S. 144

⁶⁸ Vgl.: Dendle 2001, S. 91 sowie Arno Meteling, *Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag Bielefeld 2006, S.111

Dort angekommen, stellt sich heraus, dass Mrs. Rand die Verantwortliche bei den Vodounritualen ist; sie sieht sie als Zugang zu den Einheimischen. Sie gesteht auch, dass sie ein Ritual durchgeführt hat, weil Jessica eine Affäre mit Wesley Rand hatte, während sie mit Paul Holland verheiratet war. Die Menschen im Hounfour sind davon überzeugt, dass Jessica tatsächlich ein Zombie sei; deshalb müsse sie getötet werden. Mit weiteren Ritualen wird dann Wesley dazu gebracht, Jessica zu töten und von ihrem Elend zu erlösen. Er trägt die Leiche ins Meer, um mit in den Tod zu gehen. Die Leichen werden geborgen und zum Anwesen von Paul Holland zurückgebracht; dieser legt in der Schlusszene noch tröstend die Arme um Betsy.

2.3.2. Inszenierung der indigenen Bevölkerung

Die Präsentation der schwarzen Bevölkerung von St. Sebastian in diesem Film verdient auf jeden Fall Erwähnung, da sie in dieser Form zu der Zeit herausragend ist:

„Die Welt der Schwarzen, und dies ist von nicht zu überschätzender Bedeutung, findet in *I WALKED WITH A ZOMBIE* tatsächlich eine Inszenierung und Ausarbeitung. Diese ist nicht rassistisch und damit einzigartig im klassischen Hollywood-Kino. Wenn die Schwarzen auch wie üblich die kleineren Rollen haben und hauptsächlich Bedienstete spielen, so werden ihre Figuren nie unterwürfig dargestellt oder lächerlich gemacht, werden weder infantilisiert noch dämonisiert.“⁶⁹

Dabei wird auch der Glaube dieser Menschen an Vodoun mit dem nötigen Respekt behandelt: „[...] Voodoo ist nicht mehr primitiver Kult, sondern eine populäre Religionsform und Teil einer selbstständigen Kultur“⁷⁰ - im Gegensatz zur üblichen zeitgenössischen Präsentation in Hollywoodfilmen, so wie es auch zum Beispiel in *White Zombie* der Fall war.

„Eine der interessantesten Figuren ist dabei der Zombie Carrefour. Mit seiner riesigen Gestalt und dem starren Blick der weit hervorstehenden Augen wirkt er Furcht erregend und gleichzeitig fast vertrauenswürdig.“⁷¹ Betsy und Jessica begegnen ihm auf ihrer Suche nach dem Hounfour, als sie in den weiten Feldern herumirren. Der

69 Klippel 2010, S. 148

70 Klippel 2010, S. 148

71 Klippel 2010, S. 148

Name Carrefour ist ebenfalls von Bedeutung: Einerseits ist es der französische Ausdruck für Kreuzweg. Die Figur repräsentiert also sinngemäß den Übergang zwischen Leben und Tod, aber auch zwischen der rationalen, Betsy Connell bekannten Welt und der neuen, mythischen. Carrefour ist zudem der Name eines Vodoun Loa⁷², der auch unter dem Namen Papa Legba bekannt ist. Ihm muss zum Beginn und zum Ende einer Zeremonie ein Opfer dargebracht werden. Er stellt die Verbindung zwischen der Welt der Menschen und der Welt der Loa her und ist somit der Vermittler zwischen diesen beiden Reichen, der das Tor zwischen ihnen bewacht. Die Figur wird dabei, obwohl vielleicht furchteinflößend, nicht als böse dargestellt: „What's most interesting about Carrefour is that he seems not so much an unholy monster as a natural part of the cane fields and sandy shore, themselves dark and mysterious – he is, as it were, an embodiment of the will of the natives and of the land itself, a will expressing disapproval of the moral trespasses of the decadent colonialists.“⁷³



Abb.: Carrefour erscheint vor Betsy und Jessica; er wirkt wie ein Teil der ihn umgebenden Landschaft

⁷² Davis 1988, S. 294

⁷³ Dendle 2001, S. 93

Insbesondere interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Figur des Calypsosängers, gespielt von dem aus Trinidad und Tobago stammenden Sir Lancelot, eigentlich Lancelot Victor Edward Pinard (1902 – 2001). Dieser singt in der Nähe von den in einem Café sitzenden Wesley und Betsy ein Lied über die Familiengeschichte der Rands. Als er, weil mit dem Rücken zu ihnen sitzt, erst zu spät bemerkt, dass Wesley anwesend ist, kommt er sich entschuldigen. „Die Entschuldigung ist dann aber keineswegs unterwürfig, sondern sehr formal, wodurch Wesleys Wut nur noch gesteigert wird: 'Believe me, Mr. Rand I never would sing that song if I'd known you were with a lady.'“⁷⁴

2.3.3. Kampf der Geschlechter

Wie auch in anderen Filmen dieser Zeit, und insbesondere in *White Zombie*, spielt hier die Thematik der Kontrollausübung über die Frau beziehungsweise die Fremdbestimmung ihrer Sexualität ebenso eine wichtige Rolle: „so war es doch wohl die Frau, die mit allen Mitteln von weiteren Grenzübertretungen abgehalten werden musste.“⁷⁵ Ähnlich wie bei *White Zombie* wird dies auch in *I Walked with a Zombie* durch den zombiehaften Zustand der weiblichen Figur erreicht, die damit zu einem willenlosen Individuum wird, wenn sich auch die Intentionen unterscheiden und in *I Walked with an Zombie* sich nicht so einfach einE SchuldigeR für den Zustand von Jessica ausmachen lässt: „Die Zombifizierung erfüllt also auch hier die Funktion, den Willen der Frau zu zerstören, um auf diese Weise ihre Sexualität unter Kontrolle zu bringen. Ob Ausbeutung oder Stillstellung der Sexualität erreicht werden sollen, ist letztlich nicht entscheidend; es geht vielmehr darum, sie als unabhängige Aktivität zu unterdrücken.“⁷⁶

Das Finale schließlich entwickelt sich zu einem „Happy End“ par excellence und führt zur „Wieder-Annäherung an die patriarchalen Geschlechterverhältnisse. Die 'unweibliche' Professionelle wird vom Irrweg der Geheim-Wissenschaft abgebracht und erinnert sich wieder der mütterlichen Tugenden, und die überfeminine Verführerin

⁷⁴ Klippel 2010, S. 149 f.

⁷⁵ Klippel 2010, S. 147

⁷⁶ Klippel 2010, S. 147

wird neutralisiert.“⁷⁷ Die Mutter, die alleine in der nahegelegenen Stadt lebt und zusätzlich noch als Ärztin tätig ist, muss eben diese Selbstständigkeit, zumindest bis zu einem gewissen Grad, aufgeben, um am neuen Glück ihres Sohnes teilhaben zu können. Jessica, die ihrem Herzen gefolgt ist, hat sich an ihrem ihr angetrauten Ehemann versündigt, indem sie ein Verhältnis zu seinem Halbbruder hatte; es wurde ihr nicht gestattet, sich aus dem Korsett der Ehe zu befreien. Und so war scheinbar nur ein Ausweg möglich: „Das melancholisch-romantische Versinken des Liebespaares im Meer ist ein Opfer für die Ordnung: Die Gesetzesübertreter_innen sind untergegangen, der älteste Sohn ist nun mit der treuen Krankenschwester vereint und hat seine Mutter für sich zurückgewonnen.“⁷⁸

3. Selbstfindung

Atomversuche und Verrückte Wissenschaftler

Das Kinopublikum war auch in den 1950er und frühen 1960er Jahren für Zombies zu begeistern. Wobei „Zombie“ in dieser Periode eine sehr weiche Bezeichnung ist; Peter Dendle stellt belustigt fest: „it's interesting to observe the range of creatures and altered states of consciousness that passed under the term „zombie“ in this period.“⁷⁹ Einige der „interessanteren“ Vertreter, die er präsentiert, finden sich zum Beispiel in *Zombies of the Stratosphere*, wo außerirdische Invasoren als Zombies bezeichnet werden; erwähnenswert sind hier außerdem die Unterwasserzombies in *Zombies of Mora-Tau*, die unter Drogen stehenden Protagonisten von *Teenage Zombies*, oder die untoten Fischmutantenmonster von *The Horror of Party Beach*. Die Liste reicht bis zu dem Film mit dem schier unglaublichen Titel *The Incredibly Strange Creatures who Stopped Living and Became Mixed-Up Zombies*, in dem – entgegen der Ankündigung – zu keiner Zeit jemand zu sehen ist „who Stopped Living and Became Mixed-Up Zombies“; soviel zu irreführenden Titeln von Filmen. Auch *Plan 9 from Outer Space* von Ed Wood stammt aus dieser Periode; in dem 1959 in die Kinos gekommenen Film versuchen Außerirdische mit Hilfe von einer Armee wieder zum Leben erweckter Toter

⁷⁷ Klippel 2010, S. 150

⁷⁸ Klippel 2010, S. 150

⁷⁹ Dendle 2001, S. 4

die Weltherrschaft an sich zu reißen; ganze drei Zombies konnten sie für diesen Plan 9 für ihre Zwecke rekrutieren. Dieses Machwerk verfügt neben einer haarsträubenden Story auch noch über interessante „Special Effects“, wie zum Beispiel die sichtbaren Schnüre an den Fliegenden Untertassen und das „fakest looking cemetery set ever built“⁸⁰, um nur die offensichtlichsten zu nennen. *Plan 9 from Outer Space* wird oft als der schlechteste Film aller Zeiten bezeichnet; doch gerade aus diesem Grund erfreut er sich inzwischen eines gewissen Kultstatus und wird immer noch gesehen. Der Regisseur Tim Burton hat dem Machwerk mit einem Film über den Film (*Ed Wood*, USA 1994) sogar sein ganz persönliches Denkmal gesetzt.

Trotzdem die allgemein in den USA verbreiteten Ängste dieser Zeit, wie der Kalte Krieg, und der in ihren Augen mit dem „Kommunismus“⁸¹ unweigerlich verbundene Verlust der Individualität⁸², auch immer wieder in den damaligen „Zombiefilmen“ vorkommen und dadurch interessante Thematiken und Zusammenhänge ergeben, soll hier nicht näher auf diese Periode eingegangen werden. Die Entwirrung der Produktionen in dieser im Hinblick auf Zombiefilme konfuse Zeit, und die Feststellung ob es sich nun um Zombiefilme handelt, soll anderen Interessierten überlassen werden.

4. Etablierung

Verwesende Leichen, untote Kannibalen & Gesellschaftskritik

Die bis heute vorherrschende filmische Präsentation von Zombies wurde in den späten 1960ern geprägt, einerseits durch den britischen Film *The Plague of the Zombies* aus dem Jahre 1966 und andererseits durch *Night of the Living Dead* von 1968. „*Plague* established the zombie's decaying appearance and nasty temper, while *Night*

80 Vuckovic 2011, S. 49

81 „Kommunismus“ wird hier deshalb apostrophiert, weil es sich, obwohl beide Großmächte es so bezeichneten, eigentlich meiner Meinung nach nicht um Kommunismus gehandelt hatte; eine passendere Bezeichnung wäre in meinen Augen „Realsozialismus“

82 Ein empfehlenswerter Film zum Thema „Verlust der Individualität“ in dieser Zeit ist zum Beispiel *Invasion of the Bodysnatchers* (Don Siegel, USA 1956), auch wenn es sich dabei streng genommen nicht um Zombies, sondern außerirdische Parasiten handelt

established its motives and limitations.“⁸³

Die visuelle Darstellung der Untoten in *The Plague of the Zombies* stellte in gewisser Weise einen Tabubruch dar; denn auch wenn Untote seit dem Anbeginn der Kinos zum Standardrepertoire des Horrorfilms gehören, sind diese niemals in einem verwesenden, verfallenen Zustand gezeigt worden, trotzdem sie bereits seit Jahrhunderten in einem Grab gelegen haben. Auch wenn es vorher schon verwesende Leichen in Filmen gab, wie zum Beispiel in der mexikanischen Produktion *The Aztec Mummy* aus dem Jahre 1957, so war es dem größeren Bekanntheitsgrad dieses englischen Films geschuldet, dass er bei der optischen Darstellung der Untoten für spätere Filme eine derartige Vorreiterrolle inne hatte.

Romero wiederum befreite die Zombies von ihren MeisterInnen; diese ersetzte er durch einen animalischen Trieb und eine ungezügelte Gier auf frisches Menschenfleisch. Die Zombies sind bei ihm tatsächlich tot, der Ursprung der Epidemie bleibt allerdings bis zu Romeros neuestem Film⁸⁴ ungewiss. Die selbst ernannten „Experten“ in den Filmen, die für die ProtagonistInnen immer wieder über das Radio oder das Fernsehen zu hören beziehungsweise zu sehen sind, können auch nur vage und sich gegenseitig widersprechende Vermutungen anstellen; so wird einmal die geheimnisvolle Strahlung einer Raumsonde, die von der Venus zurückgekommen ist, als Erklärung herangezogen, ein anderes Mal wird ein Virus als Auslöser angenommen. Die einzige Sicherheit, die besteht, ist, dass die Toten wieder auferstehen, und dass ein Biss durch einen Lebenden Toten tödlich ist und den Prozess der Verwandlung noch beschleunigt. Außerdem ist die einzige „Heilung“, die zur Verfügung steht, die Tötung des Zombies, und zwar durch die Zerstörung des Gehirns: „Erlösen kann man sie nur, wenn man akzeptiert, dass sie bereits gestorben sind, um ihnen somit beispielsweise durch einen gezielten Kopfschuss den Frieden zu geben.“⁸⁵

Diese beiden Filme stellten also die Eckpfeiler dar, auf die sich beinahe alle Filme, die danach kommen sollten, auf die eine oder andere Weise beziehen. Zombies wurden

⁸³ Dendle 2001, S. 6

⁸⁴ Zum Zeitpunkt der Entstehung dieser Arbeit: *Survival of the Dead*, 2009

⁸⁵ Florian Krautkrämer, A Matter of Life and Death. Leben und Tod im Zombiefilm. In: Michael Fürst, Florian Krautkrämer, Serjoscha Wiemer (Hg.), *Untot. Zombie Film Theorie*, Belleville Verlag München 2011, S. 19-36, hier: S. 23

von nun an meist als kannibalische Untote dargestellt, die zu kaum mehr als den allereinfachsten intellektuellen Leistungen fähig sind. Natürlich gibt es auch Variationen des von Romero begründeten Paradigmas: So lassen die Zombies in *Return of the Living Dead* aus dem Jahre 1985 Kopfschüsse relativ unbeeindruckt, was einen Protagonisten zu der erschütterten Feststellung brachte, dass in *Night of the Living Dead* Unwahrheiten verbreitet worden seien, obwohl sein Vorgesetzter ihn davon überzeugt hatte, dass der Film auf einer wahren Begebenheit basiert: „You mean the movie lied?!“

Auf jeden Fall handelt es sich meist um alleine vom kannibalischen Trieb gesteuerte, infektiöse Kreaturen; auch wenn die Ursache für ihren Zustand austauschbar ist, seien es nun medizinische oder militärische Experimente, eine ominöse Strahlung oder eine plötzlich auftauchende Krankheit.

Eine Ausnahme von der Regel im moderneren Zombiefilm ist *The Serpent and the Rainbow*, wo explizit auf die haitianischen Ursprünge des Zombies Bezug genommen wird; trotzdem es ein Spielfilm ist, wird hier versucht, sich relativ ernsthaft mit dem realen Zombiemythos auseinanderzusetzen. Der Film wirkt mit seinen apathischen, automatenhaften Zombies, die selbst eigentlich keine Gefahr für die Protagonisten darstellen, dem Ort der Handlung, der Verwendung von Voodoo Praktiken und eines zu Beginn geheimnisvollen Pulvers als Ursache für die Entstehung der Wandelnden Toten fast wie eine Remineszenz an die frühen Filme der 1930er und 1940er.

Auch in den letzten Jahren gab es hin und wieder Ausnahmen, so zum Beispiel *Una de Zombies*; hier sind die Zombies weder ansteckend noch sonderlich kannibalisch veranlagt oder in ihren geistigen Fähigkeiten eingeschränkter als zu ihren Lebzeiten. Sie sind außerdem wieder auf ihre Rolle als Erfüllungsgehilfen einer mächtigeren Person zurückgeworfen, wie es in den Filmen der 1930er und 1940er Jahre üblich war, in diesem Fall jedoch nicht eines Vampirs oder wahnsinnigen Wissenschaftlers, sondern des satanistischen früheren Religionlehrers der beiden Filmhelden, der mit seiner Armee der Untoten die Weltherrschaft an sich reißen will.

E.C. Comics:

Doch nicht nur die Charakterisierung der Zombies war neu, sondern auch ihre visuelle Präsentation bei Romero: sie zeigten eindeutig Anzeichen des körperlichen Verfalls; sie begannen nach ihrem Tod zu verwesen, und Romero scheute sich nicht, dies auch dem geneigten Kinopublikum zu zeigen. Neben den schon genannten filmischen Vorläufern ist aber auch die Wirkung der berühmt-berüchtigten E.C. Comics auf die Vorstellungskraft Romeros nicht zu unterschätzen. William Gaines hatte die Educational Comics von seinem Vater im Jahre 1947 übernommen und die Publikation von Titeln, die sich mit amerikanischer Geschichte oder biblischen Themen beschäftigen, fortgesetzt. Doch noch in den 1940ern begann er, Western, Krimis und Romanzen zu veröffentlichen; und ab 1950 eben auch Comics, die dem Horrorgenre zugerechnet werden. Die vorherigen *Crime Patrol* und *War against Crime* wurden zu *Crypt Terror* (nach drei Ausgaben wiederum umbenannt in *Tales from the Crypt*) und *Vault of Horror*; der Schwerpunkt wurde von Kriminalgeschichten auf Horrorstories verlagert. Die jeweiligen Künstler hatten eine gewisse Narrenfreiheit, konnten sich sowohl was die bildliche Darstellung anbelangt als auch inhaltlich fast uneingeschränkt entfalten (einige der Publikationen hatten einen durchaus ernstzunehmenden gesellschaftskritischen Hintergrund).

So konnte das Bild eines sichtbar verwesenden Leichnams schon in den 1950ern etabliert werden; zu einer Zeit also, wo es einerseits (noch) keine oder nur eine „ungenügende“ Kontrolle über die erscheinenden Comics gab, und es möglich war, solche subversiven Werke zu veröffentlichen - auch weil das Medium an sich nicht ernst genommen wurde. Andererseits war es zu dieser Zeit eben noch nicht denkbar, etwas Derartiges in Filmen zu zeigen. Die Unverletzlichkeit der menschlichen Würde und damit auch des menschlichen Körpers, auch über den Tod hinaus, war ein Paradigma, dass nicht in Frage gestellt wurde; die Darstellung verwesender Leichname wäre einem Tabubruch gleichgekommen. Diese Comics

„erfreuten sich in den 1950er Jahren bei den Jugendlichen höchster Beliebtheit, einerseits natürlich, weil sie schön blutig und geschmacklos waren, andererseits aber auch, weil sie gnadenlos satirische Abbildungen der Erwachsenenwelt mit all ihrer Heuchelei, ihren unter den Tisch gekehrten Konflikten und ihren Maskierungen waren. [...] E.C. Comics waren ideales Beweismaterial für die Anti-Comics-Kampagne des

Diese sollte 1954, als Antwort auf die immer größere Verbreitung der „Schundhefte“, zur Initiierung des „Comics-Code“ führen, und den Siegeszug der Comics bremsen. Die Wandelnden Toten waren in den Comics tatsächlich so präsent, dass sie im Comics-Code eigens erwähnt wurden: „Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, torture, vampires and vampirism, ghouls, cannibalism and werewolfism are prohibited“⁸⁷; zusätzlich wurden noch die „lurid, unsavory, gruesome illustrations“⁸⁸, die diese Comics so einzigartig gemacht hatten, verboten. Selbst die Verwendung der Worte „horror“ und „terror“ erweckte den Unwillen der Moralapostel und durfte in den Titeln der Werke nicht mehr erscheinen.⁸⁹ Diese Regelungen griffen, ähnlich dem „Hayes Code“ in der Filmbranche, stark in die künstlerische Freiheit der ComiczeichnerInnen und -autorInnen ein; *Tales from the Crypt* und *Vault of Horror* konnten nicht mehr fortgesetzt werden und wurden eingestellt.

Doch nicht nur die Darstellung der Untoten im Zustand der Verwesung stellten die Sehgewohnheiten der KinobesucherInnen auf eine harte Probe. Auch die Lieblingsbeschäftigung der Zombies wurde von Romero schon in seinem Debüt ausgiebig in Szene gesetzt: das Verspeisen von frischem Fleisch. Man sieht immer wieder, wie sie sich genüsslich kauend und schmatzend über die einzelnen Körperteile ihrer menschlichen Opfer hermachen; besonders verstörend wirken die Aufnahmen, in denen detailliert der Verzehr der Gedärme dargestellt wird. Das sollte auch eines der Merkmale der späteren Werke von Romero werden: die Zombies laben sich bevorzugt an den Innereien ihrer Opfer; die Darstellung davon wird auch mit den besseren technischen und finanziellen Möglichkeiten in seinen darauffolgenden Filmen zunehmend exzessiv und plastisch.

Trotzdem George A. Romero mit *Night of the Living Dead* den modernen filmischen Zombie-Mythos begründen und mit seinen nachfolgenden Werken ganz entscheidend

⁸⁶ Georg Seeßlen, George A. Romero und seine Filme, kuk Joachim Körber Verlag Bellheim 2010, S. 138

⁸⁷ Zitiert nach Vuckovic 2011, S.163

⁸⁸ Zitiert nach Vuckovic 2011, S.163

⁸⁹ Vgl.: Vuckovic 2011, S. 162 f.

mit beeinflussen sollte, werden interessanterweise die Wandelnden Toten in seinen Filmen nicht als Zombies bezeichnet. Der britische Film *Shaun of the Dead. A Romantic Comedy. With Zombies*, eine charmante Hommage an Romero und seine *Dead*-Trilogie, nimmt diese Tatsache liebevoll auf die Schippe, als Ed die Wandelnden Toten als Zombies bezeichnet und Shaun ihm untersagt, das Z-Wort zu benutzen, weil es lächerlich klinge.

4.1. Night of the Living Dead

„Romero is the Shakespeare of zombie film, and this is his *Hamlet*.“⁹⁰

Das Jahr 1968 markiert einen Wendepunkt in der Entwicklung des Genres: George A. Romeros *Night of the Living Dead* revolutionierte beinahe im Alleingang die gängige Vorstellung von Zombies. Wie oben erwähnt, befreite Romero die Untoten von den Ketten der Sklaverei, entfernte den sie kontrollierenden Meister. Sie wurden zu selbstständig agierenden Wesen, die keine gemeinsame Aufgabe, sondern ein gemeinsamer Trieb vereint: „Führungslosigkeit entspricht bei Romero aber nicht Ziellosigkeit; im Gegenteil könnte die Absicht seiner Untoten nicht eindeutiger sein. Er ersetzt die bis dato übliche Sklav_innentreue durch rigorosen Egoismus, der sich in drastischster Form ausdrückt: dem Fressen des Gegenübers.“⁹¹

Doch nicht nur in der Präsentation der Untoten sollte *Night of the Living Dead* sich als Meilenstein in der Kinogeschichte erweisen; Romero verstand es auch sonst ausgezeichnet, die Erwartungen des Publikums auf den Kopf zu stellen und mit diesen zu spielen, sowie Thematiken anzusprechen, die sonst im Kino nur wenig Platz hatten:

„Zunächst einmal ist *Night of the Living Dead* eine einzige Orgie der Tabu-Verletzungen: Der Kannibalismus, der lustvoll gefilmte Mutter- und Geschwister-Mord, die Zeichnung der Familie als Hort der Ausbeutung und Verlogenheit, die Ermordung des einzigen Helden durch eine Ordnungsmacht, die sich in Gesten und Worten als

⁹⁰ Dendle 2001, S. 121

⁹¹ Frank Neumann, Leichen im Keller, Untote auf der Strasse. Das Echo sozialer Traumata im Zombiefilm. In: Michael Fürst, Florian Krautkrämer, Serjoscha Wiemer (Hg.), *Untot. Zombie Film Theorie*, Belleville Verlag München 2011, S. 65-84, hier: S. 74

Abbildung der amerikanischen Militärs in Vietnam zu erkennen geben, die damals noch provokative Wahl eines schwarzen Helden – Romero benutzt zugleich das Genre um ein böses Bild seiner Gesellschaft im Krieg zu zeichnen, und er benutzt seine Geschichte, um die Konventionen des Genres zu unterlaufen (weder „Erlösung“ am Ende noch das Überleben des „tough guy“, keine „Jungfrau“, die gerettet wird, nicht einmal die Idee des Guten überlebt, die Zombies und ihre Gegner sind gleich unerträglich).“⁹²

Neben den oben genannten E.C. Comics ist einer der offensichtlichsten Einflüsse für George A. Romero sicherlich die postapokalyptische Vampirgeschichte *I am Legend* gewesen. Romero selbst bestätigt das sogar; wird er gefragt, woher er die Idee zu *Night of the Living Dead* genommen hat, so gibt er freimütig zu: „I stole it, from Richard Matheson.“⁹³ Tatsächlich gibt es einige Parallelen der beiden Settings. Beide Male verbarrikadieren sich ein beziehungsweise einige Überlebende in einem Haus, das von Untoten belagert wird. Und auch wenn Matheson seine Aggressoren als Vampire bezeichnet und diese auch einige der klassischen Schwächen aufweisen, wie zum Beispiel die Unverträglichkeit des Tageslichts, und auch wenn Romero seinerseits den Angreifern keinen Namen gibt, entspricht das Verhalten beider den inzwischen gängigen Vorstellungen von Zombies. Die geistigen Fähigkeiten sind jeweils ziemlich eingeschränkt, die Lust auf frische Nahrung ist beiderseits gegeben, und so rennen sie unaufhaltsam gegen die Barrikaden der Überlebenden an. Auch vermitteln Romero und Matheson hervorragend die Enge des den Menschen zur Verfügung stehenden gesicherten Raumes. Während in *I am Legend* das Eingesperrtsein mit der Einsamkeit einhergeht, sind es in *Night of the Living Dead* das kleine Haus und die nicht vorhandenen Ausweichmöglichkeiten, welche den Konflikt zwischen Ben und Harry erst zur Eskalation bringen.

4.1.1. Produktionsbedingungen

Romero, der eigentlich als Werbe- und Industriefilmer tätig war, schaffte es, zusammen mit einigen Bekannten, ein bescheidenes Budget für die Realisierung seiner Ideen für

⁹² Seeßlen 2010, S. 96 f

⁹³ Vgl.: Vuckovic 2011, S. 63

einen Spielfilm auf die Beine zu stellen⁹⁴. Der chronische Geldmangel schlägt sich auch in den Produktionsbedingungen nieder. Romero musste auf professionelle SchauspielerInnen weitestgehend verzichten; gedreht wurde immer nur an Wochenenden, wenn der Großteil der Filmcrew auch neben ihrem jeweiligen Brotjob Zeit hatte. Die Schauplätze der Handlung waren verständlicherweise ebenso begrenzt, lediglich ein Friedhof und ein Haus sind zu sehen; die beteiligten Filmschaffenden wohnten während der Dreharbeiten in ebenjenem Haus, in dem sich der Großteil der Geschichte abspielt. Auch wurde nicht zuletzt wegen des Geldmangels der Film in Schwarz-Weiß gedreht; zum damaligen Zeitpunkt fast schon ein Anachronismus, Kinofilme wurden doch meist schon in Farbe gezeigt.

Was auf den ersten Blick als Einschränkung wirkte, konnte aber unter Umständen zum speziellen Flair des Filmes beitragen. Dadurch, dass der Großteil der Handlung sich in zwei Räumen abspielt, musste man sich gezwungenermaßen mehr auf die Interaktionen der ProtagonistInnen untereinander konzentrieren, die beiden dominanten Akteure, Ben und Harry, müssen sich miteinander auseinandersetzen, es gibt keinerlei Ausweichmöglichkeit, der Konflikt *muss* stattfinden. Zusätzlich entsteht durch die Enge ein Gefühl von Eingesperrtsein, das nicht nur die ProtagonistInnen spüren, sondern auch vortrefflich den ZuseherInnen vermittelt wird; dieses Gefühl steigert sich im Verlauf der Handlung zu einer richtiggehenden Klaustrophobie, der unausweichliche Ausbruchsversuch muss also erfolgen, auch wenn er scheitern und schließlich zum Tod aller Beteiligten führen sollte.

Die kaum bis nicht vorhandene schauspielerische Erfahrung der DarstellerInnen schlägt sich leider ebenso im Film nieder; auch wenn weiter unten kritisiert werden wird, dass die Frauen im Film sich zu wenig in die Handlung einbringen, muss man fairerweise hinzufügen, dass dies von Romero so nicht unbedingt beabsichtigt war; die verfügbaren Schauspielerinnen konnten auch auf Grund mangelnder Kenntnisse beziehungsweise Talents nur begrenzt mit Text versehen werden.

94 Um genau zu sein 114.000 Dollar. Er konnte ungefähr 12 Mio. Dollar in den USA einspielen, sowie 30 Mio. Dollar in den internationalen Kinos. Durch die Unerfahrenheit der Beteiligten und schlecht verhandelte Verträge konnten sie jedoch an diesem doch etwas überraschenden finanziellen Erfolg nicht teilhaben, weshalb die meisten frustriert dem Filmschaffen den Rücken kehrten. Außerdem wurde verabsäumt, die Rechte am Film zu sichern, weshalb er bereits Public Domain ist.

Die Tatsache, dass der Film in Schwarz-Weiß gedreht wurde, war wiederum nicht nur aus der Not heraus entstanden. Romero merkte an, dass zwar die zeitgenössischen Kinofilme weitestgehend in Farbe gezeigt wurden; das Fernsehen im Allgemeinen und die Nachrichten im Besonderen wurden jedoch noch immer Schwarz-Weiß ausgestrahlt: „Its low budget imbued the film with a documentary, or *cinéma vérité*, esthetic similar to wartime newsreels of the day.“⁹⁵ Dem Film wird dadurch zusätzliche Authentizität verliehen: „*Night*, however, removed the campy and overly colorful silliness of previous graphic violence and presented it instead within a stark and harsh realism. The documentary-style filmmaking removed the distance between the audience and the savage cannibalism portrayed on the film.“⁹⁶ Diese fehlende Distanz bringt den gezeigten Horror eben näher an das Publikum, macht ihn unmittelbarer und die Bilder noch erschreckender. Vor allem die grobkörnigen Standbilder zum Schluss seien hier noch im Speziellen erwähnt; sie zeigen die Beseitigung der Leichen, haben dabei beinahe dokumentarischen Charakter; sie wirken, als hätte ein Kriegsreporter Fotos an eine Zeitung geschickt.

Night of the Living Dead war nicht nur zum Zeitpunkt seiner Entstehung von Interesse; er hat auch heute, knapp 45 Jahre später, kaum etwas von seiner Wirkung eingebüßt, und zwar einerseits als Schocker und Horrorfilm und andererseits als Kommentar auf die US-amerikanische Gesellschaft Ende der 1960er Jahre:

„Wurde Romeros Film wegen seiner drastischen Effekte und seines unerbittlichen Nihilismus zunächst von der Kritik als sadistisches Exploitation-Kino geißelt, mehrten sich schon bald jene Stimmen, die den Film als politische Metapher auf das krisengeschüttelte Amerika der späten sechziger Jahre begriffen. Es war die Zeit der Studenten- und Rassenunruhen, von Vietnam, exzessiver Polizeigewalt und der Ermordung Martin Luther Kings und Robert F. Kennedys. Tatsächlich wirkt die eingeschlossene Gruppe wie ein demographischer Querschnitt durch die amerikanische Gesellschaft, während draußen Horden schießwütiger Rednecks durchs Land ziehen und am Ende den schwarzen Helden Ben massakrieren.“⁹⁷

95 Vuckovic 2011, S. 65

96 Kendall R. Phillips, *Projected Fears. Horror Films and American Culture*, Praeger Verlag Westport, Connecticut 2005, S. 85

97 Kai Mihm, *Die Nacht der lebenden Toten*, in: Ursula Vossen (Hg.), *Filmgenres. Horrorfilm*, reclam Stuttgart 2004, S. 2004, S. 173-183, hier: S. 176

4.1.2. Plot

Zu Beginn des Filmes sieht man ein Geschwisterpaar, das mit dem Auto zu einem Friedhof außerhalb der Stadt unterwegs ist. Sie sollen auf die Bitte ihrer Mutter hin das Grab des Vaters besuchen; der junge Mann ist von dieser Verpflichtung nicht gerade begeistert und jammert, weil er lieber zu Hause bleiben wollte. Sie kommen am Friedhof an; er treibt dort seine Späße mit seiner Schwester, da sie etwas schreckhaft ist. Auf dem Weg zu ihrem Ziel kommt ihnen ein seltsamer Mann entgegen; dieser attackiert sie plötzlich und ohne Vorwarnung. Barbara kann sich mit Müh und Not in Sicherheit bringen, doch nur, nachdem ihr Bruder sie selbstaufopfernd gerettet hat. In ihrer Panik erleidet sie auf der Flucht einen Autounfall; das kaputte Gefährt zurücklassend, kann sie sich in ein verlassen wirkendes Haus in der Nähe flüchten. Kurz nach Barbaras Ankunft erscheint Ben, der sich ebenso dort einen Unterschlupf erhofft, wo er vor den seltsamen Angreifern sicher sein kann, die er bei einer Tankstelle angetroffen hatte. Er erzählt Barbara, während er mit Holzlatten die Eingänge des Hauses zu sichern versucht, dass er schon mehreren dieser Angreifer begegnet ist und sie ihm zudem vermutlich gefolgt sind; und tatsächlich tauchen immer mehr dieser wankenden, stöhnenden Wesen bei dem Haus auf. Es stellt sich außerdem heraus, dass die beiden nicht die einzigen waren, die sich hierher begeben hatten; im Keller haben sich noch ein junges Liebespaar sowie die Familie Cooper, bestehend aus Vater, Mutter und kleiner Tochter versteckt; das Kind wurde zuvor schon von einem der Angreifer gebissen. Zusammen versuchen sie nun, mehr über die Attackierenden herauszufinden und der Lage Herr zu werden; sie scheinen sich jedoch nicht einigen zu können, wie man dabei vorgehen solle. Der Familienvater will die Seinen auf keinen Fall in Gefahr bringen und ist davon überzeugt, dass der Keller der sicherste Ort ist, um die ganze Sache „auszusitzen“ und auf Hilfe von Außen zu warten. Ben ist andererseits der Meinung, dass es klüger wäre, das Haus so gut wie möglich zu sichern und im Erdgeschoss zu bleiben, da es im Keller keinerlei Fluchtmöglichkeiten gäbe, sollte doch etwas schief gehen. Zusätzlich gibt es im Erdgeschoss ein Fernsehgerät, was natürlich das Interesse aller weckt, da sie sich erhoffen, so mehr Informationen über die Angreifer zu erhalten. Sie erfahren, dass es an mehreren Orten ähnliche Vorkommnisse gegeben hat und dass bereits Gegenmaßnahmen eingeleitet wurden. Nach längeren Diskussionen einigen sie sich

dann doch darauf, dass sie versuchen sollten, auszubrechen. Der Versuch scheitert desaströs; das junge Liebespaar stirbt. Die Situation eskaliert; die kleine Tochter erliegt ihrer Verletzung, wird zu einem dieser untoten Wesen und tötet ihre Eltern. Barbara wird von ihrem wiederauferstandenen Bruder getötet; Ben schafft es in letzter Minute, sich im Keller zu verstecken, und obwohl er zuvor strikt dagegen war, erweist dieser Ort sich als letzte und sicherste Zuflucht. Inzwischen beginnen die staatlichen Gegenmaßnahmen; Aufräumtrupps, vor allem aus Freiwilligen bestehend, werden zusammengestellt und sollen die herumstreunenden Untoten gezielt mit Kopfschüssen vernichten – dies ist die einzige bekannte Methode, sie auszuschalten. Schließlich kommt die Miliz auch zu dem Haus, wo Ben sich versteckt hat; dieser befindet sich inzwischen, noch immer lebend und bei bester Gesundheit, nachdem die Belagerung durch die Untoten nachgelassen hat, wieder im Erdgeschoss. Die Milizionäre erblicken von draußen eine menschliche Gestalt im Fenster – und erschießen Ben mit einem gezielten Kopfschuss.



Abb. Selbst die amerikanische Kernfamilie bietet bei *Night of the Living Dead* keine Sicherheit mehr

4.1.3. Ben

„[...] at the time Romero was making his film race was a serious issue in America. The civil rights movement peaked in the 1960s, and achieved significant changes in America against segregation (which still existed in some states) and discrimination [...].“⁹⁸

Eine der interessantesten Figuren im ganzen Film ist mit Sicherheit Ben. **Dass** der Hauptprotagonist ein Afroamerikaner ist, dargestellt von Duane Jones, war zum Zeitpunkt der Entstehung doch noch eher ungewöhnlich. Im Drehbuch war ursprünglich kein Hinweis auf die Hautfarbe von Ben zu finden, und Duane Jones bekam laut Romero die Rolle, weil er schlichtweg der beste Schauspieler war den er kannte. Dies spricht für den Regisseur, der eben keinen Unterschied bezüglich der Vergabe der Rollen auf Grund der ethnischen Zugehörigkeit machte. Ben ist im gesamten Film der einzige afroamerikanische Charakter, der zu sehen ist: „That there are no other non-white characters in the film [...] means that a sense of difference surrounds Ben as the only non-white character.“⁹⁹ Auf Grund des schon vorher feststehenden Drehbuchs, und weil eben darin nicht von seiner Hautfarbe die Rede ist, spricht ihn interessanterweise auch keineR der ProtagonistInnen darauf an, aber: „Vielsagend ist auch, wenn Ben beschreibt, wie der Zombiemob lange Zeit einfach als feindliche Masse dagestanden und ihn angestarrt habe – sicher auch eine treffende Beschreibung, wenn es darum ginge, wie es ist, der Erfahrung eines rassistischen Blicks ausgesetzt zu sein.“¹⁰⁰

Trotzdem es so ursprünglich nicht geplant war, gewinnt durch die Tatsache, dass Duane Jones alias Ben Afroamerikaner ist, die Geschichte und die Interaktion der Charaktere untereinander zusätzlich an Tiefe: „[...] the spectacle of the Afro-American Ben surrounded by malevolent all-white zombies – and, come sunrise, all-white militia

98 Brigid Cherry, *Horror*, Routledge London New York 2009, S. 179

99 Cherry 2009, S. 178

100 Jakob Schmidt, Vom Entsetzen, einen Körper zu haben. Das bedrohte ich in George A. Romeros Zombiefilmen. In: Benjamin Moldenhauer, Christoph Spehr, Jörg Windszus (Hg.), *On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Argument Verlag Hamburg 2008, S. 84-99, hier: S. 98, Anm. 5

– at a time when civil rights protest was critical in America [...].“¹⁰¹ Vor allem auch die Konfrontationen zwischen Ben und Harry Cooper gewinnen an Schärfe. Ein schwarzer Held, der sich ohne zu zögern nicht nur der Gefahr der Untoten von draußen, sondern auch einem weißen, bigotten, rassistischen Familienpatriarchen drinnen stellt und diesem ordentlich die Meinung sagt. Ben stellt sich im Verlauf der Handlung tatsächlich als der Dominantere heraus; der Großteil der Überlebenden, die sich in der Hütte eingefunden haben, akzeptieren seine Führung und folgen seinen Vorschlägen. So setzt sich seine Idee durch, dass der Aufenthalt im mit Brettern gesicherten Erdgeschoss dem Eingesperrtsein im Keller vorzuziehen ist; als die Untoten die Barrikaden überwinden, soll jedoch der unsympathische Harry recht behalten: Der Keller ist für Ben, den einzigen Überlebenden, der letzte sichere Zufluchtsort. Er überlebt den Angriff; nicht aber die übermütigen und schießwütigen Milizen, die sich einreihen in der „[...] langen Geschichte rassistischer Lynchmorde: Der Schwarze Ben verschanzt sich mit der Weißen Barbara in einem Haus vor dem Zombiemob und erinnert darin nicht von ungefähr daran, dass der häufigste Vorwand für rassistische Lynchmorde war und ist, ein schwarzer Mann hätte Unzucht mit einer Weißen getrieben.“¹⁰² Mit den Standbildern im Abspann, die zeigen, wie die Untoten und auch Ben vollkommen entmenslicht wie Tierkadaver auf Haufen geworfen und verbrannt werden, bricht Romero noch einmal mit geltenden Erzähltraditionen. Der Held der Geschichte überlebt selbige nicht; das „Gute“ hat keinen Bestand, die Menschen selbst sind eigentlich keinen Deut besser als die Lebenden Toten: „Das Ende macht, weil das Geschehen an auch Weißen zugängliche Teilerfahrungen appelliert, die entsprechende Totalerfahrung rassistischer Diskriminierung zumindest ansatzweise vorstellbar.“¹⁰³

101 Richard J. Hand, Proliferating Horrors. Survival Horror and the *Resident Evil* Franchise. In: Steffen Hantke (Hg.), *Horror Film. Creating and Marketing Fear*, University Press of Mississippi 2004, S.117-134, hier: S. 129

102 Schmidt 2008, S. 91

103 Benjamin Moldenhauer, Christoph Spehr, Jörg Windszus, *Law of the Dead. 10 Thesen zum modernen Horrorfilm*. In: Dies. (Hg.), *On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Hamburg 2008, S. 6-19, hier: S. 16

4.1.4. Frauenbild

„They're coming to get you, Barbara!“

Das in *Night of the Living Dead* vermittelte Frauenbild entspricht ziemlich genau dem vorherrschenden zeitgenössischen; die weiblichen Charaktere sind an der Handlung eigentlich kaum beteiligt, ihre Partizipation ist nicht benötigt beziehungsweise erwünscht. Es gibt insgesamt drei ProtagonistInnen:

Barbara, die zu Beginn des Films mit ihrem Bruder zum Friedhof fährt, um das Grab des Vaters zu besuchen, überlebt den ersten Angriff eines Untoten nur knapp und entkommt in das rettende Häuschen. Nach diesen ersten Szenen, die sich hauptsächlich um ihre Flucht drehen, könnte man annehmen, dass sie eine der Hauptfiguren des Films ist und auch weiterhin Akzente in der Handlung setzen würde; doch kaum in der Sicherheit eines Gebäudes und in der Obhut eines männlichen Beschützers angelangt, ist nichts mehr von ihrem vorhin gezeigten Überlebenswillen übrig; sie sitzt nur mehr lethargisch und schweigsam herum, lässt willenslos alles mit sich geschehen. Selbst als ihr inzwischen verwandelter Bruder sie attackiert, leistet sie nur halbherzig Widerstand; sie wirkt eigentlich, als wäre sie schon zu dem Zeitpunkt, als sie in dem Haus ankommt, eine der Untoten.

Auch die beiden anderen weiblichen Figuren, Judy, die eine Hälfte des jungen Liebespaares und Helen, die Gattin von Harry Cooper, bringen sich kaum in die Geschichte ein. Einzig Helen ist noch einmal für die Entwicklung der Geschehnisse ausschlaggebend, als sie sich vehement der Anweisung ihres Gatten widersetzt, der aus Angst um seine Familie selbige im Keller vor den marodierenden Untoten verstecken will. Sie setzt sich mit ihrem Wunsch durch, zusammen mit den anderen im Erdgeschoss abzuwarten, vor allem weil sie sich durch das dort befindliche Radio beziehungsweise den Fernseher mehr über die Vorkommnisse zu erfahren erhofft; der Keller sollte zwar für Ben der letzte sichere Zufluchtsort werden, Helen jedoch wird dort vorher noch von ihrer eigenen infizierten Tochter in einer heute noch ziemlich verstörend wirkenden Szene getötet.

Etwas anders stellt sich die Charakterisierung der Protagonistinnen in dem Remake des Klassikers im Jahr 1990 dar. Der Film, produziert von John Russo, dem Co-Autor des Originals und bei dem vor allem als Special-Effects-Artist bekannte Tom Savini als Regie führte, kann zwar in vielerlei Hinsicht nicht mit dem großen Vorbild mithalten. Jedoch wurde die Rolle der Barbara neu konzipiert; sie ist nun, im Gegensatz zur Barbara aus dem Jahre 1968 eine starke, aktive Figur, die zudem am Schluss die einzige Überlebende ist, sehr zur Zufriedenheit von Romero, der es im Nachhinein bedauerte, sich im Original zu sehr auf die aktuelle Rassismusdebatte konzentriert zu haben und das dargestellte Frauenbild zu sehr außer Acht gelassen zu haben.¹⁰⁴

4.1.5. Night and 'Nam

Zur Zeit der Entstehung war *Night of the Living Dead* eine absolute Ausnahmeerscheinung, es war zu der Zeit für Romero nur gegen erheblichen Widerstand möglich, auf das Thema Vietnamkrieg anzuspielen.¹⁰⁵ So verbindet er hier auch Mediensatire mit der Kritik an diesem Krieg, „wenn der Fernsehmoderator sich einen Lapsus leistet und 'zum Oberkommando des Heeres nach Saigon' umschalten will.“¹⁰⁶ Vor allem die letzten Passagen des Films - in denen die waffenstarrende Redneck-Miliz die Wiesen und Wälder in der Umgebung durchkämmt, herumstreunende Untote beseitigt und eventuell als untot erscheinende Menschen, wie zum Beispiel den Afroamerikaner Ben, vorsichtshalber erschießt, bevor sie feststellt, ob er nicht doch ein Überlebender ist - wecken Assoziationen zur Vorgehensweise US-amerikanischer Soldaten in Vietnam. Auch die Standbilder zum Schluss, die zeigen, wie die Milizionäre die vernichteten Gegner mit Haken aufeinanderstapeln, um sie schließlich dem Feuer zu überantworten, erinnern unter anderem an die Schilderungen Tom Savinis in *American Nightmare*, wo er erzählt, dass die toten Vietcong nicht mit Händen berührt wurden, sondern mit Hilfe von Kabeln aufeinandergeworfen und begraben wurden. Da wie dort scheinen die Soldaten beziehungsweise Milizen ihren getöteten Gegnern gegenüber Berührungsängste zu haben; da wie dort werden die Toten dann nicht wie verstorbene Menschen, sondern wie Gegenstände behandelt.

104 Vgl.: Thomas Gaschler, Eckhard Vollmar (Hg.), *Dark Stars. Zehn Regisseure im Gespräch*, Belleville Verlag München 1992, S. 195

105 Vgl.: Gaschler, Vollmar 1992, S. 196

106 Seeßlen 2010, S. 97

4.1.6. Sequels und Remakes

Trotz der Kritiken bei seiner Veröffentlichung, die zu einem wesentlichen Teil eher negativ ausfielen, konnte sich *Night of the Living Dead* zuerst in Europa, dann auch verstärkt in den USA einer ernsthaften Beschäftigung mit seiner Thematik erfreuen. Er wurde nun nicht mehr einfach nur als Schocker abgetan, sondern seine gesellschaftspolitische Relevanz wurde erkannt und anerkannt. Das führte auch zur Aufnahme in die Sammlung des Museum of Modern Art im Jahr 1980¹⁰⁷; 1999 schließlich erklärte die Library of Congress den Film für „culturally, historically or aesthetically significant“¹⁰⁸ und fügte ihn der National Film Registry hinzu. Natürlich ist ein so großer Erfolg für Fortsetzungen und Nachahmungen prädestiniert. Dies sollte durch einen Fehler der Verantwortlichen erleichtert werden: war beim ursprünglichen Titel *Night of the Flesh Eaters* ein Copyright-Vermerk vorhanden, wurde auf diesen beim endgültigen Titel vergessen, weshalb der Film umgehend gemeinfrei wurde. Zusätzlich sicherte sich der Co-Autor John Russo die Rechte an dem Begriff „Living Dead“, weshalb es George A. Romero nicht möglich war, seine folgenden Werke mit diesem Titel zu versehen und sich auf „Dead“ beschränken musste. Die „offiziellen“ Fortsetzungen von Romero sind dementsprechend unter den Titeln *Dawn of the Dead*, *Day of the Dead*, *Land of the Dead*, *Diary of the Dead* und *Survival of the Dead* in die Filmgeschichte eingegangen. Romero selbst wirkte an dem Remake von *Night of the Living Dead* von Tom Savini 1990 mit. John Russo veröffentlichte 1999 seine *Night of the Living Dead 30th Anniversary Edition*, einen Recut der ursprünglichen Fassung, in dem er neu gefilmte Szenen hinzufügte. Unabhängig von irgendwelchen Beteiligten des Originals war es durch das fehlende Copyright verschiedensten Produktionsfirmen möglich, den Titel selbst zu bearbeiten; so entstanden beispielsweise colorierte Fassungen des Films. Auch in den letzten Jahren ließen es sich manche nicht nehmen, sich an dem Material zu vergreifen, wie der Film *Night of the Living Dead 3D* aus dem Jahre 2006 belegt.

107 Vgl. <http://www.moma.org/visit/calendar/films/565>, zuletzt abgerufen am 31. 01. 2013, 02:48 Uhr

108 <http://www.loc.gov/film/nfr99.html>, zuletzt abgerufen am 31. 01. 2013, 02:48 Uhr

4.2. Dawn of the Dead

„When there's no more room in hell, the dead will walk the earth“

Auch bei der Produktion von Romeros zweitem Film über die Invasion der Untoten sollten die Produktionsbedingungen durch die gegebenen Umstände beeinflusst werden. Er wurde von einem Bekannten aus seiner Zeit als Werbe- und Industriefilmer zur Besichtigung eines neuen, noch nicht eröffneten, riesigen Einkaufszentrums, damals eine hochmoderne Einrichtung, eingeladen. In seinen Gedanken formten sich die ersten Bausteine für eine Weiterführung seiner Geschichte von *Night of the Living Dead*; Romero flog nach Rom, um in Ruhe ein geeignetes Drehbuch auszuarbeiten. Er bemühte sich um eine Genehmigung für einen Dreh im Einkaufszentrum vor dessen Eröffnung; und tatsächlich wurde es ihm gestattet, wenn auch einzelne Läden aus Angst um ihren guten Ruf die Aufnahme ihrer Geschäftsnamen untersagt hatten. Dies führte wiederum dazu, dass bei entsprechenden Kameraeinstellungen immer peinlichst darauf geachtet werden musste, dass die Sicht auf die entsprechenden Geschäfte durch Objekte oder SchauspielerInnen verdeckt wurde. Außerdem begann mit diesem Film die Zusammenarbeit mit dem überaus talentierten Special-Effects-Artist und Maskenbildner Tom Savini, die es Romero ermöglichte, die Untoten und auch die ausgiebig inszenierten Gewaltszenen im Vergleich zu *Night of the Living Dead* ungleich professioneller, drastischer und wirkungsvoller darzustellen. Die Szenen wirken dabei schon fast übertrieben grauenvoll, der Einfluss der E.C. Comics auf Romero blitzt in dieser Produktion noch mehr als beim Vorgänger durch: „Mit seiner überaus bunten Farbpalette, den Unmengen an Kunstblut sowie den expressiven Bildkadrierungen erweist sich *Dawn of the Dead* als stark von der Ästhetik der legendären E.C. Comics mit ihren bunten, makaber-zynischen Horror-Welten geprägt, die Romero seit seiner Jugend liebt [...].“¹⁰⁹

Savini selbst meinte zu seiner Arbeit für den Film: „Much of my work for *Dawn of the Dead* was like a series of portraits of what I had seen for real in Vietnam. Perhaps that was one way of working out that experience.“¹¹⁰

¹⁰⁹ Mihm 2004, S. 177 f.

¹¹⁰ David J. Skal, *The Monster Show. A Cultural History of Horror*, Faber and Faber New York 2001, S. 311

Passend zur Feststellung, dass der Film ziemlich farbenfroh ist, sind die Untoten in *Dawn of the Dead* allesamt „ridiculous blue-skinned zombies“¹¹¹. Das mag eventuell irritierend wirken, doch so „ridiculous“ ist das nicht. Und Savini scheint dies nicht um der Filmästhetik Willen gemacht zu haben, sondern sich tatsächlich auf seine Erlebnisse als Kriegsberichterstatte in Vietnam und seine Erfahrungen mit realen Leichen zu stützen. Die Darstellung deckt sich mit den forensischen Erfahrungen, die der Kriminalbiologe Mark Benecke gemacht hat. Die charakteristische Hautfärbung entsteht zum Beispiel durch Bakterien, die in ziemlich kurzer Zeit die Haut der Verstorbenen verfärben und auch für den typischen Leichengeruch verantwortlich sind, wie Benecke am Beispiel eines Untoten aus *Dawn of the Dead* ausführt.¹¹²

Der Film sollte jedoch nicht nur bei Gorehounds¹¹³ zu Begeisterungstürmen führen; unerwarteterweise sprach er auch ein Publikum an, das sich normalerweise überwiegend den Art-House-Filmen von Godard oder Ähnlichem widmet; sicherlich nicht zuletzt auf Grund seines doch sehr gesellschaftskritischen Impetus: „Its [*Night of the Living Dead*, Anm.] post-Vietnam sequel was a remarkably different film in sensibility and execution, more complex, sardonic and cynical. A razor edged social satire, *Dawn of the Dead* peopled a shopping mall with flesh-eating zombies, an indelible image of consumerism gone mad.“¹¹⁴ Von Kritik und Publikum gleichermaßen geschätzt, wusste Romeros Film auch an den Kinokassen zu überzeugen; bei einem Budget von 650.000 US-Dollar konnten ungefähr 55 Millionen eingespielt werden.

Interessant im Zusammenhang mit der Produktion ist außerdem die Tatsache, dass Dario Argento, der Produzent, auch die Vermarktung des Filmes für Europa übernommen hat. Mit Romeros Einwilligung hat er nicht unerheblich in die

¹¹¹ Vuckovic 2011, S. 77

¹¹² Vgl.: Thomas Knieper, Florian Krautkrämer, Psychopath_innen sind nichts anderes als kultivierte Zombies. Die Genese und Genealogie des Zombie-Mythos in naturwissenschaftlicher Perspektive. In: Michael Fürst, Florian Krautkrämer, Serjoscha Wiemer, Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2011, S. 275-286, hier: S. 282

¹¹³ Bezeichnung für die Hardcorefans von Gore- und Splattermovies; vgl.:

<http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/gorehound>, zuletzt abgerufen am 30. 01. 2013, 14:15 Uhr

¹¹⁴ Skal 2001, S. 309

Präsentation des Filmes eingegriffen. Darauf vertrauend, dass er die Sehgewohnheiten und die Erwartungen des europäischen Publikums besser kennen würde, hat er das Material so umgeschnitten, dass die „Action“ mehr im Vordergrund steht; diese Version wirkt schneller und kompromissloser als die amerikanische. Unter anderem auch, weil Argento auf die beruhigenden Kaufhausmelodien des Originals verzichtete, die auf bitterböse Art und Weise die Gewaltszenen kontrastieren oder auch unterstreichen: „Fast clowneske Züge signalisiert die im Film verwendete Musik, zum Beispiel die deplatziert wirkende Musik im Kaufhaus, die eigentlich früher den Einkauf der Besucher stimulieren sollte und nun den Fresstrieb der Lebenden Toten mit unangebrachten Tönen untermalt.“¹¹⁵ Diese Satire auf den Konsumismus hätte jedoch im zeitgenössischen Europa kaum funktioniert, Einkaufstempel der gezeigten Art inklusive der immer gleichartigen Musik und den damit verbundenen Assoziationen gab es hier eigentlich noch nicht. Darum ist es verständlich, dass Argento für seine eigene Version die Musik der Progressive-Rock-Band „Goblin“ verwendete, auch um die Action noch mehr zu unterstreichen. Der Erfolg sollte ihm recht geben: *Dawn of the Dead* wurde in Europa vom Publikum begeistert aufgenommen.

Dawn of the Dead kam 1978 in Italien unter dem Titel *Zombi* in die Kinos; der italienische Regisseur Lucio Fulci sollte kurz darauf seine eigene Vision einer Zombieepidemie verwirklichen, wobei es ihm durch eine rechtliche Lücke möglich war, den Film als *Zombi 2* zu betiteln, was dem Publikum wohl einen Zusammenhang mit Romeros Werk suggerieren soll. Und obwohl Fulci betont, dass er mehr von *I Walked with a Zombie* denn von *Dawn of the Dead* inspiriert gewesen sei, so sind die Zombies bei ihm zwar wie in dem Klassiker der 1940er in der Karibik beheimatet, jedoch Kannibalen wie in den Filmen Romeros; sie schlagen also gleichsam eine Brücke zwischen altem und neuem Zombiemythos.¹¹⁶ Die KinobesucherInnen wurden für fehlenden kritischen Subtext mit aufregenden Goreeffekten entschädigt; der Film war in Italien sogar erfolgreicher als das amerikanische Vorbild und damit auch der

¹¹⁵ John McFarland, Profane Apokalypse. George A. Romeros DAWN OF THE DEAD. In: Julia Köhne, Ralph Kuschke, Arno Meteling (Hg.), *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*, Bertz + Fischer Berlin 2005, S. 29-46, hier: S. 31

¹¹⁶ Vgl.: Vuckovic 2011, S. 78

Auslöser für die Ära der italienischen Zombiemovies der 1980er¹¹⁷.

Zusätzlich zu diesen Auswirkungen auf die italienische Filmproduktion sollte der Film auch im neuen Jahrtausend nicht vergessen werden: 2004 kam ein Remake von Zack Snyder in die Kinos, welches jedoch bis auf den Titel und den primären Handlungsort, das Einkaufszentrum, kaum etwas mit dem Original zu tun hat. Auch die bei Romero so prägnante Konsumkritik wird auf Kosten der Schockeffekte und der Action hintangestellt und findet kaum Platz.

4.2.1. Plot

Die Epidemie, die in *Night of the Living Dead* ihren Anfang genommen hatte, ist in *Dawn of the Dead* eskaliert. Sie beschränkt sich nun nicht mehr nur auf die ländlichen Gebiete, sondern hat auch auf die Städte übergreifen. Ein Verkehrsreporter, Stephen, seine Freundin Francine sowie die beiden Mitglieder einer SWAT-Einheit¹¹⁸, Peter und Roger, beschließen mit einem Hubschrauber zu flüchten und sich an einem sichereren Ort niederzulassen. Obwohl so nicht geplant, finden sie in einem von allen Lebenden verlassenem Einkaufszentrum Unterschlupf. Sie beschließen zu bleiben; immerhin gibt es hier alles, was sie zum Überleben brauchen - beziehungsweise für ein angenehmes Leben haben wollen - im Überfluss. Es gelingt ihnen, die Eingänge des Gebäudes zu verbarrikadieren und die darin befindlichen Untoten systematisch auszuschalten. Sie können nun die Früchte ihrer Bemühungen genießen und schwelgen in den Genüssen des Konsumtempels.

Roger erliegt einem Biss, den er sich bei der Verbarrikadierung des Einkaufszentrums zugezogen hat. Und auch für den Rest der Gruppe sind die sorgenfreien Zustände im Shoppingparadies leider nicht von Dauer; eine marodierende, plündernde Bikergang hat das Einkaufszentrum als ihr nächstes Ziel auserkoren. Diese dringen gewaltsam in das Gebäude ein und zerstören dabei die Barrikaden; mit ihnen strömen unzählige Untote hinein. Obwohl Peter darauf drängt, sich zu verstecken und den Angriff in Sicherheit auszusitzen, ist Stephen ob des Eindringens der Biker, diesen Raubrittern

¹¹⁷ Vgl. Slater 2006

¹¹⁸ SWAT bezeichnet eine US-amerikanische Spezialeinheit und steht für Special Weapons and Tactics; vgl.: <http://en.wikipedia.org/wiki/SWAT>, zuletzt abgerufen am 27. 01. 2013, 15:45

der Postapokalypse, in „sein“ Reich so erbost, dass er meint, zurückschlagen zu müssen. In dem entstehenden Chaos wird er schließlich getötet; und obwohl Peter die Plünderer durch einige gut platzierte Schüsse dazu bewegen kann, das Einkaufszentrum wieder zu verlassen, ist schon alles verloren; die Untoten überrennen alle Sicherheitsvorkehrungen, sie erobern das Gebäude wieder für sich. Peter und Francine entkommen im letzten Moment mit dem Hubschrauber, ein unbekanntes Ziel vor Augen.

4.2.2. Dawn of the Consumers

„The consumers' urge to possess and the living deads' appetite for human flesh derive, it seems, from the same brain stem.“¹¹⁹

Eine der naheliegendsten Möglichkeiten *Dawn of the Dead* zu lesen, ist ihn als George A. Romeros Kritik an der schranken- und gedankenlosen Konsumgesellschaft der damaligen Zeit zu sehen: „Romero's criticism of consumer culture is blissfully obvious. Zombies of all shapes and sizes (and religions) roam the mall, bargain hunting and listening to Muzak.“¹²⁰ Die wirtschaftlich angespannte Situation der vorherigen Jahrzehnte war offensichtlich überwunden, die Menschen gaben sich dem guten Leben hin und genossen die Luxusgüter, die der Konsumgesellschaft Amerikas zur Verfügung standen. Die Gier nach immer neuen Gütern, der Kaufrausch, Shopping als Selbstzweck; all das scheint Romero ein Dorn im Auge gewesen zu sein. Und so kam ihm, wie oben schon erwähnt, bei Besichtigung eines noch nicht eröffneten Kaufhaustempels die Idee für das Drehbuch von *Dawn of the Dead*, einer Parabel auf die Habgier der Menschen.

Auch den ProtagonistInnen wird beim Beobachten der Untoten scheinbar immer bewusster, dass diese nicht nur automatenhafte Wesen sind, sondern den Menschen vielleicht ähnlicher, als ihnen selbst lieb ist; oder andersherum: die Menschen sind möglicherweise zombiehafter, als ihnen lieb ist. Als Francine die Frage in den Raum

119 Linda Badley, *Film, Horror and the Body Fantastic*, Greenwood Press New York 1995, S. 75

120 Joseph Maddrey, *Nightmares in Red, White and Blue. The Evolution of the American Horror Film*, Jefferson, Mc Farland North Carolina 2004, S. 126; Muzak ist die Bezeichnung für Fahrstuhl-, Kaufhausmusik oder ähnliches, benannt nach einem der wichtigsten Distributoren solcher Musik; vgl.: <http://de.wikipedia.org/wiki/Muzak>, zuletzt abgerufen am 27. 01. 2013, 14:15

stellt, warum die Untoten zum Einkaufszentrum kommen, meint Stephen, es sei so etwas wie „some kind of instinct. Memory of what they used to do. This was an important place in their life.“ Die Untoten werden also laut Stephen durch ihren Instinkt gesteuert.

„Wenn in Bezug auf Zombies von Trieben oder Instinkten die Rede ist, drängt sich schnell die Assoziation von etwas Biologischem auf, zum Beispiel im Sinne einer animalischen Befriedigung primärer Bedürfnisse nach Essen. Doch die Zombies brauchen kein Essen, um weiterexistieren zu können. Dies ist insofern mit dem Shoppen zu vergleichen, als dass man meist nicht shoppen geht, weil man Dinge braucht, sondern aus Vergnügen oder Gewohnheit.“¹²¹

Verfolgt man diesen Gedanken weiter, ergibt sich daraus beinahe unweigerlich die Annahme, „dass auch lebendige Menschen beim Besuch des Einkaufszentrums nichts anderem als einem kopflosen animalischen Instinkt folgen.“¹²²

Doch auch die Lebenden, die sich, nachdem sie das Gebäude von herumstreunenden Untoten befreit haben, über die Güter des Einkaufszentrums hermachen und ihr Versteck mit allen möglichen sinnvollen und sinnlosen Sachen vollstopfen, müssen mit der Zeit erkennen, dass Konsumgüter alleine auch nicht glücklich machen. Stephen stellt sich der plündernden Motorradgang entgegen, weil es schließlich, wie er meint, „seine“ Waren sind, die gestohlen werden: „It's ours. We took it. It's ours.“ Diese Habgier und Dummheit bezahlt er mit seinem Leben.

In einer absurd anmutenden Szene wird ein Untoter gezeigt, der im dekorativen Springbrunnen im Eingangsbereich der Shopping Mall sitzt und die darin liegenden Münzen mit beiden Händen herausfischt, ganz so, als könne er sich daran erinnern, dass diese in einer vergangenen Zeit einmal von Wert gewesen sind. Gleichzeitig lässt er die Münzen durch seine Finger wieder in den Brunnen zurückgleiten, als würde er sich der Sinnlosigkeit dieser Gegenstände bewusst werden; sie haben ihren Wert längst

121 Michaela Wunsch, Zombies unter Einfluss des Todestrieb. In: Michael Fürst, Florian Krautkrämer, Serjoscha Wiemer (Hg.), *Untot. Zombie Film Theorie*, Belleville Verlag München 2011, S. 181-194, hier: S. 182

122 William S. Larkin, „Res Corporealis“ - Körper, Zombies und Personen. In: Richard Greene, K. Silem Mohammad (Hg.), *Die Untoten und die Philosophie. Schlauer werden mit Zombies, Werwölfen und Vampiren*, Klett-Cotta Stuttgart 2010, S. 36-53, hier: S. 50

eingebüßt. Parallel dazu gehen Stephen und Peter, nachdem sie das Einkaufszentrum von den Untoten befreit haben, in die dort befindliche Bank und räumen die Kassen leer – man kann ja nie wissen. Sie klammern sich noch immer, in sinnloser Weise, an eine frühere Gesellschaftsordnung, die zu einem nicht zu vernachlässigenden Teil durch den Besitz von Geld bestimmt war.

Die Untoten als KonsumentInnen sind vor allem am Schluss des Filmes zu sehen; sie machen sich über Mitglieder des Motorradgangs her, stillen ihre Gier nach frischem Fleisch: „The zombie potlatch marks a democratic, communal leveling of all individual distinctions; it is an ephemeral instant of universal participation and communication.“¹²³ Es wirkt, als spielten sie noch mit den übrigen Leichenteilen, nachdem die Gier bereits befriedigt und die Gemeinschaft der Untoten gefestigt ist. Shopping und Entertainment in einem...



Abb.: Francine, Peter, Stephen und Roger sinnieren nach ihrem Kaufrausch über die Natur der Untoten

123 Steven Shaviro, *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press Minneapolis London 1993, S. 103; ein Potlatch ist ein Fest des Schenkens und des gemeinschaftlichen Festmahls einiger indigener Gesellschaften im Nordwesten Amerikas mit hohem rituellen Stellenwert. Vgl. z.B.: William E. Simeone, *Rifles, Blankets and Beads. Identity, History and the Northern Athapaskan Potlatch*, Norman, Oklahoma 1995; Sergej B. Kan, *Symbolic Immortality. The Tlinglit Potlatch of the Nineteenth Century*, Washington 1993

Wunderbar unterstrichen wird die Parallele in der Dokumentation *American Nightmare*, in der Bilder aus *Dawn of the Dead*, wo Untote über Überlebende herfallen und zerfleischen, und reale Aufnahmen von einem Kleidungsabverkauf changieren. Die Gemeinsamkeiten zwischen den gierig alles verschlingenden Untoten und den gierig alles kaufenden Konsumenten erscheinen so noch offensichtlicher. Und auch einer der Protagonisten im Film, Peter, scheint das schließlich auch begriffen zu haben. Auf die Frage von Francine - „What the hell are they?“ - antwortet er, in Gedanken versunken: „They're us. That's all.“ Die Untoten werden nicht als Fremdkörper in dieser Welt wahrgenommen, sondern sind integraler Bestandteil dieser Gesellschaft, scheinbar auch in den Augen der ProtagonistInnen: „Romero's zombies seem almost natural in a society in which the material comfort of the middle class coexist with repressive conformism, mindnumbing media manipulation, and the more blatant violence of poverty, sexism, racism, and militarism.“¹²⁴

4.2.3. Soziale Interaktion

„When the dead walk, Señores, we must stop the killing, or we lose the war.“

Auch in *Dawn of the Dead* spielt die ethnische Zugehörigkeit der Figuren teilweise eine Rolle. So ist zu Beginn, als die SWAT-Einheit, bei der Peter und Roger Mitglieder sind, ein Haus stürmen soll, ein Kollege dabei, der seine Ansichten lauthals kundtut; er will diesen „lowlife little Puerto Rican and nigger asses“ die Hölle heiß machen. Nach dem ersten Feuergefecht macht er sich daran, im Haus auf wehrlose Menschen zu schießen; er dreht komplett durch, um es salopp auszudrücken. Auch das Eingreifen Rogers kann ihn nicht stoppen; Peter erschießt den außer Kontrolle geratenen Kollegen, dessen rassistischen Äußerungen und Taten fordern schließlich doch noch ihren Tribut.

Auch ist in diesem Film wieder ein Afroamerikaner eine der Hauptfiguren; diesmal wurde Peter jedoch bewusst so besetzt, nicht zufällig, wie es in *Night of the Living Dead* der Fall war. Peter sieht sich nicht mehr solchen Problemen ausgesetzt wie sein

124 Shaviro 1993, S. 83

Vorgänger Ben. Er muss sich nicht mit einem arroganten WASP¹²⁵ herumschlagen und ist auch nicht der Willkür der Staatsgewalt ausgeliefert, deren Vertreter beziehungsweise Helfer sicherheitshalber auf ihn schießen, sei er nun untot oder nicht. Im Gegenteil: Peter ist selbst als Mitglied einer SWAT-Einheit Vertreter der Staatsgewalt. Und als die Gruppe vom Hubschrauber aus Milizen ähnlich denen sieht, die Ben in *Night of the Living Dead* das Leben gekostet haben, bekommt das Publikum diese näher zu Gesicht; mit Bierdosen in der einen und einer Waffe in der anderen Hand, machen sie im Auftrag der Regierung Jagd auf die Lebenden Toten. Die Szene wirkt wie ein Volksfest, es wird aus Spass oder auch aus Langeweile getötet; Skrupel kennen diese Menschen keine. Stephen kommentiert die Situation passend: „Those rednecks are probably enjoying the whole thing.“

Wie weiter oben erwähnt, scheint sich Romero der problematischen Darstellung der weiblichen Charaktere in seinem Erstlingswerk, zumindest im Nachhinein, durchaus bewusst gewesen zu sein. Sie waren nur passive Figuren am Rande der Handlung, die sich so gut wie gar nicht einbringen konnten. Nicht erst mit Tom Savinis Remake wollte er diese schiefe Optik gerade rücken; schon bei seinem zweiten *Dead*-Film wird die Protagonistin Francine aktiver und partizipierender dargestellt, als es ihre Vorgängerinnen in *Night of the Living Dead* je gewesen sind.

Dabei macht sie im Laufe der Handlung natürlich auch eine Entwicklung durch, die hier in einem kurzen Abriss dargestellt werden soll. Schon zu Beginn in der Fernsehstation fällt auf, dass Francine hier in ihrer Berufsausübung gezeigt wird; sie wird als eine selbstständige Frau präsentiert, die nicht auf den Verdienst eines Mannes angewiesen ist. Sie ist auch selbstbewusst in ihrer Tätigkeit, und widersetzt sich standhaft einer Anweisung von ihrem Vorgesetzten. Dieser ist trotz der außer Kontrolle geratenen Epidemie nur an hohen Einschaltquoten interessiert, will unter allen Umständen laufend die Standorte von Rettungszentren eingeblendet haben, obwohl die Daten hoffnungslos veraltet sind, eine Vielzahl der Rettungszentren inzwischen von den Untoten überrannt wurden und damit eventuelle Hilfesuchende in den sicheren Tod geschickt werden. Francine unterbricht deswegen eigenmächtig die Sendung

125 White Anglo-Saxon Protestant. Steht für den stereotypen weißen, konservativen Mittelstandsmenschen in den USA, vgl.: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/Wasp>, zuletzt abgerufen am 30. 01. 2013, 14:15 Uhr

dieser Daten und setzt sich so gegen ihren Vorgesetzten durch. In dieser Szene blitzt außerdem ein weiteres Mal wieder einmal die typische Mediensatire des Regisseurs durch: während der Programmcchef nur an der Quote interessiert ist, geht er sogar das Risiko ein, für den Tod von unschuldigen Menschen verantwortlich zu sein; gleichzeitig ermahnt es die ZuseherInnen, nicht alles, was im Fernsehen gesendet wird, einfach für bare Münze zu nehmen.

Im Hubschrauber wird Francine von Peter gefragt: „Is he [Stephen, Anm.] your man?“, worauf sie nur, fast belustigt antwortet: „Most of the time, yeah.“ Auch dadurch wird der Eindruck ihrer Unabhängigkeit unterstrichen; sie ist nicht auf eine fixe Beziehung, schon gar nicht auf einen Ehemann angewiesen, trotzdem sie, wie sich später herausstellen sollte, schwanger ist.

Bei einem Zwischenstopp zum Betanken des Helikopters wird die Gruppe von Untoten angegriffen; Stephen, der sich selbst nicht so richtig zu wehren weiß, fordert Francine auf, zu fliehen. Sie bleibt jedoch wie angewurzelt stehen, als wüsste sie nicht so recht was sie tun solle. Sie scheint hin- und hergerissen; weder läuft sie weg und zeigt so ihre Angst und das von ihr erwartete Verhalten, noch kann sie sich an dieser Stelle dazu entschließen, aktiv in den Kampf einzugreifen und Stephen zu helfen.

Eine weitere interessante Szene ergibt sich, als Peter und Roger beginnen, die Geschäfte im Einkaufszentrum zu erkunden und eine erste „Shoppingtour“ planen. Sie lassen Francine zurück, um den schlafenden Stephen zu beschützen. Kaum erwacht, nimmt er Francine die Waffe ab, schwächt somit ihre Position ihm gegenüber wieder ab. Seiner bereits angeschlagenen Männlichkeit hilft das jedoch auch nicht wirklich weiter, kann er sich doch trotz Waffen nur mit viel Glück gegen einen Untoten wehren; Francine hingegen muss ohne Waffen erfinderisch sein, um sich einen Angreifer vom Leib zu halten, auch wenn sie in letzter Instanz trotzdem von den zurückkehrenden Männern gerettet wird.

Bezeichnend ist auch eine Szene am gleichen Abend, als sich herausstellt, dass Francine schwanger ist. Peter fragt Stephen, ob er das Ungeborene abtreiben lassen wolle; über ihren Kopf hinweg wird hier über ihren Körper entschieden. Das wirft sie

Stephen dann aber auch vor: „Nobody cares about my vote.“

Am nächsten Morgen erklärt sie den zurückkehrenden Männern beinahe süffisant, sie hätte ihnen gerne Kaffee und Frühstück bereitet, hätte sie die erforderlichen Gerätschaften gehabt. Im selben Augenblick stellt sie jedoch fest, dass sie auf keinen Fall anders behandelt werden will als die anderen drei: „There's four of us, okay?“ Sie will an allen Entscheidungen gleichberechtigt beteiligt sein und nicht nur im Versteck auf ihre Rückkehr warten und Essen bereiten. Außerdem fordert sie von Stephen ein, dass er sie in der Steuerung des Helikopters unterrichten soll; und sie will im Umgang mit einer Waffe trainiert werden, sowie nie wieder ohne eine Waffe alleine gelassen werden. Sie fordert also ihr Recht auf Mitsprache und Selbstständigkeit, sie emanzipiert sich hier von ihrer Abhängigkeit von den männlichen Protagonisten. Auch in ihrer Ablehnung des Heiratsantrags durch Stephen, bei einem romantischen Dinner später im Film, spiegelt sich ihre Unabhängigkeit wider; sie ist nicht auf einen Ehegatten angewiesen, um selbst in dieser schwierigen Zeit zu funktionieren.

5. Übertreibung

Action, Splatter, Persiflagen – das Ende eines Genres?

Die 1980er und frühen 1990er Jahre waren gekennzeichnet durch eine Unzahl von Filmen, die das Genre nicht mehr ganz so ernst nahmen, und die nicht so sehr den gesellschaftspolitischen und -kritischen Impetus, der in den Filmen von Romero immer wieder auszumachen ist, beinhalten; auch die düstere und apokalyptische Grundstimmung von Romeros Werken findet oft keine Entsprechung. Teilweise wollen diese Filme auch nicht einmal in erster Linie Horror erzeugen, sondern Splatter- und Goreeffekte alleine wegen der Möglichkeit der Darstellung und der Freude an der Übertreibung einsetzen; ein neues Subgenre ist entstanden: Fun-Splatter oder auch Splatstick¹²⁶.

¹²⁶ Splatstick ist die Verschmelzung der beiden Begriffe „Slapstick“ und „Splatter“. Vgl.: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5766>, zuletzt abgerufen am 31. 01. 2013, 15:45 Uhr

„In seiner Manie, immer mehr aus immer größerer Nähe zu zeigen, verlor jedoch der auch der Splatterfilm Anfang der 90er Jahre seine Wirkung. Denn aufgrund eines paradoxen Effekts konnten selbst die blutrünstigsten Erzählungen das Fanpublikum nicht mehr schockieren. Je realistischer die Darstellung nämlich wurde, desto größer geriet die Neigung zur Rezeptionsverweigerung. Einerseits veranlassten Filme wie Peter Jacksons BRAINDEAD (1991) das Publikum zum Lachen, weil deren groteske Übersteigerung von Gewalt nur noch auf diese Weise zu ertragen war.“¹²⁷

5.1. Return of the Living Dead

Zur Entstehung des Filmes ist vor allem anzumerken, dass das Skript auf der Arbeit von John Russo beruht, dem Co-Autor von Romero bei *Night of the Living Dead*, der sich auch die Rechte für die Verwendung von „Living Dead“ als Bezeichnung des Titels für eventuelle nachfolgende Filme gesichert hatte, weshalb Romero auch darauf verzichten und sich schließlich mit „Dead“ begnügen musste.

Ursprünglich sollte Tobe Hooper Regie führen; dieser hatte jedoch anderweitige Verpflichtungen, weshalb schließlich Dan O'Bannon zum Zug kam, der das Drehbuch von Russo bearbeitete, sodass es weniger an *Night of the Living Dead* angelehnt und stattdessen actionlastiger, schneller und schwarzhumoriger ist.

5.1.1. Plot

Ein Lieferant für medizinische Artikel, Frank, erklärt seinem neuen Mitarbeiter, Freddy, dass angeblich ein Großteil der Story aus dem Film *Night of the Living Dead* der Wahrheit entspricht, und es sich eigentlich um einen Tatsachenbericht handle. Und die Ursache für das Wiederauferstehen der Toten kenne er außerdem: 245-Trioxin-Gas, das militärisch genutzt werden sollte. Als Beweis zeigt Frank Freddy verschlossene Kanister im Keller der Lagerhalle; die beiden „Schlaumeier“ schaffen es außerdem tatsächlich, einen der angeblich sicheren Behälter zu beschädigen, woraufhin das Giftgas entweichen kann. Einige der Exponate in der Lagerhalle, darunter auch eine

¹²⁷ Stefan Hölten, Take a Closer Look. Filmische Strategien der Annäherung des Blicks an die Wunde. In: Julia Köhne, Ralph Kuschke, Arno Meteling (Hg.), Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm, Bertz+Fischer Verlag Berlin 2005, S. 20-28, hier: S. 23

frische Leiche, die eigentlich für eine medizinische Universität gedacht war, erwachen zu neuem Leben. Doch die Zombies in diesem Film sind nur sehr schwer wieder zu beseitigen, da *Night of the Living Dead* scheinbar nicht uneingeschränkt die Wahrheit gezeigt hat; die Zombies sind keineswegs einfach durch einen Kopfschuss aufzuhalten, sie müssen vollständig vernichtet werden, zum Beispiel durch die im Film vorexerzierte Verbrennung in einem Krematorium; wobei auch dies seine problematischen Nebenwirkungen nach sich ziehen kann...

Denn der Zombie wurde zwar tatsächlich endgültig vernichtet, doch der entstandene Rauch enthält wiederum das 245-Trioxin, das anschließend mit einem Regenschauer im nahe gelegenen Friedhof niedergeht; die Begrabenen erheben sich sogleich aus ihren Gräbern und machen sich auf die Suche nach frischen Gehirnen. Die Überlebenden verbarrikadieren sich, so gut es geht, im Haus des Bestattungsunternehmers beziehungsweise in der Lagerhalle. Die Legionen der Zombies schwellen immer weiter an, sie locken gezielt hilflose Rettungsfahrer in die Falle, dezimieren die Freunde von Freddy, der sich wie Frank langsam selbst in einen Zombie verwandelt, und schließlich durchbrechen die Untoten eine Polizeisperre und die Situation gerät im allgemeinen langsam, aber sicher, außer Kontrolle. Das Militär sieht sich schließlich gezwungen, drastische Maßnahmen zu ergreifen; der Friedhof und ein Teil der nahegelegenen Stadt wird mit einem atomaren Sprengkopf dem Erdboden gleichgemacht. So wurde dieser Zombieepidemie ein Ende bereitet. Oder...?

5.1.2. Frauenbild

Dass der Film ein vor allem männliches, junges Publikum ansprechen soll, merkt man auch an der Darstellung der weiblichen Figuren in diesem Machwerk. Die Charakterisierung der Protagonistinnen ist dementsprechend, gelinde gesagt, nicht ganz unproblematisch.

Zum einen gibt es hier das Punkgirl Trash, das sich ohne ersichtlichen Grund schon ziemlich zu Beginn des Filmes entblößt. Im Friedhof, wo sie zusammen mit ihren Freunden auf Freddy wartet, bis dieser Feierabend hat und sie alle zusammen Party machen können, beschließt sie kurzerhand einen Striptease hinzulegen und tanzt, bis

auf ihre Strümpfe entkleidet, auf einem Sarkophag. Von dieser Szene an ist sie eigentlich nie mehr wirklich bekleidet; barbusig soll sie so wohl das Zielpublikum erfreuen, sie wird als optischer Aufputz für den Film benutzt.

Ein zweites Mädchen aus dieser Clique spielt eine noch passivere Rolle; sie ist eigentlich nur da, um von Chuck angehimmelt werden zu können und um schließlich, als die Situation für die beiden aussichtslos erscheint, von ihm beschützend in die Arme genommen zu werden.

Eine relativ aktive Rolle spielt Tina, das dritte Mädchen aus der Clique und die Freundin von Freddy. Der Unglücksvogel hat sich jedoch schon zu Beginn des Films mit dem mutagenen 245-Trioxin-Gas vergiftet; er siecht im Verlauf der Handlung immer mehr dahin. Tina kümmert sich aufopfernd und liebevoll um den leidenden Freund, nimmt ihn in die Arme und verlässt ihn auch nicht, als die anderen beschlossen hatten, Frank und Freddy aus Sicherheitsgründen in der hauseigenen Kapelle einzusperren - wie es sich für eine treue Gefährtin eben gehört. Erst als er plötzlich Appetit auf ihr schmackhaftes Gehirn entwickelt, wird ihr klar, dass das nicht mehr der Freddy ist, den sie kannte. Sie reagiert jedoch nicht, indem sie sich zur Wehr setzt, sondern flüchtet ängstlich vor ihrem Ex-Boyfriend und schreit entsetzt um Hilfe; zu ihrem Glück kommen die restlichen überlebenden Männer vorbei, um die „damsel in distress“ zu retten.

Doch nicht nur die lebenden ProtagonistInnen sind interessant, auch die untoten verdienen eine genauere Begutachtung. Die Masse der Zombies machen eigentlich mehr oder weniger verrottete männliche Vertreter dieser Spezies aus, die fortwährend „Brains“ stöhnen, die Lebenden unerbittlich jagen, deren Schädel knacken und sich an ihren Gehirnen laben. Die einzigen als weiblich zu identifizierenden Zombies sind eine unwillige „Interviewpartnerin“ des Bestattungsunternehmers Ernie und die getötete und sogleich wiederauferstandene Trash. Diese beiden werden auch speziell in Szene gesetzt.

Bei der Ersteren handelt es sich eigentlich um die obere Hälfte eines sehr alten, beinahe mumifizierten weiblichen Körpers; sie wurde bei einem Angriff der Zombies

auf das Haus auf Betreiben Ernies hin gefangen genommen und auf seinen Arbeitstisch gefesselt. Er will mehr über ihresgleichen erfahren; wie sich herausstellt ist sie durchaus vernunftbegabt, versteht seine Fragen und kann sie auch schlüssig beantworten. Im Verlauf der Szene entwickelt man beinahe Mitleid mit ihr, wie sie so gefesselt daliegt und mit gequälter Stimme davon berichtet, was für einen unendlichen Schmerz der eigene Tod bereitet, und nur das Verspeisen von Gehirnen kann diesen Schmerz für eine kurze Zeit unterbinden. Sie entwickelt sich vor den Augen des Publikums vom als erbarmungslos präsentierten Zombie hin zu einem mehr oder weniger erbarmungswürdigen Individuum, das eigentlich nur nach Erlösung strebt.



Abb.: Ein blutrünstiges Monster oder eine erbarmungswürdige Kreatur?

Die zweite weibliche Untote ist die weiter oben schon genannte Trash. Trotzdem sich eine Unzahl hungriger Zombies auf sie stürzen, erhebt sie kurz darauf (beinahe) makellos - und genauso nackt wie den Großteil des Films über - von den Toten. Als sie aus dem Friedhofstor tritt, nur bekleidet von einer sie umhüllenden Nebelschwade, kann sie so einen überraschten Clochard zu ihrer ersten Beute machen. Das Bild, das sie dabei abgibt, erinnert weniger an das eines üblichen Zombies, verwest und abstoßend. Sie erscheint mehr wie eine der klassischen Vampirgestalten oder eine Femme Fatale; sie wird als verführerisch und gefährlich zugleich präsentiert.

5.1.3. Sequels

Wegen des finanziellen Erfolges ließen natürlich die Sequels nicht lange auf sich warten; *Return of the Living Dead Part II* (Ken Wiederhorn, USA 1987) bietet dabei dem Publikum bewährte Kost, das erfolgreiche Konzept des ersten Teiles wurde beibehalten; *Return of the Living Dead 3* (Brian Yuzna, USA 1993) hingegen beschreitet neue Wege und beschreibt die Teenagerliebesgeschichte zwischen Curt und seiner fast zombifizierten Julie und den Problemen, die sich aus ihrem neuen Dasein ergeben. Im neuen Jahrtausend folgten auch noch die zu vernachlässigenden *Return of the Living Dead: Necropolis* sowie *Return of the Living Dead: Rave to the Grave*.

5.2. Braindead

Es ist schon erstaunlich, dass dieser Film von dem gleichen Regisseur stammt, der später mit Blockbustern wie *Lord of the Rings* oder *King Kong* die Kinosäle füllen sollte. Diese „Jugendsünde“ Peter Jacksons markiert nicht nur seinen Abschied von bitterbösen schwarzhumorigen Satiren, zu denen außerdem noch *Bad Taste* und *Meet the Feebles* gehören, sondern auch den Höhe- und vorläufigen Endpunkt der Zombiefilme. Die expliziten Gewaltdarstellungen bei Splattermovies im Allgemeinen und Zombiemovies im Speziellen wurden die Jahre zuvor immer krasser und ausgefallener, um das Publikum noch schockieren beziehungsweise befriedigen zu können: „Den Gipfel einer Ästhetik des Grotesken und das absolute Finale der sich schnell abzeichnenden Überbietungslogik in der Zeigbarkeit von blutiger Gewalt und Wundästhetik im Splatterfilm erreicht 1991 Peter Jacksons BRAINDEAD. Der Wettbewerb zwischen den Splatterfilmen um die blutrünstigste Inszenierung des Körper-Horrors findet in diesem Film ihr grandioses Ende[...]“¹²⁸

Diese Konventionen des Genres wurden bei *Braindead* auf die Spitze getrieben, die phantasievoll in Szene gesetzte Blut- und Beuschelorgie ist, nicht zuletzt wegen ihren skurrilen Charakteren, dabei nicht erschreckend, sondern eher belustigend - zumindest

¹²⁸ Arno Meteling, Endspiele. Erhabene Groteske in BRAINDEAD; KOROSHIYA 1 und HOUSE OF 1000 CORPSES. In: Julia Köhne, Ralph Kuschke, Arno Meteling (Hg.), *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*, Bertz+Fischer Verlag Berlin 2005, S. 47-62, hier: S. 51

wenn man eine bestimmte Art von Humor hat... „*Braindead*“ ist garstiger Humor in Reinkultur, knöcheltief in Blut watend mit einem Lächeln im Gesicht. Die Versammlung in Lionels Keller, die Speisung der Untoten und die krabbelnden Innereien sind wahrlich bösest, und das zombifizierte Baby und seine Erziehung sind ein Meilenstein der Anstößigkeit.“¹²⁹

Lionel versucht die ganze Zeit über eigentlich nur, trotz der Steine, die ihm in den Weg gelegt werden, mit seiner Auserwählten glücklich zu werden: „Die Sympathien des Zuschauers sind auf Lionels Seite: Diese hilflose Woody-Allen-Figur leidet unter gefährlichen, alltäglichen Quälgeistern, als da wären: Mütter, Pfarrer, Rocker, Pflegeschwestern und Säuglinge, die ihm als Zombies endgültig das Leben zur Hölle machen.“¹³⁰

5.2.1. Plot

Die gluckenhafte Mutter des jungen Mannes Lionel wird in einem Zoo von einem seltsamen aus Sumatra stammenden Rattenaffen gebissen. Sie entwickelt daraufhin einen ungesunden Appetit auf frisches Menschenfleisch und nimmt immer dämonischere Züge an, bis Lionel sich gezwungen sieht, sie im Keller einzusperren. Dort befinden sich auch ihre Opfer, die zu fleischfressenden Zombies mutiert sind. Lionel versucht so gut es geht, „dem untoten Ausnahmezustand den Anstrich von Normalität zu verleihen“¹³¹. Er verbarrikadiert das Haus gegen eventuelle Besucher, bereitet den um die Krankenpflegerin, einen Rocker und den Priester erweiterten Kreis von Untoten Essen zu und versucht sie, so gut es geht, mit Sedativa ruhigzustellen. Auch bemüht er sich rührend (und für die ZuseherInnen überaus unterhaltsam) um das Zombiebaby, das zwar überaus böseartig, doch den ganzen Film hindurch nie wirklich furchteinflößend wirkt. Zusammen mit seiner Angebeteten Paquita muss Lionel schließlich das ganze Haus von den Untoten, die aus dem Keller ausgebrochen waren, sowie den zombifizierten Besuchern einer von seinem Onkel veranstalteten Party,

129 Christian von Aster, *Horror-Lexikon. Von Addams Family bis Zombieworld: Die Motive des Schreckens in Film, Literatur und Wirklichkeit*. Stark erweiterte Neuausgabe, Lexikon Imprint Verlag Berlin 2002, S. 67

130 Harald Harzheim, *Braindead*. In: Ursula Vossen (Hg.), *Filmgenres. Horrorfilm*, Reclam Stuttgart 2004, S. 313-317, hier: S. 315

131 Meteling 2005, S. 51

befreien - und das auf sehr phantasievolle und teilweise sehr brutale Art und Weise. Es werden die verschiedensten Werkzeuge zur Beseitigung verwendet; unter anderem ein Mixer, eine Heckenschere, eine Glühbirne und ein Rasenmäher. Zu guter Letzt muss sich Lionel noch seiner überdimensionierten, furchtbar mutierten Mutter stellen, bevor ihn ein Happy End mit Paquita erwarten kann.

5.2.2. Ein Mann zwischen Mutter und Geliebter

„Come to mummy, Lionel“

Wenn es ein Motiv gibt, das sich durch den gesamten Film zieht, dann ist es die riesenhafte Mutter des Hauptprotagonisten: „Sosehr *Braindead* auch lustvoll die Splatterkonventionen auf die Spitze treibt, so erzählt er doch im Kern die ebenso allgemeingültige wie ernsthafte antiödipale Geschichte eines schwachen Sohnes, der sich von seiner übermächtigen Mutter emanzipiert.“¹³² Zuerst nur im übertragenen Sinne überdimensioniert, ist sie zu Beginn der einzige menschliche Bezugspunkt für ihren Sohn. Mit Argusaugen achtet sie darauf, dass die charmante Paquita ihrem Schatz nicht zu nahe kommt; sie geht sogar so weit, dass sie den beiden im Zoo nachspioniert und schließlich in ihr Date hineinplatzt, um sich nach dem Biss durch den Rattenaffen von ihrem Sohn nach Hause begleiten zu lassen.

Versucht Lionel noch einige Zeit, die Romanze mit Paquita und die Ansprüche seiner Mutter unter einen Hut zu bringen, benötigt seine Mutter nach ihrer Verwandlung in einen Zombie noch mehr seiner Aufmerksamkeit; gleichzeitig versucht er verzweifelt, die Vorgänge in seinem Keller vor der Außenwelt und damit auch vor Paquita geheim zu halten, weshalb er sich schließlich nicht mehr im Stande sieht, sich noch weiter mit Paquita zu treffen. Die Mutter hat scheinbar im (Un)Tod erreicht, was sie im Leben angestrebt hatte: dass sich der Sohn exklusiv um sie kümmert.

Als Paquita jedoch realisiert, was in dem Keller vor sich geht, hilft sie ihrem Geliebten, die sich rasant ausbreitende Zombieepidemie in seinem Haus unter Kontrolle zu bringen. Die parallel geschnittenen Szenen, die abwechselnd zeigen, wie

¹³² Harzheim 2004, S. 314

Lionel in der Eingangshalle mit dem rotierenden Rasenmäher die anwesenden Untoten in ihre Einzelteile zerlegt, während Paquita in der Küche Einzelteile von Zombies in den rotierenden Mixer wirft, scheint ihre Verbindung zu besiegeln; würde man Blut und Gedärme weglassen, könnte man meinen, dass sich der hart arbeitende Ehemann um den Garten kümmert, während die liebende Gattin das Abendessen zubereitet. Geradezu idyllisch....

Wäre da nicht die Mutter, die noch immer ihr alleiniges Recht auf ihren Sohn einzufordern versucht - und das auf sehr drastische Weise: nicht mehr nur im übertragenen Sinne übergroß, verschlingt die zu einer riesenhaften Rattenaffenmutter mutierten Monströsität den hilflosen Sohn und nimmt ihn in ihren überdimensionierten Bauch auf. Doch sie geht mit ihrem eigenen Untergang schwanger; Lionel schafft es, durch einen „selbst vollbrachten Kaiserschnitt“¹³³ zu entkommen, tötet dadurch seine tyrannische Übermutter und wird gleichzeitig mit dieser zweiten Geburt zu einem befreiten Menschen: Er hat es nun endgültig geschafft, sich endlich von ihr emanzipieren - sich im wahrsten Sinne des Wortes abzunabeln. Nun kann er endlich einer glücklichen Zukunft mit seiner Paquita entgegensehen.

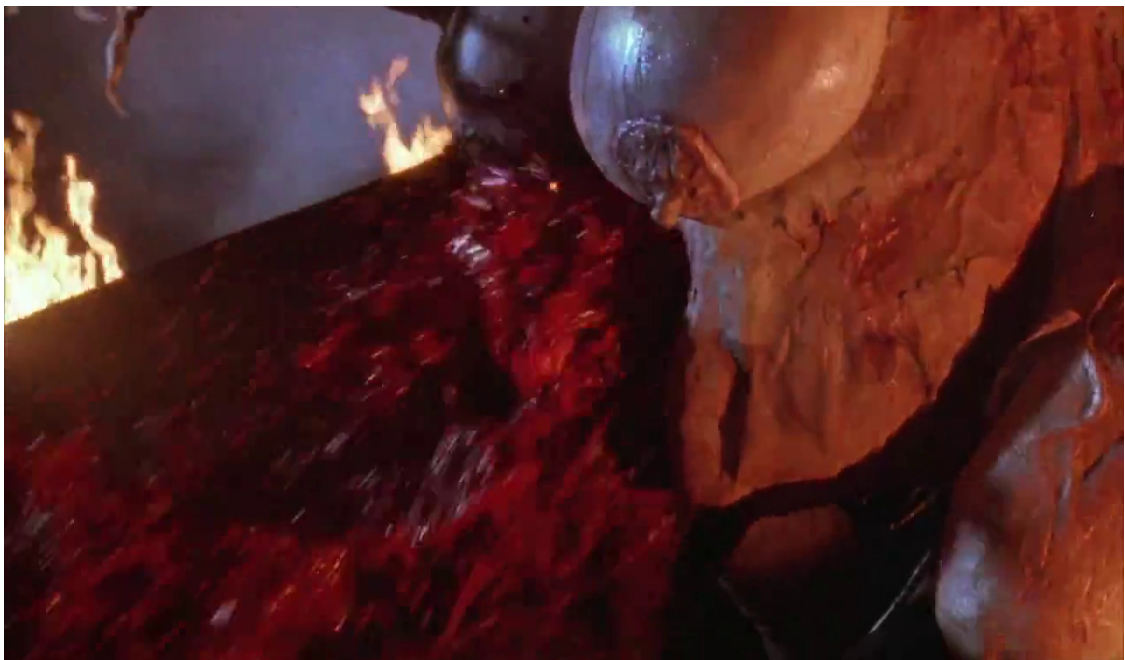


Abb.: Die Wiedergeburt Lionels ist eine eher ungustiöse Angelegenheit, doch ist er danach endlich frei

133 Harzheim 2004, S. 317

So sehr der Film natürlich auf Humor aufgebaut ist und sich bewusst einer übertriebenen und an Comics orientierten Ästhetik bedient, so problematisch ist dennoch die stereotype, um nicht zu sagen rassistische Darstellung der Bewohner der Heimatinsel des Rattenaffen, Sumatra.

6. Wiederauferstehung

Dawn of the New Millennium

Nach dem Erscheinen von *Braindead* 1992 wurde es etwas ruhiger um das Genre. Das Publikum scheint übersättigt gewesen, den RegisseurInnen und DrehbuchautorInnen scheinen keine neuen Ideen eingefallen zu sein; die wenigen Filme, die in der darauffolgenden Zeit erschienen, waren eher belanglos. Zehn Jahre lang schienen sich die Untoten endgültig zu letzten Ruhe gebettet zu haben.

Erst im Jahr 2002 gab es wieder erste Lebenszeichen; die waren dafür jedoch um so kräftiger. *Resident Evil* konnte sich auf ein etabliertes Franchise stützen und damit nicht nur Horror- beziehungsweise Zombiefilmenthusiasten ins Kino locken, sondern ein breiteres Publikumsspektrum ansprechen. Sicherlich liegt das nicht zuletzt auch daran, dass *Resident Evil* von vornherein als Blockbuster konzipiert war, und nichts mit Independentproduktionen à la Romero gemein hat, weshalb der Film auch von einigen „Genrepuristen“ kritisiert wird. Noch im selben Jahr erschien *28 Days Later*, in dem zwar die Aggressoren nicht untot sind und deswegen eventuell im engeren Sinne nicht als Zombies gesehen werden können, doch wird der Film generell trotzdem zu diesem Genre gerechnet. Der bei Publikum und Kritik erfolgreiche Film ist vor allem auch für seinen Beitrag zur Evolution der Zombies interessant: endlich können sie auch laufen, und alleine schon dadurch verstehen sie es wieder, für Horror zu sorgen. Mit dem großen finanziellen Erfolg dieser Produktionen kamen natürlich nicht nur die Sequels der beiden genannten Filme, sondern auch weitere Produktionen in die Kinos. So war es George A. Romero endlich, 20 Jahre nach seinem letzten Zombiemovie, vergönnt, seine *Dead*-Reihe fortzusetzen, und diesmal sogar mit

großzügigem Budget: *Land of the Dead* entzückte 2005 das Publikum. Bis zum Zeitpunkt der Entstehung dieser Arbeit ist die Erfolgswelle des Genres nicht abgerissen; laufend versetzen Zombies das geneigte Publikum in Schreckens- und Begeisterungstürme.

6.1. Resident Evil

Der Film aus dem Jahre 2002 basiert auf der gleichnamigen, überaus erfolgreichen Videospielreihe, deren erster Teil bereits 1996 für die Spielkonsole Sony Playstation entwickelt wurde. Dieser hat mehr oder weniger im Alleingang das Spielegenre des Survival-Horror begründet; das Konzept war so erfolgreich, dass bis heute Nachfolger und Ableger erscheinen und sich weiterhin großer Beliebtheit und Verbreitung erfreuen. So konnte es auch nicht allzu lange dauern, bis über eine Verfilmung des Stoffes nachgedacht wurde. Ursprünglich sollte George A. Romero Regie führen; er schien der ideale Kandidat zu sein, nachdem er schon für das Videospiel einen überaus erfolgreichen Werbefilm für den japanischen Markt verwirklicht hatte; auch hatte er schon 1998 ein Drehbuch für einen möglichen *Resident Evil*-Film fertig.¹³⁴ Aber die Vorstellungen Romeros waren für die Produktionsfirma zu brutal; der „Godfather of Zombiemovies“ fühlt sich eben doch außerhalb des Studiosystems am wohlsten, wo er sich zwar mit geringeren Budgets zufriedengeben muss, nicht jedoch in seiner künstlerischen Freiheit eingeschränkt wird und seine Visionen verwirklichen kann; so meinte er in einem Interview:

„THE DARK HALF, eine Stephen King-Verfilmung, ist der erste Film, den ich je gemacht habe, der mit 15 Millionen Dollar eine wirklich große Produktion ist. Und ich habe jede einzelne Minute, die ich daran arbeitete, gehaßt.[...] Es ist einfach ein ständiger Krieg. [Es gibt] noch nicht mal den Schutz des Copyrights für den Filmemacher [...] Man kämpft die ganze Zeit für ein paar eigene Ideen, und am Ende steht man da , und sie gehören einem noch nicht mal. Das macht wirklich nicht viel Spaß.“¹³⁵

134 Hand 2004, S. 130

135 Gaschler, Vollmar 1992, S. 190

Das Zielpublikum waren auch weniger Horrorfilmfans als eher junge Videospieler, was auch größere Einnahmen versprach. Schließlich wurde Paul W. S. Anderson der Regiestuhl angeboten, der, selbst ein begeisterter Spieler, schon erste Erfahrungen mit der Verfilmung von Videospielen mit *Mortal Kombat* gesammelt hatte und sofort annahm. Die Rechnung ging auf; trotz aller Kritik entwickelte sich *Resident Evil* zum bis dahin finanziell erfolgreichsten Zombiefilm¹³⁶, auch wenn ihm inzwischen die überaus erfolgreiche Zombiekomödie *Zombieland* im Jahr 2009 den Rang abgelaufen hat.¹³⁷

Außerdem erkannten verschiedene größere Produktionsfirmen nun die finanziellen Möglichkeiten, die in dieser Art von Filmen steckt; durch den großen Erfolg von *Resident Evil* wurde im neuen Jahrtausend (erneut) eine regelrechte Lawine an Zombiefilmproduktionen losgetreten.

Eine der hauptsächlichen Einflüsse für die Story war für Anderson Lewis Carrolls *Alice in Wonderland*. Auch wenn aus dem ursprünglichen Skript aus dem Jahr 2000 viele Anspielungen gestrichen wurden, sind immer noch genug Assoziationen vorhanden: Angefangen beim Namen der Hauptfigur, Alice, über ihre - parallel zum Fall in den Kaninchenbau - Reise in den Hive, bis hin zur Red Queen beziehungsweise der Queen of Hearts, die da wie dort despotisch über ihr jeweiliges Reich herrscht. Auch die Vorliebe für das Köpfen scheint die K.I. von der Königin aus dem Wunderland übernommen zu haben: Sowohl die Tötung durch die Laserfalle als auch insbesondere ihre Aufforderung, die infizierte Rain mit einer Feueraxt hinzurichten, wecken entsprechende Assoziationen.¹³⁸

6.1.1. Plot

Zu Beginn sieht man, wie Menschen geschäftig in einem Büro- und Laborkomplex unterwegs sind; scheinbar findet gerade ein Schichtwechsel statt. Durch einen bewusst herbeigeführten Zwischenfall tritt das sogenannte T-Virus aus, das sich durch das Belüftungssystem in der ganzen Anlage verbreitet. Das interne Sicherheitssystem

¹³⁶ Vgl.: Vuckovic 2011, S. 112 ff

¹³⁷ Vgl.: Vuckovic 2011, S. 126

¹³⁸ Vgl.: Hand 2004, S. 131

aktiviert sich; die Angestellten glauben zuerst an eine Feuerschutzübung, dann an eine Fehlfunktion des Sicherheitssystems. Ein Nervengas wird in das Belüftungssystem eingeführt. Szenenwechsel.

Eine junge Frau erwacht in einer Dusche liegend. Sie hatte offensichtlich ein Blackout, kann sich an nichts mehr erinnern. Sie sucht sich etwas Kleidung und inspiziert die Räume des Anwesens. Sie trifft einen Mann; sie kommt aber nicht wirklich dazu, mit ihm zu sprechen, da plötzlich ein Trupp bewaffneter Spezialeinheiten eindringt. Der Kommandant fragt sie was passiert sei; sie kann ihm jedoch nur antworten, dass sie nicht wüsste, wovon er rede. Einer der Soldaten bemerkt, dass das Sicherheitssystem des Hauses gestartet wurde und dass sie vermutlich noch unter den Nachwirkungen des Nervengases leidet und sich deswegen an nichts erinnern kann. Der Mann, den sie vorher getroffen hat, kann sich als Polizist ausweisen. Sie folgt den Soldaten in einen Geheimeingang; der Polizist muss gezwungenermaßen mitkommen.

Unter dem Haus befindet sich eine riesige Halle und eine Art U-Bahn, mit der sie sich auf den Weg machen. Auf der Fahrt entdecken sie in dem Zug noch einen Mann; er scheint der Gatte der Frau zu sein und leidet ebenfalls an Gedächtnisverlust. An der Endstation erklärt man ihnen, dass die beiden, genau wie sie selbst, eigentlich Sicherheitsbeauftragte für die Umbrella Corporation seien; sowohl Anwesen als auch Ehe der beiden dienen nur der Tarnung dieses Zugangs in den sogenannten „Hive“. Der Hive ist eine unterirdische Forschungseinrichtung der Umbrella Corporation; vor kurzem sind scheinbar der „Red Queen“, der künstlichen Intelligenz (KI), die alle Abläufe in dem Komplex regelt, die Sicherungen durchgeschmort und sie hat alle 500 Mitarbeiter getötet. Sie sollen nun herauszufinden versuchen, was hier wirklich passiert ist. Während Rain und J.D. auf den Polizisten aufpassen, machen sich die anderen auf den Weg zum Server der Red Queen, um ihn neu zu starten. Durch geheime Sicherheitsvorkehrungen wird ein Großteil des Teams kurz vor dem Ziel getötet; sie schaffen es aber, die KI zu rebooten. In der Zwischenzeit entdeckt Rain eine „Überlebende“; diese stellt sich jedoch als nicht ansprechbar, aggressiv und im wahrsten Sinne des Wortes bissig heraus. Mit Hilfe von J.D. kann Rain die Angreiferin abwehren; kurz darauf kommt der Rest von der Red Queen zurück. Auf einmal werden sie von den ehemaligen Mitarbeitern der Anlage umringt; sie sind teilweise furchtbar

entstellt und verwundet, kommen aber trotzdem unaufhaltsam näher; im letzten Moment gelingt die Flucht, auch wenn die Gruppe getrennt und J.D. von den Zombies getötet wird.

Bei Alice' Begegnung mit mutierten Hunden erinnert sie sich plötzlich instinktiv ihrer Fähigkeiten; sie kann ohne größere Mühe die Dobermänner töten. Mit derjenigen von der Ausbildung kommen auch langsam wieder andere Erinnerungen hoch; so auch, dass sie einer Frau angeboten hat, ihr Zugang zum Hive und zum T-Virus zu verschaffen; warum weiß sie jedoch noch nicht. Sie rettet Matt in einem der Büros; der ihn attackierende Zombie ist seine Schwester gewesen, die für ihn den Hive infiltrieren sollte, um Beweise zu sammeln, dass Umbrella illegale Forschungen unterhält. Diese Schwester war eben jene Kontaktperson, an die sich Alice kurz zuvor erinnert hat. Zusammen können sie den Rest der Gruppe ausfindig machen; sie zwingen die Red Queen, ihnen einen Weg aus dem Komplex zu zeigen und ihnen bei der Flucht zu helfen. Auf dem Weg nach draußen hat auch Alices Pseudoehemann Spence einen Erinnerungsflash und kann sich plötzlich daran erinnern, dass er derjenige war, der an all dem Schuld ist. Er wollte das Virus stehlen, um es auf dem freien Markt zu verkaufen, wo es eine nicht vorstellbare Menge an Geld wert sein soll. Er flüchtet und sperrt die anderen in ein Labor ein. Er kommt jedoch nicht weit: Als die Red Queen neu gestartet wurde, sind alle Sicherheitsmaßnahmen unterbrochen worden; dabei ist eines der frühen Experimente der Umbrella Corporation entkommen, eine grausam mutierte Kreatur, die ein furchterregender Jäger wurde und Spence nun tötet. Die Kreatur ist auf der Suche nach neuer Beute; Alice und der Rest entkommen nur knapp in den Zug. Dort finden sie auch das entwendete Virus sowie ein Antivirus, das sofort Rain verabreicht wird, die ja zu Beginn schon gebissen wurde. Es ist aber noch zu früh, sich in Sicherheit zu wähnen, der eben genannte Mutant bricht in den Zug ein; die letzten beiden Mitglieder des Einsatzkommandos werden getötet, bevor es Alice und Matt gelingt, die Kreatur unschädlich zu machen. Wieder in der Villa angekommen, werden sie sogleich von einigen Wissenschaftlern gefangen genommen bzw. sediert. Alice wacht in einem abgeschlossenen Krankenzimmer auf; sie bricht aus, sucht sich Kleidung und begibt sich nach draußen. Dort herrscht das Chaos; fluchtartig verlassene Autos stehen überall; ein Zeitungsartikel verkündet in großen Lettern, dass die Toten auf Erden wandeln. Das Virus scheint doch noch einen Weg an die Oberfläche

gefunden zu haben. Ganz Raccoon City wurde von den Zombies überrannt.

6.1.2. A Girl with a Gun

„My name is Alice“

Resident Evil ist der einzige der hier behandelten Filme, in dem es das aus anderen Subgenres des Horrorfilms, vor allem des Slashers, bekannte „Final Girl“¹³⁹ gibt, welches von der Figur der Alice repräsentiert wird. In den meisten Genrebeiträgen handelt es sich um eine Gruppe, die sich zur Zusammenarbeit entschließt und damit ihr Überleben sichert, denn mittlerweile „[haben] Koalitionen gute Chancen, zum filmischen Nachfolger der Final Girls zu werden“¹⁴⁰.

Alice entwickelt sich jedoch, ähnlich der Ripley aus der *Alien*-Reihe, im Laufe der Filmserie nicht nur zur einzigen Überlebenden, sondern zu einer richtiggehenden Heldin. Und genau wie Ripley, die ja in *Alien - Resurrection* geklont wird und ein Alienhybridwesen ist, nimmt Alice nicht nur übermenschliche, sondern sogar monströse Züge an, als sie mit der Zeit psychokinetische Kräfte in sich entdeckt.

Weibliche Figuren werden in diesem Film immer wieder zentral in Szene gesetzt. Die erste Person, die noch in der Vorgeschichte getötet wird, ist eine Frau; sie versucht verzweifelt, aus dem anscheinend defekten Lift zu entkommen, bevor sie, zumindest lässt sich das vermuten, geköpft wird (warum diese Szene nicht gezeigt wird, jedoch die spätere scheibchenweise Zerschnippelung des Einsatzkommandos durch die Laserfalle der Red Queen bleibt wohl ein Rätsel). Die erste Person, die man nach dem Vorfall im Hive sieht, ist ebenfalls weiblich; es handelt sich um die Hauptfigur, Alice. Die erste Leiche, die sie nach dem Eindringen in selbigen sehen, befindet sich in einem überfluteten Labor; es handelt sich um die weiter unten genannte „Wassernymphe“, gleichzeitig die erste untote und wiederum weibliche Figur, der man als ZuseherIn gewahr wird - wenn auch die ProtagonistInnen im Film nicht mehr sehen, wie sie

139 Das Konzept des „Final Girl“ wurde von Carol J. Clover eingeführt. Vgl. dazu: Clover 1992

140 Moldenhauer/Spahr/Windszus 2008, S. 16

hungrig die Augen öffnet. Auch der erste Zombie, der von der Gruppe angetroffen wird, ist eine Labormitarbeiterin, die Rain zum ersten, wiederum weiblichen, Opfer einer Infektion durch einen Biss macht. Auch das erste Todesopfer des Einsatzkommandos ist eine Frau (obwohl kurz danach vom Großteil ihrer männlichen Kollegen gefolgt). Die Herrscherin über den gesamten Komplex ist weiblich (soweit man das über eine KI sagen kann). Und am Schluss bleibt als einzige Überlebende Alice übrig, die alleine in einem Krankenhaus aufwacht und hinaus in ein verlassenes, verwüstetes Raccoon City tritt.

Resident Evil ist vor allem auch wegen der Hauptfigur, dargestellt von Milla Jovovich, interessant. Sie entwickelt sich im Laufe der Handlung von einer unsicheren, zu beschützenden Frau zu einer nicht zu unterschätzenden Actionheroine. Alice/Milla Jovovich ist somit die Ellen Ripley/Sigourney Weaver einer neuen Generation.

Die Entwicklung des Charakters lässt sich wunderbar beobachten. Zu Beginn, kurz nachdem sie nach einer Ohnmacht in der Dusche munter wird und in ein Kleid geschlüpft ist, begibt sie sich nach draußen vor die Tür. Sie schaltet dabei vorsichtshalber das Licht für den Außenbereich an. Kurz hinausspähend, erschrickt sie schon bei einem etwas heftigeren Windstoß und stolpert ins Haus zurück, bevor sie die Haustür zuwirft. Sie wirkt hier noch überaus verunsichert und ängstlich.

Eine weitere prägnante Szene ist die, in der ihr Pseudoehemann ihr gegen die Kühle im Hive seine Lederjacke anbietet. Diese Szene ist ambivalent: Einerseits muss Alice von einem Mann gegen die widrigen Umstände geschützt werden; andererseits ist sie danach nicht mehr nur in ein Abendkleid gehüllt, sondern trägt eben auch die weniger feminin konnotierte Lederjacke. Sie erscheint im Anschluss daran auch weniger ängstlich, hat ein bisschen an Selbstsicherheit gewonnen.

Eine wichtige Entwicklung der Figur erfolgt in der Szene, in der Alice alleine in dem Raum mit den infizierten Hunden ist. Sie erinnert sich plötzlich, im Angesicht der unmittelbar drohenden Gefahr, ihrer Ausbildung als Sicherheitsbeauftragte; sie mutiert, mit der Waffe in der Hand, zu einer richtigen Actionheldin. Von da an kann sie nichts mehr erschüttern, sie ist die Ruhe in Person, die Beschützerin und Führerin für den

Rest der Gruppe.

Bei dem Eingreiftrupp der Umbrella-Corporation sind auch zwei Frauen dabei. Die eine hat die typisch weiblich konnotierte Rolle der Sanitäterin inne und kümmert sich um die Verletzten des Teams; sie ist nie wirklich im Kampfeinsatz zu sehen und verstirbt im Verlauf der Handlung schon sehr früh. Die zweite ist ein anderes „Kaliber“: Rain scheint sich in dieser Männerdomäne des Soldatendaseins einerseits wohlfühlen; sie erweckt den Eindruck, als würde ihr der Job Spaß machen, so blödelte sie während des Einsatzes mit J.D. herum. Andererseits hat sie wohl auch das Gefühl, sich immer wieder beweisen zu müssen, sie lässt etwas zu sehr die coole und toughe Kämpferin „heraushängen“; zum Beispiel in der Szene, als die Gruppe in den Versorgungstunneln auf Röhren flüchtet und Rain, die vorher an der Hand verletzt wurde, absichtlich ihr Blut auf die unter ihr befindlichen Zombies träufeln lässt. Sie erfährt jedoch im Verlauf des Films eine weitere Entwicklung:

„[...] im Fall der langsamen Zombiewerdung von Rain [...], die zunächst als männlich konnotierte und gefühlskalte Kämpferin, dann, einmal gebissen [...], schwächlich und hilfebedürftig erscheint. Diese Annäherung an ein weibliches filmisches Opferstereotyp erreicht seinen Höhepunkt in der Szene, als sie von Matt Addison 'über die Schwelle' des Zuges getragen wird und sowohl von ihrem konstitutiven als auch verbalen Auftreten nichts mehr erkennbar ist.“¹⁴¹

Die Red Queen, obwohl keine reale Person, ist die KI, die den gesamten Hive kontrolliert und steuert. Die holographische Präsentation der KI ist der kleinen Tochter des Programmierers nachempfunden. Doch obwohl sie den Eindringlingen als Kind erscheint, sind ihre zuvor gesetzten Handlungen, die Argumentationen ihrer Handlungsweise sowie die Forderungen, die sie an den Rest der Gruppe stellt, um ihnen aus dem Komplex zu helfen, keineswegs kindlich. Sie unternimmt alles in ihrer Macht stehende, um das T-Virus zu isolieren. Sie geht dabei auch wortwörtlich über Leichen; dass das Virus nicht an die Oberfläche kommt ist ihre oberste Priorität, bei ihren Handlungen geht sie rein rational und ihrer Programmierung entsprechend vor. Doch auch dieses künstliche Wesen scheint Emotionen zu zeigen; als sie „You're all going to die down here“ sagt, macht sie das nicht in einem für ein Computerprogramm

141 Bock, Isermann, Knieper 2010, S. 158

typischen sachlichen Ton; es wirkt, als wolle sie die Menschen einschüchtern, gleichzeitig erweckt sie einen zornigen Eindruck.

Weiters ist auch die unterschiedliche Repräsentation der Zombies von Interesse; zuerst lassen sich kaum Unterschiede bei den geschlechtsspezifischen Zuschreibungen ausmachen: „Unterschiedliche Begehrensstrukturen, zum Beispiel beim Beißen oder Fressen von Opfern, sind genauso wenig erkennbar wie geschlechtsspezifische Handlungsschemata oder Machtverhältnisse beziehungsweise -konstrukte zwischen verschiedengeschlechtlichen Zombies.“¹⁴² Es sind also auf der funktionellen Ebene keine Unterschiede auszumachen, im Gegensatz zu klassischen Zombiefilmen wie *White Zombie* und *I Walked with a Zombie*, wo die weiblichen Zombies die Objekte sexueller Begierden sind und die männlichen als willenlose Gehilfen für einfache Dienste fungieren, sei es als Wächter auf einem einsamen Pfad oder als Arbeitskräfte in einer Zuckermühle.

In *Resident Evil* finden sich jedoch Unterschiede, ähnlich den klassischen Vorbildern, bei der Inszenierung der Zombies. Die Codierung von „männlich“ und „weiblich“ erfolgt bei den Untoten in *Resident Evil* jedoch viel subtiler, und ist bei einer oberflächlichen Betrachtung des Filmes wohl kaum auszumachen; bei einer genaueren Analyse fällt sie aber auf. Um das zu veranschaulichen, soll hier ein Vergleich gezogen werden zu Action- und Kriegsfilmen, wo die „meist männlichen oder durch Körperpanzer äußerlich dem Geschlecht entzogene Soldaten wie fremdgesteuert in den Tod marschieren. Zwar ist hier nicht das Fressen [...] das erklärte Ziel, allerdings verliert auch im genannten Kriegsfall das Individuum erkennbar an Bedeutung, was wie bei den Zombies auch einer Entmenschlichung gleichkommt.“¹⁴³ Doch werden damit eben nicht nur die genannten Soldaten entmenslicht, sondern auch die Zombies in die Nähe eines männlichen Stereotyps, und zwar das des Kämpfers, gerückt: „Diese Parallele [...] kann zum Beispiel erklären, warum die Entmenschlichung der männlichen Zombies in einigen Fällen nicht ganz so drastisch ins Auge fällt wie im Fall der erkrankten Frauen. Der/Die Rezipient_in hat sich schlichtweg an den Anblick männlicher Charaktere gewöhnt, deren filmisches

142 Bock, Isermann, Knieper 2010, S. 155

143 Bock, Isermann, Knieper 2010, S. 156

Ausdrucksvermögen auf kämpferische Mittel beschränkt ist.“¹⁴⁴ Dabei ist außerdem zu beachten, dass die „Ähnlichkeit zwischen Zombies und männlichen Kämpferfiguren vor allem deshalb nicht überraschen [mag], da beide sich in einer stark instinktgesteuerten Situation befinden und menschliche Charakterzüge ausgeblendet beziehungsweise stark reduziert sind.“¹⁴⁵

Die Darstellung der weiblichen Zombies entspricht weitgehend jedoch nicht diesem Muster, sondern erfolgt in einer anderen Art und Weise:

„Die Polarisierung zwischen Mensch und Zombie ist bei den weiblichen Charakteren dagegen weitaus stärker. Sie entwickeln sich durch die Infektion unabhängig von ihren menschlichen Wesensmerkmalen hin zum weiblichen Opferstereotyp. Erst mit Ausbruch des Fressinstinkts werden sie zur instinktgesteuerten Killermaschine und ähneln dem männlichen Kämpferstereotyp. Mit Eintritt des endgültigen Todes nähern sie sich erneut dem weiblichen Opferstereotyp an. Es existiert also im Gegensatz zu den männlichen Zombies eine Dichotomie in der Darstellung von Weiblichkeit, die zwischen den extremen Gegensätzen der Stereotypen im klassischen Actionfilm pendelt.“¹⁴⁶

Das heißt: „Die beschriebenen weiblichen Zombies werden also bis kurz vor deren Verwandlung zunächst durchaus weiblich mit recht eindeutiger Geschlechtlichkeit präsentiert. Erst dann, wenn deutliche Merkmale von Untoten auftreten oder sie zum Angriff übergehen, geht diese weibliche Anmutung verloren und kehrt erst nach dem Angriff und mit dem endgültigen Tod wieder.“¹⁴⁷

Als Beispiel für die Darstellung einer weiblichen Untoten kann unter anderem die Wasserleiche gleich zu Beginn des Filmes dienen, die sehr auffällig in Szene gesetzt wird:

„Mit ihren langen blonden Haaren, den vollen Lippen und großen Augen gleicht sie einer Wassernymphe und erscheint zunächst eher anmutig als abschreckend, mehr wie ein geheimnisvolles Wesen aus einer anderen Welt und weniger wie eine lebende Tote.

144 Bock, Isermann, Knieper 2010, S. 156

145 Bock, Isermann, Knieper 2010, S. 157

146 Bock, Isermann, Knieper 2010, S. 160

147 Bock, Isermann, Knieper 2010, S. 158

In dem Moment, in dem die Leiche im Close-up ihre Augen öffnet, ist dieser Eindruck dahin. [...]der Augenaufschlag legt genau den starren Blick frei, der sonst vor allem den männlichen Stereotypen und Zombies eigen ist.“¹⁴⁸



Abb.: Rain betrachtet die friedlich ruhende „Wassernymphe“; deren hungrigen Augenaufschlag wird sie nicht mehr sehen

Ein anderes Beispiel, das sich hier anführen ließe, ist die „Darstellung von Matts Schwester Lisa. Als sie bereits infiziert auf ihren Bruder trifft, scheint sie sich zunächst an ihn zu erinnern. Sowohl ihr äußerliches Erscheinungsbild als auch ihr Verhalten weisen zu diesem Zeitpunkt noch stark weibliche Züge auf. Mit dem Angriff auf ihren Bruder wird sie zum 'Zombiekrieger'. Erst nach ihrem endgültigen Tod erscheint sie wieder als menschliches Opfer und gleicht somit dem weiblichen Stereotyp[...].“¹⁴⁹

6.1.3. Sequels

Das Resident Evil-Franchise stellte sich auch als Film als sehr erfolgreich heraus; natürlich wurde dieser Erfolg an den Kinokassen genutzt und eine Reihe an Nachfolgern produziert: *Resident Evil: Apocalypse* (2004), *Resident Evil: Extinction* (2007), *Resident Evil: Afterlife* (2010) und *Resident Evil: Retribution* (2012). Dabei

¹⁴⁸ Bock, Isermann, Knieper 2010, S. 157

¹⁴⁹ Bock, Isermann, Knieper, 2010, S. 158

stammen die Drehbücher immer von Paul W. S. Anderson, der auch im ersten und den bis jetzt letzten beiden Teilen Regie führte. Die Hauptfigur ist jeweils Alice, die wiederum immer von Milla Jovovich verkörpert wird.

6.2. 28 Days Later

Die Präsentation der „Zombies“ in diesem Film widerspricht in mehrfacher Hinsicht den etablierten Vorstellungen in diesem Genre; der Regisseur Danny Boyle meint sogar, dass er sich eigentlich nicht in der Tradition der Zombiefilme sieht¹⁵⁰, und doch wird die Produktion meist dazu gerechnet.

Ein großer Unterschied ergibt sich schon einmal dadurch, dass die Aggressoren nicht untot sind; sie haben sich lediglich mit dem sogenannten Rage-Virus infiziert, das sie in unkontrollierbare Mordmaschinen verwandelt. Sie erinnern dabei mehr an die Kranken in Romeros *The Crazies*. Das Rage-Virus wird durch Körperflüssigkeit übertragen; dies kann zwar durch den Biss eines Infizierten geschehen, es reicht jedoch auch ein Tropfen Blut, der in ein offenes Auge gelangt, wie es auch im Film gezeigt wird. Die Verwandlung in eine tollwütige Bestie in Menschengestalt erfolgt innerhalb weniger Sekunden, den anderen ProtagonistInnen bleibt also nicht, wie sonst in anderen Zombiefilmen bei ähnlichen Situationen, die Zeit, sich über die moralische Tragweite ihrer Aktion klar zu werden; entweder man tötet die Infizierten sofort und ohne mit der Wimper zu zucken, oder man setzt sich der Gefahr einer Infektion aus. Dadurch, dass die Infizierten nicht untot sind, können sie leichter getötet werden als zum Beispiel Romeros Zombies; kein Kopfschuss ist notwendig, sie sind genauso verletzbar und sterblich wie „normale“ Menschen, auch wenn sie keine Schmerzen und keine Angst zu empfinden scheinen. Doch haben sie nicht nur menschliche Schwächen, sondern auch Stärken, denn sie sind in keinsten Weise motorisch eingeschränkter als vor ihrer Infektion, sie sind keine unaufhaltsame, schlurfende Masse. Sie haben das Laufen gelernt, und sind alleine dadurch viel erschreckender und gefährlicher geworden. Mit den etablierten Zombies haben sie immerhin gemein, dass sie einzig triebgesteuert agieren, wobei der Trieb sich jedoch insofern unterscheidet, als dass sie scheinbar nicht nach dem Fleisch der Gesunden gieren, sondern sie einfach

150 Vgl.: Vuckovic 2011, S. 116

„nur“ töten wollen.

Auch wenn Danny Boyle meint, *28 Days Later* würde nicht in der Tradition der Zombiemovies stehen, lässt sich eine gewisse Beeinflussung durch Romeros Werke nicht von der Hand weisen. So entspricht nicht nur das „Krankheitsbild“ der Infizierten in etwa dem, was Romero in *The Crazies* gezeigt hat, sondern es werden auch in beiden Filmen die Militärs als das eigentliche Übel präsentiert. Die Angst vor Infektionskrankheiten erreichte darüber hinaus zur Zeit der Kinopremiere einen Höhepunkt, da just damals die ersten Fälle von SARS auftraten - die Thematik des Films war durch einen Zufall tagesaktuell geworden.¹⁵¹

Eine ähnliche Thematik findet sich auch in Romeros *Day of the Dead*: ein von Soldaten kontrollierter geschützter Bereich, ein Kommandant, der sich über den Willen der Zivilisten hinwegsetzt, ein daraus resultierender und in der Folge eskalierender Konflikt. Da wie dort wehren sich die Zivilisten gegen den despotischen Kommandanten; beide Male werden sie von einem der Soldaten unterstützt, der sich ein letztes Fünkchen Anstand bewahrt hat. In beiden Filmen wird die Diktatur des Militärs mit Hilfe der Untoten beziehungsweise der Infizierten beendet; beide Werke sind insofern als Kritik am Militarismus zu verstehen. Außerdem gibt es in *28 Days Later* einen in Ketten gelegten Infizierten, den ehemaligen Soldaten Mailer, der wiederum eine Remineszenz an den (fast) domestizierten Zombie Bub aus *Day of the Dead* zu sein scheint. Dabei wurde Ersterer jedoch auf Betreiben des Majors selbst hin gefangen gesetzt, um ihn zu studieren, während sich Zweiterer eher zum Missfallen des Kommandeurs in der Militärbasis befindet, wo sich Wissenschaftler um die Erforschung dieses Geschöpfes kümmern.

Außerdem weist der Film Parallelen zu *Dawn of the Dead* auf; vor allem die Szene im Supermarkt, den sie auf der Fahrt zur Militärbasis entdecken, kommt hier in den Sinn. Dort sind Jim, Selena, Frank und Hannah zu sehen, wie sie nach Herzenslust shoppen gehen, ebenso wie die ProtagonistInnen in *Dawn of the Dead*, die im Einkaufszentrum genau das gleiche machen. Für einen Moment wird all das Schreckliche, das ihnen

¹⁵¹ Vgl.: <http://www.nytimes.com/2003/07/06/movies/film-virus-as-metaphor-microbiology-and-28-days-later.html?pagewanted=all&src=pm>, zuletzt abgerufen am 29. 01. 2013, 23:00 Uhr

geschehen ist und das noch auf sie zukommen mag, vergessen; unterstrichen wird das da wie dort durch die fröhliche Musik. Auch erinnert Selena, als sie begierig Obst aus einer Dose schlürft („Mmmh! You can actually taste the vitamins!“), an den infizierten Roger aus *Dawn of the Dead*, der ebenso glücklich ein Glas eingemachte Früchte genießt. Sogar ein wenig Kritik versteckt sich darin; während Jim zu Beginn des Filmes noch Geldscheine, die am Boden liegen, aufsammelt, weil er noch in althergebrachten Mustern denkt, lässt Frank nach der Shoppingtour seine Kreditkarte an der Kasse liegen. Geld, und alles wofür es steht, insbesondere jedoch die Jagd nach immer mehr Geld, nur um des Besitzens willen - all das wurde durch den Zusammenbruch der Gesellschaft ad absurdum geführt. Geld verleiht keine Macht mehr, ist in der neuen Situation, mit der sich die ProtagonistInnen abfinden müssen, sinnlos.

Ähnliches zeigt auch Romero in *Land of the Dead* (Kanada 2005), wo sich der despotische Inhaber der Luxusanlage „Fiddler's Green“, selbst nachdem die Untoten bereits alle Sicherheitsvorkehrungen überrannt haben, bis zum bitteren Ende an seinen Koffer voller Geld klammert. Er hat noch nicht begriffen, was in einer Welt wie dieser als einziges noch von Wert ist. Schlussendlich bezahlt er sein Nicht-Verstehen mit diesem einzigen Gut: seinem Leben.

6.2.1. Plot

Ein junger Mann, Jim, erwacht nach einem Verkehrsunfall in einer Klinik; komplett alleine, weiß er zunächst nicht, was passiert ist. Er ist am Kopf verwundet und war offenbar längere Zeit im Koma. Nachdem er sich mühevoll von seinem Bett aufgerappelt und sich Kleidung besorgt hat, geht er staunend durch das, wie es scheint, überstürzt verlassene Krankenhaus. Vor der Eingangstür bietet sich ihm ein ähnliches Bild; ganz London scheint verlassen zu sein, keiner ist zu sehen. Er wird überraschend von einigen wie von allen Sinnen verlassenen Menschen attackiert; mit der Hilfe von zwei Maskierten gelingt ihm die Flucht in einen abgesperrten Laden, wo sie vorerst sicher sind. Die beiden Retter, Selena und Mark, erzählen ihm, dass vor 28 Tagen plötzlich immer mehr Menschen außer Kontrolle gerieten und andere angriffen. Das sogenannte Rage-Virus, im Labor entwickelt, ist in die Freiheit gelangt und hat

epidemische Ausmaße angenommen. Es reichen nur geringe Mengen Körperflüssigkeit eines Infizierten, um sich anzustecken und innerhalb von Sekunden selbst zu einer Mordmaschine zu werden. Anscheinend ist England von dieser Krankheit überrollt worden; Gesellschaft und Infrastruktur sind zusammengebrochen, nichts funktioniert mehr. Jim ist mit der Situation zunächst überfordert; er bittet jedoch Mark und Selena, mit ihm zum Haus seiner Eltern zu gehen, um nachzusehen, was mit diesen geschehen sei. Am nächsten Tag kommen sie seinem Wunsch nach; Jims Eltern haben sich, als die Situation eskaliert ist, das Leben genommen, und in einem Abschiedsbrief ihrem Sohn gewünscht, dass er doch weiter schlafen möge, um das alles nicht mehr erleben zu müssen. Währenddessen sind Infizierte auf das Licht im Haus aufmerksam geworden, dringen ins Erdgeschoss ein und attackieren sie. Dabei wird Mark ebenfalls infiziert; Selena tötet ihn sofort. Jim sucht sich auf die Anweisung Selenas hin geeignetere Kleidung und sie machen sich auf die Suche nach einem sichereren Versteck. Nach Einbruch der Dunkelheit bemerken sie Licht in einem Hochhaus; da ansonsten überall der Strom ausgefallen ist, müssen sich dort noch Überlebende aufhalten. Im Stiegenhaus werden sie wieder von Infizierten verfolgt; nur ganz knapp entkommen sie in die sichere Wohnung ihres glücklichen Gastgebers, Frank, und dessen Tochter Hannah. Deren Vorräte gehen langsam aber sicher zur Neige; sie hatten ihre Hoffnung darin gesetzt, dass sie mit dem Licht jemanden anlocken könnten, der sie zu einer Militärstation begleiten würde, von der sie über das Radio erfahren haben. Nach einer Diskussion einigen sie sich und machen sich gemeinsam auf den Weg; beim in der Radiodurchsage angegebenen Treffpunkt finden sie jedoch nur eine verlassene militärische Barrikade auf der Autobahn. Frank wird durch einen unglücklichen Zufall infiziert; plötzlich wird auf ihn geschossen und er fällt tödlich getroffen zu Boden. Die Militärs haben die Straßensperre offenbar doch noch nicht ganz verlassen; sie haben sich in einem nahe gelegenen Anwesen verschanzt, wohin sie nun Jim, Selena und die traumatisierte Hannah führen. Zuerst zuvorkommend und hilfreich, zeigt sich jedoch bald das wahre Gesicht des Kommandanten, Major Henry West: Dieser hatte seinen Soldaten Frauen versprochen und hat nun die Absicht, dieses Versprechen auf Kosten von Selena und Hannah zu halten. Als Jim von diesem Vorhaben erfährt, protestiert er natürlich und versucht, die Frauen zu warnen; auch ein Sergeant namens Farrell scheint sich einen letzten Rest von Anstand bewahrt zu haben und widersetzt sich seinem Vorgesetzten. Dieser lässt die beiden Unruhestifter daraufhin von einigen

Soldaten wegbringen, um sie hinzurichten. Farrell wird erschossen, Jim kann aber entkommen. Bevor er ob der Gesamtsituation komplett der Verzweiflung verfällt, sieht er zufällig ein Flugzeug vorbeifliegen. Diese Kleinigkeit beweist ihm, dass noch nicht alle Hoffnung vergebens ist, es noch immer irgendwo zivilisiertes Leben geben muss. Er rafft sich auf und startet eine Befreiungsaktion, indem er sich der Infizierten als Ablenkung für die Soldaten bedient. Er entkommt in dem entstandenen Chaos mit den beiden Frauen mit dem Auto von Frank, nachdem die Soldaten der Reihe nach entweder getötet oder infiziert werden.

Die drei lassen sich in einer einsamen Hütte an einem Seeufer nieder; sie platzieren in der Wiese einen überdimensionalen Hilferuf, der am Schluss tatsächlich noch von einem vorbeifliegenden Flugzeug wahrgenommen wird. Die Infizierten sind nach Wochen ohne Nahrung entweder gestorben oder zumindest schon dem Tod nahe; ganz England wartet nun auf Wiederbesiedelung.

6.2.2. Geschlechterkonstruktionen

28 Days Later präsentiert im direkten Vergleich mit *Resident Evil* die Entwicklung vor allem der weiblichen Personen, allerdings mit einem umgekehrten Vorzeichen. Auch hier erwacht jemand, ist im ersten Moment orientierungslos und hilflos. Doch ist es in diesem Film ein männlicher Protagonist, der so präsentiert wird. Als er zu Beginn einigen Infizierten begegnet, kann er zwar den ersten abwehren, vor den restlichen muss er aber flüchten; er entkommt nur durch das beherzte Eingreifen von Selena und Mark, die die Angreifer unschädlich machen. Selena wird sehr pragmatisch und gefühlsmäßig distanziert dargestellt; sie scheint der Ausnahmesituation, die in England herrscht, durchaus gewachsen zu sein. Dieses Rationale und Kühle sind eigentlich eher männlich konnotierte Attribute; auch äußerlich hat sie kaum etwas Feminines an sich. Der lange Ledermantel, den sie trägt, verleiht ihr eine geschlechtslose Silhouette, das Kopftuch, das ihre Haare bedeckt, entsexualisiert sie noch weiter. Einzig ein auffallender Ohrschmuck repräsentiert ihre weibliche Seite. Sie ist mit einer Machete bewaffnet, also einem maskulinen, phallischen Gegenstand; diese Konnotation wird später in der Handlung noch einmal sehr eindeutig unterstrichen, als einer der Soldaten ihr die Klinge entwendet, sich an den Schritt als Verlängerung seines

Geschlechtsorgans hält, obszöne Gesten und Bemerkungen in Selenas Richtung macht und sie ihm hilflos ausgeliefert ist. Zu Beginn des Filmes beweist sie jedoch, dass sie die Waffe ohne zu zögern und äußerst effizient einsetzen kann, gut ersichtlich zum Beispiel, als sie im Haus von Jims Eltern ihm zuerst das Leben rettet und dann ohne mit der Wimper zu zucken den eben infizierten Mark der Klinge überantwortet; sie ist dabei nicht zimperlich, die gesamte Küche ist durch das Blut des soeben Getöteten verunreinigt.



Abb.: Selena als toughe Kämpferin

Jim hat sich zwar nach diesem Zwischenfall ebenfalls bewaffnet, er ist aber immer noch zu hilflos, um auf die Führung und den Schutz von Seiten Selenas verzichten zu können. Der Tod von Mark scheint sie nicht weiter zu berühren; sie macht auch Jim klar, dass sie ihn sofort töten würde, würde er sich infizieren. Sie würde ihn auch ohne größere Bedenken zurücklassen, sollte er sie aus irgendeinem Grund ausbremsen. „Stayin' alive as is good as it gets“ meint sie ernüchternd, Gefühle würden das Überleben gefährden. Nur solange Jim diesem Ziel, dem Überleben, dienlich ist, kann sie ihn gebrauchen, ihr Zusammensein ist für sie eine reine Zweckgemeinschaft.

Als Jim während des Aufstiegs zur Wohnung von Frank und Hannah einen

Schwächeanfall hat, kümmert sie sich um ihn, indem sie ihm Tabletten und etwas zu Trinken anbietet. Ihre Ankündigung, sich durch ihn nicht verlangsamen zu lassen macht sie aber kurz darauf wahr, als sie ohne Rücksicht auf seine verzweifelten „Wait for me!“-Rufe einfach vor den sie verfolgenden Infizierten flüchtet. In der Wohnung angekommen fragt sie Jim, was er von ihren Gastgebern hält; er meint, dass sie wohl „good people“ seien. Für Selena ist das jedoch kein Grund, sich mit ihnen einzulassen; sie meint das Mädchen, Hannah, würde sie vermutlich nur aufhalten, weshalb es nicht ratsam wäre, sich mit ihnen einzulassen.

Als sie sich trotzdem mit ihnen auf die Suche nach der Militärbasis machen, revidiert Selena langsam ihre bisherigen Einstellungen; sie scheint Gefühle für ihre Begleiter zu entwickeln. Als sie Rast in einer Ruine einlegen, muss sie Jim gegenüber eingestehen, dass es doch nicht genug sei, nur zu überleben; der Anblick von Vater und Tochter, für die die Welt trotz des Chaos in Ordnung ist, einfach aus dem Grund, dass sie einander haben, scheint Selenas Glauben in die Menschlichkeit, wenn man so will, wiederhergestellt zu haben. Sie scheint auch Jim zugeneigt zu sein, drückt sie ihm doch einen Kuss auf die Wange. Selena wirkt also gefühlsbetonter, ihre Begleiter scheinen für sie nun nicht mehr nur Teile einer Zweckgemeinschaft zu sein. Mit ihrer rein pragmatischen Einstellung, die sie zu Beginn an den Tag legte, verliert sie auch zum Teil ihren stereotyp maskulinen Habitus; sie erscheint nun weiblicher, „softer“, als sie es bisher war.

Im Gegensatz zu den meisten anderen vergleichbaren Produktionen wird hier Selena schon von Beginn an als eine starke Frau präsentiert. Sie rettet gleich zu Anfang des Filmes Jim das Leben; er lernt sie als toughe Kämpferin kennen, die der widrigen Umstände zum Trotz sehr gut alleine zurechtkommt. Sie leitet den Neuankömmling, und führt ihn in die neuen Gegebenheiten in London ein. Sie begrüßt zwar Jims Gesellschaft, lässt aber keine Zweifel aufkommen, dass es für sie mehr eine Zweckgemeinschaft ist und sie ohne Bedenken und Zögern ihn sofort töten würde, sollte er sich infizieren. Diese Gefühlskälte, beziehungsweise die praktische Veranlagung, nicht gerade feminine Attribute, nimmt man ihr tatsächlich ab.

Als sie dann endlich an der gesuchten Militärstraßensperre angelangen, infiziert sich

Frank mit dem Rage-Virus; Selena legt sofort beschützend ihre Arme um Hannah, während sie Jim flehentlich auffordert, Frank sofort zu töten. Selena gibt damit ihre Verantwortung als Kämpferin an Jim ab, sie verlangt von ihm, so zu agieren, wie sie selbst es zu Beginn des Filmes bei Mark getan hat. Sie selbst befindet sich zwar nach wie vor in der Rolle der Beschützerin; der Unterschied ist jedoch der, dass sie nun nicht mehr auf Jim Acht gibt, sondern sich um Hannah kümmert. Es scheint, als hätte sie ihre „Mutterinstinkte“ entdeckt und wird somit noch weiter feminisiert.

Die Entwicklung schreitet auch in dem zur Militärbasis umfunktionierten Landsitz fort. Schon als der Major Selena und Hannah fragt, ob sie nicht kochen könnten, und meint, die Küche würde etwas Esprit brauchen, werden die beiden auf eine stereotyp weibliche Tätigkeit reduziert.

Und mit der Eskalation der Gesamtsituation im Herrenhaus wird auch Selena ihrer letzten männlich konnotierten Attribute beraubt; sie wird entwaffnet und gezwungen, ein Abendkleid anzuziehen, um für die Soldaten hübsch zu sein, und darauf reduziert, als Lustobjekt für die Soldaten zu dienen. Auch in dieser Situation kümmert sie sich um Hannah, versucht ihr das Bevorstehende durch Verabreichung von Tabletten erträglich zu machen. Ansonsten ist sie jedoch mehr oder weniger zur Passivität verdammt, sie sieht keine Chance, sich den Militärs entgegenzustellen. Sie ist darauf angewiesen, dass ihr „strahlender Ritter“ in der Gestalt von Jim sie aus den Fängen der Bösewichte befreit. Tatsächlich unternimmt er einen auch von Erfolg gekrönten Versuch, die beiden zu befreien und wird so zum antreibenden, aktiven Protagonisten, der beinahe manisch die Soldaten tötet oder durch herbeigelockte Infizierte töten lässt; er wird zum Helden, wenn auch weniger strahlend, sondern eher blutverschmiert.

Das letzte Entwicklungsstadium von Selena wird in der Schlusssequenz erreicht, in der sie an einer Nähmaschine zu sehen ist; nichts ist mehr von der toughen Kämpferin vom Anfang der Geschichte übrig, sie erscheint beinahe als Heimchen, das endlich den angestammten Platz wieder eingenommen hat.

Eine weitere interessante Person, was Geschlechteraspekte in diesem Film angeht, ist der Koch der Soldaten. Dieser, ein eher schwächlicher junger Mann, wird von seinen

Kameraden nicht für voll genommen. Dementsprechend versieht er hauptsächlich den Küchendienst. Er scheint kaum Kampferfahrung zu haben, ist er doch überaus begeistert, bei einem Angriff einen der Infizierten tatsächlich getroffen zu haben. Außerdem wird er mit einer rosafarbenen Kochschürze gezeigt, die ihn noch weniger „männlich“ erscheinen lässt. Zusätzlich wird er von seinen Kameraden als „sweetie“ bezeichnet, wodurch er wieder nicht ernst genommen zu werden scheint, sowie später mit „cunt“ und „twat“ beschimpft, beides pejorative Slangwörter für das weibliche Geschlechtsorgan, alles Schimpfwörter also, die ihn als einen feminisierten Charakter ausweisen.

6.2.3. Sequels

Auf *28 Days Later* folgte drei Jahre später der Nachfolger *28 Weeks Later*, der die Geschichte weiterspinnt und eben 28 Wochen nach den Geschehnissen des ersten Teiles einsetzt. Auch dieser Film, bei dem Juan Carlos Fresnadillo Regie führte, konnte sowohl KritikerInnen als auch KinobesucherInnen überzeugen; nichtsdestotrotz scheint das Erscheinen des letzten Teils der geplanten Trilogie mit dem Titel *28 Months Later* wegen Rechtsstreitigkeiten in den Sternen zu stehen.

7. They are us... are they?

Die Figur des Zombie als Spiegelbild der Gesellschaft

Das im Titel genannte Zitat aus George A. Romeros *Dawn of the Dead* bezieht sich auf die Feststellung Peters, dass die Untoten den Menschen vielleicht ähnlicher seien, als es ihnen bewusst war. Doch wie menschlich sind Zombies tatsächlich? Oder vielleicht die Frage andersherum gestellt: Wie zombiehaft sind Menschen in Wirklichkeit?

Oftmals dienen die Zombies einfach nur als Katalysator, sie sorgen dafür, dass sich die Story weiterentwickelt, die ProtagonistInnen in eine Extremsituation gedrängt werden und es so möglich wird, den Zusammenbruch des menschlichen Zusammenlebens und gesellschaftlicher Konventionen zu zeigen; der Fokus liegt auf der Interaktion der

Menschen in einem Umfeld, das Zusammenarbeit auch mit fremden Personen fordert, im Gegensatz dazu jedoch Misstrauen auch engsten Freunden und Verwandten gegenüber fördert. Einerseits müssten die ProtagonistInnen kooperieren, um zu überleben; doch meist überwiegen Eitelkeiten und Konkurrenzdenken, wie an dem Beispiel von *Night of the Living Dead* gut zu beobachten ist. Trotz der gefährlichen Situation haben Harry Cooper und Ben nichts Besseres zu tun, als um die Vorherrschaft zu rivalisieren: „Pessimistic, and resisting any degree of sentiment, *Night of the Living Dead* suggests that all of the consensual bonding that was possible in previous models of 'community under threat' has now dissipated into petty feuding and almost wilful misunderstanding predicated on each person's belief in their own intrinsic 'rightness'.“¹⁵²

Hätten sie sich friedlich einigen und zusammenarbeiten können, wäre ihnen eventuell einiges an Ungemach erspart geblieben. Gleichzeitig steht immer wieder in Zombiefilmen das allgemeine Misstrauen den Mitüberlebenden gegenüber im Mittelpunkt der Darstellung; einerseits, weil die meisten nur an sich selbst und ihr Überleben denken, andererseits, weil man sich nie sicher sein kann, ob das Gegenüber nicht vielleicht schon gebissen wurde und sich im nächsten Moment in eine Bestie verwandelt. Der Horror, das ist hier nicht das Fremde, das „Andere“, in der Gestalt von Zombies, sondern – frei nach Sartre – die Hölle sind immer noch die Anderen, die überlebenden Mitmenschen, wir selbst:

„Im klassischen Horrorfilm bricht das Böse [...] zumeist von außen in die Welt der Ordnung ein. [...] Im modernen Horrorfilm dagegen wohnt das Böse bereits nebenan. Und es zieht auch nicht mehr weg. Oder der Feind sitzt zu Hause – die Familie ist hier kein Ort des Trostes, sondern Hort des Terrors. Gewalt erscheint nicht als Unterbrechung, als zurückdrängbare Störung, sondern als ein konstitutives Element des ganz alltäglichen Lebens.“¹⁵³

Vor allem in Romeros Werken wird immer wieder auf die Parallelen verwiesen: Die Untoten versinnbildlichen wahlweise BürgerrechtsbewegungsaktivistInnen, Konsumsüchtige oder das vom Wohlstand ausgegrenzte Proletariat. Im Laufe seiner

¹⁵² Paul Wells, *The Horror Genre. From Beelzebub to Blair Witch*, Wallflower London 2000, S. 82

¹⁵³ Moldenhauer, Spehr, *Windszus* 2008, S. 9

Dead-Reihe wird zudem immer mehr die Sympathie des Publikums hin zu den Untoten gelenkt, sie lernen nicht nur dazu und benutzen, zumindest in eingeschränktem Maße, Werkzeuge, sie scheinen sich auch an ihre Existenz vor der Verwandlung zu erinnern und emotionale Bindungen entwickeln zu können, was sie immer weiter von der Präsentation als reine Monstren und gefühllose Mordmaschinen entfernt und immer menschlicher erscheinen lässt. In *Land of the Dead* schließlich wirkt der Versuch des Regisseurs, die Sympathien des Publikums auf die Untoten zu lenken, beinahe pathetisch. Die Vermenschlichung der Lebenden Toten führt natürlich auch dazu, dass es nun nicht mehr so einfach für die ProtagonistInnen ist, ohne moralische Skrupel diese Wesen zu zerstören beziehungsweise, vielleicht nun der passendere Ausdruck, zu töten.

8. The End is Extremely Fucking Nigh¹⁵⁴

Conclusio

Natürlich ist es nicht leicht, ein eindeutiges Resümee zur eingangs gestellten Frage zu finden, ob Zombiefilme nun ein gesellschaftskritisches und progressives Genre sind, ob sie konservative und althergebrachte Vorstellungen weitervermitteln oder ob sie eventuell einfach nur ein Spiegelbild der Gesellschaft sind.

Die Beantwortung dieser Frage ist allein schon deshalb nicht eindeutig möglich, weil es eben nicht „den“ Zombiefilm gibt. Erstens haben sich Zombiefilme, seit es sie gibt, und das sind inzwischen über 80 Jahre Kinogeschichte, immer wieder weiterentwickelt, wie auch Jovanka Vuckovic darstellt:

„The zombie has held a firm grip on the public imagination since it first appeared in literature and, despite its various handicaps, has constantly evolved (mostly on the silver screen) from mindless slave to flesh-hungry reanimated corpse (thanks to George Romero), to wisecracking, full-tilt running, virus infected zombies capable of bringing about the apocalypse. Today, the myth of the zombie as a symbol of changing cultural anxieties (slavery, unemployment, brainwashing, disease) is stronger than ever, in part

154 Vgl.: *28 Days Later*

because the creature itself is quite adeptable and malleable.“¹⁵⁵

Die Entwicklung startet mit den ersten Schwarz-Weiß-Produktionen der 1930er und 1940er Jahre, die sich in ihren Erzählungen vor allem auf die haitianischen Zombiemythen stützten, wie anhand von *White Zombie* und *I Walked with a Zombie* exemplarisch gezeigt wurde. In den 1950ern und 1960ern wurde beinahe alles als Zombie bezeichnet; es handelt sich diesbezüglich um eine konfuse Zeit, auf die in dieser Arbeit trotz der spannenden Thematik des Kalten Krieges nicht weiter eingegangen wurde. Ende der 1960er Jahre wurde das Bild des Zombies, eines kannibalischen Untoten, so wie es heute vorherrscht, durch *Night of the Living Dead* begründet und etabliert. Die 1970er wurden von Romeros überaus erfolgreichem Sequel *Dawn of the Dead* sowie den Produktionen, die in seinem Kielwasser entstanden, bestimmt; vor allem Italien sollte sich zu dieser Zeit für das Genre als sehr produktiv erweisen. Die 1980er läuteten den Beginn der Persiflagen und des Fun-Splatter ein; *Return of the Living Dead* ist dabei die Gute-Laune-Teenie-Antwort auf das düstere Setting von Romeros Filmen. Den Höhepunkt dieser Entwicklung stellt *Braindead* dar; hier werden der schwarze Humor und der extreme Gore-Gehalt auf unnachahmliche Weise vermengt und auf die Spitze getrieben. Damit sollten die Toten vorläufig in Frieden ruhen. Die restlichen 1990er Jahre waren für das Genre eine eher ruhige und zu vernachlässigende Zeit. Erst mit dem Anbruch des neuen Jahrtausends und einigen auch im Mainstream erfolgreichen Filmen, wie zum Beispiel den hier besprochenen *Resident Evil* oder *28 Days Later*, konnte dem Genre mit großem Erfolg neues Leben eingehaucht werden. Es bleibt nur zu hoffen, dass mit der neuen Welle an satirischen und komischen Zombiefilmen in den letzten Jahren das Genre nicht wieder zu Grabe getragen wird, wie es schon in den 1990ern der Fall war.

Außerdem hängt die Gestaltung natürlich auch immer stark von den jeweiligen RegisseurInnen beziehungsweise DrehbuchautorInnen, von ihren Intentionen und Vorstellungen ab. Auch wenn sich manche vielleicht des subversiven Potentials der Thematik nicht so bewusst sind wie andere: Dan O'Bannon und Paul W. S. Anderson schienen mit *Return of the Living Dead* beziehungsweise *Resident Evil* vor allem gefüllte Kassen im Blick gehabt zu haben. George A. Romero hingegen nutzte sein

¹⁵⁵ Vuckovic 2011, S. 10

Ceuvre zum Beispiel ganz eindeutig, um seine Gedanken über und seine Kritik an der zeitgenössischen Gesellschaft und (Un-)Kultur darzustellen: „Ließ sich der erste Teil als Metapher auf die Vietnam-Ära lesen, der zweite als Reflexion über das hedonistische Amerika unter Nixon, so ist der dritte eine Parabel auf das militaristische Reagan-Jahrzehnt.“¹⁵⁶ Seine Filme sind „crass exploitation movies, pop left-wing action cartoons, exercises in cynical nihilism, and sophisticated political allegories of late capitalist America.“¹⁵⁷

Dabei bedient sich vor allem, jedoch nicht nur Romero immer wieder einer Parallelisierung von Menschen und Zombies. Mehr noch in *Dawn of the Dead* als in *Night of the Living Dead* wird gezeigt, dass die Untoten aus der Gesellschaft heraus kommen; sie zeigen einen Querschnitt derselben, gekennzeichnet auch durch die oftmalige Uniformierung der Lebenden Toten, sei es als Krankenschwester, Nonne oder Baseballspieler¹⁵⁸. Und „[d]iese verschiedenen Akzentuierungen von Ununterscheidbarkeit betonen nicht bloß das Nicht-Humane am Menschen – etwa im Rahmen einer pauschalen Entlarvung von animalischer Triebmechanik hinter einer dünnen Maske der Zivilisiertheit –, sondern umgekehrt auch das, was am Zombie immer noch 'zivilisiert' oder kulturell geprägt ist.“¹⁵⁹ Die Figur des Zombie ist dabei „als Spiegelung des Menschen im Kapitalismus zu sehen – als die Figur einer kapitalistischen Marionette, als Arbeitssklav_innen.“¹⁶⁰ Einschränkend anzumerken ist dabei aber die Tatsache, dass die Untoten eben nicht nur als RepräsentantInnen der ArbeiterInnen gesehen werden können: „Hatte die Erziehung der Toten zu Arbeitssklav_innen in den frühen Zombiefilmen einen gewissen Mehrwert zur Folge, zeichnen sich die Zombies seit Romero eher durch einen Konsum aus, der sinnlos ist und daher nicht an Mehrwert gekoppelt werden kann.“¹⁶¹

So sehr Romero auch seine Untoten als „blue collar monsters“, wie er sie immer

156 Mihm 2004, S. 181

157 Shaviro 1993, S. 83

158 Vgl.: McFarland 2005, S.31

159 Joachim Schätz, Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm. In: Michael Fürst, Florian Krautkrämer, Serjoscha Wiemer (Hg.), Belleville Verlag Untot. Zombie Film Theorie, München 2011, S. 45-64, hier: S. 60

160 Anke Zechner, Willenloses Ewiges Leben. Der Zombie als Figur des Exzesses und der Ausgrenzung. In: Michael Fürst, Florian Krautkrämer, Serjoscha Wiemer (Hg.), Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2011, S. 195-210, hier: S. 195

161 Zechner 2011, S. 196

wieder, zum Beispiel auch in *American Nightmare* bezeichnete, darstellen möchte, sind sie eben genau durch seinen Einfluss nicht mehr nur diese (überaus billigen) Arbeitskräfte, die sie noch in *White Zombie* waren; Romero hat sie stattdessen zu KonsumentInnen gemacht.

Bibliographie

Von fauligen Folianten...

Verwendete Literatur:

Aster, Christian von: Horror-Lexikon. Von Addams Family bis Zombieworld: Die Motive des Schreckens in Film, Literatur und Wirklichkeit. Stark erweiterte Neuauflage, Lexikon Imprint Verlag Berlin 2002

Badley, Linda: Film, Horror and the Body Fantastic, Greenwood Press New York 1995

Bock, Annetrin/Isermann, Holger/Knieper, Thomas: „Adequamus Morte“. Geschlechteraspekte in Resident Evil. In: Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/Wiener, Serjoscha (Hg.): Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2010, S. 153-162

Cherry, Brigid: Horror, Routledge London and New York 2009

Creed, Barbara: The Monstrous Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis, Routledge London and New York 2005

Clover, Carol J.: Men, Women and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film, Princeton University Press Princeton, New Jersey 1992

Davis, Wade: Passage of Darkness. The Ethnobiology of the Haitian Zombie, University of North Carolina Press Chapel Hill, North Carolina 1988

Dendle, Peter: The Zombie Movie Encyclopedia, McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina 2001

- Gaschler, Thomas/ Vollmar, Eckhard (Hg.): Dark Stars. Zehn Regisseure im Gespräch, Belleville Verlag München 1992
- Grob, Nobert: Ich folgte einem Zombie. In: Vossen, Ursula (Hg.): Filmgenres. Horrorfilm, Reclam Stuttgart 2004, S. 122-127
- Hand, Richard J.: Proliferating Horrors. Survival Horror and the *Resident Evil* Franchise. In: Hantke, Steffen (Hg.): Horror Film. Creating and Marketing Fear, University Press of Mississippi 2004, S. 117-134
- Harzheim, Harald: Braindead. In: Vossen, Ursula (Hg.): Filmgenres. Horrorfilm, Reclam Stuttgart 2004, S.313-317
- Höltgen, Stefan: Take a Closer Look. Filmische Strategien der Annäherung des Blicks an die Wunde. In: Köhne, Julia/Kuschke, Ralph/Meteling, Arno (Hg.): Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm, Bertz + Fischer Berlin 2005, S. 20-28
- Kendric, James: A Nasty Situation. Social Panics, Transnationalism and the Video Nasty. In: Hantke, Steffen (Hg.): Horror Film. Creating and Marketing Fear, University Press of Mississippi 2004, S. 153-172
- Klippel, Heike: „Shame and Sorrow for the Family. Rassen- und Sexualproblematik im klassischen Zombiefilm. In: Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/Wierner, Serjoscha (Hg.): Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2011, S. 135-151
- Knieper, Thomas/Krautkrämer, Florian: Psychopath_innen sind nichts anderes als kultivierte Zombies. Die Genese und Genealogie des Zombie-Mythos in naturwissenschaftlicher Perspektive. In: Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/Wierner, Serjoscha: Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2011, S. 275-286

- Krautkrämer, Florian: A Matter of Life and Death. Leben und Tod im Zombiefilm. In: Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/Wiemer, Serjoscha: Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2011, S. 19-36
- Larkin, William S.: „Res Corporealis“ - Körper, Zombies und Personen. In: Greene, Richard/Mohammad, K. Silem (Hg.): Die Untoten und die Philosophie. Schlauer werden mit Zombies, Werwölfen und Vampiren, Klett-Cotta Stuttgart 2010, S. 36-53
- Maddrey, Joseph Nightmares in Red, White and Blue. The Evolution of the American Horror Film, McFarland Jefferson, North Carolina 2004
- Marriott, James/Newman, Kim: Horror. Meisterwerke des Grauens von Alien bis Zombie, Tosa Verlag Wien 2007
- McFarland, John: Profane Apokalypse. George A. Romeros DAWN OF THE DEAD. In: Köhne, Julia/Kuschke, Ralph/Meteling, Arno (Hg.): Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm, Bertz + Fischer Berlin 2005, S. 29-46
- Meteling, Arno: Endspiele. Erhabene Groteske in BRAINDEAD; KOROSHIYA 1 und HOUSE OF 1000 CORPSES. In: Köhne, Julia/Kuschke, Ralph/Meteling, Arno (Hg.): Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm, Bertz + Fischer Berlin 2005, S. 47-62
- Meteling, Arno: Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm, transcript Verlag Bielefeld 2006
- Mihm, Kai: Die Nacht der lebenden Toten, in: Vossen, Ursula (Hg.): Filmgenres. Horrorfilm, Reclam Stuttgart 2004, S. 173-183
- Moldenhauer, Benjamin/Spehr, Christoph/Windszus, Jörg: Law of the Dead. 10 Thesen zum modernen Horrorfilm. In: Dies. (Hg.), On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft, Argument Verlag Hamburg 2008, S. 6-19

- Neumann, Frank: Leichen im Keller, Untote auf der Straße. Das Echo sozialer Traumata im Zombiefilm. In: Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/Wiemer, Serjoscha: Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2011, S. 65-84
- Penner, Jonathan/Stephen Jay, Schneider/Duncan, Paul (Hg.): Horror Cinema, Taschen Verlag Köln 2008
- Penski, Udo Franke: Kettensägen, Lust und Toleranz. Zur Konsumierbarkeit von Horrorfiktionen. In: Moldenhauer, Benjamin/Spehr, Christoph/Windszus, Jörg (Hg.): On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft, Argument Verlag Hamburg 2008, S. 20-41
- Phillips, Kendall R.: Projected Fears. Horror Films and American Culture, Praeger Verlag Westport, Connecticut 2005
- Rhodes, Gary D.: White Zombie. Anatomy of a Horrorfilm, McFarland Jefferson, North Carolina 2001
- Schätz, Joachim: Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm. In: Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/Wiemer, Serjoscha: Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2011, S. 45-64
- Schmidt, Jakob: Vom Entsetzen, einen Körper zu haben. Das bedrohte ich in George A. Romeros Zombiefilmen. In: Moldenhauer, Benjamin/Spehr, Christoph/Windszus, Jörg (Hg.): On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft, Argument Verlag Hamburg 2008, S. 84-99
- Seeßlen, Georg: George A. Romero und seine Filme, kuk Joachim Körber Verlag Bellheim 2010
- Shaviro, Steven: The Cinematic Body, Minneapolis, University of Minnesota Press Minneapolis London 1993

Skal, David J.: The Monster Show. A Cultural History of Horror, Faber and Faber New York 2001

Spehr, Christoph: Honeycomb World. Gesellschaft und Utopie im zeitgenössischen Horrorgenre. In: Moldenhauer, Benjamin/Spehr, Christoph/Windszus, Jörg (Hg.): On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft, Argument Verlag Hamburg 2008, S. 174-187

Thompson, Hamish: „Sie ist nicht mehr deine Mutter, sie ist ein Zombie!“: Zombies, Wert und personale Identität. In: Greene, Richard/Mohammad, K. Silem (Hg.): Die Untoten und die Philosophie. Schlauer werden mit Zombies, Werwölfen und Vampiren, Klett-Cotta Stuttgart 2010, S. 54-68

Vuckovic, Jovanka: Zombies! An Illustrated History of the Undead, St. Martin's Press New York 2011

Wells, Paul: The Horror Genre. From Beelzebub to Blair Witch, Wallflower London 2000

Wünsch, Michaela: Zombies unter Einfluss des Todestriebes. In: Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/Wierner, Serjoscha (Hg.): Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2011, S. 181-194

Zechner, Anke: Willenloses Ewiges Leben. Der Zombie als Figur des Exzesses und der Ausgrenzung. In: Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/Wierner, Serjoscha: Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2011, S. 195-210

Zeitungsartikel:

Schachinger, Christian: „Is this really die Ende?!“, Der Standard, Freitag, 19. Oktober 2012, S. 33

Internetseiten

- www.cdc.gov/phpr/zombies.htm, zuletzt abgerufen am 26. 11. 2012, 21:30 Uhr
- <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/gorehound>, zuletzt abgerufen am 30. 01. 2013, 14:15 Uhr
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Muzak>, zuletzt abgerufen am 27. 01. 2013, 14:15 Uhr
- <http://en.wikipedia.org/wiki/SWAT>, zuletzt abgerufen am 27. 01. 2013, 15:45 Uhr
- http://en.wikipedia.org/wiki/File:Poster_-_White_Zombie_01_Crisco_restoration.jpg, zuletzt abgerufen am 31. 01. 2013, 01:17 Uhr
- <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5766>, zuletzt abgerufen am 31. 01. 2013, 15:45 Uhr
- <http://www.loc.gov/film/nfr99.html>, zuletzt abgerufen am 31. 01. 2013, 02:48 Uhr
- <http://www.moma.org/visit/calendar/films/565>, zuletzt abgerufen am 31. 01. 2013, 02:48 Uhr
- <http://www.nytimes.com/2003/07/06/movies/film-virus-as-metaphor-microbiology-and-28-days-later.html?pagewanted=all&src=pm>, zuletzt abgerufen am 29. 01. 2013, 23:00 Uhr
- <http://oxforddictionaries.com/definition/english/Wasp>, zuletzt abgerufen am 30. 01. 2013, 14:15 Uhr
- slashfilmfestival.com/program-2012/zombiemob-theyre-back-again/, zuletzt abgerufen am 10.01. 2012, 20:00 Uhr

Weiterführende Literatur zum italienischen Zombie- und Kannibalenfilm:

Maier, Christian: Festschmaus für Fans. Der italienische Zombiefilm. In: Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/ Wiemer, Serjoscha: Untot. Zombie Film Theorie, Belleville Verlag München 2011, S. 85-96

Slater, Jay (Hg.): *Eaten Alive. Italian Cannibal and Zombie Movies*, Plexus London 2006²

Weiterführende Literatur zum haitianischen Zombiemythos:

Ackermann, Hans-W./Gauthier, Jeanine: The Ways and Nature of the Zombi. In: *Journal of American Folklore* 104, 1991, S. 466- 494

Davis, Wade: *The Serpent and the Rainbow*, Simon & Schuster New York 1985

Deren, Maya: *Divine Horsemen: Voodoo Gods of Haiti*, Thames and Hudson London 1953

Parsons, Elsie C.: Spirit Cult in Hayti, in: *Journal de la Société des Américanistes de Paris*, Paris 1928, S. 157-179

Filmographie

... und modernden Movies

White Zombie

Regie: Victor Halperin. Produktion: Edward Halperin. Drehbuch: Garnett Weston. Darsteller: Madge Bellamy (Madeline Short Parker), Joseph Cawthorn (Dr. Bruner), Robert Frazer (Charles Beaumont), John Harron (Neil Parker), Béla Lugosi ('Murder' Legendre).

Amusement Securities/United Artists, USA 1932

I Walked with a Zombie

Regie: Jacques Tourneur. Produktion: Val Lewton. Drehbuch: Curt Siodmak, Ardel Wray. Darsteller: Edith Barrett (Mrs. Rand), James Bell (Dr. Maxwell), Frances Dee (Betsy Connell), James Ellison (Wesley Rand), Christine Gordon (Jessica Holland), Theresa Harris (Alma), Darby Jones (Carrefour), Sir Lancelot (Calypsosänger), Tom Conway (Paul Holland).

RKO Radio Productions, USA 1943

Night of the Living Dead

Regie: George A. Romero. Produktion: Russell Streiner, Karl Hardman. Drehbuch: George A. Romero, John Russo. Darsteller: Marilyn Eastman (Helen Cooper), Karl Hardman (Harry Cooper), Bill Hinzman (erster Untoter am Friedhof), Duane Jones (Ben), Judith O'Dea (Barbara), Judith Ridley (Judy), Kyra Schon (Karen Cooper), Keith Wayne (Tom), Russell Streiner (Johnny).

Image Ten, USA 1968

Dawn of the Dead

Regie: George A. Romero. Produktion: Richard Rubinstein. Drehbuch: George A. Romero. Darsteller: David Emge (Stephen), Ken Foree (Peter), Scott H. Reiniger (Roger), Gaylen Ross (Francine).

Laurel Group/Dawn Associates, USA 1979

Return of the Living Dead

Regie: Dan O'Bannon. Produktion: Tom Fox. Drehbuch: Dan O'Bannon. Darsteller: Don Calfa (Ernie Kaltenbrunner), Clu Gulager (Burt Wilson), James Karen (Frank), Thom Mathews (Freddy), Linnea Quigley (Trash), Beverly Randolph (Tina). Hemdale/Fox/Orion, USA 1985

Braindead

Regie: Peter Jackson. Produktion: Jim Booth. Drehbuch: Peter Jackson, Stephen Sinclair, Frances Walsh. Darsteller: Timothy Balme (Lionel Cosgrove), Stuart Devenie (Father Jon McGruder), Brenda Kendall (Nurse Emma McTavish), Elizabeth Moody (Vera Cosgrove), Diana Peñalver (Paquita Maria Sanchez), Ian Watkin (Uncle Les Kalkon), Jed Brophy (Thomas Jacob „Void“ Randell). WingNut Films, Neuseeland 1992

Resident Evil

Regie: Paul W. S. Anderson. Produktion: Drehbuch: Paul W. S. Anderson. Darsteller: Milla Jovovich (Alice), Michelle Rodriguez (Rain Ocampo), Eric Mabius (Matt Addison), James Purefoy (Spence Parks), Martin Crewes (Chad Kaplan), Colin Salmon (James „One“ Shade), Michaela Dicker (Red Queen). Constantin Film Produktion, Deutschland/Großbritannien/ Frankreich 2002

28 Days Later

Regie: Danny Boyle. Produktion: Andrew Macdonald. Drehbuch: Alex Garland. Darsteller: Cillian Murphy (Jim), Naomie Harris (Selena), Megan Burns (Hannah), Brandon Gleeson (Frank), Christopher Eccleston (Major Henry West), Noah Huntley (Mark). Fox Searchlight Pictures, Großbritannien 2002

Im Text erwähnte Filmtitel

28 Weeks Later: Juan Carlos Fresnadillo, Großbritannien/Spanien 2007
Alien – Resurrection: Jean-Pierre Jeunet, USA 1997
The American Nightmare: Adam Simon, USA 2000
The Aztec Mummy: Rafael Portillo, Mexico 1957
Bad Taste: Peter Jackson, Neuseeland 1987
Cat People: Jacques Tourneur, USA 1942
The Crazies: George A. Romero, USA 1973
The Dark Half: George A. Romero, USA 1993
Dawn of the Dead: Zack Snyder, USA 2004
Day of the Dead: George A. Romero, USA 1985
Dead Meat: Conor McMahon, Irland 2004
Dead Snow: Tommy Wirkola, Norwegen 2009
Diary of the Dead: George A. Romero, USA 2008
Ed Wood: Tim Burton, USA 1994
The Exorcist: William Friedkin, USA 1973
Faust: Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1926
The Horror of Party Beach: Del Tenney, USA 1963
The Incredibly Strange Creatures who Stopped Living and Became Mixed-Up Zombies:
Ray Dennis Steckler, USA 1963
Invasion of the Body Snatchers: Don Siegel, USA 1956
King Kong: Peter Jackson, USA/Neuseeland 2005
Land of the Dead: George A. Romero, Kanada/Frankreich/USA 2005
The Leopard Man: Jacques Tourneur, USA 1943
The Lord of the Rings Trilogy: Peter Jackson, USA/Großbritannien/Neuseeland 2001-
2003
Meet the Feebles: Peter Jackson, Neuseeland 1989
Mortal Kombat: Paul W. S. Anderson, USA 1995
Night of the Living Dead: Tom Savini, USA 1990
Night of the Living Dead 3D: Jeff Broadstreet, USA 2006
The Plague of the Zombies: John Gilling, Großbritannien 1966
Plan 9 from Outer Space: Edward D. Wood Jr., USA 1959

Rammbock: Marvin Kren, Deutschland/Österreich 2010
Resident Evil: Apocalypse: Alexander Witt, Großbritannien/Kanada 2004
Resident Evil: Extinction: Russell Mulcahy, Großbritannien/Kanada 2007
Resident Evil: Afterlife: Paul W. S. Anderson, Kanada/Deutschland 2010
Resident Evil: Retribution: Paul W. S. Anderson, Kanada/Deutschland 2012
Return of the Living Dead Part II: Ken Wiederhorn, USA 1988
Return of the Living Dead 3: Brian Yuzna, USA 1993
Return of the Living Dead: Necropolis: Ellory Elkayem, USA 2005
Return of the Living Dead: Rave to the Grave: Ellory Elkayem, USA 2005
Revolt of the Zombies: Victor Halperin, USA 1936
The Serpent and the Rainbow: Wes Craven, USA 1987
Shaun of the Dead: Edgar Wright, Großbritannien 2004
Survival of the Dead: George A. Romero, USA/Kanada 2009
Svengali: Archie Mayo, USA 1931
Una de Zombis: Miguel Ángel Lamata, Spanien 2003
Zombi 2: Lucio Fulci, Italien 1979
Zombieland: Ruben Fleischer, USA 2009
Zombies of Mora-Tau: Edward L. Cahn, USA 1957
Zombies of the Stratosphere: Fred C. Brannon, USA 1952

Fernsehserie:

The Walking Dead: USA 2010 – laufend

Abstract

In der vorliegenden Arbeit wird ein Überblick über die Entwicklung des Zombiefilms geboten. Diese Figur, die ursprünglich aus der haitianischen Vodounkultur stammt, wurde in den 1920er und 1930er Jahren auch in der westlichen Vorstellungswelt verankert. Im Laufe der Filmgeschichte konnte sich der Zombie auch als eigenständige Mythenfigur etablieren. Anhand von exemplarischen Beispielfilmen wird diese Entwicklung nachgezeichnet. Dabei wird ein spezielles Augenmerk auf die Interaktion der ProtagonistInnen untereinander gelegt, vor allem in Bezug auf ethnische Zugehörigkeit und Geschlechterrollenbilder. Verschiedene Phasen werden an markanten Filmen, die jeweils für eine bestimmte Epoche stehen, festgemacht. Nachdem der Zombie zu Beginn noch sehr stark an Vodounvorstellungen angelehnt war (*White Zombie*, *I Walked with a Zombie*), wurde mit dem bis heute aktuellen Klassiker *Night of the Living Dead* von George A. Romero im Jahr 1968 dem Genre eine neue Richtung gegeben. Während bei Romero auch weiterhin (*Dawn of the Dead*) die Gesellschaftskritik im Vordergrund steht (in Bezug auf Militarismus, Konsum, Rassismus oder Medien) steht bei den Produktionen der 1980er und frühen 1990er vor allem die Unterhaltung im Zentrum (*Return of the Living Dead*, *Braindead*). Die letzte Stufe der bisherigen Entwicklung setzt dann mit *Resident Evil* im Jahr 2002 ein, und findet in dem neuen Klassiker *28 Days Later* einen vorläufigen Höhepunkt.

Lebenslauf

Mathias Klingersberger

Geburtsdatum:

11. 05. 1985

Geburtsort:

5280 Braunau/Inn

Eltern:

Burkhard Klingersberger, Technischer Angestellter

Monika Klingersberger, Diplomkrankenschwester

Bildungslaufbahn:

1991 – 1995: Volksschule Laab

1995 – 2003: Realgymnasium Braunau/Inn

2004 – 2005: Studium der Kultur- und Sozialanthropologie

seit 2005: Studium der Geschichtswissenschaft

Sonstiges:

2003/2004: Zivildienst in der mobilen Altenbetreuung der Volkshilfe Braunau

2007 – 2009: Studienrichtungsvertreter Geschichte

2009 – 2012: studentischer Mitarbeiter an der Fachbereichsbibliothek

Geschichtswissenschaft an der Universität Wien