



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

“Horror-Trash in Suburbia.  
Die amerikanische Vorstadt als Schauplatz und Quelle  
filmischen Grauens.“

Verfasser

Michael Zeindlinger

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.



# Inhaltsverzeichnis

## Seite

|                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>1. Einleitung</b> .....                                                     | 1   |
| <b>2. Realising Suburbia</b> .....                                             | 5   |
| 2.1 Suburbia. Der irrtümliche <i>American Dream</i> ? .....                    | 5   |
| 2.2 Suburbia als filmische Realität. Eine Kultur-Ästhetik .....                | 10  |
| <b>3. Invading Suburbia</b> .....                                              | 16  |
| 3.1 Der Zombiefilm an der Schwelle der 1960er und 70er Jahre .....             | 16  |
| 3.2 <i>Dawn of the Dead</i> – Die Zombifizierung der Vorstadt .....            | 24  |
| 3.3 Der Vorgarten als Kampfzone .....                                          | 32  |
| <b>4. Trashing Suburbia</b> .....                                              | 42  |
| 4.1 Der Versuch Müll zu erklären .....                                         | 42  |
| 4.2 Der Amateur, die Kamera, das Video. Eine Selbstermächtigung .....          | 51  |
| <b>5. The Homegrown Horror. Beispiele einer dekonstruierten Vorstadt</b> ..... | 66  |
| 5.1 Troma Entertainment und der Traum von Tromaville .....                     | 66  |
| 5.2 Die verstörende Vorstadt von John Waters .....                             | 77  |
| <b>6. Conclusio &amp; Ausblick</b> .....                                       | 91  |
| I. Quellen .....                                                               | 95  |
| Literaturverzeichnis .....                                                     | 95  |
| Online-Quellen .....                                                           | 102 |
| Filmverzeichnis .....                                                          | 103 |
| Abbildungsverzeichnis .....                                                    | 104 |
| II. Abstract .....                                                             | 106 |
| III. Dank .....                                                                | 107 |
| IV. Zum Verfasser .....                                                        | 108 |



# 1. Einleitung

*„Vor dem Schrecken der Welt hilft nur die Flucht in die Familie. Vor dem Schrecken der Familie hilft nur die Flucht in die Welt.“<sup>1</sup>*

## Grundlegendes und Fragestellung

Gestutzter Rasen wie auf einem Golfplatz, die Straße, in dunklem Asphalt gehalten, schlängelt sich durch die dicht aneinander gereihten Gärten. Die Häuser sind meist in freundlichen Farben gestrichen und identisch. In der angrenzenden Doppelgarage finden die zwei Autos der jeweiligen Bewohner Platz. Die Bewohner sind Familien – weiße Hautfarbe, verheiratet, zwei Kinder und einer christlichen Religion angehörig. So oder so ähnlich sieht das Klischee- oder Idealbild, je nach Standpunkt, eines typischen amerikanischen Vorortes, wie es sie zu Tausenden gibt, aus. Die Suburbs sind zum Sinnbild der Mittelschicht im ehemaligen Wirtschaftswunderland USA geworden und zeugen vom sozialen Aufstieg, von der Gleichheit der Bürger und nicht zuletzt vom *American Dream*, der für jeden wahr werden kann. Jeder, der hart arbeitet, kann sich sein kleines Paradies im Grünen schaffen.

Das Bild Suburbias ist so weit in ein gesamtgesellschaftliches Denken vorgedrungen, dass sogar ich, als Europäer, weiß, was es ist und wie diese Wohnsiedlungen auszusehen und zu funktionieren haben. Es ist ein verklärt schönes Bild, von dem man aber doch irgendwie weiß, dass es nur nach außen hin perfekt sein kann. Innerhalb der schönen Hausfassaden wohnen immerhin trotzdem Menschen, die sich äußerlich unterscheiden, anders denken und natürlich individuelle Eigenschaften haben; Gute und schlechte, versteht sich. Die vorliegende Arbeit soll veranschaulichen, wie das Horrorfilmgenre dieses künstlich erschaffene Idyll kritisch hinterfragt, dekonstruiert und zerstört und nicht zuletzt warum Horror-Trash aus der Mitte dieser suburbanen Gesellschaft entwächst.

Die Bezeichnung Horror-Trash fand ich für diese Arbeit interessant, da Horror ein Spiegel gesellschaftlicher Ängste sein kann und Müll als Ausschussprodukt dieser Gesellschaft immer wieder in Kunst und Kultur mittels Umdeutung zum Lustobjekt und hin zu einem Mehrwert stilisiert wird. Horror-Trash ist ein Faszinosum, das schwer zu erfassen ist, aber ständig reproduziert wird und auch als Kultobjekt gehandelt wird. Die einschlägigen Videotheken und Internetplattformen sind voll mit Filmen, die fern von Hollywood oder

<sup>1</sup> Seeßlen, Georg; Jung, Fernand: *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*. Marburg: Schüren, 2006. S. 639

jeglichem institutionalisierten Filmgeschäft und meist ohne viel Budget hergestellt wurden. Dennoch schaffen es manche aus dem marginalisierten Rand des Filmschaffens zu entwachsen und ein Publikum zu finden.

Die in dieser Arbeit behandelten Filmemacher eint eine *Just-Do-It*-Mentalität und ihre nicht filmische Herkunft. Kaum einer von ihnen hat einen filmakademischen Werdegang hinter sich, oder ist in einem derartigen Umfeld aufgewachsen. Alle schufen sich mit viel Engagement und Improvisationskunst eine weitere Nische im scheinbar unendlich großen Genre des Horrorkinos. Ihre Werke sind aber nicht nur Abhandlungen eines klassischen Horrorfilmmusters, sondern vielmehr stets ein zeitgenössisches Politikum, welches nicht scheut Anliegen vorzutragen und, im Falle dieser Arbeit, die nordamerikanische suburbane Familie und ihre *American Dreams* hinterfragt, zerlegt und manchmal sogar zerstört.

### Die Vorgehensweise

Um an den Vergleich von Horror, Horror-Trash und Suburbia heranzuführen ist zuerst eine Bestandsaufnahme und Auseinandersetzung mit Suburbia als nordamerikanisches Phänomen nötig. Um eine Brücke von Suburbia hin zum Horror zu schlagen, ist es unerlässlich sich dem Phänomen über George A. Romero anzunähern, da er als erster das Grauen in das soziale Umfeld der Mittelschicht geholt hat. Um zu verstehen, wie zuerst verachtete Filme eine Wiedergeburt unter dem Schlagwort Trash erfahren können, muss sich der abstrakte Begriff seiner Herkunft aus dem physisch realen Müll stellen, denn hier sind frappante interpretatorische Parallelen zu finden. Weiterführend möchte ich erklären, wie sich die technische Entwicklung von Kino, aber vor allem von Video, auf die Rezeption und Nachahmung von rezipierten Filmen ausgewirkt hat. Die Entwicklung von Horror und Horror-Trash in einem suburbanen Umfeld zeige ich anhand zwei ausgewählter Beispiele, die man durchaus als repräsentativ bezeichnen könnte. Troma Entertainment fungiert als Verleih und Sammelbecken engagierter Low-Budget Filmemacher und produziert auch selbst Horror-Trash. John Waters, Kinorebell der ersten Stunde, greift mit Camp- und Schockelementen das brave Mittelschicht-Publikum an.

Dabei spielt Suburbia aber nicht hauptsächlich in seiner ästhetischen Inszenierung eine Rolle, sondern vielmehr in der Art wie es in der Narration transportiert und als Spiegel der amerikanischen Gesellschaft dekonstruiert wird. Das Wichtigste allerdings ist die Verortung des Grauens innerhalb der Mittelschicht, innerhalb der durchschnittlichen Amerikaner, die nicht von außen angegriffen werden, sondern sich selbst zum Opfer fallen. Hierbei spielen Zombies eine zentrale Rolle, da sie aus jeglicher sozialen Schicht entwachsen können und in ihrem tödlichen Handeln Religionen, Hautfarben oder soziale

Stellungen nicht unterscheiden. Suburbia steht in dieser Arbeit nicht nur für den physischen Ort der Vorstadt, sondern auch für eine psychische, ja sogar sozio-kulturelle, Einstellung der amerikanischen Gesellschaft, die sich dort, am Rande der Stadt, in einem gesellschaftlichen Querschnitt wiederfindet.

Die wissenschaftliche Materiallage zum Thema Horror-Trash ist dünn. Betrachtet man die beiden Begriffe getrennt voneinander, eröffnet sich jedoch eine fast unüberschaubare Anzahl an Büchern, Texten und Internetquellen. Ich habe versucht mich dem Thema also über zwei Seiten zu nähern. Einmal über den Horror-Begriff, der sich in seiner unglaublichen Mannigfaltigkeit heute kaum mehr eingrenzen lässt, und einmal über den Trash-Begriff, der durch seine vagen Definitionen schwer festzumachen ist und sich weit gestreut in allen Bereichen der Kunst und Kultur finden lässt. Horror-Trash soll in dieser Arbeit also keine exakte Eingrenzung über Genredefinitionen bedeuten, sondern viel mehr die Vielfalt betonen, die möglich ist.

John Waters würde man zum Beispiel generell dem Trash und Camp zuordnen, kann aber von einem gewissen Standpunkt aus auch Horror sein. Die Filme von Troma Entertainment sind zwar Horror-Trash, könnten aber auf Grund des Humors durchaus als Fun-Trash bezeichnet werden. Horror-Trash ist in dieser Arbeit daher kein trennender, sondern ein vereinender Genre-Begriff, der angefangen bei Ed Wood über George Romero bis hin zu John Waters reichen kann. Wichtig für die Verortung von Horror und Trash in den folgenden Kapiteln ist, dass die behandelten Filme unter die Oberfläche der schönen Vorstadt mit ihren perfekten Familien gehen und dort etwas Dunkles, das 'Andere', finden und offenlegen. Dabei kann das Grausame die Alltäglichkeit selbst sein oder das, was sich hinter dieser Alltäglichkeit verbirgt.

Horror und Trash stehen in ihrer Bedeutung in Opposition zum Bild Suburbias. Während Horror das Böse, die Grausamkeit und die Angst abbildet, so ist der Vorort Inbegriff von Familie, Ruhe und Frieden. Trash zelebriert seine Andersartigkeit und oft auch obszöne Unsauberkeit, während sich der Vorort seine Homogenität und saubere Makellosigkeit auf die Fahnen schreibt. Daher ist dieser Widerspruch, den der Titel 'Horror-Trash in Suburbia' abbildet, als eine Provokation zu verstehen; Eine Provokation das Furchtbare, die Angst und das Andere in der Alltäglichkeit zwischen den identischen Häusern zu suchen. Der zu spannende Bogen zwischen Horror und Trash wird somit die vereinende Schnittmenge 'Suburbia' sein. Dabei muss es nicht gezwungenermaßen nur Handlungsraum sein, sondern kann auch eine Allegorie für die amerikanische Mittelschicht bedeuten. Die Vorstadt ist hier Symbol, Metapher und Metonymie zugleich. 'Horror-Trash in Suburbia'

bedeutet den Horror in der familiären Vorstadt zu finden, den Trash als Wertzuweisung anzuerkennen, um schließlich, vereint, das verklärte Bild dieser Form des Wohnens und Lebens als eine Art *American Dream* zu desavouieren.

Diese Arbeit soll eine Suche nach dem 'Anderen' im 'Gleichen' sein. Es solle eine Suche nach dem 'Bösen' im vermeintlich 'Guten' sein. Und nicht zuletzt soll Horror-Trash als Randprodukt in der Mitte der Gesellschaft gefunden werden.

## 2. Realising Suburbia

„What has been happening to these people? What is missing, what is terribly wrong, in this pretty green community“<sup>2</sup>

### 2.1 Suburbia. Der irrtümliche *American Dream*?

Die westliche Gesellschaft hat in ihrer Geschichte eine Vielzahl an verschiedenen Domestizierungsphasen durchgemacht. Wirtschaftlich und kulturell war die prägendste Phase wohl die Industrialisierung, die zu einem rasanten Wachstum der Städte geführt hat. Die Arbeitsplätze waren der Grund, warum man die Mühen des engen und meist verdreckten Industriestadtlebens in Kauf nahm und so entstanden weltweit Arbeitersiedlungen rund um Fabriken und Kraftwerke. Mitte des 19. Jahrhunderts als Stahlstädte in Großbritannien bereits aus allen Nähten platzten, wurden, beginnend in London, erstmalig Erweiterungen der Arbeitersiedlungen etwas weiter außerhalb der Stadt vorgenommen. Gleichzeitig begann man teurere Häuser entlang künstlich angelegter Alleen für die größeren Profiteure der Industrialisierung zu bauen. Diese Villen und Landhäuser waren die ersten Vorfahren der heutigen US-amerikanischen Suburbs, lagen aber zu der Zeit noch weit außerhalb von Städten und waren äußerst schwer zu erreichen.<sup>3</sup> Man kann heute davon ausgehen, dass je weiter die Häuser von der Stadt entfernt lagen, umso kostspieliger wurden diese. Diese Wohnbaupolitik Britanniens, auch „*Republikanischer Individualismus*“<sup>4</sup> genannt, nahmen sich die USA als Vorbild und setzte ähnliche Projekte rund um Industriestädte, wie etwa Pittsburgh, um, wo der urbane Raum bereits unter den negativen Folgen der riesigen Fabriken und Kraftwerke litt.<sup>5</sup> Da die Vereinigten Staaten ein vergleichsweise junger Staat waren und die Städte noch nicht die Dimensionen vom urbanen Europa erreicht hatten, konnte man mit dem Platzangebot etwas großzügiger als in London umgehen. Wie großzügig das auch 100 Jahre später sein würde, als man damit die Wohnsituation, den Immobilienmarkt, ja die gesamte

---

2 Gordon, Richard E. Zit. nach Murphy, Bernice M.: *The Suburban Gothic in American Popular Culture*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009. S. 200

3 Vgl.: Archer, John. *Architecture & Suburbia. From English Villa to American Dream House*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005. S. 173-202.

4 Ebd. S. 180

5 Vgl.: *The End of Suburbia: Oil Depletion and the Collapse of the American Dream*. (Gregory Greene, 2004, Online-Stream, Amazon) 00:05:50-00:06:30

amerikanische Gesellschaft revolutionieren würde, konnte man noch nicht erahnen.

Am Ende des zweiten Weltkriegs kehrten Millionen von US-Soldaten nach vielen Jahren in Europa oder Asien in ihre Heimat zurück. Dort wollte man die heimgekehrten Helden des gewonnenen Krieges 'belohnen', indem man ihnen erschwingliche Häuser im Grünen zur Verfügung stellte.<sup>6</sup> Bereits 1945 begannen die dafür groß angelegten Bauarbeiten von Wohnlandschaften. Um in kurzer Zeit möglichst viele und möglichst preiswerte Einfamilienhäuser zu errichten waren, alle Häuser identisch.<sup>7</sup> Militärplaner, die während des 2. Weltkrieges Feldlager in Europa planten und errichteten, waren nun auch in ihrer Heimat für die Raumordnung zuständig, um eine schnelle Umsetzung zu ermöglichen.<sup>8</sup>

Ein Merkmal der militärischen Planung der Vorstädte ist die strenge Unterteilung des Gebietes in *Single-Use-Areas*, so wie es bei einem Feldlager üblich ist.<sup>9</sup> Ein typisch amerikanischer Vorort ist heute noch streng in Wohnbereich, Einkaufsbereich und Communitybereich unterteilt. Zentral angelegt finden sich meist Schulen, Sportplatz und ein Community-Center, daneben die verschiedenen Schultypen in je eigens errichteten Gebäuden und mindestens ein Shoppingcenter. Rund um diesen Mittelpunkt sind, meist kurvige, Straßen angelegt, entlang deren sich ein Haus an das Nächste reiht.

Selbst der Wohnbereich eines Suburbs ist in sich oft noch streng unterteilt. Kritiker sprechen von einer sozialen Segregation: Um verschiedene soziale Gruppen ansprechen zu können werden unterschiedliche Häuser gebaut. Diese unterscheiden sich nicht nur in ihrem Aussehen, sondern vor allem durch ihren Preis. Da Häuser verschiedener Designs, also sprich verschiedener Preisklassen, nicht gemeinsam in einer Straße oder Teilbereich des Suburbs stehen dürfen, kommt es zur klaren Differenzierung durch die Einkommensunterschiede in den verschiedenen *Subdivisions*.<sup>10</sup> Menschen, die sich ein 300 000\$ Haus leisten können, leben daher auch in unmittelbarer Nachbarschaft mit finanziell Gleichgestellten, während 'ärmere' Menschen ebenfalls unter sich bleiben. Diese „*Affordability-Segregation of housing by income*“<sup>11</sup> wird sogar in einem Werbespruch für einen Vorort in der Nähe von Pittsburgh direkt angesprochen: „*If you live within these gates, you can consider yourself a success!*“<sup>12</sup> Und manifestiert so den Ort als primäres Statussymbol der Familien.

Da sich die finanzielle Situation der Menschen aber ändern kann, kommt es innerhalb von

---

6 Vgl.: Ebd. 00:09:00-00:09:40

7 Vgl.: Ebd. 00:10:00-00:10:10

8 Vgl.: Duany, Andres; Plater-Zyberk, Elizabeth; Speck, Jeff: *Suburban Nation. The Rise of Sprawl and The Decline of The American Dream*. New York: North Point Press, 2001. S. 33-39

9 Vgl.: Ebd.

10 Vgl.: Ebd S. 42-43

11 Ebd. S. 43

12 Ebd. S. 43

Suburbs zu sichtbaren Fluktuationen. Verliert jemand beispielsweise seine Anstellung kann es sein, dass die aktuelle Wohnsituation aufgegeben werden und in eine andere *Subdivision* mit günstigeren Häusern übersiedelt werden muss. Umgekehrt können Menschen, nach einer Besserung ihrer finanziellen Situation, ihrem nunmehr höheren Vermögen Ausdruck verleihen und in einem 'besseren' Bereich ein Haus kaufen oder anmieten. Egal in welche Richtung sich also die monetäre Situation ändert, sie wird dadurch, zu einem Teil, für andere sichtbar. Die Suburbanisierung der nordamerikanischen Städte wurde und wird weitreichend als Erfolg der „*radikal kapitalistischen Demokratie*“<sup>13</sup> gesehen. Der Traum vom Einfamilienhaus im vermeintlich Grünen am Rande der Stadt ist mittlerweile so fest im Bewusstsein der Bevölkerung verankert, dass es in gewisser Weise zum höchsten Gut der Gesellschaft wurde, und so seit den 1950er Jahren langsam auch „*irrtümlich zum neuen American Dream*“.<sup>14</sup> Die explosionsartige Ausbreitung Suburbias in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts veränderte die Denkweise der Amerikaner komplett. Stadt, Land und Individualität wurden plötzlich neuen Definitionen untergeordnet. War es bis 1945 einfach die Begriffe 'Urban' und 'Rural' zu trennen, löste sich mit dem *Suburban Sprawl* des Einfamilienhauses diese Grenze auf. Der Vorort ist nicht Stadt. Vorort ist aber auch nicht Land. „*Here is a place that lacks the advantages of both, city and country, but retains the disadvantages of each*“.<sup>15</sup> Es wurde eine komplette neue Landschaft geschaffen, die frei von jeglichem Bedeutungsinhalt war – eine entropische Landschaft.<sup>16</sup> Diese neue physische Landschaft bildet demzufolge auch eine neue emotionale Landschaft.<sup>17</sup> Und das lässt sich am einfachsten anhand der typischen Straßenstruktur der aus dem Boden gestampften Vororte zeigen: In den amerikanischen Suburbs gibt es, bis auf die großen mehrspurigen Hauptverkehrsachsen keine Gerade im Straßenverlauf. Folgt man der Einfahrt in eine Nachbarschaft, findet man sich in einem mehrfach verästelten Straßenlabyrinth wieder, das zusätzlich in vielen Sackgassen

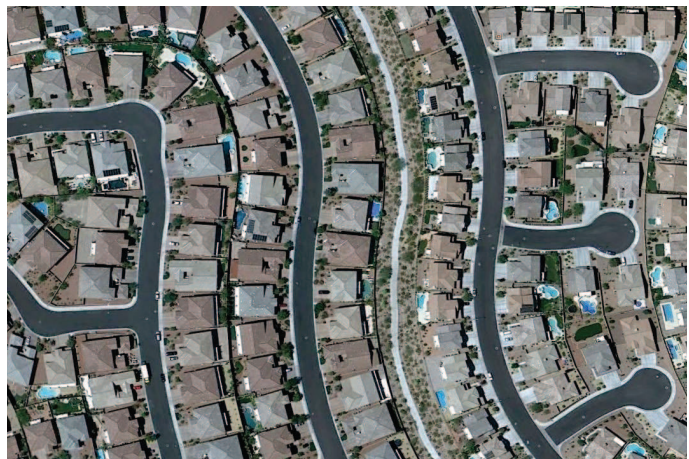


Abb. 1: Typische suburbane Straßenzüge mit drei Cul-de-Sac

13 Beauregard, Robert A.: *When America became suburban*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. S. IX  
14 Ebd. S. XV

15 White, Donald W. Zit. nach Beauregard, Robert A.: *When America became suburban*. S. 139

16 Vgl.: Wischmann, Antje: *Vor-Schriften der Peripherie. Überlegungen zur skandinavischen Vorstadtliteratur nach 1955*. In: Henningsen, Bernd (Hrsg.): *Die inszenierte Stadt*. Berlin: Spitz, 2001. S. 123

17 Vgl.: Beuka, Robert A.: *SuburbiaNation. Reading Suburban Landscape in Twentieth-Century American Fiction and Film*. New York: Palgrave Macmillan, 2004. S. 2-4

(*Cul-de-Sac*) endet. Der Zweck dieser Anordnung war ursprünglich ortsfremde Personen davon abzuhalten die Siedlungen als Abkürzungen zu nutzen.<sup>18</sup> Angesichts der heute meist abgeschlossen errichteten *Subdivisions* (oder auch *Compounds* genannt) ist so etwas aber ohnehin nur mehr in den seltensten Fällen möglich. Somit wird der zweite, heute wichtigste Faktor schlagend – die künstliche Generierung von Intimität. Um den Bewohnern die hundertprozentige Homogenität ihrer Nachbarschaft nicht bewusst werden zu lassen, ordnet man die Straßen kurvenförmig an.

### Utopie & Dystopie

Nach Foucaults Theorie ist die amerikanische Vorstadt eine Heterotopie.<sup>19</sup> Das bedeutet, je nach Standpunkt des Betrachters ist ein Suburb entweder eine Utopie oder Dystopie. Es sind zwei gespiegelte Sichtweisen auf diese Art des Wohnens, die beide ohne der jeweils

anderen nicht existieren können.<sup>20</sup>

Suburbia ist die gleichzeitige Projektion von Träumen, als auch Ängsten, einer Gesellschaft. Diese Heterotopie verkörpert das Städtchen Levittown auf Long Island im Bundesstaat New York. Es wurde kurz nach Ende des zweiten Weltkriegs gebaut, gilt als erste massenproduzierte Siedlung in den USA und wurde zum Vorbild für sämtliche suburbanen Flächen im ganzen Land.<sup>21</sup>



Abb. 2: Levittown, New York. Prototyp für das heutige Suburbia

Der Name Levittown wurde so zum Synonym für die Befürworter der Suburbanisierung Amerikas, als auch ihrer Gegner. Während heute noch immer einige neu errichtete Siedlungen danach benannt werden, gibt es kritische Bücher und Texte, die Levittown als den Anfang vom Ende der amerikanischen Gesellschaft definieren.<sup>22</sup>

Es liegt in der Natur der Sache, dass Suburbs durch die weiten Wege der Diktion des Autos unterliegen. Alles in der Vorstadt ist auf den motorisierten Individualverkehr hin konzipiert. Sind es nun die Doppelgaragen bei jedem Haus, die mehrspurigen

18 Vgl.: Duany, Plater-Zyberk, Speck: *Suburban Nation*. S. 33-39

19 Vgl.: Foucault, Michel: *Andere Räume*. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik; Essais*. Leipzig: Reclam, 1993. S. 39

20 Vgl.: Beuka: *SuburbiaNation*. S. 7

21 Vgl.: Ebd.

22 Vgl.: Gans, Herbert J.: *The Levittowners. Ways of Life and Politics in a New Suburban Community*. New York: Columbia University Press, 1982. S. 151-302.

Zufahrtsstraßen aus der nächstgelegenen Stadt oder die riesigen Parkplatzflächen vor den Einkaufszentren. Durch diese Umstände wird das Auto zum unumgänglichen Statussymbol, ist es doch das einzige materielle Indiz, welches innerhalb der *Subdivision* nicht standardisiert ist. Einkommen, Hautfarbe, Haus – der Stadtflüchtling wird im Vorort Teil einer homogenisierten Masse, dessen letzter Rest von materiellen Individualismus das Auto darstellt.<sup>23</sup> Die Mobilität wird zum Fetisch-Objekt, nach welchem sich ganze Landschaften anzupassen haben.

Für den Bewohner der Suburbs gibt es daher keinen öffentlichen Raum mehr, dem er einen zweckungebundenen Besuch abstatten könnte. Öffentlich ist nur noch die Straße und der Parkplatz, Orte an dem er sich aber ständig in einem Kampf, einer Ausnahmesituation, befindet.<sup>24</sup> Während sich in einem Stadtzentrum mit verschiedenen öffentlichen Institutionen, Cafés oder Einkaufsmöglichkeiten Strukturen und Orientierungspunkte finden lassen, lässt einen der gleichförmige Raum in Desorientierung zurück.<sup>25</sup> Die Dominanz der Straße macht die Anwohner außerhalb des Eigenheims mehr zu flüchtigen Passagieren, die ständig auf der Reise zwischen zwei Punkten sind. Die Abwesenheit von Öffentlichkeit hat einen eklatanten Mangel an Gemeinschaft zur Folge, den man, so scheint es, mit Materialität, im Sinne von Produkten, im Haus und dem Auto als Produkt außerhalb des Hauses auszugleichen versucht.<sup>26</sup>

Da sich die Suburbs als Ort der Familie präsentieren, ist der Hauptgrund der Stadtflucht meist einen geeigneten Ort zu finden um seine Kinder aufwachsen zu lassen.<sup>27</sup> Ruhe, Sicherheit, eine gesunde Umwelt und gute Schulen sind die Hauptgründe für Menschen aus der Stadt in die Vororte zu ziehen.<sup>28</sup> Diese romantischen Klischeevorstellungen gehen aber nicht mit der Realität einher. Sobald die Kinder ein gewisses Alter erreicht haben und nach mehr Autonomie streben, werden sie zu Gefangenen des eigenen Heims. Immobilität zwingt die Kinder in die Abhängigkeit der Eltern und deren Autos.<sup>29</sup> Die Schule ist zu weit weg, um zu Fuß erreicht zu werden, Fahrradwege sind nicht vorhanden und die Freizeitgestaltung muss, ohne elterliche Hilfe, im eigenen *Compound* passieren. Unabhängigkeit der Jugendlichen findet im Suburb nur an einem Ort statt – dem lokalen Einkaufszentrum. Doch selbst dorthin müssen sie gefahren werden. In den letzten Jahren

---

23 Vgl.: Beauregard: *When America became suburban*. S. 139

24 Vgl.: Duany, Plater-Zyberk, Speck: *Suburban Nation*. S. 35-39

25 Vgl.: Drev, Tesa: *Verortungen des Unheimlichen in den Filmischen Darstellungen Suburbaner Räume der Gegenwart*. Universität Wien: Dipl. Arbeit, 2010. S. 89

26 Vgl.: Duany, Plater-Zyberk, Speck: *Suburban Nation*. S. 105-110

27 Vgl.: Ebd. S. 116

28 Vgl.: Smith, David Marshall: *Where the grass is greener. Living in an Unequal World*. Middlesex: Penguin, 1979. S. 173-195

29 Vgl.: Duany, Plater-Zyberk, Speck: *Suburban Nation*. S. 116

hat sich daher der scherzhafte Begriff *Soccer-Mom* als ironische Beschreibung des weiblichen Elternteils, der, während der Ehemann seiner Arbeit nachgeht, nur mit der Logistik beschäftigt ist, die Kinder von einem Ort zum anderen zu bringen, etabliert.<sup>30</sup> Selbst der Besuch der Freunde kann zu einem unmöglichen Unterfangen werden, wenn diese etwa in einer anderen *Subdivision* wohnen. Diese *Cul-de-Sac Kinder* (angelehnt an die vielen Sackgassen) sind Gefangene ihrer eigenen *Subdivision* und bleiben somit mindestens bis zum 16. Lebensjahr Abhängige ihrer Eltern.<sup>31</sup>

Die suburbane Umgebung schließt die Jugend aus einer natürlichen Entwicklung aus, und soziologische Fähigkeiten können außerhalb der Schule erst gar nicht erlernt werden.<sup>32</sup> Folglich ist die einzige Möglichkeit der isolierten Jugend sich zu beschäftigen, stets in den eigenen vier Wänden. In diesen für die Arbeitswelt vorgefertigten Strukturen bleibt den Jugendlichen nur noch der Computer und das Fernsehgerät. In der heilen Welt der Television und des Films werden sie wiederum Zeugen vom glücklichen Leben in Suburbia und von der Möglichkeit der Erfüllung ihres *American Dreams*, auch wenn sie vielleicht nicht wissen was er ist.

Suburbia ist eine soziale und ästhetische Wüste. Dennoch ist es Lebensraum Millionen Amerikaner und Abbild ihres soziokulturellen Gefüges. Das starke Selbstbewusstsein der Vorstadt und deren Bewohner ist geprägt durch eben diese vorherrschende Dominanz und wird in einem öffentlichen Diskurs kaum hinterfragt. Suburbia wurde zu einer Norm, zu einem vordefinierten Soziotop der Mittelschicht, geprägt von ästhetischen und sozialen Verhaltensregeln, deren Wurzeln sich in der Nachkriegszeit finden lassen und hauptsächlich auf einem christlichen, wertkonservativen Marketing-Gestus aufbauen. Das Idealbild Suburbias basiert auf Werten der klassischen heterosexuellen Familie mit Kindern und gilt bis heute als eine Leitkultur des *American Dream*, wenn es vielleicht nicht sogar der moderne *American Dream* selbst ist.

## **2.2 Suburbia als film-ästhetische Realität. Eine Kultur-Ästhetik.**

*The american city seems to have stepped right out of the movies [...]*<sup>33</sup>

Bereits bei der Planung einer Stadt oder von städtebaulichen Erweiterungen spricht man

---

30 Vgl.: Ebd.

31 Vgl.: Ebd.

32 Vgl.: Ebd. S. 118

33 Baudrillard, Jean Zit. nach Fröhlich, Hellmut: *Das neue Bild der Stadt. Filmische Stadtbilder und alltägliche Raumvorstellungen im Dialog*. Stuttgart: Steiner, 2007. S. 117

von einer Inszenierung, einer vorsätzlichen Erschaffung eines gewünschten Bildes. Jegliche Inszenierung, sei es filmischer oder architektonischer Natur, ist stets eine Manipulation der Wahrnehmung.<sup>34</sup> Die Art wie Orte rezipiert werden, hängt jeweils von den vorangegangenen Erfahrungen des Rezipienten ab. Daraus ergibt sich eigentlich eine unendliche Breite an Variationen, wie ein Ort verstanden wird. Dass sich diese Variationen aber ungemein ähneln, ist Kollektivsymbolen der Stadtwahrnehmung zu verdanken, die vorwiegend durch Medien etabliert werden. Medial vermittelte Bilder einer Stadt bilden eine Metapher, die, je länger sie vorherrscht, zu einer Art Allgemeingültigkeit anwächst.<sup>35</sup> Bilder aus Kino, TV und Zeitung behandeln gewisse Orte und Städte ikonographisch und machen daher ein weltweit einheitliches Bild geltend. So kommt es, dass Menschen, die etwa noch nie in New York waren, trotzdem ein klares Bild der Metropole vor Augen haben.<sup>36</sup> Tausende Filme, deren Handlungen in New York angesiedelt sind, addieren ihre jeweiligen Bedeutungszuschreibungen zu einem Gesamtbild. Jeder weiß wie New York aussieht und was man dort zu erwarten hat, selbst die topografischen Bezeichnungen von gewissen Stadtteilen oder Straßen etwa sind mittlerweile in einem kollektiven Gedächtnis verankert.

Die Dichotomie von Realität und medialer Realitätsprojektion auf einen physischen Raum erfährt, im Zuge einer ständigen Kanonisierung der Darstellung eben dieses Raumes, eine Auflösung. Filme sind daher neben der künstlerischen Ambition auch „*kollektiv produzierte Darstellungen von sozialen und räumlichen Netzwerken*“<sup>37</sup> und werden dadurch immer mehr zum exemplarischen Objekt für Untersuchungen von kulturellen Normen oder sozialen Gefügen, die in einem geschlossenen topografisch vorbestimmten Raum ihre Richtigkeit haben können.<sup>38</sup>

So wie in der Stadt, gibt es auch in der Vorstadt eine architektonische Inszenierung. Diese findet auf der häuslichen Ebene, als auch anhand des Gesamtbildes statt. Suburbia trägt aber keine Geschichte in sich. Es ist ein kontextloser Raum.<sup>39</sup> Brachland wird mit künstlicher Bewässerung begrünt, Bäume gepflanzt, Seen angelegt und wenn die Natur 'steht', werden die Häuser errichtet. Dieser bedeutungsleere Raum hat somit kein Bild, sondern nur eine oberflächliche Inszenierung, meist in Form einer Werbekampagne. Universitätsprofessorin Antje Wischmann bezeichnete darum Vororte auch als „*Nicht-Städte*“, da zwar die absolute Bevölkerungszahl und -dichte meist groß ist, aber eine

---

34 Vgl.: O. N.: *Einleitung*. In: *Die inszenierte Stadt*. S. 8

35 Vgl.: Parr, Rolf: *Kollektivsymbole als Medien der Stadtwahrnehmung*. In: *Die inszenierte Stadt*. S. 19

36 Vgl.: Fröhlich: *Das neue Bild der Stadt*. S. 11-17, 26-27

37 Vgl.: Ebd. S. 114

38 Vgl.: Ebd. S. 114

39 Vgl.: O. N.: *Einleitung*. In: *Die inszenierte Stadt*. S. 17

natürliche Entwicklung oder gar eine Urbanisierung im Sinne eines unterscheidbaren Kollektivsymbols nie stattgefunden hat.<sup>40</sup>

Nicht nur die Homogenität der Häuser und Landschaften innerhalb eines Suburbs, sondern vor allem die Konformität aller Suburbs des nordamerikanischen Kontinents bilden aber eine Metapher, eine Verdichtung des vorherrschenden Bildes. Obwohl räumlich und zeitlich ein bedeutungsarmer Ort, wird der Vorstadt ein Bild anerkannt, welches wie das einheitliche Bild von New York, ebenfalls weltweit seine Gültigkeit findet.<sup>41</sup>

Ausgehend von der Tatsache, dass es die weit verbreitetste Wohnform in den Vereinigten Staaten ist, kommt es auch zu einer starken medialen Repräsentation. Filme sind auf einen normativen Alltag der Bevölkerung angewiesen, dem sie sich für die Narration bedienen können, um zum Beispiel ein 'Alltagsbild' darzustellen. Der suburbane Raum hat zwar einen simpel konstruierten äußerlichen, als auch innerlichen Charakter, der sich auch im filmischen Gebrauch auf Familie und Idyll zusammenführen lässt, ist aber durch die narrative Aufladung im Film stets Teil einer größeren Assoziationskette. Dient also das suburbane Haus als Repräsentant für eine glückliche Familie am Rande einer Stadt, so hält dieses Bild immer nur ganz kurz, da es durch eine einsetzende Handlung im Sinne der Assoziationskette variiert und manchmal, wenn etwa genau diese Idylle zerstört werden soll, sogar komplett neu verhandelt werden kann.

### TV – Das suburbane Medium

Um die Assoziationskette der neu errichteten Suburbs der 1950er Jahre schnell positiv aufzuladen, mussten die Werber ein massentaugliches Medium finden. Der Wunsch nach einem eigenen Heim sollte in den Köpfen der Bevölkerung sofort verankert werden. So kam es, dass mit dem Einzug der ersten Fernsehserien deren Handlungen in Suburbs angesiedelt waren teilweise die Immobilienfirmen die Produktionsfirmen finanziell kräftig unterstützen, um ihr Produkt, das Eigenheim am Rande der Stadt, außerhalb klassischer Werbung gut präsentiert zu wissen.<sup>42</sup> Das Product-Placement fand also nicht als Objekt im Raum statt, sondern das Produkt war der Raum. Als in TV Serien wie *The Adventures of Ozzie and Harriet* (Ozzie Nelson 1952–1966) oder *Leave it to Beaver* (*Erwachsen müsste man sein*, Joe Connelly 1957–1963) ein durchwegs positives Bild der glücklichen Vorstadtfamilien gezeichnet wurde, wuchs durch den enormen Wirtschaftsaufschwung parallel das Pro-Kopf Einkommen und die Menschen waren finanziell auch in der Lage in die neu errichteten Vororte zu ziehen, deren positiver Ruf ihnen über die Medien

---

40 Vgl.: Wischmann: *Vor-Schriften der Peripherie*. In: *Die inszenierte Stadt*. S. 122

41 Vgl.: Fröhlich: *Das neue Bild der Stadt*. S. 11-14

42 Vgl.: Beauregard: *When America became suburban*. S. 140-142

vorausseilte. Der Boom der TV-Geräte im Eigenheim half dieser Entwicklung, da mit den ständig steigenden Zuseherzahlen auch die Zahl der Fernsehsender stieg und das wiederum die Produktion von mehr Serien anregte.<sup>43</sup> Das klassische Beispiel der typischen 1950er Fernsehserie war *The Adventures of Ozzie and Harriet*, die dem Leben der echten Familie Nelson aus der Vorstadt folgte. Die Handlung basierte allerdings auf einem Drehbuch und wurde größtenteils in einem Studio aufgezeichnet. Die Nelsons sollten typischen Vorstellungen von Idealen einer amerikanischen Familie der 1950er Jahre entsprechen: Verheiratete gottesfürchtige Ehepartner mit 2 Kindern; Der Vater



Abb. 3: Die scheinbar perfekte Familie Nelson.

arbeitend, die Mutter, als suburbane Hausfrau, zuständig für Kochen und Putzen. Mit den Veränderungen des sozialen Klimas in Amerika der 1960er Jahre, galten die Nelsons schnell veraltet und die Serie wurde beendet. Dennoch wurde mit der Vorstadt, angesichts ihrer Beliebtheit, weiterhin äußerst unkritisch umgegangen. *The Man in the Gray Flannel Suit* (*Der Mann im grauen Flanell*, Nunnally Johnson 1957) galt zwar als der erste Film mit negativen Konnotationen gegenüber den Suburbs und der klassischen harmoniesüchtigen Familie, blieb aber lange einer der wenigen, von Hollywood Majors produzierten, Filme, die das wagten.

Das Fernsehen, als abendliche Familienzusammenkunft etabliert, agierte hier noch biederer als das Kino. Erst Ende der 1980er Jahre machte sich aber plötzlich ein Charakter namens Al Bundy in *Married...with Children* (*Eine schrecklich nette Familie*, Michael G. Moye, Ron Leavitt 1987–1997) auf der Fernsehstudio-Couch breit und demonstrierte das idyllische vorstädtische Familienbild. Der große Erfolg der Show zeugte von unerwarteter Selbstironie vieler Zuseher und hatte weitreichende Folgen. Fortan war das fiktive Suburbia nicht nur Raum für die Idylle, sondern auch Teil der kritischen Auseinandersetzung mit den Bewohnern. Kurz nach *Married...with Children* startete die Serie *Roseanne* (Roseanne Barr 1988–1997), die ebenfalls in der weißen vorstädtischen Unterschicht, angesiedelt war und wenig später *The Simpsons* (*Die Simpsons*, Matt Groening 1989– ). Sie sind ein bis heute anhaltender Gipfel der zynischen und selbstironischen Auseinandersetzung mit der suburbanen Wohnkultur. Der seit 23 Jahren kaum veränderte Vorspann der Serie ist ein Zeitraffer des suburbanen Familienbildes: Die

43 Vgl.: Casper, Drew: *Postwar Hollywood. 1946 – 1962*. Oxford: Blackwell, 2007. S. 23 -26

Kinder sind in der Schule, die Mutter kauft ein, der Vater arbeitet. Alle stürmen nach getaner Pflichten nachhause, um am Ende (fast) jedes Mal auf der heimischen Couch zusammenzukommen und gemeinsam fernzusehen. Ein komprimierteres Bild des suburbanen Alltags ist kaum möglich.

Das Fernsehgerät ist ein Faktor über den die suburbane Landschaft, nicht nur bei *The Simpsons*, oft definiert wird.<sup>44</sup> Auf der realen Ebene kann das über die physische Anordnung eines Wohnzimmers, wo alles Mobiliar auf den Fernseher hin ausgerichtet ist, möglich sein oder auch über einen psychologisch interpretatorischen Weg, dass Jugendliche in ihrer Immobilität hier ihren einzigen Zugang nach außen finden. Auf der filmischen Ebene dient das TV-Gerät neben dem Auto als Fetisch-Objekt der suburbanen Mittelklasse.<sup>45</sup> Knut Hickethier bezeichnete das Fernsehen als ein urbanes Medium, das dem Land geholfen hat zu verstädtern.<sup>46</sup> Da die Integration von TV am Land als auch in Stadt gleichermaßen geschah, kam es zur einer Ausnivellierung der Unterschiede dieser beiden Gegenden.<sup>47</sup> Ausgehend von Hickethiers These könnte man diese Gleichschaltung von Urban und Rural in der kontextlosen Mitte, dem Suburbia, festmachen und Fernsehen als das Medium der Vorstadt bezeichnen.

Die Fixierung der Vorstadt auf das Medium Fernsehen möchte ich kurz an zwei Filmbeispielen darstellen, die in ihrer satirischen Kritik prototypische, anti-suburbane Filme darstellen – *Pleasantville* (*Pleasantville – Zu schön um wahr zu sein*, Gary Ross 1998) und *The Truman Show* (*Die Truman Show*, Peter Weir 1998). Die Filme teilen den Mittelpunkt 'Fernsehen' und ihre Kritik an der Oberflächlichkeit und artifiziellen Schönheit Suburbias. Dabei greifen beide Filme in ihrer Ästhetik auf die Normen der 1950er Jahre, der damaligen, konservativen Idealvorstellung, zurück und entkoppeln so ihre Kritik dem Zeitgenössischen.<sup>48</sup> Es wird nicht der aktuelle Zustand Suburbias herangezogen, sondern das veraltete Idealbild von damals, das sich natürlich heute in seiner Gebarung als nicht mehr ernsthaft erweisen kann. *The Truman Show* handelt zwar in der Gegenwart der 1990er Jahre, verschiebt aber den Schauplatz in das große Aufnahmestudio, wo Truman selbst lebt. Die Kritik scheint so durch Studiowände getrennt vom echten Leben und daher distanzierter. *Pleasantville* errichtet in der Narration ebenso einen Filter. Der Film richtet seine Kritik über die distanzierte Sicherheit der Bildröhre aus, indem er das fiktive Geschehen in einer Übersteigerung, nämlich mit dem Gang der Protagonisten in das

---

44 Vgl.: Beuka: *SuburbiaNation*. S. 12

45 Vgl.: Ebd. S. 13

46 Vgl.: Hickethier, Knut: *Fernsehen als urbanes Medium*. In: *Die inszenierte Stadt*. S.163-165

47 Vgl.: Ebd. S.165

48 Vgl.: Beuka: *SuburbiaNation*. S. 12

Fernsehgerät, zu einer hyperbolischen Narration macht.<sup>49</sup>

Diese errichteten narrativen Barrieren schmälern die Bedeutung und Kritik beider Filme bezüglich des suburbanen Raums nicht, werfen aber natürlich die Frage auf, ob es den großen Hollywood-Studios vielleicht zu riskant erscheint direkte Kritik an *America's most favorite way of living* zu formulieren.

Trainiert darauf als Medienkonsument in allen Bildern, sei es nun dokumentarisch oder fiktiv, Bedeutungen und verschiedene Lesarten zu finden, treffen wir auf die eingangs erwähnte Bedeutungsleere des suburbanen Raums. Aber wie wahrhaftig kann absolute Geschichtslosigkeit sein? So ist vielleicht der Ort, das errichtete Haus, an sich geschichtsarm, aber die Menschen, die dort wohnen, haben alle eine Geschichte, egal wie diese aussieht. Der filmische Raum ist stets ein Resonanzkörper der Menschen innerhalb der Fiktion, aber auch der Realität.<sup>50</sup> Vergangenheit dient als Reibebaum der Gesellschaft, fehlt aber in der Peripherie der Großstadt meist. Somit tritt an dessen Stelle die Vorstadt selbst. Vielleicht ist es genau die Aufgabe des Horrorfilms, der in seiner Radikalität sich selbst dazu bemächtigt, die sterile Oberfläche Suburbias aufzubrechen und den Schmutz und Schund offenzulegen. Der Rebell unter den Filmgenres kannte und kennt keine Gnade vor dem angeblich höchsten gesellschaftlichen Gut, der Familie. Träume und Wunschvorstellungen werden zerstört und Angst und Schrecken werden dort gesät, wo man sich am sichersten glaubt. Eine leichtfüßige Komödie kann und darf den suburbanen Raum nicht vollends destabilisieren, es wäre ein Paradoxon seiner Natur. Der Horrorfilm aber darf, ja muss, das tun; Denn keine Utopie ohne Dystopie.

---

49 Vgl.: Ebd.. S. 12-13

50 Vgl.: Drev: *Verortungen des Unheimlichen*. S. 7

### 3. Invading Suburbia

#### 3.1 Der Zombiefilm an der Schwelle der 1960er und 70er Jahre.

Der Zombiefilm ist nur einer von vielen Auswüchsen und Erzählmustern, die im allgemeinen Verständnis grob als Horror zusammengefasst werden. Es ist nicht möglich eine derart heterogene Masse an Subgenres, Rezeptionsarten und vor allem Themen zusammenzufassen. Zu weit gestreut ist Horror, zu verschwommen die Grenzen; Ein empirisches Dilemma.<sup>51</sup>

Um der Bedeutung des Subgenre Zombiefilm gerecht zu werden, möchte ich hier dennoch versuchen das Genre des Horrorfilms kurz zu erörtern. Der US-amerikanische Kulturphilosoph Noel Carroll erkennt die Besonderheit des Horrorgenres im Paradoxon der Zuschauerhaltung gegenüber den Eigenschaften der Filmgattung.<sup>52</sup> Die Lust des Rezipienten, sich etwas furchterregendes auf der Leinwand anzusehen, widerspricht psychologisch dem Angst- und Ekelgefühl, welches sich im Kino einstellt. Dennoch sehen sich Menschen nicht nur einen Horrorfilm in ihrem Leben an, sondern meist mehrere. Nicht der Zombie, die Mumie oder das Seeungeheuer erzeugen Spannung im Horrorfilm, sondern die Narration an sich. Erst die Erzählung einer Geschichte schafft eine emotionale Bindung des Zusehers zum Rezipienten und den dort etablierten Charakteren. Ist eine Identifikation mit einer oder mehreren Figuren, die gegen ein Monster kämpfen, gefunden, kann sich ein 'Mitfiebern' und in weiterer Folge ein Spannungsgefühl einstellen. Erst sekundär und der Überhöhung dienend sind die Ekel-Momente im Film.<sup>53</sup> Horror setzt die bekannte Weltordnung der Dinge außer Kraft und fasziniert dadurch den Zuseher, löst aber gleichzeitig Furcht, Schrecken und Grauen aus. Dabei durchlebt der Zuseher Situationen, die er in der Realität nicht erleben möchte, denen er sich aber im Kino freiwillig aussetzt.

Während viele Genres kulturellen Trends, Publikumspräferenzen und zeitgenössischen, gesellschaftlichen Trends unterliegen (prototypisches Beispiel hierfür wäre wohl das Western-Genre), stagnierte der Horrorfilm fast nie. Das Genre wurde und wird ständig durch neue Formen, Subgenres und narrative Variationen revitalisiert.<sup>54</sup> Horror ist daher

---

51 Vgl.: Tudor, Andrew: *Why Horror? The Particular Pleasures of a Popular Genre*. In: *Cultural Studies*. 11/3, 1997. S. 443-445

52 Vgl.: Carroll, Noel: *Why Horror?* In: Janvovich, Mark (Hrsg.): *Horror. The Film Reader*. London: Routledge, 2002. S. 33-40

53 Vgl.: Ebd. S. 33-40

54 Vgl.: Cherry, Brigid: *Horror. Routledge Film Guidebooks*. Oxon: Routledge, 2009. S. 10

als eine Sammlung von sich selbst weiter entwickelnden Subgenres zu sehen. „*New forms can simply be added into the whole without destabilizing the genre as a whole.*“<sup>55</sup> Warum ist das Horrorgenre flexibel genug, um sich ständig neu positionieren zu können? Brigid Cherry sieht in ihrem Buch *Horror* den Grund dafür in der zentralen Stellung von Angst im Horrorgenre.<sup>56</sup> Der kulturelle Moment dieser Filme spiegelt sich in den dargestellten Ängsten. Kriege, Naturkatastrophen, politische Unruhen und viele andere gesellschaftliche Unsicherheiten sind kodierte Projektionen, die sich in allen Horror-Lesarten wiederfinden. Horror spricht die Ängste des Publikums an. Betrachtet man aus dieser Perspektive heraus nun die Relevanz von Horrorfilmen, so stellt man fest, dass einerseits der Stoff für Horrorgeschichten nie versiegen wird und andererseits genau daraus eine sozio-kulturelle Dringlichkeit entsteht.<sup>57</sup> Denn immerhin gehört Horror mittlerweile zu einem akzeptierten filmischen Kanon und ist ein Genre, welches Krisen, Ängsten und Bedrohungen der Menschheit abarbeitet und so zu einem zeitgenössischen gesellschaftlichen Spiegel wurde.

Der erste Film, der im Zuseher bewusst ein Schaudern und Angst evozieren sollte war *Le Manoir du Diable* (George Méliès 1896) von Georges Méliès, der somit als Urvater des phantastischen Kinos gilt. Méliès eröffnete das Horrorfilm-Genre mit einer Fledermaus, die in ein Schloss fliegt und sich in den Teufel verwandelt. In diesem knapp 2 Minuten langen Film versammeln sich Geister, Hexen und Kobolde und sind somit die ersten bewegten Abbilder dämonischer Figuren.<sup>58</sup> Der phantastische Film, das diegetisch erzeugte Schaudern war geboren. Allerdings schafften es erst über 20 Jahre später Werke, wie *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (Friedrich Wilhelm Murnau 1922) oder *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (*Dr. Jekyll und Mr. Hyde*, John S. Robertson 1920), als die ersten großen Horror-Langfilme ins kollektive Gedächtnis des Kinopublikums und dehnten so die Vielfalt der Genremöglichkeiten weiter aus. John Robertson arbeitete bei *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* erstmals mit figurhaften Andeutungen durch Schattenspiele, um so die düstere Atmosphäre zu schaffen. 15 Jahre später, nach dem kommerziellen Erfolg von *Bride of Frankenstein* (*Frankensteins Braut*, James Whale 1935), war zwar der Horrorfilm an seinem ersten Höhepunkt angekommen, Innovationen blieben aber, bis auf die Welle japanischer Monsterfilme mit damals noch ungesehenen Spezialeffekten, aus. Der letzte der klassischen Horrorfilme wird in einigen filmhistorischen Büchern mit dem

---

<sup>55</sup> Ebd. S. 10

<sup>56</sup> Vgl.: Ebd. S. 11

<sup>57</sup> Vgl.: Ebd. S. 11

<sup>58</sup> Vgl.: Newman, Kim; Marriott, James: *Horror: Alle Meisterwerke des Grauens von Alien bis Zombie*. Wien: Tosa, 2006. S. 17

amerikanischen Gruselfilm *The Haunting* (*Bis das Blut gefriert*, Robert Wise 1963) bezeichnet, aber zu diesem Zeitpunkt hatte sich schon Alfred Hitchcock das Genre auf innovativere Weise zu eigen gemacht.<sup>59</sup>

Ende der 1950er Jahre hatte bereits eine Filmgattung, die man normalerweise nicht dieser Epoche zuordnet, einen kleinen Zenit überschritten – der Zombiefilm. Der Zombie galt damals noch als eine junge Erfindung der Filmkultur, der Mythos der wieder auferstandenen Toten geht aber eigentlich auf die Religionen, der aus Afrika stammenden Sklaven auf Haiti, zurück. Dort hatten Priester von Yoruba-Religionen, im speziellen Voodoo, eine Mixtur zur Bestrafung hergestellt, die den menschlichen Körper zu einem Scheintod führen konnte. Überlebte der Mensch und konnte auch wieder geweckt werden, verursachten die toxischen Stoffe des 'Zombie-Gifts' meist schwere Hirnschäden mit der Folge von stark geschwächter Geisteskraft und Orientierungslosigkeit des Betroffenen. Diese wieder zum Leben erweckte Menschen wurden in Folge oft als Arbeitssklaven



Abb. 4: Arbeitsstätte der Zombies in *White Zombie*, die Raffinerie.

missbraucht, sofern sie dazu noch fähig waren.<sup>60</sup> Durch die Besetzung Haitis durch die USA zwischen 1915 und 1934 schwappte der Mythos in Form von Büchern und Zeichnungen in die westliche Populärkultur, bis 1932 die Produzenten von *White Zombie* (Victor Halperin 1932) das Schreckenspotential erkannten und damit der erste Zombiefilm der Geschichte gedreht wurde.<sup>61</sup> Zu diesem Zeitpunkt waren

Zombies noch, wie es der Mythos erzählt, willenlose Arbeitssklaven auf Haiti, die für einen Raffinerie-Besitzer arbeiten mussten. Der Erfolg von *White Zombie* war für eine unabhängige Produktion zur damaligen Zeit enorm und zog noch weitere Filme über Untote nach sich, wobei die Eigenschaften der Zombies als Arbeitssklaven vorerst unverändert blieben.

### In der Mitte entspringt das Grauen

In den 1960er Jahren kam es erstmals in der Filmgeschichte zu einem Umbruch im Horrorkino. Das Jahrzehnt war in den USA von gesellschaftlichen Umbrüchen gezeichnet.

<sup>59</sup> Vgl.: Ebd. S. 314-315

<sup>60</sup> Vgl.: Zechner, Anke: *Willenloses Ewiges Leben. Der Zombie als Figur des Exzesses und der Ausgrenzung*. In: Fürst, Michael; Krautkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): *Untot*. München: Belleville, 2011. S. 195 - 197

<sup>61</sup> Vgl.: Neutert, Natias: *Begegnung mit einem Zombie. Auf den Spuren einer Legende*. In: *Süddeutsche Zeitung*. Nr. 53, 1994.

Martin Luther King und John F. Kennedy wurden ermordet, die Bevölkerung demonstrierte gegen den Vietnam-Krieg und, mit dem Aufkeimen der Hippie-Bewegung, auch gegen die konservative Elterngeneration. Die schöne Fassade des *American Dream*, der noch in den 1950er Jahren zelebriert worden war, begann nicht nur im Kino zu bröckeln.

Hauptverantwortlicher für den Wandel im Horrorgenre war *Psycho* (Alfred Hitchcock 1960). Klassisch narrative Strukturen wurden erstmals mit dem Perspektivenwechsel des Zuschauers aufgebrochen. Noch nie zuvor wurde der Hauptcharakter so früh getötet und somit dem Publikum als Identifikationsfigur entrissen. Dem Zuseher blieb plötzlich nichts anderes übrig als die Perspektive des Bösewichts, Norman Bates, einzunehmen. Mit *Point-of-View*-Einstellungen trieb Hitchcock diesen Prozess voran. In *Psycho* musste sich der Zuseher erstmals eingestehen, dass die Welt des Bösen auch gleichzeitig seine eigene sein kann; „*The nature of horror was no longer external to man or metaphorical. It was here, now, real.*“<sup>62</sup> Nicht die Vergangenheit, nicht die Zukunft, nicht ein abgelegenes Schloss in den Bergen ist der Schauplatz der Auseinandersetzung, es ist das gewöhnliche Motel am Straßenrand, in dem fast jeder Amerikaner schon einmal die Nacht verbracht hat. Dabei ist Norman Bates kein grässliches Monster, eine entstellte Figur, sondern ein gut aussehender und junger Mann. Diese gänzlich neuen Motive zogen aber kaum nennenswerte Nachfolgeprodukte in den Kinos nach sich. Hitchcock selbst war es wieder, der sein eigenes Werk überbot – mit *The Birds* (*Die Vögel*, Alfred Hitchcock 1963); Kein übermächtiges Monster, sondern gewöhnliche Vögel wollten plötzlich, noch dazu ohne erklärbaren Grund, die Menschen töten. Das Narrativ von *The Birds* wurde zu einem Grundstein des modernen Horrorfilms.

Vermutlich nicht zufällig, als Hollywood die Zensur abschaffte und das noch heute gültige Rating-System einführte, griff 1967 George Romero erstmals nach seinem Kurzfilmprojekt *Expostulations* (George A. Romero 1962) zur Kamera und scharte Freunde und Bekannte um sich, um mit den Dreharbeiten zu *Night of the Living Dead* (*Die Nacht der Lebenden Toten*, George A. Romero 1968) zu beginnen.

Obwohl die Ausgangssituation von *Night of the Living Dead* eine klassische ist – Eine Frau muss alleine gegen etwas vermeintlich Böses, den Zombie, kämpfen – begründete George Romero damit das moderne Genre des Zombiefilms. Das anfängliche Verhältnis von Gut und Böse ändert sich im Lauf des Filmes sehr schnell und Romero stellt der Protagonistin mehrere Charaktere in einem alten Farmhaus zur Seite, die fortan versuchen gegen die angreifende Horde Untoter zu bestehen. Dabei dezimieren nicht nur

---

<sup>62</sup> Casper: *Postwar Hollywood*. S. 208

die Angriffe der Zombies die Gruppe, sondern vielmehr die soziale Unfähigkeit und internen Streitigkeiten der Menschen. Selbst die am Ende einzig überlebende Person im Farmhaus wird nicht Opfer der Untoten, sondern der eigenen menschlichen Rasse.

So wie *White Zombie* ein Original seiner Zeit war, aus dem Folgeproduktionen schöpfen konnten, so schöpfen Zombiefilme bis heute aus den Elementen und Regeln, die George A. Romero 1968 mit *Night of the Living Dead* für Zombies neu definierte.

Mit Romero änderte sich das Verhältnis zwischen Gut und Böse in der Diegese, als auch die Sicht vom Zuseher auf Gut und Böse. Der Vampir ist ein glamouröser, wohlhabender Gentleman mit erbarmungslosen Begehrlichkeiten. Aliens sind eine hoch intelligente Macht aus dem fernen Unbekannten. Selbst der Werwolf hat ein geregeltes Leben und eine gewisse romantische Ader. Romero entzog den neuen filmischen Monstern, den Zombies, jegliche Würde. Er steckte sie in zerlumpte Kleidung, ließ ihren Gang mehr einem Stolpern gleichen und machte sie zu einem, vom Verfall gekennzeichneten, menschenähnlichen Ding.<sup>63</sup> Selbst das Wort Lebewesen würde der Natur der Sache widersprechen. „*Man schämt sich fast für sie.*“<sup>64</sup>

Während in den Zombiefilmen vor 1968 die Untoten als Arbeitskraft genutzt wurden und sie durch die mutwillige Vergiftung einem Priester, einem Meister, unterstellt waren, agierten sie bei Romero frei. Sie entstiegen aus dem Nichts, aus einem nicht näher erklärten und schlussendlich auch irrelevanten Umstand und waren einfach da. Ab 1968 sollten die Untoten für die Lebenden von keinem Nutzen mehr sein. Ihre einzige aktive Eigenschaft war der Drang zu essen. Zombies forderten plötzlich einen Platz in der Nahrungskette.<sup>65</sup> Durch den simplen Trieb zu essen, konnte man ihnen im Vergleich zu anderen Monstern der Filmgeschichte nicht einmal das Attribut 'böse' unterstellen, handelten sie doch nur nach ihrem Instinkt. Allerdings waren Zombies die ersten irdischen Bösen, die die Gesellschaft als Ganzes gefährden konnten. Während Vampire und Werwölfe meist auf einen Menschen oder eine kleine Gruppe konzentriert waren und der Sieg oder die Niederlage für die Welt nicht von Bedeutung war, lief nun plötzlich die Welt, die Gesellschaft, Gefahr von Horden Untoter, alle getrieben von ihrem Instinkt, überrannt zu werden.<sup>66</sup> Die Apokalypse stand plötzlich als Mensch vor der Tür; nicht als etwas Fremdes, nicht als Tier oder Geist, sondern als weiße Amerikaner,<sup>67</sup> wie auch Jamie Russell in *Book of the Dead* entsetzt feststellte: „*the living dead looked so ordinary: they*

---

63 Vgl.: Thrower, Stephen: *Nightmare USA. The Untold Story of the Exploitation Independents*. Surrey: FAB Press, 2007. S. 15

64 Vgl.: Ebd.

65 Vgl.: Dendle, Peter: *The Zombie Movie Encyclopedia*. Jefferson: McFarland, 2001. S. 6

66 Vgl.: Waller, Gregory A.: *The Living and the Undead. From Stoker's Dracula to Romero's Dawn of the Dead*. Urbana: University of Illinois Press, 1986. S. 234

67 Vgl.: Murphy: *The Suburban Gothic*. S. 85

*looked like us; heck, they once were us!*<sup>68</sup>

Die Antezedenz Romeros kann man in Hitchcocks *The Birds* finden. Die Ähnlichkeiten sind frappant: Eine Gruppe Menschen muss sich vor etwas, auf den ersten Blick Harmlosem, verteidigen und gleichzeitig ihre Werte bewahren, um gemeinsam als Gruppe bestehen zu können. Es sind aber mehr die Unterschiede, die eine Beziehung zwischen den beiden Filmen herstellen. Während sich die Welt bei Hitchcock zwar feindlich zeigt, aber den Protagonisten immerhin eine Chance lässt, so besiegelt *Night of the Living Dead* das Schicksal der Menschen mit dem Verderben.<sup>69</sup> Es ist die Welt an sich, die hoffnungslos und ohne Aussicht auf Besserung, den Horror in *Night of the Living Dead* darstellt. In der letzten Einstellung von *The Birds* können die vier Protagonisten zumindest mit dem Auto dem Grauen entfliehen.<sup>70</sup> In Romeros Film hingegen lässt das Ende keine Erlösung zu – Ben wird in der letzten Einstellung verbrannt. Hitchcock und Romero lassen die Zuseher noch an einen Grat zwischen Gut und Böse glauben, aber nur Romero schubst am Ende alles auf die dunkle Seite. „No hero or heroine walked into the sunset after the cessation of monstrous threat.“<sup>71</sup>

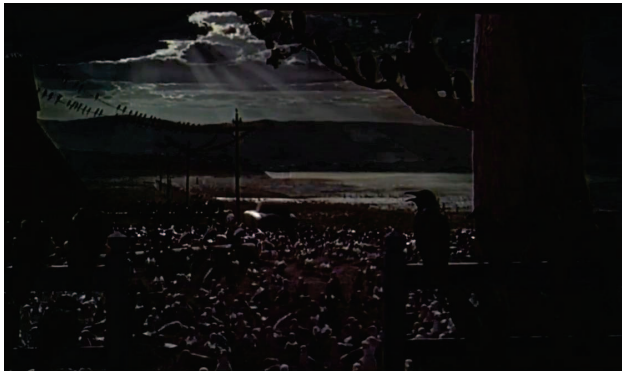


Abb. 5: Am Ende von *The Birds* bringt die Flucht mit dem Auto ein wenig Hoffnung zurück. Die vier Überlebenden fahren in den Sonnenaufgang.



Abb 6: Am Ende von *Night of the Living Dead* wird der einzige Überlebende erschossen. Die letzte Einstellung des Films ist das Feuer, in dem sein Leichnam verbrannt wird.

*Night of the Living Dead* wurde von einer kleinen Gruppe von Menschen rund um George Romero „far from the lights of Hollywood“<sup>72</sup> mit dem, selbst damals, sehr geringen Startbudget von ungefähr 6000\$ realisiert.<sup>73</sup> Gedreht wurde nur an Wochenenden, da alle

68 Russell, Jamie: *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*. Surrey: FAB Press, 2005. S. 69

69 Vgl.: Dillard, R. H. W.: *Night of the Living Dead. It's Not Like Just a Wind That's Passing Through*. In: Waller, Gregory A. (Hrsg.): *American Horrors. Essays on the Modern American Horror Film*. Chicago: University of Illinois Press, 1987. S. 26-27

70 *The Birds* (Die Vögel, Alfred Hitchcock 1963, DVD [Alfred Hitchcock Collection], Universal 2006, 01:56:54-01:59:10)

71 Williams, Tony: *The Cinema of George A. Romero. Knight of the Living Dead*. London: Wallflower, 2003. S. 21

72 Maddrey, Joseph: *Nightmares in Red, White and Blue. The Evolution of the American Horror Film*. Jefferson: McFarland, 2004. S. 50

73 Die Gesamtkosten lagen, inklusive Post-Production und Vertrieb, bei ungefähr 110000\$.

Beteiligten einem regulären Job nachgingen und bei weitem nicht vom Filmemachen leben konnten.<sup>74</sup> Die niedrigen Kosten ließen auf umso höhere Gewinne hoffen, sollte der Film wie geplant als B-Movie in den Kinos anlaufen.<sup>75</sup> Der aus den 1950er Jahren heraus entstandene Brauch einem A-Movie auch ein B-Movie beizufügen war noch immer stark vertreten, obwohl letztere bereits damals eher belächelt und kaum mehr wahrgenommen wurden.<sup>76</sup>

*Night of the Living Dead* wurde nicht ausgelacht. Die Radikalität der Bilder war neu im Kino. Der Stil des Films erinnerte sehr stark an eine Dokumentation. So wie die Fernsehbilder dieser Zeit wurde der Film, obwohl man Romero Geld für Farbfilmmaterial anbot, in Schwarzweiß gehalten.<sup>77</sup> Die Einstellungen waren verwackelt und die Kamera immer sehr nah am Geschehen dran. Splattereffekte wurden eingesetzt und in Nahaufnahmen gezeigt. Nach Nobert Stresau war *Night of the Living Dead* mitverantwortlich, dass der Horrorfilm zu einem 'Genre der Nähe' wurde.<sup>78</sup> Die physische Nähe der Kamera zum inszenierten Grauen hatte zur Folge, dass das Kinopublikum nicht, wie gewohnt, eine Distanz zum Geschehen auf der Leinwand aufbauen konnte und daher emotional stärker in die Handlung eingebunden war.<sup>79</sup> Romero zerstörte mit diesem Film gewissermaßen den letzten amerikanischen Optimismus zu einer Zeit, wo sich die amerikanische Wohlstandsgesellschaft zwischen dem Vietnam-Trauma, Rassenunruhen und dem Kennedy-Attentat selbst kaum mehr zurecht fand. Kämpfte die USA stets gegen Feinde von außen, so sind die Feinde nun im innersten der Gesellschaft angekommen und die Lage scheint aussichtslos. Seien es nun die Attentäter in der Realität oder die Zombies in Romeros Film.

Für Romeros Protagonisten sind aber nicht die Feinde, die Horde Untoter, der Grund der Ausweglosigkeit, sondern mehr die komplette Dysfunktion des gesellschaftlichen Miteinanders. Im wohl apokalyptischsten Moment im Leben der Charaktere findet keine Kommunikation statt, kein Zusammenhalt. Obwohl die Überlebenden, laut Elliott Stein die 'gewöhnliche Mittelklasse' und daher die amerikanische *Silent Majority*,<sup>80</sup> physisch im alten Farmhaus eine Gruppe bilden, ist doch jeder alleine. Selbst die Religion versagt, wie Johnny gleich zu Beginn des Films bevor er von einem Zombie getötet wird, vorhersagt: „*there's not much sense in my going to church*“.<sup>81</sup> Der Rest des Films wird ihm nicht

74 Vgl.: Williams: *The Cinema of George A. Romero*. S. 21

75 Vgl.: Maddrey: *Nightmares in Red, White and Blue*. S. 122

76 Vgl.: Phillips, Kendall R.: *Projected Fears. Horror Films and American Culture*. Westport: Praeger, 2005. S. 82

77 Vgl.: Dillard: *Night of the Living Dead*. In: Waller: *American Horrors*. S. 18

78 Vgl.: Stresau, Nobert: *Der Horrorfilm. Von Dracula zum Zombie-Schocker*. München: Heyne, 1995. S. 24

79 Phillips: *Projected Fears*. S. 83

80 Vgl.: Dillard: *Night of the Living Dead*. In: Waller: *American Horrors*. S. 18

81 *Night of the Living Dead* (Die Nacht der Lebenden Toten, George A. Romero 1968, DVD [UNCUT-Version], KSM 2004, 00:05:35)

widersprechen.<sup>82</sup> *Night of the Living Dead* macht nicht einmal vor dem idealisierten Bild der Kinder halt, als plötzlich Karen beginnt ihren eigenen Vater aufzuessen und kurz darauf ihre Mutter mit mehreren Messerstichen tötet. Auch der eigentlich übliche Klimax, wo der Held oder die Heldin über sich selbst hinauswächst, um ein letztes Mal gegen das Böse anzutreten, findet nicht statt. Der verzweifelte Fluchtversuch endet im Tod einer Protagonistin.<sup>83</sup> Am Ende wird selbst der einzige Überlebende, der sich im Keller verstecken musste, genau von der Gruppe Menschen erschossen, auf deren Hilfe er gewartet hatte – eine Miliz, die durch das Land zieht und versucht die Welt von den Zombies zu befreien. Romero sagte dazu in einem Interview:

„The most frightening thing is that nobody communicates. Everybody is isolated and alone with their own version of the world. They're all kinda insane. The trouble is that they can see that the afterlife is no better. Even if you're good there are no guarantees.“<sup>84</sup>

Die verbildlichten Anzeichen einer nicht mehr funktionierenden Gesellschaft machten *Night of the Living Dead* bis heute zum Sinnbild einer zerrütteten Welt oder gar verlorenen Menschheit. Neben der sozialen Verfremdung und der Aufhebung einer moralischen Ordnung, kommt laut Paul Wells mit *Night of the Living Dead* erstmals ein weiteres wichtiges Narrativ des modernen Horrorfilms hinzu: „a deep crisis of evolutionary identity.“<sup>85</sup> Stand der Mensch bisher ohne natürliche Feinde an der Spitze der Nahrungskette, so fordern nun Zombies ihre Stellung. Das degradierte Abbild unseres Selbst kommt als Untoter in seinen alten Lebensraum zurück und behauptet sich, frei von jeglicher Intelligenz und rein vom Instinkt getrieben, in der vom lebenden Menschen beanspruchten Welt. „America devouring itself“<sup>86</sup> merkte Paul Gagne zynisch an. Der Mensch wird renaturalisiert, indem er zu seinen Wurzeln zurückkehrt. Er wird wieder zu einer, auf Nahrungsbeschaffung fixierte, Bestie.

Der Erfolg von *Night of the Living Dead* in den Kinos war verantwortlich für die endgültige Etablierung des Horror-Subgenres Zombiefilm und lies, wie schon 1932 *White Zombie*, eine Welle verschiedenster Zombiefilme über den Kinomarkt schwappen. Erstmals nahmen nun auch die großen Studios das Thema der wandelnden Untoten ernst und integrierten das Motiv in ihre B-Movie Produktionsschiene. Gipfeln sollte die erste große Welle an Zombiefilmen zunächst in der 10 Jahre nach *Night of the Living Dead* gedrehten

82 Vgl.: Dillard: *Night of the Living Dead*. In: Waller: *American Horrors*. S. 18

83 Vgl.: Williams: *The Cinema of George A. Romero*. S. 22

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

85 Ebd S. 6

86 Gagne, Paul: *The Zombies That Ate Pittsburgh: The Films of George A. Romero*. New York: Dodd, Mead & Co, 1987. S. 38

Fortsetzung *Dawn of the Dead* (*Zombie*, George A. Romero 1978).

### 3.2 *Dawn of the Dead* – Die Zombifizierung der Vorstadt

„Looks like one of those big indoor-malls“<sup>87</sup>

Mit diesem Satz landen die vier Überlebenden aus dem von Zombies überrannten Philadelphia mit ihrem Helikopter auf dem Dach eines Einkaufszentrum, irgendwo in den Suburbs von Pittsburgh.

Zuvor beginnt George A. Romeros *Dawn of the Dead* mit dem plötzlich einsetzenden Chaos im Gebäude eines Fernsehsenders, wo sich Fran und Stephen mit Hilfe zweier Soldaten, Peter und Roger, in den Verkehrshelikopter retten können und aus der bereits im Chaos versunkenen Stadt fliehen. Nachdem sie auf dem Dach des Einkaufszentrum landen, verbarrikadieren sie sich darin, um dort geschützt vor den Zombies leben zu können. Die Idylle wird aber von einer Motorrad-Gang gestört und die Mall von Zombies überrannt. In letzter Sekunde schaffen es Peter und Fran zum Helikopter, um ins Unbekannte zu fliehen.

Zehn Jahre nach *Night of the Living Dead* dreht George Romero die Fortsetzung seines großen Erstlingswerks. Während Romeros Horror-Debüt ein Spiegel der angeschlagenen amerikanischen Gesellschaft der 1960er Jahre war und als ein Kommentar zum Krieg in Vietnam und der Ermordung von Martin Luther King verstanden wurde, schlägt *Dawn of the Dead* einen neuen, anderen Ton an – die Konsumgesellschaft steht im Zentrum. Brigid Cherrys Theorie von Horrorfilm (siehe Kapitel 3.1) als zeitgenössischer Spiegel der Gesellschaft, könnte mit den Tonarten der beiden Romero Filme nicht besser dargelegt werden.<sup>88</sup>

Zeitgeschichtlich gesehen waren die großen Aufregungen der 1960er Jahre nun vorbei. Der Vietnam-Krieg endete im Rückzug und Trauma der USA, die Rassensegregation war aufgehoben und die afroamerikanische Bevölkerung selbstbewusst und gestärkt, die Hippie-Kultur überschritt ihren Zenit und wurde integraler Teil der vorherrschenden Jugendkultur. In der Politik hielt mit Richard Nixon und Gerald Ford als Präsidenten tiefster Konservativismus Einzug. Die amerikanische Wirtschaft boomte – der *Sprawl* der Vorstadt

---

<sup>87</sup> Roger in: *Dawn of the Dead* (*Zombie*, George A. Romero 1978, DVD [Special Uncut Edition], Astro 2001, 00:33:20) Interessanterweise ist hier die deutsche Synchronfassung der DVD kritischer: „das beliebte Einkaufszentrum auf der grünen Wiese“.

<sup>88</sup> Vgl.: Cherry: *Horror*. S. 10-12

schien unauffhaltsam, der Ölpreis war auf einem historischen Tiefststand und der Mensch wurde zur Konsummaschine.

Während in *Night of the Living Dead* die Toten in einer abgelegenen düsteren Gegend am Land wiederauferstanden, bringt Romero die Zombies nun in den Wohnraum der Amerikaner. Der Beginn des Films zeigt, dass die Stadt ein bereits verlorener, von Chaos und Zombies dominierter Ort ist: „No, we've gotta stay out of the big cities“<sup>89</sup> appelliert Roger an den Hubschrauberpilot Stephen bei ihrer Flucht aus Philadelphia. Der rurale Raum ist keine Option, gibt es doch dort kaum Ressourcen und Zufluchtsmöglichkeiten. Es bleibt also nur der Raum dazwischen, das Hybrid 'Vorstadt'. Kurz darauf landet die Gruppe auf dem Dach der Shopping Mall. Der Zufluchtsort ist das prototypische Einkaufszentrum von Suburbia. Eigentlich im Grünen am Rande einer Stadt gelegen, ist es Teil der künstlichen Landschaft, die sich aus tausenden Einfamilienhäuser zusammensetzt und als Zentrum den Konsumtempel versteht.

In Filmen, wo Menschen vor einer herannahenden Bedrohung fliehen und Schutz suchen müssen, war es bisher stets die Kirche, als letzte mögliche Bastion des Friedens und der Sicherheit. Man suchte Schutz in den 'Händen Gottes' und konnte sich in Sicherheit wiegen, war doch das Kirchengebäude eine sakrale Institution, die nicht nur im Krieg verschont bleiben sollte, sondern vor der selbst Graf Dracula zurückschreckte. Nach der Selbstermächtigung der amerikanischen Bevölkerung in den 1960er Jahren und der Aufweichung von konservativen, als auch religiösen Wertvorstellungen, schien nun Shopping als neue Religion Einzug zu halten. Der Kauflust, gesteigert durch den Wirtschaftsboom der 1970er Jahre, huldigte man im Bau ihrer eigenen Kathedralen, den Shopping Malls.<sup>90</sup>

Fleischfressende und instinktgetriebene Zombies griffen die Menschen im alten Farmhaus in *Night of the Living Dead* an. Sie schienen durchwegs seelenlose Wesen zu sein. Mit *Dawn of the Dead* fügt Romero den Untoten aber nun eine Eigenschaft hinzu – die Gewohnheit. Wie automatisiert pilgern die Zombies zur Shopping Mall. Nicht mit dem Auto, sondern zu Fuß stolpern sie hordenweise über den enormen Parkplatz Richtung Einkaufszentrum um dann schlussendlich vor geschlossenen Läden zu stehen. Nach der Landung auf dem Dach des Gebäudes beobachten die vier Protagonisten durch eine Glaskuppel dieses seltsame Treiben im Inneren:

FRAN

„What are they doing? Why do they come here?“

---

<sup>89</sup> *Dawn of the Dead*, Romero 00:31:44

<sup>90</sup> Vgl.: Murphy: *The Suburban Gothic*. S. 88

## STEPHEN

„Some kind of instinct. Memory of what they used to do. This was an important place in their lives.“<sup>91</sup>

Es ist ein verächtlicher Blick von der Glaskuppel in die Mall. Die vier Menschen aus der Stadt blicken mit Argwohn auf die ehemaligen Suburbanites. Die Zombies wissen nicht was sie hier tun, aber wussten sie es als sie noch Menschen waren? Romero scheint hier sein Bild der Amerikaner auf die Zombies zu übertragen und macht sie zu „*mindless, emotionless, consumers*“.<sup>92</sup> Die distanziert, belächelnde Attitüde der Flüchtlinge schützt sie aber selbst nicht davor, kaum im Inneren angekommen, ihrer eigenen Konsum-Besessenheit zu verfallen. Nachdem sie alle Zombies getötet und die Eingänge zum Schutz vor weiteren Horden versperrt und verbarrikadiert haben, frönen sie alsbald ihrer Kauflust. Kleidung wird anprobiert, TV-Gerät und Radio mit Möbeln arrangiert und Essen serviert. Binnen kurzer Zeit richtet sich die Gruppe einen Raum zum Leben ein. Es sind



Abb. 7: Voll eingerichtetes Wohnzimmer in einem ehemaligen Büro der Mall.

aber nicht notdürftig gebastelte Quartiere, sondern sorgsam getrennte Zimmer. Ein Wohnzimmer mit allen erdenklichen Annehmlichkeiten und Schlafzimmer, bilden ein fast authentisches Abbild eines suburbanen Wohntraums. Es ist als ob sich die vier Stadtbewohner ihren Wunsch nach einem Eigenheim in der Vorstadt nun im Einkaufszentrum erfüllen.

Je mehr Zeit vergeht, desto mehr scheinen vor allem die Männer der Gruppe dem Shopping-Wahn zu verfallen und dabei auch immer glücklicher zu werden. Sie spielen Computerspiele in der Arkade, gehen Eislaufen, schneiden sich die Haare im Friseursalon und als Pilot Stephen durch einen Luftschacht klettert und durch Lüftungsschlitze die Elektronikabteilung eines Ladens erblickt, hält er kurz inne und lächelt, ob der Hundertschaft an teurer Unterhaltungselektronik, zufrieden.

Der Untergang der Zivilisation scheint an ihnen, in der Welt der Waren, fast unmerklich vorüber zu gehen. Trotz dieser voranschreitenden Apokalypse 'draußen' halten sie sich in der konservierten künstlichen Welt der Mall an allgemein gültige Spielregeln der Konsumkultur. So wird das Essen, das sie sich aus dem Supermarkt besorgen nicht gleich

<sup>91</sup> *Dawn of the Dead*, Romero 00:38:15

<sup>92</sup> Murphy: *Suburban Gothic*. S. 88

mit dem Einkaufswagen in ihre vier Wände gebracht, sondern ordentlich in Tüten verpackt, die sie am Ende des Tages 'nachhause' tragen. Selbst bei der Plünderung der Bank folgen sie anerkannten Verhaltensmustern, indem sie den mit Kordeln abgetrennten Weg für die Warteschlange benutzen.

Es ist das sonderbare Verhalten der Menschen, welches verdeutlicht, dass Romero nicht nur die Zombies auf eine Ebene mit der Menschheit stellt, sondern auch umgekehrt die Überlebenden mit ihnen vergleicht. Die Handlungsweisen beginnen sich im Laufe des Films immer mehr zu ähneln. Wie auch schon in *Night of the Living Dead* lässt Romero die Unterschiede zwischen Mensch und Zombie immer mehr verschwimmen. Eine Sonderstellung innerhalb der Gruppe lässt er aber der Frau zukommen. Während die Männer nahezu hypnotisiert sind vom uneingeschränkten Zugriff auf die Konsumgüter, scheint sie als einzige den Ernst der Lage zu erkennen.

#### FRAN

*„It's all so bright and neatly wrapped that you don't see... You don't see that it can be a prison“<sup>93</sup>*

Das Bild, das Einkaufszentrum nicht als Fluchtort zu sehen, sondern auch als Gefängnis, wird im Film aber schon davor, auf der bildlichen Ebene etabliert. Noch in dem Moment, als sie mit dem Hubschrauber über das Shoppingcenter kreisen, stellt eine Montage-Reihe das Gebäude als kalten Betonklotz mit überdimensionierten Scheinwerferanlagen dar.<sup>94</sup> Der riesige Parkplatz, übersät mit wandelnden Gestalten, gleicht einer unüberwindbaren Mauer. Frans Moment der klaren Sicht auf diese realitätsverweigernde Scheinwelt ist Teil ihrer eigenen Emanzipation innerhalb der männlich dominierten Gruppe, aber nur von kurzer Dauer. Durch die Bloßstellung der Männer schafft sie es für kurze Zeit der stärkste Teil der Vier zu sein. Frans Erkenntnis zum Trotz kann man sie aber wenige Minuten später wieder beim Eislaufen und bei der Kleideranprobe beobachten. Selbst die reflektiertesten und kritischsten Menschen müssen im Angesicht des vielfältigen Warenangebots aufgeben. Immer wieder werden anfangs die Zombies mit der Schnittabfolge mit sich bewegenden



Abb. 8: Scheinwerferanlage vor der Mall



Abb. 9: Zaun mit Warnschild

<sup>93</sup> *Dawn of the Dead*, Romero 01:06:00

<sup>94</sup> Vgl.: Ebd. 00:32:30-00:33:00

Schaufensterpuppen gleichgesetzt.<sup>95</sup> Je mehr die Menschen aber ihrem Wahn nach Artikeln nachgeben sind es auch sie, die in ihrem, auf Zweck reduzierten Dasein, in der Mall mit den Puppen gegen-geschnitten werden.<sup>96</sup> Die lebensgroßen Plastikfiguren sind verdammt sich immer auf die selbe Weise, obwohl leblos, zu bewegen, so wie Zombies verdammt sind ihrem einzig vorhandenen Instinkt zu folgen. Auf die Spitze getrieben wird dieser Vergleich später, als die Puppen als Ziele für Schießübungen herhalten müssen.<sup>97</sup> Menschen schießen als Übung auf ihre eigenen, perfekt proportionierten, Abbilder aus Plastik, um später auf ihre körperlich degenerierten Wiedergänger aus verwestem Fleisch und Blut zu feuern.



Abb. 10: Fran schminkt sich und posiert.



Abb. 11: Die Montage zeigt dazwischen immer wieder Schaufensterpuppen



Abb. 12: Einer der Zombies attackiert eine Puppe

Einen roten Faden bildet in Romeros zweiten Zombiefilm das Fernsehen. Es ist ständig präsent. Zu Beginn wird man Zeuge, wie die Fernsehstation, wo Fran und Stephen arbeiten, von den Zombies überrannt wird, die Mitarbeiter aber dennoch verzweifelt

95 Vgl.: Ebd. 00:44:40

96 Vgl.: Ebd. 00:48:42

97 Vgl.: Ebd. 01:17:15

versuchen den Betrieb aufrecht zu erhalten. In ihrem provisorischen neuen Heim in der Shopping Mall ist der Fernseher das erste elektronische Gerät, welches sie in ihre Einrichtung integrieren um es dann fortan ununterbrochen in Betrieb zu halten. Selbst als keine Fernsehanstalt mehr sendet, bleibt es, mit dem weißen Rauschen, eingeschaltet; Mit der leisen Hoffnung jemand würde wieder auf Sendung gehen. Das Gerät war ihr einziger, wenn auch passiver, Kontakt nach draußen.

Der Fernseher ist in *Dawn of the Dead* nicht nur ein Symbol für die Suburbanität, sondern als Teil des Erzählrahmens auch das Medium, das die Verhaltensregeln gegenüber Zombies festlegt und über die Nachrichtensprecher ein Kommentar von außen darstellt. Immer wieder ist die Off-Stimme aus dem TV im Hintergrund zu hören, um die Zombies etwa ihrem Verhaltensmuster nach zu analysieren.<sup>98</sup> In einer anderen Szene, vielleicht die radikalste, macht Fran gerade den Abwasch der Gläser, als ein Kommentator im Fernsehen die Sinnhaftigkeit der Rettung der Menschheit hinterfragt, da seiner Ansicht nach ohnehin nur noch die Idioten leben würden.<sup>99</sup> Das hier entstehende Bild ist ein absolut degradierendes. Nicht nur, dass die Menschheit ohnehin verloren und nicht mehr lebenswürdig sei, negiert es gleichzeitig den Kampf der Gruppe um das Überleben und gegen die Zombies, das was sie sich aufgebaut haben und die profane, aber für Fran vielleicht befreiende, Tätigkeit des Gläserspülens. Ihre Normalität, ihren halbwegs wiedererrichteten Alltag, der sie von der umgreifenden Apokalypse ablenkt, wird durch das TV-Gerät, dem alltäglichsten und 'amerikanischsten' aller Geräte, zerstört.

### Der alltägliche Horror im Einkaufszentrum

Das besondere an der narrativen Struktur von *Dawn of the Dead* ist die überbordende Alltäglichkeit. „Mit Ausnahme der Horden lebender Toten gibt es [...] nichts außer dem Alltäglichen.“<sup>100</sup> Das Leben, das die Vier führen wird gewaltsam in eine Normalität gedrängt. Der Alltag ist die Ablenkung vom Tod, und der geht soweit, dass sogar eine kapitalistische Konsumkultur neben dem lebenden Tod existieren kann. Romero vereint Unvereinbares: den real vorhandenen Konsum und die irrealen Wiederauferstehung vom Tod.<sup>101</sup>

Das Eindringen des Tod in eine Alltagsstruktur ist deren Ende. Alltag kann nur funktionieren wenn nicht gestorben wird. Da das Sterben für jeden ein einmaliges Ereignis ist, läuft es der Natur des Begriffs Alltag zuwider und bildet ein Paradoxon. Davon

---

<sup>98</sup> Vgl.: Ebd. 01:10:00

<sup>99</sup> Vgl.: Ebd. 01:49:00

<sup>100</sup> McFarland, James: *Profane Apokalypse. George A. Romeros 'Dawn of the Dead'*. In: Köhne, Julia; Kuschke, Ralph; Meteling, Arno (Hrsg.): *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*. Berlin: Bertz & Fischer, 2005. S. 44

<sup>101</sup> Vgl.: Ebd. S. 44

ausgehend ist es auch nur schlüssig, dass in *Dawn of the Dead* der Alltag im Shoppingcenter so lange aufrecht erhalten werden kann, bis einer der Protagonisten stirbt und zum Zombie mutiert. Diese Zerstörung des Alltags wird vorausgesagt und begleitet mit dem Abschalten der TV-Stationen und in weiterer Folge dem TV-Gerät. In dem Moment als die Fernsehsender ihren Betrieb einstellen und fortan am Bildschirm nur noch weißes Rauschen zu vernehmen ist, weiß man, dass Unglück bevorsteht. Nach mehreren Tagen ohne Berichterstattung wird das Gerät erstmals abgedreht und die Gruppe beginnt durch das Eindringen der plündernden Gang zu zerfallen. Im Fall von *Dawn of the Dead* steht also Fernsehen nicht nur für Isolation, sondern auch für die Gruppe. So wie die Familie nach getaner Pflichten abends im Wohnzimmer zusammenkommt und so ihr selbstbezogenes Kollektiv feiert, kann es natürlich auch für die Isolation eben dieser Familie nach außen stehen. Für die '*Dawn-Familie*' ist Fernsehen nicht nur wichtig, sondern psychologisch der letzte Anker, der sie noch ein wenig in der vertrauten bisherigen Welt festhält. Abgeschottet ist ihr TV-Gerät die einzige Quelle von Wissen und Information; Dinge, die man nicht im Shoppingcenter, vor allem nicht in einem geschlossenen und von Zombies umzingelten Shoppingcenter, bekommt.



Abb. 13: Das Fadenkreuz. McFarlands Symbol des Alltags.

James McFarland sieht den Alltag von *Dawn of the Dead* in seiner drastisch überhöhten Form im Fadenkreuz des Scharfschützengewehrs, als Peter damit unaufhörlich Zombies 'erlegt',<sup>102</sup> Ein, im Angesicht der Massen an Untoten, unendliches Unterfangen. Die *Point-of-View*-Einstellung durch das Zielfernrohr des Schützen simuliert „die filmische Welt im Schnittpunkt des Fadenkreuzes“, so wie es der Zuseher wahrnimmt.<sup>103</sup> Die gezielten, nicht enden wollenden, Abschüsse von Zombies sind die „souveräne Gewalt im Kontext des mörderischen Lebens“ und entsprechen der „Hölle des Alltäglichen“.<sup>104</sup>

*Dawn of the Dead* macht trotz seiner kompromisslosen Seriosität den Zombie zu einer

<sup>102</sup> *Dawn of the Dead*, Romero 01:19:20-01:27:20

<sup>103</sup> McFarland: *Profane Apokalypse*. S. 42

<sup>104</sup> Ebd. S. 42

Karikatur des modernen Menschen.<sup>105</sup> Überdurchschnittlich viele lebende Tote sind in Berufskleidung gehüllt und manifestieren so ihren Ursprung unmissverständlich in allen Klassen der Bevölkerung.<sup>106</sup> Es gibt keinen Unterschied mehr zwischen Polizist, Bauarbeiter und Krankenschwester oder wer welcher Religion zugehörte. Selbst ein Anhänger der Hare-Krishna-Sekte, bekannt für ihre Ausbreitung in der Hochblüte der Hippie-Bewegung, ist unter den Zombies. Den Eigenschaften einer Shopping Mall gemäß, werden alle Menschen dort zum Konsument. Das gilt für die vier Protagonisten ebenso, wie für die Plünderer am Ende des Films, als auch für die Zombies. Sie finden sich alle auf derselben Ebene wieder und bilden eine geradezu spöttische Projektion der Gier der Konsumenten. Keiner gibt sich zufrieden, alle wollen ständig mehr. Bernice Murphy sieht die Gier der Zombies als Abbild der vorherrschenden „*buy now, pay later*“-Konsumkultur, die sich in den 1970er Jahren durchsetzte und es zum anerkannten Chique machte ständig alles neu und alles auf Schulden zu kaufen.<sup>107</sup> Weder der Lebende noch der Untote machen sich dabei Gedanken über die Zukunft. Zombies besitzen, den generellen Regeln des Zombiefilms, nach nicht die nötige Geisteskraft um die Folgen des unaufhaltsamen Fressens und weiter Infizierens einzuschätzen; Ihr Bewusstsein reicht nicht aus, um zu wissen, dass ihre Nahrung, der Mensch, bald zur Neige gehen wird. Parallel war und ist der lebende Mensch in diesem Verhalten mit seiner scheinbar unendliche Konsumlust ähnlich.

Die Lesarten von Zombies und im speziellen *Dawn of the Dead* sind im filmwissenschaftlichen Diskurs mannigfaltig; So findet Filmdienst-Kritiker Joe Hill eine weitere Perspektive Romeros Zombies zu interpretieren: „*Die Zombies könnten auch für die Unterprivilegierten dieser Erde stehen, die aufgebrochen sind um am Reichtum der anderen Teil zu haben.*“<sup>108</sup> Es ist die dreckige Kleidung, die Versehrtheit und ihr unaufhörlicher Drang Menschen, Lebende, die soviel mehr haben als sie selbst, zu essen, das dieser Interpretation viel Glaubwürdigkeit schenkt. Die Toten haben nichts mehr und wollen alles. Sie sind entledigt von materiellen Gütern, Gefühlen und jeglicher Form von Zwischenmenschlichkeit, haben aber als erste diegetische Monster die Chance, die vorherrschende Stellung der Menschen zu zerstören und sie zu ersetzen. Der ihnen anhaftende Drang, die eigenen Vorfahren, die Menschen, zu fressen, ist ihre ureigene Methode sich Menschlichkeit anzueignen. Sich das Fleisch einer Person einzuverleiben ist

---

105 Vgl.: Maddrey: *Nightmares in Red, White and Blue*. S. 126

106 Vgl.: McFarland: *Profane Apokalypse*. S. 31

107 Vgl.: Murphy: *Suburban Gothic*. S. 86

108 Hill, Joe Zit. nach Giesen, Rolf: *Das neue Lexikon des Horrorfilms*. Berlin: Lexikon Imprint, 2002. S. 715

die größtmögliche herzustellende Nähe zwischen zwei Individuen. Exekutieren Zombies diese Nähe, spiegelt das den Drang wieder sich das anzueignen was der Mensch hat und vor allem was er ist. Vielleicht ist es nach Hills Theorie der scheinbare materielle und soziale Reichtum, den die Menschen mit sich herumtragen, der die Zombies, die durch ihre minderen Fähigkeiten Unterprivilegierten, dazu veranlasst ihr warmes Fleisch zu verspeisen. Vielleicht verhält sich die Beziehung Mensch/Zombie aber einfach nur gemäß dem alten Sprichwort *Man ist, was man isst* und Zombies sind doch auch nur Menschen.

### 3.3 Der Vorgarten als Kampfzone

*„My idea of what a horror story should be [is that] the monster shouldn't be in a graveyard in decadent old europe, but in the house down the street.“<sup>109</sup>*

Die Suburbs wurden von Kritikern bereits von Beginn an als Krebsgeschwüre der amerikanischen Landschaft bezeichnet, die den Staat und die Gesellschaft langsam zu Grunde gehen ließen.<sup>110</sup> Lewis Mumford schrieb schon 1961 in seinem *The City in History* über den Traum der individuellen Selbstentfaltung vor 1945 und muss feststellen, dass sich mit der Erfindung Suburbias alles änderte:

*„In the mass movement into suburban areas a new kind of community was produced... A multitude of uniform, unidentifiable houses, lined up inflexibly, at uniform distances, on uniform roads, in a treeless communal waste, inhabited by people of the same class, the same income, the same age group, witnessing the same television performances, eating the same tasteless prefabricated foods, from the same freezers, conforming in every outward and inward respect to a common mould, manufactured in a central metropolis.“<sup>111</sup>*

Diesen Ton, den viele Kritiker bereits zu Beginn der Suburbanisierung anschlagen, kann man in vielen Filmen wiederfinden, da er die vermeintlich positiven Eigenschaften des Ortes in das Negative kehrt und so den Traum zerstört. Die gezwungen positive Aufladung der Vorstädte durch die Politik und Investoren mittels einer riesigen Marketing-Maschinerie, verlangte förmlich danach angegriffen zu werden. Und so lernte der Amerikaner durch fiktive Geschichten, dass von seinem Nachbar ebenso viel Gefahr ausgehen kann, wie zum Beispiel vom damaligen Erzfeind, der Sowjetunion. Die

---

<sup>109</sup> King, Stephen Zit. nach Murphy: *Suburban Gothic*. S. 15

<sup>110</sup> Vgl.: Ebd. S.69

<sup>111</sup> Mumford, Lewis Zit. nach Murphy: *Suburban Gothic*. S. 70

zelebrierte Ruhe in dieser perfekten Nachbarschaft ist stets nur einen kurzen Moment davon entfernt, ins Grauenhafte zu rutschen, denn je schöner der Schein, desto leichter kann er zerstört werden.

*Dawn of the Dead* holte den Horror erstmals aus der abgeschiedenen Landschaft und der ohnehin schon gefährlichen Großstadt dorthin, wo der Großteil der Amerikaner ihr Zuhause haben – in den Vorort. Die sichere und kinderfreundliche Nachbarschaft, das schöne, schwer verdiente Einfamilienhaus und das eigene familiäre Idyll, all das ist plötzlich nicht mehr sicher vor dem Bösen. Einmal dort angekommen, wird man es nicht mehr los. Die Infektion breitet sich aus, mit ihr Zerstörung, Tod und Verlust.

2004 wagte Regisseur Zack Snyder ein Remake von *Dawn of the Dead* (Zack Snyder 2004): Ana, eine Krankenschwester, wird zuhause vom Nachbarmädchen, das zum Zombie mutierte, angegriffen und kann, nachdem ihr Ehemann Louis getötet wird und zum Zombie mutiert, durch das Chaos in ihrer Vorstadt fliehen um schließlich, wie beim Original von George Romero, mit einer Gruppe Fremder in einer Shopping Mall zu landen.

*Dawn of the Dead* (2004) nenne ich hier nicht nur als Beispiel, weil es ein Remake des Klassikers von Romero ist, sondern weil sich der Film, im Vergleich zu seinen Vorbildern und Originalen von Romero, erlaubt die Herkunft, zumindest einer, Protagonistin zu erzählen und der Zuseher aktiv Zeuge der Zerstörung der Suburbs wird. Es ist weniger die konsumkritische Haltung, die der Film einnimmt, sondern er degradiert den klischeebeladenen Vorort zum Kriegsschauplatz und entzaubert ihn vollends, gleich am Beginn der Geschichte. Der Vorgarten wird zur Kampfzone.

Der Zuseher erlebt anfangs eine prototypische Situation, die den Ort Suburbia in seinen positiven Eigenschaften etabliert. Ana kommt von ihrem Job als Krankenschwester nachhause und fährt durch die

Straßen des namenlosen Vororts. Der Blick der Kamera gleicht dabei dem eines Satelliten. Die Perspektive von oben zeigt die zahllosen aneinandergereihten Häuser und die sich dazwischen schlängelnde Straße.<sup>112</sup> Eine

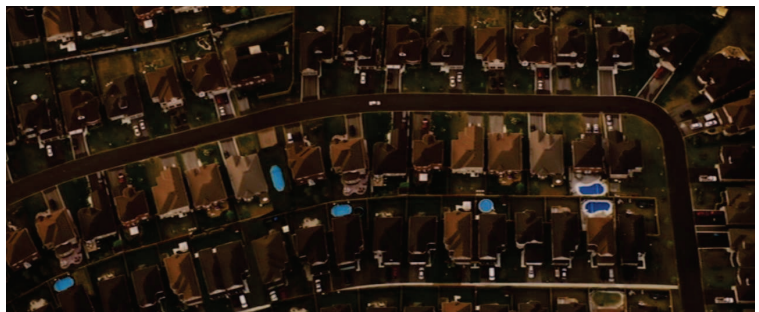


Abb. 14: Blick von oben auf Anas Wohnort.

Gefahrensituation etabliert die Szene nicht. Diegetische, positiv aufgeladene, Musik aus dem Autoradio begleitet Ana bei ihrer Fahrt durch die Peripherie. Das hier konstruierte Bild

---

112 *Dawn of the Dead* (Zack Snyder 2004, DVD [Director's Cut], Universal 2005, 00:02:30)

wird durch das Nachbarkind, welches mit Rollerskates auf den ruhigen Straßen fahren kann, verstärkt. Es ist das Ideal des amerikanischen Traums eines Eigenheims im Grünen; Glücksgefühle sollen sich einstellen, wenn man von seinem Job aus der Stadt raus in die Suburbs fährt.

Obwohl in den ersten paar Minuten von *Dawn of the Dead* (2004), die Ana ihrer Tätigkeit als Krankenschwester folgen, bereits Hinweise auf die Infektion durch gefährliche Bisswunden an eben eingelieferten Patienten angedeutet werden, gibt die Narration keine weitere Erklärung ab. Die besorgniserregenden Ansätze der Radionachrichten werden von der Protagonistin durch den Wechsel des Kanals mit Musik umgangen. Selbst als zuhause das reguläre Fernsehprogramm für eine Notfallmeldung unterbrochen wird, zieht Ana die Zweisamkeit mit Louis vor.<sup>113</sup> Der sexuelle Akt ist Schuld am Unwissen der Protagonistin. Am Morgen steht plötzlich das Kind der Nachbarn, als Zombie, im Schlafzimmer von Ana und ihrem Mann. Nachdem der Ehemann gebissen wurde und selbst als Zombie wieder erwacht, muss Ana fliehen. Der Schock sitzt tief, nachdem sie aus dem Fenster im Badezimmer klettert und die komplette Zerstörung ihrer Nachbarschaft mitansehen muss. Dabei werden ihre Nachbarn in ihrer Hilflosigkeit und ihrem Trauma gegenüber dem Grauen gezeigt. Wie benommen wandelt ein Überlebender mit einer Waffe in der Hand durch seinen Garten auf die Straße, nur um dann sofort von einem Krankenwagen überfahren zu werden.<sup>114</sup> Der idyllische Vorort gestaltet sich plötzlich wie ein Kriegsschauplatz; Häuser und Autos brennen, Menschen schreien um Hilfe, überall ist Feuer und Rauch. Dem Aufbau Suburbias gemäß muss Ana durch ein Labyrinth aus Straßen, die gezeichnet sind von Chaos, Zerstörung und Tod, den Weg nach 'draußen' finden.



Abb. 15: Die blutverschmierte Ana entdeckt ihre zerstörte Nachbarschaft.



Abb. 16: Flucht mit dem Auto durch das Labyrinth der Peripherie.

---

113 Ebd. 00:04:00

114 Ebd. 00:07:47

Nachdem sie auf dem Freeway von einem Lebenden, der ihr Auto stehlen will, angegriffen wird, verunfallt Ana und der Vorspann des Films setzt ein.<sup>115</sup> Dieser ist dahingehend interessant, da er reale, nicht diegetische Nachrichtenbilder mit fiktiven nachgeahmten Nachrichtenbildern von Zombies montiert. Dabei werden Bilder evoziert, die an eine internationale Katastrophe erinnern. Die Schnittabfolge deutet bewusst auf Krisen im Nahen Osten hin. Es sind Bilder, die man aus dem Fernsehen kennt. Nachrichtensprecher über den Dächern von Jerusalem oder Ramallah, flankiert von UNO-Soldaten berichten über Anschläge und nennen Opferzahlen. Im Angesicht der angreifenden Zombies ist es aber nicht ein eingegrenztes Gebiet, welches Gefahr läuft im Chaos zu versinken, sondern die ganze Welt. Man kann sich den Untergang der eigenen Gattung live im Fernsehen ansehen.



Abb. 17: Suburbia als Kriegsgebiet in *Dawn of the Dead* (2004).

Gleich das erste Bild des Vorspanns ist eine Archivaufnahme von hunderten Muslimen beim Gebet.<sup>116</sup> Es ist der rückbezügliche Verweis auf den Zombie-Urihm *Night of the Living Dead*, dass selbst Religion im Angesicht einer sich ausbreitenden Zombieinfektion nichts hilft und Zombies keine Distinktion bei der Auswahl ihrer Opfer machen. Mensch ist Mensch. Im Falle dieses Ausnahmezustands sind also alle Menschen gleich. Eine Demokratisierung? Eine Emanzipation der Randgruppen auf die Ebene der majoritären Gesellschaft des Abendlandes? Oder eine Degradierung aller Menschen auf den simplen Drang des Überlebens? Am ehesten wohl Letzteres: Nachdem die Menschen ihren materiellen Wohlstand, ihre Suburbs, verloren haben, sind auch sie nur noch eine unscharfe Masse im Hintergrund eines Fernsehreporters in irgendeinem Krisengebiet, der die Menschen mit Informationen versorgt, die ihren Wohlstand noch nicht aufgeben mussten.

Mit dem einhergehenden, postmodernen Film wurden immer mehr, ursprünglich unantastbare, Tabus, meist Grundpfeiler einer wertkonservativen Gesellschaft wie Religion, Familie und der dazugehörige Amerikanische Traum, erstmals angegriffen und dekonstruiert. Vor allem die Gattung des Horrorfilms und all seine Sub-Genres, schienen

<sup>115</sup> Ebd. 00:10:13

<sup>116</sup> Ebd. 00:10:16

es sich zur Aufgabe gemacht zu haben, ständig neue, noch unbefleckte, Winkel unseres Lebens zu finden um sie fortan mit Angst und Schrecken zu füllen. Der Boom der Vororte machte selbige gleichzeitig zum Ziel kritischer Untersuchungen, etablierte sie im Film um darin auch zerstört zu werden. Dabei sind es aber nicht nur Zombies, die aus der Gesellschaft entwachsen und eben diese töten. Das Grauen kann in Form von Serienkillern, Psychopathen und Sadisten innerhalb der Vorstadt verortet sein, aber auch von Außen durch Aliens, Mutanten und Vampiren eindringen.

Ein weiteres Paradebeispiel des Horrorfilms zur Desillusionierung der unschuldigen Aura der Vororte ist der Film *A Nightmare on Elm Street* (*Nightmare – Mörderische Träume*, Wes Craven 1984). Erzählt wird die Geschichte des Kindermörders Freddy Krueger, der von den Eltern der Opfer verbrannt wird und Jahre später einen Rachefeldzug gegen Jugendliche in der Nachbarschaft der Elm Street führt. Der Film bricht, durch das Eindringen eines Mörders in die Träume der Jugendlichen, nicht nur auf der primären Ebene in die heile Welt Suburbias ein, sondern auch auf Ebene der diegetischen Vorgeschichte, in der die Eltern Freddy verbrannten und es, der Unschuld der Elm Street wegen, geheim hielten. Ziel der Eltern war es, das beschützte und glückliche Leben in der Nachbarschaft nicht durch dieses traumatische Ereignis zu zerstören. Dass der Vorort als idealer familiärer Lebensraum hier aber nie in irgendeiner Weise existent war, wissen der Zuseher und die Protagonisten erst gegen Ende des Films, als die dunkle Vergangenheit zum Vorschein kommt.

Zu keinem Zeitpunkt kann man in der Elm Street die alles durchdringende Harmonie finden, die ein Vorort verspricht. Die Nachbarschaft der Elm Street wurde bereits kurz nach der Errichtung von vielen jungen Familien mit Kindern bevölkert, als ein Mörder in der Straße sein Unwesen trieb. Bereits zu diesem Zeitpunkt ist die Straße an das Böse verloren. Die Eltern stellen Freddy Krueger als den Täter und verbrennen ihn in einem Heizkesselraum. Die Tat bleibt ein Geheimnis, während die schöne Oberfläche bewahrt werden kann. Bis zu dem Zeitpunkt, wo die Narration von *Nightmare on Elm Street* einsetzt und zeigt, dass er in den Träumen der Kinder und Jugendlichen weiterlebt. Der Schutz, den die Eltern durch die Bewahrung des Geheimnisses aufgebaut haben, beginnt zu bröckeln, als klar wird, dass der Tod im Traum auch den Tod im Leben bedeutet und die Anzahl der Teenager in der Nachbarschaft stark dezimiert wird. Die Eltern können ihren Kindern keinen Schutz mehr bieten, all die materielle Schönheit hilft nichts. Selbst die Verbarrikadierung im Haus durch Nancys Mutter erfüllt keinen Zweck. Das Böse ist in den Träumen, in den Köpfen, der Kinder. Die Eltern haben versagt.

Wenn auch das Spiel mit der Metaebene des Traumes ein durchaus fruchtbares

Interpretationsfeld bietet, möchte ich mich aber auf die Übertragung des Horrors auf das Objekt 'Haus' konzentrieren. Das Haus in der Vorstadt wird in *Nightmare on Elm Street* zur Falle. Es läuft dem Überlebensdrang der Teenager zuwider. Als ihnen bewusst wird, dass sie in ihren Träumen sterben können, wollen sie nicht mehr schlafen. Ein, angesichts der Auslegung von Suburbs als Schlafstadt, ein paradoxes Vorhaben, das dem Haus seine vordefinierte Aufgabe entzieht und es zu einem einfachen Gebäude macht. Craven inszeniert das, dem Traum gemäß, surrealistisch. Bezeichnendes Beispiel dafür ist eine Szene, in der Nancy vor Freddy in ihrem eigenen Haus fliehen muss. Bei dem Versuch die Treppe hinauf zu laufen, geben die Stufen aber plötzlich ihren festen Aggregatzustand auf und werden zu einer weichen sumpfigen Masse.<sup>117</sup> Nancys Füße sinken bei jedem Schritt in die Treppe und ihre Flucht ist nur in letzter Sekunde möglich. Es ist das Bild einer, für Nancy, destabilisierten Welt. Regeln, Verhaltensmuster und sogar Physik sind nicht mehr gültig. Ihre authentische, klar definierte, Welt wird instabil.<sup>118</sup> Das schöne Haus in der Elm Street, wo Nancy ihre gut behütete Kindheit verbrachte, wendet sich gegen sie. Das Fetisch-Objekt der glücklichen



Abb. 18: Nancys Füße versinken in den Stufen.

Familien ermächtigt sich seiner Passivität und greift nach ihr um sie nicht mehr loszulassen; Um sie zu töten. Freddy Krueger geht ein Bündnis mit dem Haus als Objekt ein und macht es sich zu eigen, zu seiner Waffe. Es mutet fast als Strafe dafür an, dass sie nicht mehr schlafen will und dem Haus, als sicherer und ruhiger Ort nach der Arbeit oder Schule, seiner Aufgabe entbindet. Das Haus will genutzt, respektiert und nicht alleine gelassen werden.

So austauschbar wie der Ort, der Straßenname in *Nightmare on Elm Street* sind auch seine Charaktere. Die Protagonisten leben als Abbild ihrer eigenen Klischees, während man dem Bösen, Freddy Krueger, als Einzigen sofort identifizieren kann. Genau hier kann man eine Besonderheit und vielleicht einen Grund für die Beliebtheit von Horrorfilmen erkennen. Nämlich die *Otherness* des Bösen wirkt anziehend.<sup>119</sup> Nicht die genretypischen

<sup>117</sup> *A Nightmare on Elm Street* (*Nightmare – Mörderische Träume*, Wes Craven 1984, DVD, Warner Home Video 2002, 00:39:15–00:39:30)

<sup>118</sup> Vgl.: Hunter, Stephen: *Violent Screen. A Critic's 13 Years on the Front Lines of Movie Mayhem*. Baltimore: Bancroft, 1995. S. 79

<sup>119</sup> Vgl.: Conrich, Ian: *Seducing the Subject: Freddy Krueger, Popular Culture and the 'Nightmare on Elm Street'*. In: Cartmell, Deborah; Hunter, I.Q.; Kaye, Heidi; Whelehan, Imelda (Hrsg.): *Trash Aesthetics. Popular Culture and its Audience*. Chicago: Pluto, 1997. S. 119-120

Personen sind für den Zuseher interessant, sondern der Killer in seiner Einmaligkeit. Er definiert nicht nur die Narration des Films, sondern auch den Film innerhalb seines Genres an sich. Krueger ist, so wie viele andere Bösewichte der Filmgeschichte, der Auslöser der eine Unterscheidung erst möglich macht und wird zum Symbol der gesamten Filmreihe. Dabei ist hier Freddy Krueger bei weitem nicht der einzige. Michael Myers in *Halloween* (*Halloween – Die Nacht des Grauens*, John Carpenter 1978) etwa oder Jason Voorhees in *Friday the 13<sup>th</sup>* (*Freitag der 13.*, Sean S. Cunningham 1980) sind die roten Fäden ihrer eigenen Franchise-Reihen und definieren den Film als Produkt über ihre Person. Wen oder was sie in den Geschichten töten oder quälen ist so austauschbar, wie auch meist schnell vergessen.

### Der Zombie ist auch nur ein Mensch

Zombies haben in diesem Konstrukt von Horrorfilmen einen besonderen Status. Ihre vorgegebene Natur hat kein charakterliches Identifikationspotential und ihre Bedrohlichkeit kommt nur in der Masse zum Ausdruck und rührt außerdem nicht aus einem kausalen Grund heraus, sondern aus dem Instinkt, auf den sie durch die Infizierung reduziert wurden. Zombies dringen nicht in fremde Lebensräume ein um Rache zu üben oder quälen Teenager aus psychopathischem Sadismus, sondern halten sich weiterhin in ihrem, als Mensch angeeigneten, Lebensraum auf und suchen nach Nahrung. Diese demokratisierte Form des Bösen schuf einen Zombie-Mikrokosmos in der Horrorfilmwelt, der zwar seine Regeln hat, aber auch ständig variiert. Dieser Variantenreichtum an Filmen ist enorm und reicht mittlerweile vom klassischen Horror, über Trash bis hin zur Komödie. Mit *The Walking Dead* (Frank Darabont 2010-) sind die Zombies mittlerweile auch im Hauptabendprogramm des amerikanischen Fernsehens in Form einer Serie angekommen. Zombies haben mit George Romero schnell Einzug in die Populärkultur gefunden und sind mittlerweile allgegenwärtig. Obwohl wir wissen, dass es sie nicht gibt und nie geben wird, sind sie integraler Teil eines populärkulturellen Verständnisses geworden. Das ist unter anderem der Vielzahl an Lesarten ihres filmischen Daseins zu verdanken. Sie können als Kollektiv für eine symbolische westliche Kultur stehen, die in sich selbst nur noch auf den Konsument beschränkt ist und der in seiner Gier alles haben will.<sup>120</sup> Diese vielen Lesarten müssen sich aber aus einem psychologischen Zugang zu dem Thema nähren, da diese Akzeptanz sonst gar nicht möglich wäre. Die allgemeine Toleranz gegenüber der bewusst fiktiven Existenz von Zombies aus einem psychologischen Standpunkt heraus kann man bei den, von Georg Seeßlen beschriebenen Fundamenten der Angst und der „*prekären*

<sup>120</sup> Vgl.: Nohr, Rolf F.: *Virale Zombifizierung. 'Who's to say we're not all zombies'?* In: Fürst, Michael; Krautkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): *Untot. Zombie Film Theorie*. München: Belleville, 2011. S. 259

*Balance zwischen dem Natürlichen und Magischen einerseits, dem Theologisch-Rationalistischen andererseits.*<sup>121</sup> finden. Schafft es der Mensch sein rationales Denken abzuschalten, so kann, entgegen seiner vorherigen Erfahrung und Bildung, Magie wieder existieren. Seeßlen schreibt dazu:

*„Unter der Oberfläche der Rationalität taucht das alte magische Weltbild wieder auf, das nach einer symbiotischen Vereinigung zwischen Mensch und Natur verlangt, im Ritus und im Opfer (in der magischen Wiederholung von Vorgängen der Geburt, des Todes und der Wiedergeburt).“*<sup>122</sup>

An diesem Punkt kann man auch die Angst vor Zombies begründen, denn die Balance zwischen Natur und Magie, gleicht der Balance von Körper und Geist. Die Angst vor Zombies begründet sich in der Angst vor dem Zusammenbruch dieses Ideals. Hierzu führt Seeßlen folgendes aus:

*„Horrorfilme handeln davon, dass der Körper sich wandelt: Er bekommt Teile, die ihm nicht zustehen, oder es fehlen ihm fundamentale Eigenschaften. Körper und Geist trennen sich voneinander. [...] Dieser Verlust der Balance [...] definiert schließlich, worum es eigentlich geht: [...] in einem weiteren Sinne um die Krankheit. Im Horrorfilm wird der Krankheit (Auflösung, Zerstörung, Verwandlung von Körper und/oder Geist) das Metaphorische abgerungen.“*<sup>123</sup>

Es ist also die Furcht vor dem Kippen der Balance in die homogene, hirntote Masse, in der Individuen nur noch an der Kleidung zu unterscheiden sind. Der Körper wird zu einem verwesenen bleichen Stück Fleisch, der Geist gehorcht nur noch dem Instinkt der Nahrungssuche. Interessanterweise kann man hier aber auch feststellen, dass nun eigentlich doch wieder eine Balance gegeben sein müsste. Das Niveau mag ein anderes sein, aber der Rückschritt des Geistes des Menschen hin zu einem Zombie geht automatisch mit dem Rückschritt des Körpers einher. Somit spiegeln sich in diesen Theorien der Angst die Gründe der Furcht vor Zombies wieder und verhelfen gleichzeitig zur breiten Akzeptanz. Es ist einerseits die Angst vor dem Magischen, das unter der antrainierten Rationalität zugelassen werden muss, die Furcht vor der Mutation des eigenen Körpers und Geists und andererseits die Bewunderung, dass nach dem Eintritt dieser beiden Faktoren dennoch wieder eine Balance gegeben ist und so den Zombie so menschlich erscheinen und auch wahrnehmen lassen.

---

121 Seeßlen; Jung: *Horror*. S. 31

122 Ebd. S. 32

123 Ebd. S. 31

In den über vierzig Jahren seit Romeros ersten großen Horrorfilm sind Zombies also selbstverständlicher Teil unseres Gedächtnisses geworden und das führt sogar so weit, dass es Bücher wie *The Zombie Survival Guide*<sup>124</sup> gibt. Das Buch soll uns auf eine Apokalypse durch einen Zombievirus vorbereiten. Dass so etwas wie dieser hypothetische *Survival Guide* überhaupt existieren kann, liegt der Tatsache zu Grunde, dass das moderne Zombietum stets in der plausiblen Gesellschaft verortet wird und nicht etwa auf einem Raumschiff.<sup>125</sup> Der Kampf gegen sie findet Zuhause oder in einer bekannten Umgebung statt und nicht auf einem Schlachtfeld, wo staatliche Armeen auftreten. Diese Verankerung in einem popkulturellen Verständnis und die ständige mediale Aufbereitung der Zombies führte auch zu dem Film *Fido* (*Fido – Gute Tote sind schwer zu finden*, Andrew Currie 2006), der die Untoten in ihre ursprüngliche Aufgabe, die der Arbeitssklaven, zurückversetzt. In *Fido* werden Zombies unter Kontrolle gehalten und leben wie Haustiere im Zuhause der Menschen, um häusliche Arbeiten wie Putzen oder Blumengießen zu verrichten. Es kommt zu einer Nutzbarmachung des eigentlich nutzlos wahrgenommen Wesens und ruft die Erinnerung an die Anfänge des Zombie-Mythos als Arbeitssklave in Erinnerung (Siehe Kapitel 3.1). Variationen des Mythos finden sich mittlerweile in der gesamten Popkultur. In einem Halloween-Special von *The Simpsons* etwa werden die Zombies von Bart mit einem Zauberspruch beschworen und versuchen mit intelligenten Manövern die Hirne der Menschen zu verspeisen. Das Ende gipfelt im Sieg über die Untoten, nur um dann wieder in Ruhe vor dem TV-Gerät sitzen zu können.<sup>126</sup> In der Serie *The Walking Dead* werden, nicht nur einmal, mutierte Familienmitglieder angekettet im eigenen Zuhause gehalten und thematisieren, wie schon einige Filme zuvor, die Trennungsängste nach einer Mutation.<sup>127</sup> „Seine äußerliche Vertrautheit gehört immer schon wesentlich zur Unheimlichkeit des Zombies: eben noch WG-Mitbewohner, Bruder oder Mutter, schon ein anonymes Monster.“<sup>128</sup> So vielfältig der Gebrauch von Zombies in Film und Fernsehen ist, so mannigfaltig sind auch die Auslegungen und Lesarten dieses Themas. Durch ihre Vertrautheit als ehemalige Freunde oder Verwandte, durch ihre Unbedarftheit, man könnte auch Unschuld sagen, durch ihre stets sichtbare Ähnlichkeit zum Menschen und vielleicht auch als Dankarbeit für die Bereicherung der Pop-Landschaft, haben sie sich aber manchmal sogar unseren Respekt und Ehrfurcht verdient.

124 Brooks, Max: *The Zombie Survival Guide: Complete Protection from the Living Dead*. New York: Broadway, 2003.

125 Vgl.: Schätz, Joachim: *Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm*. In: Fürst, Michael;

Krautkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): *Untot. Zombie Film Theorie*. München: Belleville, 2011. S. 45

126 Vgl.: *The Simpsons* (*Die Simpsons*, Matt Groening 1989-, DVD, 20<sup>th</sup> Century Fox, Staffel 4 Episode 5: *Treehouse of Horror 3*, 00:15:00-00:22:00 min)

127 Vgl.: *The Walking Dead* (Frank Darabont 2010-, On-Demand, AMC, Staffel 3 Episode 5: *Say the Word*, 00:23:20-00:23:55)

128 Schätz: *Mit den Untoten leben*. In: *Untot*. S. 57

Vielleicht ist das der Grund, warum Bart in *The Simpsons* Zombies Teil der gesellschaftlichen *Political Correctness* werden lässt:<sup>129</sup>

„Please Liz, they prefer to be called the 'living impaired'“<sup>130</sup>

---

129 Vgl.: Nohr: *Virale Zombifizierung*. In: *Untot*. S. 271-272

130 *The Simpsons* (*Treehouse of Horror 3*, 00:17:40)

## 4. Trashing Suburbia

Trash, im Sinne von Müll, ist das Produkt einer modernen Gesellschaft und gleichzeitig ihr Problem. Müll ist das, was übrig bleibt und nicht mehr von Gebrauch ist. Das kann eine leere Flasche sein, die gefährlich kontaminierten Reste der Herstellung von Atomstrom oder die Abgase, die bei einer Verbrennung entstehen. Müll ist Zeichen von Produktion und Zivilisation. Trash im filmischen Sinne ist ähnlich geartet. Die Produktion, oder gar Überproduktion, von filmischem Material lässt stets Reste zurück. Reste im Sinne von physischem Filmmaterial oder im Sinne von, aus dem kulturellen Kanon ausgeschlossenen und in weiterer Folge vergessenen, Narrationen und Bildern. Dabei ist der Begriff Trash zu einem kulturellen Phänomen geworden, zu einem Faszinosum der Wiederentdeckung und Neubewertung von Film.

### 4.1 Der Versuch Müll zu erklären

*„The sorting process that creates trash varies from person to person, it differs from place to place, and it changes over time. The categories of objects we use and throw out are fluid and socially defined, and objects move in and out of these classifications.“<sup>131</sup>*

Das Wort Trash im filmkulturellen oder populärkulturellen Zusammenhang ist in den letzten Jahren, vor allem in der westlichen Hemisphäre, immer öfter verwendet worden. Nahezu inflationär wurde vielem, sei es nun Literatur, Film oder Musik, sofort von Medien, Konsumenten oder auch vom Hersteller selbst der 'Trash-Stempel' aufgedrückt und geht oftmals mit dem Begriff Kult einher. Wie Kult soll bzw. kann Trash eindeutige Assoziationen evozieren, die dem Rezipienten eine Vorstellung davon geben, was ihn erwartet. Oder glaubt man nur zu wissen, was für ein Indikator das ist? Das Wort Trash dient als Maßstab, als Gradmesser für eine gewisse Qualität oder, wie in diesem Fall, eben 'Nicht'-Qualität. Trash erfreute sich in den letzten paar Jahren immer größerer Beliebtheit. Es gibt eigene popkulturelle Lexika, die es nur auf kultige und trashige Filme abgesehen haben und versuchen diese zu listen; Filmemacher, die dem Trash zugerechnet werden, bekommen Titel wie 'King of Trash' oder ähnliches umgehängt; Und unzählige Fanzines, analog als auch digital, beschäftigen sich ausschließlich mit den aktuellsten Trash-

---

<sup>131</sup> Strasser, Susan: *Waste and Want. A Social History of Trash*. New York: Henry Holt, 1999. S. 8

Veröffentlichungen.<sup>132</sup> Auch in einem film- und fernsehwissenschaftlichen Diskurs wird nicht mehr vor Trash zurückgeschreckt. Trotz des massiven Gebrauchs des Begriffs in Filmliteratur, Magazinen und Zeitungen wird eine Definition oder eine Erklärung aber meist umgangen.<sup>133</sup> Um der vorliegenden Argumentationslinie dieser Arbeit, über den Zusammenhang von Horror-Trash und dem suburbanen Raum, gerecht zu werden, muss dennoch eine Definition oder zumindest der Ansatz einer Erklärung gefunden werden.

Trash beschreibt schlechte Filme. Diese schlechten Filme sind aber so schlecht, dass sie schon wieder gut sind. So ähnlich könnte man die kanonisierte Interpretation von Trash umreißen. Aber wie kann etwas schlechtes plötzlich gut sein? Und warum ist nicht alles Schlechte plötzlich Trash und somit wieder gut? Um diese Fragen zu beantworten muss der wissenschaftlich schwer haltbare Begriff Trash auf seine Etymologie hin untersucht werden.

Trash war ursprünglich ein Wort für Holzspäne, der bei Holzarbeiten anfallende Abfall, galt jedoch bereits 1604, wie Shakespeare in *Othello* bewies, als Synonym für einen wertlosen Gegenstand: „*Who steales my pearse, steals trash*“.<sup>134</sup> Müll sind Objekte, die keinen Wert besitzen oder diesen verloren haben. Um dem Begriff gerecht zu werden muss man zwischen zwei Auffassungen von Müll differenzieren. Auf der einen Seite gibt es Müll, der seinen Nutzen verwirkt hat und daher zu einem unnötigen Objekt wurde. Und auf der anderen Seite gibt es Müll, der zwangsweise durch einen Herstellungsprozess entstanden ist. Eine leere Getränkedose wäre ersteres, Holzspäne zweiteres. Diese Theorie von Müll kann man auch auf den Film anwenden. Auf der einen Seite gibt es konkret materielle Abfallprodukte wie Filmdosen, Klebestreifen oder Celluloid-Schnipsel, die durch den Herstellungsprozess im Schneiderraum entstanden sind. Auf der anderen Seite gibt es Filme, die von keinem Nutzen mehr sind; Sie sind aus ökonomischen, politischen oder persönlichen Gründen keiner Verwertung mehr zuzuführen und haben somit ihre Aufgabe verloren. John Scanlan beschreibt in *On Garbage* (2005) noch einen weiteren Müllbegriff mittels des Wortes 'Waste'. Mit 'Waste' wird die Verantwortung für den Charakter des Mülls auf den Benutzer übertragen, da er mit seiner 'Verschwendung' dem richtigen Gebrauch des Objektes nicht gerecht wurde und er es darum zu Müll machte.<sup>135</sup> Auf die Filmtheorie projiziert würde das heißen, dass jemand die Möglichkeiten eines Films, sei es die Verwertung, Inszenierung oder Rezeption, nicht vollkommen ausgeschöpft hat und so den Film zu Müll verkommen hat lassen.

---

132 Vgl.: Kulle, Daniel: *Ed Wood. Trash & Ironie*. Berlin: Bertz & Fischer, 2012. S. 17, 48-49

133 Vgl.: Ebd. S. 16

134 Shakespeare, William Zit. nach Ebd. S. 31-32

135 Vgl.: Scanlan, John: *On Garbage*. London: Reaktion, 2005. S.22

Mit einem Diskurs über den materiellen Begriff des Mülls geht auch der Begriff Recycling einher, der hilft dem Wort Trash näher zu kommen. Die Wiederverwertung von Müll kann auf verschiedene Arten passieren. Es können zum Beispiel Gegenstände, die bereits als Müll gewertet werden, zum Beispiel als Dekormittel oder Teil eines Kunstgegenstandes einer neuen Aufgabe zugeführt werden. Dabei wird die ursprüngliche Wertung des Gegenstandes als Müll nicht aufgehoben, sondern dieser Charakter bleibt erhalten. Wird Müll in einem chemisch-technischen Sinne einem Recycling zugeführt, zum Beispiel Altpapier, gibt es keinen Blick mehr in die Vergangenheit als Müll-Objekt, sondern am Ende des Prozesses ein neues Produkt. Fokussiert auf den Trashfilm weiß man, dass die anfängliche Reflexion als Müll weiter besteht. *„Trash bedeutet eben nicht eine simple Rehabilitierung des Müllobjektes: Der Akt des Müll-Werdens [...] wird nicht widerrufen; Trash ist Trash, gerade weil er eigentlich immer noch Müll ist. [...] Ein Trashfilm bleibt auch in den Augen eines Trashconnaisseurs durchaus 'schlecht', die 'ursprüngliche', quasi hegemoniale Wertung wird in jedem Fall beibehalten.“*<sup>136</sup> Trash kann darum kein Genre sein. Trash kann ein Subgenre eines jeden Genres sein. Aber warum? Trash steht am Rand jeden Genres. Es ist die Grenze zu etwas anderem, zu etwas nicht Definiertem. Trash ist der absolute Rest, dem es noch erlaubt ist zu einem Genre gezählt zu werden. Ulrike Bergermann und Hartmut Winkler haben es in ihrem Buch *„TV-Trash. The TV-Show I Love to Hate“* so formuliert: *„Methodisch kann 'Trash' auch das Ausgesonderte sein, das die Grenze der eigenen Disziplin markiert und die Möglichkeit bietet, die selbstverständlich benutzten Kriterien neu zu befragen.“*<sup>137</sup> Das Ausgesonderte ist der Film, dem seine Aufgabe entzogen wurde und somit über die Grenzen der eigenen Disziplin gestoßen wurde. Dieser Müll wird in einer Re-Rezeption wieder zurück innerhalb dieser Grenzen geholt und erfährt eine neue Bedeutungszuschreibung ohne die alte zu vergessen. Um dem Müll-fixierten Wort Trash sowohl einen soziokulturellen, als auch politischen Charakter zu geben, erweist es sich als dienlich, den Begriff mit dem deutschen Wort Schund gleichzusetzen. 'Schund' wurde 1755 von Gotthold Ephraim Lessing zum ersten Mal als negative Bezeichnung bei einem kritischen Verriss eines damals erschienenen Romans verwendet. Zu diesem Zeitpunkt war allerdings die Bedeutung noch eine andere – Schund waren die wertlosen Reste eines geschlachteten Tieres, die nach dem Abschaben der Haut und des Fleisches übrig blieben und sofort entsorgt wurden.<sup>138</sup> Lessings Gebrauch des Begriffes fand schnell Einzug in die Literatur- und Theaterkritik

<sup>136</sup> Kulle: *Ed Wood*. S. 41

<sup>137</sup> Bergermann, Ulrike; Winkler, Hartmut: *Vorwort*. In: Bergermann, Ulrike; Winkler, Hartmut (Hrsg.): *TV-Trash. The TV-Show I Love to hate*. Marburg: Schüren, 2000. S. 8

<sup>138</sup> Vgl.: Maase, Kaspar: *Die Kinder der Massenkultur. Kontroversen um Schmutz und Schund seit dem Kaiserreich*. Frankfurt: Campus, 2012. S. 58

und wurde in weiterer Folge zum Überbegriff sämtlicher Publikationen, denen etwas explizit Erotisches anhaftete, versuchten Tabus zu überschreiten oder, ganz allgemein, keinen kulturellen Mehrwert zu haben schienen und mittels reißerischen Geschichten die Sensationslust der potentiellen Käufer ansprechen wollten.<sup>139</sup> Später war auch der Film bzw. das Kino vor dieser sprachlichen Degradierung nicht geschützt. Filme, die die Realität abbildeten, so wie etwa die von Lumière, wurden ernst genommen und galten als wichtiges zeitgeschichtliches Dokument und natürlich als Sensation. Es bestand die Gefahr, dass die ersten aufkommenden Filme mit fiktiv-erzählerischem Charakter vorschnell als Schund kategorisiert wurden.<sup>140</sup> Wie die Romane im Jahrhundert davor, war auch die Sensation *Kino* nicht davor gefeit, im Vergleich zu einer Hochkultur wie der Oper, als lasterhaft oder profan abgetan zu werden. Erzählfilme waren nach Ansicht gewisser Kreise eine Lüge am Publikum, und galten in den Medien und im Bildungsbürgertum daher oft als anrüchig. Filme mit fiktiver Narration wurden hauptsächlich abends in den Hinterzimmern von Gaststätten gezeigt, zu denen jeder Zutritt hatte.<sup>141</sup> Diese wurden zum Unterhaltungstreffpunkt der Massen, des einfachen Arbeitervolks. Filme mit fiktiver Handlung sollten durch simple Themen wie etwa Liebe, Hass oder Gefahr das Publikum emotional berühren und daher für alle leicht verständlich sein. Diese Strategie erwies sich als erfolgreich und zog so immer mehr Zuseher in den Bann des Erzählfilms. Bestraft wurde dieser Drang nach Publikumsmaximierung ebenfalls mit dem Terminus Schund. Öffentliche Diskreditierungen durch Zeitungen und Zensurbestrebungen der Politik taten aber dem Erfolg des Erzählkinos, wie man heute jeden Tag feststellen kann, keinen Abbruch.

Die Geschichte der Begriffe Trash und Schund beweist, dass auch heute ihre Konnotationen verschieden sind. Während Trash begriffliche Nachbarn wie Kitsch und Kult aufweist und eine positive Umwertung erfährt, ist Schund noch immer Schund. Selbst heute spricht man oft noch vom so genannten Schundroman oder Schundblatt. Der Begriff hat seine negative Wirksamkeit, die ihm Lessing vor über 200 Jahren verliehen hat, bis heute nicht verloren. Entgegengesetzt kann man sagen, dass Trashfilme Spaß machen. Der Humor kann auf der narrativen Ebene begründet sein, nährt sich aber meistens daraus, dass der Film 'schlecht' ist. Beim Schauen eines Trashfilms delektiert sich der geneigte Zuseher an der Minderwertigkeit des Produktes. Diese widersprüchliche, zweifache Beurteilung ist der Beweis für die ironische Rezeption eines Filmes als Trash.

---

139 Vgl.: Ebd. S. 59

140 Vgl.: Ebd. S. 122-123

141 Vgl.: Ebd.

Die ironische Betrachtung ist aber nur durch einen vorangegangenen Umwertungsprozess möglich, der in dem Augenblick passiert, in dem der Film aus der Liminalität zurück geholt wird und man sich seiner Vergangenheit als Müll bewusst ist. Für Daniel Kulle sind es die markanten Bruchstellen, narrativer und ästhetischer Natur, die einem vermeintlichen Trashfilm anhaften und dem Film das Müllhafte verleihen.<sup>142</sup> Genau diese Bruchstellen sind der Grund, der den Trashfilm zum Lustobjekt macht. Dieser Reiz wird durch das Scheitern des Films an sich selbst stimuliert. Es sind selbstreflexive Situationen, wo etwa Schauspieler an ihrer Rolle vorbei spielen, wo die Kulisse als Kulisse wahrnehmbar ist oder wenn Effekte einfach nicht funktionieren. Manchmal ist es aber auch der überbordende Pathos, der in eine Wechselbeziehung mit der Banalität des Films tritt.<sup>143</sup>

Das Scheitern ist die Zerschlagung der Diegese. Es ist die Lust die Fehler des Machwerks aufzudecken, die Schauspieler ob ihrer Fähigkeit oder Unfähigkeit hin zu kategorisieren oder sich dem Faszinosum der Splatter-Effekte, die vor allem im Horror-Trash weit verbreitet sind, hinzugeben. Die ursprüngliche Minderwertigkeit des Produktes bleibt also erhalten, wird aber durch die ironische Umdeutung nicht zum Grund der Re-Rezeption, sondern vielmehr einer Neo-Rezeption.

### Die Begriffsvielfalt in den Nischen des Horror

Trash steht in unmittelbarem Zusammenhang zu Exploitation und B-Movie. Im Vergleich zu Trash sind die anderen Begriff historisch eher einfach fest zu machen. B-Movies waren ursprünglich in den 1940er bis Anfang 1960er Jahren die Zweitfilme der im klassischen Hollywood-Studiosystem üblichen Doppelvorstellungen. Im Vergleich zum A-Movie galten diese stets als minderwertig, wurden billiger und schneller produziert und sollten im Fahrwasser des (hoffentlich) erfolgreichen Hauptfilms die Gewinnmargen der Verleiher und Produzenten steigern. Die Kategorisierung Exploitationkino steht in direktem Zusammenhang. Filme dieser Gattung versuchen einen aufsehenerregenden, narrativen Ausgangspunkt, beispielsweise Außerirdische, die die Erde angreifen, auszunutzen um mittels Gewaltdarstellungen und viel nackter Haut Publikum auf Basis der Sensationslust anzuziehen und sind, nicht zuletzt auf Grund der kostengünstigen Herstellung, ein Zweig der B-Movies.<sup>144</sup> Exploitationkino wurde meist für ein bestimmtes Publikum produziert und war eine einfache Marketingstrategie, „*in which the elements of plot and acting are subordinate to elements that can be promoted.*“<sup>145</sup> Werke dieser Sparten haben somit trotz

---

<sup>142</sup> Vgl.: Kulle: *Ed Wood*. S. 48-49

<sup>143</sup> Vgl.: Kulle: *Ed Wood*. S. 49

<sup>144</sup> Vgl.: Stiglegger, Marcus: *Exploitationfilm*. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam, 2007. S. 182

<sup>145</sup> McCarty, John: *The Sleaze Merchants. Adventures in Exploitation Filmmaking*. New York: St. Martin's, 1995 S. 38

ihrer oft sehr unkonventionellen und fordernden Ästhetik und den oft rebellischen Themen ihren Ursprung im institutionalisierten Studiosystem rund um Hollywood. Der affektive Zugang über Gewalt, Sex und andere gesellschaftliche Tabu-Themen in einem eigens etablierten Markt war ab den späten 1960er Jahren allgegenwärtig. Im damaligen filmwissenschaftlichen Diskurs wurde diese Art von Kino aber kaum beachtet, sondern allenfalls belächelt.

„[Grab] an audience by offering something unavailable elsewhere – films that pander to our baser instincts, pique our curiosity, salaciously sell us the seamier side of life, but do so knowingly and for one basic reason – to make money.“<sup>146</sup>

Auch wenn der wertende Charakter, der sich vor dem Abstieg in die Liminalität etablierte, gegenüber dem Begriff Trash nach seiner Wiederentdeckung fallen gelassen wird, so kommt es trotzdem zu einer neuen, vor allem ästhetischen, Wertung. Der französische Soziologe Pierre Bourdieu stellte in seiner Arbeit *La Distinction* fest, dass Geschmack auf negativen Konnotationen basiert und sich somit durch das definiert, was das Individuum nicht mag.<sup>147</sup> Das über 20 Jahre später erschienene Buch *Incredibly Strange Films* übernahm Bourdieus These um die systematische Ausklammerung von Trash und B-Movies im Filmdiskurs der 1960er bis 1970er Jahre zu argumentieren: „'Good taste' functions as a filter to block out entire areas of experience judged – and damned – as unworthy of investigation“<sup>148</sup> Mit dem Einzug der Postmoderne in die kommerzielle Herstellung von Horrorfilmen beziehungsweise Horror-Trash-Filmen, und darüber hinaus eines postmodernen Publikums, ist eine ästhetische Beurteilung zwar möglich, unterliegt aber keinen Kategorisierungen mehr.<sup>149</sup> Die Trennung von Hochkultur und Populärkultur wurde immer schwammiger und scheint nun fast aufgelöst. Wie Leslie Fiedler schon 1968 beschworen hat, ist der Kulturkonsument kein Knecht der gebildeten Elite mehr, sondern

---

146 Ross, Jonathan: *The Incredibly Strange Film Book: An Alternative History of Cinema*. New York: Simon and Schuster, 1995. S. 63

147 Watson, Paul: *There's No Accounting for Taste: Exploitation Cinema and the Limits of Film Theory*. In: Cartmell; Hunter; Kaye; Whelehan (Hrsg.): *Trash Aesthetics*. S. 70

148 Vale, V.; Juno, Andrea (Hrsg.): *Re/Search #10. Incredibly Strange Films*. San Francisco: Re/Search, 1986. S. 4

149 Der schwer zu fassende Epochenbegriff *Postmoderne* wird in der gesamten vorliegenden Arbeit als die offene Form des Films nach Umberto Eco verstanden. Ein Film, der sich utopischen und erklärerischen Methoden des klassischen und modernen Kinos widersetzt und sich aufgeklärt und selbstreflexiv gibt. Damit geht einher, dass ein strukturalisierter Genre-Begriff abgelehnt wird und es zu keinen ideologischen Festschreibungen kommt. Siehe: Stutterheim, Kerstin: *Vorspann. Postmodernes Kino – Ein Umriss*. In: Stutterheim, Kerstin (Hrsg.): *Studien zum postmodernen Kino. David Lynchs 'Inland Empire' und Bennett Millers 'Capote'*. Frankfurt: Peter Lang, 2011. S. 11-21. Weitere Grundlage für eine postmoderne Lesart ist Leslie Fiedler mit der Auflösung der Gräben zwischen Künstler, Kritiker und Publikum. Fiedler, Leslie A.: *Überquert die Grenze, schließt den Graben! Über die Postmoderne*. In: Wittstock, Uwe: *Roman oder Leben. Postmodern in der deutschen Literatur*. Leipzig: Reclam, 1994. S. 14-39

sich seiner selbst bewusst.<sup>150</sup> Der Graben zwischen dem Künstler und seinem Publikum ist überwunden und die Hoheit des Kritikers entwertet.<sup>151</sup> Der Zuseher ist heute ein Befreiter und kann jegliche Art von Lesarten und Beurteilungen von Texten finden, die ihm richtig erscheinen.<sup>152</sup> „No one [...] needs ever to apologise for their pleasures“<sup>153</sup>

Das ist der Grund, warum es Trash- und Exploitationkino auch erst mit der Postmoderne in eine filmwissenschaftliche Debatte und einen Kritikerdiskurs geschafft haben. Davor gab es einen mehr oder weniger gültigen Kanon von „ästhetischer Diskriminierung“ im Filmdiskurs.<sup>154</sup> Die Vorreiter der Huldigung von schlechten Filmen waren die Medved-Brüder, die 1979 ein Buch mit dem Titel „The Fifty Worst Movies of All Time“ veröffentlichten und kurz darauf den Golden Turkey Award erfanden.<sup>155</sup> Diese Auszeichnung sollten die, nach Meinung der Medveds, schlechtesten Filme erhalten. So waren sie es, die mit der Verleihung des Preises an *Plan 9 from Outer Space* (*Plan 9 aus dem Weltall*, Edward D. Wood Jr. 1956) Edward Wood zum Ruf als schlechtester Regisseur aller Zeiten verhalfen und ihm dadurch aber auch seinen Einzug in die Filmhistorie sicherten.

Exploitationfilme aus den 1950er oder 1960er Jahren etwa, die kaum oder keine Beachtung bei Journalisten fanden, finden heute ihre Rehabilitation.<sup>156</sup> Dieser Blick zurück in eine unbekannte Filmhistorie ist Teil eines postmodernen Kinoverständnisses und hat, auch in den letzten zehn Jahren im Zuge der ständigen Verfügbarkeit von altem Filmmaterial im Internet, dem Wort Trash eine nicht unbedeutende neue Ebene und Quelle hinzugefügt. Diese Wiederbelebung von als Müll gehandhabten Filmen rekonstruiert außerdem den vergangenen Prozess der Ausgliederung dieser Werke aus dem filmischen Kanon und verweist gleichzeitig auf die Vielzahl derer, denen (noch) keine Wiederbelebung erfahren ist.<sup>157</sup>

All diese bisherigen Betrachtungen rücken den schwer einzugrenzenden Korpus von Trash auch in die Nähe von Camp. Die Rezeptions- und Expressionsweise von Camp schöpft ironisch aus der Vergangenheit und glorifiziert in einem retrospektiven Zugang, also mit zeitlicher Distanz, Dinge, die kitschig, lächerlich oder künstlich wirken. Ein

---

150 Vgl.: Fiedler: *Überquert die Grenze*. S. 31-39

151 Vgl.: Ebd. S. 14-16

152 Vgl.: Kaye, Heidi; Hunter, I.Q.: *Introduction – Trash Aesthetics: Popular Culture and its Audience*. In: Cartmell; Hunter; Kaye; Whelehan (Hrsg.): *Trash Aesthetics*. S. 1

153 Ebd.

154 Vgl.: Watson: *There's No Accounting for Taste*. In: Cartmell; Hunter; Kaye; Whelehan (Hrsg.): *Trash Aesthetics*. S. 68

155 Vgl.: Chibnall, Steve: *Double Exposures: Observations on the Flesh and Blood Show*. In: Cartmell; Hunter; Kaye; Whelehan (Hrsg.): *Trash Aesthetics*. S. 85

156 Vgl.: Watson: *There's No Accounting for Taste*. In: Cartmell; Hunter; Kaye; Whelehan (Hrsg.): *Trash Aesthetics*. S. 66

157 Vgl.: Kulle: *Ed Wood*. S. 41

klassisches Filmbeispiel hierfür wären die Werke von Ed Wood, die oft als die schlechtesten Filme aller Zeiten gewertet werden, aber genau aus dieser Marginalität heraus wiederentdeckt werden und einem Trash- und, vor allem durch die Präsenz von Bela Lugosi, Camp-Kanon anheim fallen.<sup>158</sup> Weiters wird Camp mit einer sexuellen Überstilisierung von Männlichkeit und Weiblichkeit und daher mit den Filmen John Waters assoziiert, kann aber auch in aktuellen Filmen auf Grund von Artifizialität und überhöhter, meist geschlechtsbezogener, Theatralik großen Nährboden finden (siehe Kapitel 5.2). Trash und Camp scheinen nach den Erläuterungen von Susan Sontag in ihren ironischen Charakteristika sehr ähnlich zu sein, unterscheiden sich aber in einem bestimmten Punkt fundamental. Während Trash stets nach einem Status als Gegen-Kino strebt, manifestiert sich Camp vor allem über die Lesarten und hinterfragt den etablierten, ästhetischen Diskurs von Kino.<sup>159</sup> „*Camp was an aesthetic of ironic colonisation and cohabitation.*“<sup>160</sup> Trash hingegen entspricht neben der ironischen Umdeutung auch einer Konfrontation mit dem Kino in seiner zeitgenössischen Form in Anbetracht der Menge an Produktionen, die ständig veröffentlicht werden.

Ein spezifisch neues Phänomen der letzten 10 Jahre macht es nicht ausreichend Trash über die Neo-Rezeption von Müll oder einem geringen Produktionsbudget zu definieren. Es gibt Filmproduktionen, die über mehrere Millionen Dollar zur Verfügung haben und dennoch Trash produzieren. Markantestes Beispiel dafür ist die Produktions- und Verleihfirma *The Asylum*, die in den 2000er Jahren begonnen hat, Titel angekündigter großer Hollywood-Produktionen einfach leicht abzuändern und in kürzester Zeit diesen Film zu produzieren, um ihn noch vor dem Kinostarttermin der Vorlage auf dem DVD-Markt unterzubringen. Eine weitere Art Trash oder modernes Exploitationkino zu produzieren ist die bewusste Übertreibung der Genre-üblichen Merkmale. Aktuelles Beispiel hierfür wäre der Film *Piranha* (Alexandre Aja 2010), der bewusst in einer geradezu exzessiven Übertreibung Exploitationelemente wie nackte Haut, Gewalt und Splatterszenen zelebriert und damit einem postmodernen, reflektierten Publikum, welches sich über Genreeigenschaften und Klischees bewusst ist, entgegen kommt. Hier bedarf es keiner ironischen Umwertung, sondern nur einer simplen, ironischen Rezeption. Umgekehrt sind nicht alle Low-Budget Filme Trash, sondern viele davon sogar im

---

158 Vgl.: Pennauer, Julia: *Camp, Konzeptualismus und Retrokultur. Über die Subversion homogenisierender Identitätskonzepte in der alternativen Rockkultur*. Universität Wien: Dipl. Arbeit, 2010. S. 25-26

159 Vgl.: Sconce, Jeffrey: *'Trashing' the Academy. Taste, Excess and an Emerging Politics of Cinematic Style*. In: Conrich, Ian (Hrsg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. London: Tauris, 2010. S. 105

160 Ebd.

kulturellen Diskurs höchst anerkannt. Klassisches Beispiel hierfür wären manche Filme der Dogma-95 Gruppe,<sup>161</sup> die ein geringes Budget aufweisen, aber im filmwissenschaftlichen Diskurs häufig im Mittelpunkt stehen und sowohl künstlerisch, als auch kulturell als etabliert und hoch geschätzt eingeordnet werden können.

Wo ist also nun zusammenfassend Horror-Trash zu verorten? Das Phänomen besteht aus einem Wertungsprozess, der sowohl zeitgenössisch als auch, mittels Umdeutung, retrospektiv passieren kann.<sup>162</sup> Wichtig hierbei ist nur, dass dieser oben erwähnte Umwertungsprozess, zumindest heute, ein ironischer ist, denn andernfalls müsste man historisch korrekt die Wörter Exploitationkino, Splatter oder B-Movie verwenden. Horror-Trash bedeutet aber auch die absichtliche Produktion und weitere Verwertung eines Films als Horror-Trash. Dabei ist das Wort Horror eher relativ zu sehen, löst doch Horror-Trash nur in den seltensten Fällen Angstzustände beim Publikum aus. Doch selbst andere Begriffe, wie Camp und Kult, sind schwierig in ihren Bedeutungsweisen zu handhaben, stellen sie doch selbst nur einen Bruchteil der vorhandenen Termini dar, die in irgendeiner Weise auch zum Horror-Trash gerechnet werden könnten.<sup>163</sup> Horror-Trash bedient sich den Elementen des Horrorfilms, kann oder will diese aber nur ungenügend umsetzen und verdient sich so das Attribut Trash dazu. Es ist somit die Summe gescheiterter Horrorfilme in der Vergangenheit und Gegenwart, die eine ironische Neo-Rezeption erfährt und Horrorfilme, die nie beabsichtigt haben, nicht zu scheitern, und daraus ihren Wert schöpfen.

Grob kann man Trashfilme in drei Untergruppen, deren Grenzen variieren, darstellen:

- Filme, die unfreiwillig, durch ihren minderwertig anmutenden Stil, aber durch den festen Glauben ihrer Schöpfer an dessen Qualität, komisch wirken;
- Filme, die entweder aus der finanziellen Not eine „Trash-Tugend“ machen oder vorsätzlich und trotz größeren Budgets trash-affines Publikum erreichen wollen;
- Filme, die retrospektiv auf Grund ihrer Ästhetik oder Narration erst heute als Trash gewertet werden.

Für die vorliegende Arbeit wurden alle drei genannten Untergruppen berücksichtigt, da sich die meisten Horror-Trash Produktionen, vor allem ab den 1980er Jahren, auch als solche verstehen und selbstbewusst damit ihre eigene Nische geschaffen haben (Vergleiche Kapitel 5.1).

---

<sup>161</sup> Als Dogma95-Gruppe bezeichne ich hier alle Regisseure, die jemals einen Film nach den Richtlinien des Dogma95-Manifests, fertiggestellt haben.

<sup>162</sup> Vgl.: Kulle: *Ed Wood*. S. 15

<sup>163</sup> Vgl.: Kulle: *Ed Wood*. S. 18 - 19

Um meinen angeführten Filmbeispielen und ihrer Verortung in Suburbia gerecht zu werden, benutze ich Trash vorwiegend in Form der zeitgenössischen Absicht der Filmemacher Trash für eine entsprechende Nische zu produzieren und auf der Rezeptionsebene, als ironische Rehabilitierung eines alten Stoffes. Trash bedeutet für diese Arbeit aber auch, dass innerhalb der Narration sittliche Kodices ignoriert werden, Obszönitäten jeden Grades eine nicht unwichtige Rolle spielen, Produktionsabläufe keinem stringenten marktwirtschaftlichen Duktus unterliegen, keine der *Major* Hollywood Studios daran beteiligt waren und sich die Macher dank der fallenden Preise von Produktionsequipment, unter anderem auch durch die Digitalisierung, als ehemaliges Publikum einer Selbstermächtigung unterzogen haben und daher auch nicht zwangsweise einer einschlägigen Ausbildung in Film und Fernsehen entwachsen sind. Diese Genese vom passiven Zuseher zum aktiven Zuseher, oder in weiterer Folge zum aktiven Produzenten, gibt der Thematik, mit Augenmerk auf den suburbanen Lebensraum als Quelle und Schauplatz eines vorliegenden filmischen Produkts, den hier wichtigen soziokulturellen Aspekt.

Das Publikum schafft sich mit den vorhandenen Mitteln seine eigene Diegese, seinen eigenen Wunschtraum eines Films. Das Publikum wird zum selbstbestimmten Produzent.

#### **4.2 Der Amateur, die Kamera, das Video. Eine Selbstermächtigung**

Das Publikum kann allerdings erst dann zum Produzenten werden, wenn gewisse technische Voraussetzungen erfüllt sind. Hierbei ist aber nicht nur die Erleichterung der aktiven Produktion von Filmmaterial relevant, sondern auch die Art, wie sich die Rezeption von Film im Laufe der Jahre mit dem technischen Progress verändert hat. Rezeption und Produktion sind zwei untrennbare Kongruenzen in der Selbstermächtigung des Publikums.

##### Film, Video, Digital

In der Entwicklung der Kameratechnologie gab es mehrere wichtige Wendepunkte, die jedes Mal die Herstellung erleichterten. Bereits in den 1920er Jahren kam es zur Entwicklung verschiedenster Schmalfilmformate, die, im Vergleich zu den herkömmlichen Materialien der professionalisierten Filmindustrie, um einiges günstiger zu haben waren. Leistbar war aber selbst Schmalfilm für den privaten oder semi-professionellen Gebrauch nur für die Wenigsten.<sup>164</sup> Als Kodak Mitte der 1930er Jahre die Entwicklung eines

---

<sup>164</sup> Vgl.: Kuball, Michael: *Familienkino – Geschichte des Amateurfilms in Deutschland. 1900-1930. Band 1*. Reinbek: Rohwolt, 1979. S. 49

standardisierten 8mm Films vorantrieb, begann dieser sich langsam durchzusetzen und fand in den 1950er Jahren den Höhepunkt seiner Verbreitung.<sup>165</sup> Kurz darauf wurde der 8mm Film vom besseren und billigeren Super8 Film, ebenfalls ein Patent von Kodak, abgelöst. In den darauffolgenden Jahren hielt sich Super8 lange als Standard des Amateurfilms, auch wenn die Konkurrenz von Kodak, das japanische Unternehmen Fuji, ständig versuchte neue Standards einzuführen. 1975 wurde von Sony der erste Schritt gesetzt, um das im TV bereits etablierte Magnetband auch für die Heimnutzung verfügbar zu machen, und führte Betamax als erstes privat verwendbares Format dieser Bauart ein.<sup>166</sup> Nur wenige Jahre später, 1978, trat aber VHS mit der erheblich besseren Bild- und Tonqualität und einer möglichen Laufzeit von bis zu acht Stunden, den Siegeszug an. Spätere Formate wie etwa Video2000 oder CVC konnten der VHS-Kassette nie das Wasser reichen oder sie gar aus dem Markt verdrängen.<sup>167</sup> In den 1980er Jahren, als VHS bereits der unumstrittene, höchste Stand der Technik war, griffen trotzdem noch viele Amateurfilmer auf Filmmaterial zurück, denn die Aufnahmegeräte der Videokameras beanspruchten viel Platz. Um eine gute Magnetbandaufzeichnung zu tätigen, benötigte



Abb. 19: Ein für die 1980er Jahre typisches Set. Für eine Videoaufzeichnung benötigte man vor Ort Kamera, Video-, und Audiorecorder.

man eine Kamera, ein externes Aufnahmegerät, ein Akkugerät und ein Tonaufnahmegerät. Bei einer Super8-Kamera hingegen benötigte man nur ein Mikrofon, den Rest erledigte die Kamera bzw. das Filmmaterial selbst. Erst als Sony und Polaroid eine Kooperation beschlossen, konnte der Videomarkt mit ihrem neuen System namens Video8, und später Hi8, revolutioniert werden. Die Kassetten konnten bei diesem

neuen Format, dank der geringen Größe, problemlos in die Kamera integriert werden, die Horizontalauflösung war erheblich verbessert, und die Zusatzfunktionen umfangreicher. Man sprach nun auch nicht mehr von der Video- oder Filmkamera, sondern vom sogenannten Camcorder; der Vereinigung von Camera und Recorder. Der vorletzte große Schritt der Videotechnik war die Einführung der DigitalVideo-Technik (DV), die plötzlich die Profis mit den Amateuren gleichstellte. Die Bildqualität war enorm hoch und die Preise

165 Vgl.: O. N.: *Super 8mm Film History*. In: *Kodak. Cinema & Television Products*. URL:

<http://web.archive.org/web/20071112095846/http://www.kodak.com/US/en/motion/s8mm/history.jhtml> (12.11.2012)

166 Vgl.: Krisper, Bernhard: *Das filmische Vermächtnis einer auslaufenden Generation. Der prä-digitale private Amateurfilm in Theorie und Praxis*. Universität Wien: Dipl. Arbeit, 2010. S. 31

167 Vgl.: Ebd. S. 32

niedrig. DVCAM und Mini-DV sind heute (2012) die letzten noch am Markt verfügbaren Formate, deren Trägermedium eine Kassette ist. „Es ist allerdings anzunehmen, dass in den nächsten 2-4 Jahren die neueren Speichersysteme mit ihrer Formvielfalt – optisch (DVD, Mini-DVD), magnetisch (HD, SD) – auch das Mini-DV-Format endgültig vom Markt verdrängen werden.“<sup>168</sup> Neue Kameras speichern mittlerweile ihre Daten auf eine Memory Card. Selbst für den professionellen Filmbetrieb hergestellte Digitalfilmkameras, wie zum Beispiel RED, verwenden Speicherkarten als Medium.

Die Einführung von Super8 in den 1960er Jahren war der erste große Schritt in Richtung der Heimnutzung von Filmkameras. Familien hatten plötzlich die Möglichkeit ihre Feste, Urlaube und den Alltag auf Film festzuhalten. Der Fotoapparat konnte damit ergänzt oder auch gänzlich ersetzt werden. Die Verbreitung von diesem Amateurfilm, oder privatem Hobbyfilm, ist dem Vergnügen der Menschen geschuldet, sich selbst gerne auf einer Leinwand oder einem Bildschirm zu betrachten. Während der private Amateurfilm, der eine Familie im Urlaub zeigt, für einen kleinen privaten Personenkreis vorgesehen ist, so ist der intentionale Amateurfilm mit fiktiver Handlung versehen und soll, in welcher Weise auch immer, der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Die Entwicklungen der privat leistbaren Film- und Videoformate schlugen sich auch in der Zahl der No- oder Low-Budget Produktionen nieder. Vor der Einführung leistbarer Schmalfilmformate war es unmöglich außerhalb der professionellen Filmindustrie einen Film zu verwirklichen. Mit dem Markteintritt billiger handlicher Kameras war es nur eine Frage der Zeit, bis sich in den 1960er Jahren die ersten engagierten Jugendlichen fanden, die sich Vaters Super8-Kamera schnappten und ihre eigenen Filme zu drehen versuchten. Ein berühmtes Beispiel dafür ist etwa Hollywood Regisseur Steven Spielberg, der die Kamera seiner Eltern entwendete um in seiner Heimatstadt seinen ersten Film *Escape to Nowhere* (Steven Spielberg 1962) mit Freunden zu drehen.<sup>169</sup> Spielberg gewann mit seinem Erstlingswerk einen Amateur-Filmwettbewerb und besiegelte damit seine erfolgreiche Laufbahn als Regisseur.<sup>170</sup> Auch John Waters konnte seine ersten Filme darum verwirklichen, weil es plötzlich leistbar war eine 8mm-Kamera anzuschaffen. Während George Romero seinen großen Debütfilm *Night of the Living Dead* noch mit einer großen, schweren 35mm Arri Kamera drehte, deren Leihgebühren sehr hoch gewesen sein mussten, konnte John Waters, nach der Einführung von günstigeren 16mm Kameras, Ende 1969, bereits erheblich einfacher arbeiten und war auch nicht von einem

---

168 Krisper: *Das filmische Vermächtnis einer auslaufenden Generation*. S. 33

169 Vgl.: McBride, Joseph: *Steven Spielberg. A Biography*. New York: Simon & Schuster, 1997. S. 12

170 Vgl.: Ebd.

Technikverleih abhängig. Er verwendete dafür eine Kamera von Auricon, die ursprünglich für Fernseh-Reporter entwickelt wurde.<sup>171</sup> Auricon Kameras waren gewichtssparend, etwas kleiner dimensioniert und boten die Möglichkeit Ton auf der Filmspur aufzunehmen.

Mit der Etablierung des Videomarktes und der einhergehenden Entwicklung von Videokameras wurde das Heimvideo noch billiger und einfacher zu handhaben und konnte sofort nach Aufnahme zu Hause im Wohnzimmer am Fernsehgerät begutachtet, geschnitten und zum Beispiel mit Musikuntermalung oder Kommentaren nachbearbeitet werden. Mit der Digitalisierung stieg die Benutzerfreundlichkeit noch weiter. Das aufgenommene Material kann mittlerweile direkt und einfach auf der Kamera kontrolliert, verändert und sogar geschnitten werden. Üblicher ist es allerdings am privaten Computer die Änderungen vorzunehmen, Musik einzuspielen und sogar selbst generierte Spezialeffekte einzubauen. Fertiggestellte Filme können dann sofort auf DVD gebrannt, online an Freunde verteilt oder gleich für jeden zugänglich im Internet veröffentlicht werden.

### Rezeption und die Macht des Publikums zur Selbstermächtigung

George Romero dachte 1953, er war damals 13, ihn könne nichts mehr erschrecken, er habe schon alles gesehen. Das sollte sich aber schlagartig ändern, als er *The Thing from Another World* (*Das Ding aus einer anderen Welt*, Christian Nyby 1951) im Kino sah.<sup>172</sup> Der Film beeindruckte ihn dermaßen, dass er mit 14 Jahren das „pure Verlangen“ verspürte eigene Filme zu machen.<sup>173</sup> Romero wuchs im New Yorker Stadtviertel Bronx auf und hatte das Glück, dass ausgerechnet sein Onkel, die erste Person in der Gegend war, der sich eine Schmalfilmkamera leistete. Noch immer begeistert von seiner Erfahrung mit *The Thing from Another World*, ließ er sich fortan die Kamera um kleine Science-Fiction Filme zu drehen.<sup>174</sup> Zur selben Zeit tat er sich mit Freunden und Bekannten aus der Schule, die seine Leidenschaft teilten, zusammen und gründete später, nach dem Studium von Malerei und Design, mit ihnen eine kleine Werbe- und Industriefilmfirma, die auch etwas Geld für alle Beteiligten abwarf.<sup>175</sup> Romero hatte damals bereits Kontakt zu Filmverleihern, die ihm rieten einen Exploitationfilm zu machen, da dieses Genre, zumindest im Autokino, noch halbwegs gute Zahlen versprach.<sup>176</sup> Mit 9 Freunden gründete

---

171 Vgl.: Von Busack, Richard: *The Value of Shock. The trash aesthetic of 'Pink Flamingos' cult director John Waters has inspired a generation of revolutionary bad taste*. In: *Metro*, 1997. [Online-Archiv] URL: <http://www.metroactive.com/papers/metro/04.24.97/pink-flamingos-9717.html> (02.12.12)

172 Vgl.: Giesen, Rolf: *Lexikon des Phantastischen Films. Band 2. Horror Science-Fiction Fantasy*. Berlin: Ullstein, 1984. S. 180

173 Ebd. S. 181

174 Vgl.: Ebd.

175 Vgl.: Ebd.

176 Vgl.: Ebd.

er schlussendlich die Produktionsfirma Image Ten und fing an mit einem Startbudget von 6000\$, die aus dem Gewinn der Werbefilmfirma kamen, die ersten Minuten von *Night of the Living Dead* zu drehen. Investoren konnten durch die ersten abgedrehten Szenen überzeugt werden und verhalfen so dem Film zu einem Gesamtbudget von ca. 100000\$, was aber immer noch einem Low-Budget-Film entspricht.

Romeros erster Schritt in seiner Entwicklung vom Konsumenten zum Produzenten war also eine rezeptive Erfahrung im Kino. Beeindruckt verfiel er dem Drang sich von der Passivität in die Aktivität zu begeben. Diesen Verlauf kann man natürlich jedem Filmemacher in einer ähnlichen Weise zuschreiben, doch die letzten 15 bis 25 Jahre brachten technische Entwicklungen hervor, die immer mehr Menschen zu ermutigen scheinen, selbst zur Kamera zu greifen.

Nicht erst seit der Verfestigung des Internets als neues Massenmedium rücken der Konsument und Produzent näher zusammen. Um sich der Selbstermächtigung des Publikums anzunähern, muss man bei der Verbreitung von Fernsehgeräten und in weiterer Folge von Video ansetzen, da beide Medien dem passiven Zuseher mehr Macht und Verantwortung übergaben. Bereits in den 1960er Jahren, als das Fernsehen immer mehr zum leistbaren Massenmedium wurde, konnte das Publikum in den eigenen vier Wänden, also außerhalb der Programmabhängigkeit eines Kinos, entscheiden was es im TV sehen wollte. Die klassische Ausstellung von Film an einem Ort wurde plötzlich hinterfragt und Wörter wie *Home Cinema* fanden langsam in einem gesellschaftlichen Verständnis Platz. Als in den 1980er Jahren Videokassetten auch außerhalb des japanischen Markts leistbar wurden, revolutionierte das den Markt vollkommen. *Home Cinema* wurde zu *Home Video*. Die Etablierung des VHS-Systems bedeutete plötzlich eine ständige Verfügbarkeit von Filmen in Videotheken, Kaufhäusern und letztendlich zuhause. Blockbuster Video, als größter Video-Verleiher Nordamerikas, begann Ende der 1980er Jahre schnell sein Filialnetz zu erweitern und war in kürzester Zeit auch in den Suburbs und am Land in den Einkaufsarealen vertreten.<sup>177</sup> Niemand war vom Video-Boom ausgeschlossen und das Publikum bekam langsam die Kontrolle über ihr eigenes Konsumverhalten. Die Eigenschaften von Video ließen plötzlich den Konsument Herr über 'seinen' Film sein. Man konnte vorspulen, das Bild pausieren, eine Szene immer und immer wieder ansehen und sogar eine Kopie anfertigen.

---

<sup>177</sup> Vgl.: DeGeorge, Gail: *Video Venture: Taking Charge of Blockbuster*. In: *Bloomberg Businessweek*, 1995. [Online-Archiv] URL: <http://www.businessweek.com/chapter/chap0009.htm> (13.12.2012) [Anm.: Dieser Artikel ist ein Kapitel des Buches: DeGeorge, Gail: *The Making of a Blockbuster. How Wayne Huizenga Built a Sports and Entertainment Empire from Trash, Grit and Videotape*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 1995.]

Der Video-Boom der 1980er Jahre half dem Horror-Genre neu aufzublühen. Alte, bereits vergessene Filme wurden neu herausgebracht und vom Publikum wiederentdeckt.<sup>178</sup> Die neueren Horrorfilme konnten vom Verleiher, im Gegensatz zum Kino vergleichsweise günstig, einen zweiten Vertriebsweg einschlagen. Manche Produktions- und Verleihfirmen verzichteten ganz auf einen Kinostart und veröffentlichten gewisse Filme sofort auf Video. Noch heute spricht man hier von einem *Direct-to-Video* (DTV) Release.<sup>179</sup> Parallel entwickelte sich eine riesige Fankultur und Sammelsucht rund um das Horrorvideo, die in unzähligen, periodischen Publikationen wie *Gorezone*, *Video Watchdog* oder *Fangoria* mündete.<sup>180</sup> Der billige Horrorfilm, in seinen Eigenschaften auf Schau- und Sensationslust begrenzt und daher dem Exploitationgenre zuzuordnen, boomte und überschwemmte den Markt mit Sequels, Prequels, Remakes und Spin-Offs, bis ungefähr 1990 der Zenit überschritten wurde und eine scheinbare Sättigung des Marktes einsetzte.<sup>181</sup> Wenige Jahre später sollte die DVD den Markt jedoch abermals aufwühlen.

Der Einzug des digitalen Video-Zeitalters erweiterte mit der Digital Versatile Disc die Macht des Publikums nochmal um ein großes Stück. Nicht nur, dass die Bildqualität besser wurde, auch die Bedienung wurde präziser, Sprachen konnten plötzlich verändert werden und das inkludierte Zusatzmaterial bot Hintergrundinformationen zum Film. Fast gleichzeitig waren nun auch Computer gut genug um Filme abzuspielen und die Internetzugangsichte vergrößerte sich. In voller Kontrolle der audiovisuellen Freizeitgestaltung kann sich das Publikum heute selbst sein Unterhaltungsprogramm am Computer oder am Fernseher sowohl online, als auch offline, zusammenstellen. Fernsehsendungen werden live oder On-demand abgerufen, Filme heruntergeladen oder gestreamt und falls, wider Erwarten, etwas online nicht abrufbar ist, findet man das gewünschte Produkt spätestens auf Portalen wie *Amazon* oder *Ebay*. Das Publikum emanzipierte sich durch die Entwicklungen der Technik und des Marktes und wurde mit der Fernbedienung in der Hand Herr seiner eigenen Entertainment-Maschinerie im Wohnzimmer.

1999 kam *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick; Eduardo Sánchez 1999) in die Kinos und war an den Kassen mit geschätzten 180 Millionen US-Dollar an Einnahmen ein großer Erfolg, der DVD-Release ebenso.<sup>182</sup> Der 'kleine' Film von zwei Studenten aus Florida

---

178 Vgl.: Badley, Linda: *Bringing It All Back Home. Horror Cinema and Video Culture*. In: Conrich, Ian (Hrsg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. London: Tauris, 2010. S. 46

179 Vgl.: Ebd.

180 Vgl.: Ebd. S. 47

181 Vgl.: Roehl, Richard: *Circulating Libraries and Video Rental Stores*. In: *First Monday. Peer-Reviewed Journal on the Internet*, 2001. URL: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/rt/prinFRIENDLY/854/763> (22.12.2012)

182 Vgl.: Rembiesa, David S.: *Stained Glass: Filmmaking in the Digital Revolution*. Michigan University: Master-Thesis, 2001. S.7

hebelte die marktbeherrschende Position der großen Hollywood-Studios mit ihren Multi-Millionen Dollar Produktionen einfach aus und lag, obwohl auf Hi8 und 16mm Material gedreht, wochenlang an der Spitze der Boxoffice-Charts.<sup>183</sup> *The Blair Witch Project* kehrte zu einem authentischen psychologischen Horror zurück und bewies, dass Technologien, ebenso wie Spezial-Effekte der Generierung von Horror zwar helfen können, aber nicht unbedingt nötig sind um Angst beim Publikum zu erzeugen.<sup>184</sup> Die Wirkungskraft dieses Erfolgs verhalf der Idee eines Independent Cinemas zu neuer Strahlkraft im Gedächtnis des Publikums und ließ die Domestizierung von Kino von der Rezeption auch auf die Produktion übergreifen. Schon 1995, also am Anfang des digitalen Zeitalters, sagte Lars von Trier in Cannes genau das voraus: „[A] technological storm is raging, the result of which will be the ultimate democratisation of the cinema. For the first time, anyone can make movies“.<sup>185</sup> Die Produktionskosten eines digital aufgezeichneten Films sanken und sanken, zumal nicht nur die Postproduktion nun auf einem Heim-PC durchgeführt werden konnte, sondern auch die Vervielfältigung auf DVD zuhause passieren konnte.

Die DVD beflügelte mit ihren inkludierten Zusatzinformationen, wie Making-Of Dokumentationen und Kommentaren der Regisseure und Schauspieler, angehende Regisseure, wie Amateure gleichermaßen, ihre eigenen Projekte und Ideen umzusetzen.<sup>186</sup> Blicke hinter die Kulissen, die mit der DVD erstmals ermöglicht wurden, machten den Zuseher erstmals zum Experten des Filmemachens. „[A] priceless knowledge transfer that costs nothing beyond the normal purchase or rental price.“<sup>187</sup> Mit einer DVD werden somit neben dem Hauptfilm auch Insider-Informationen verkauft, die in Form von Kommentaren, Fotos und Videos von den Dreharbeiten nun öffentlich werden. Dass das vor allem bei Horrorfilmen oft vorkommt, führt Filmwissenschaftlerin Linda Badley auf die neue Selbstreflexivität des Genres seit dem Erfolg von *Scream* (*Scream – Schrei!*, Wes Craven 1995) zurück.<sup>188</sup> Das damals von der Filmtheorie tot geglaubte Sub-Genre des Slasherfilms erfuhr durch Wes Cravens Film einen neuen Aufschwung. Dabei spielte er mit dem Wissen der Charaktere innerhalb der Narration als auch mit dem Wissen des Publikums. Das aufgeklärte Publikum der 1990er Jahre hatte sich bereits satt gesehen an den repetitiven Motiven und Handlungsstränge des Horrorgenres und wusste 'Wie', 'Was', 'Wann', 'Wo' passieren würde. Bei *Scream* wurde das Publikum mit den Protagonisten

183 Vgl.: Badley: *Bringing It All Back Home*. In: Conrich: *Horror Zone*. S. 50-51

184 Vgl.: Banash, David: *The Blair Witch Project. Technology, Repression, and the Evisceration of Mimesis*. In: Higley L., Sarah; Weinstock, Jeffrey [Hrsg.]: *Nothing That Is. Millennial Cinema and the Blair Witch Controversies*. Wayne: State University Press, 2002. S. 111-112

185 Von Trier, Lars: Zitiert in: Badley: *Bringing It All Back Home*. In: Conrich: *Horror Zone*. S. 50

186 Vgl.: Ebd. S. 51

187 Bohush, Peter: *DVDs: A Master Class in Movie Making*. In: *NewEnglandFilm*, 2001. URL: <http://newenglandfilm.com/news/archives/01february/dvd.htm> (14.12.2012)

188 Vgl.: Badley: *Bringing It All Back Home*. In: Conrich: *Horror Zone*. S. 55-56

gleichgesetzt, indem beide Gruppen dasselbe Wissen hatten. Dieses angehäuften Wissen von genretypischen Handlungssträngen, Merkmalen und Codes, wird nun mit Hintergrundwissen zu den jeweiligen Filmen auf DVD gepaart und „*makes the consumer to a virtual 'auteur', compelling him or her to edit the text*“.<sup>189</sup>

Der Betrachter eines Film auf DVD wird durch die Vielzahl an technischen Möglichkeiten, die sich parallel ständig weiter entwickeln, in erster Linie zu einem halb-aktiven, aber selbstbestimmt konsumierenden, 'Auteur'. Dieser Konsum stattet ihn aber mit Wissen und der Idee aus, selbst eine Kamera in die Hand zu nehmen um sich als Betrachter zu ermächtigen und dadurch zu einem Erschaffer zu werden.<sup>190</sup> All das Wissen, gepaart mit dem erstaunlichen Erfolg von unabhängigen Produktionen wie *The Blair Witch Project*, führte zu einer noch nie dagewesenen „*Just-Do-It-Mentalität*“ bei vielen Amateurfilmern.<sup>191</sup> Plötzlich war es möglich, abseits von Hollywood-Pfaden und durchaus mit Hilfe von wegbereitenden, unabhängigen Filmfestivals à la Sundance, um hier nur das Größte und Bekannteste zu nennen, sein eigenes Werk erfolgreich zu vermarkten. Der Großteil dieser 'unprofessionell' produzierten Filme blieb, und bleibt, zwar unbekannt, aber die Hoffnung auf Erfolg war entfacht.<sup>192</sup> Natürlich gab es schon in der Vergangenheit immer wieder Produktionen, die ihren Ursprung weit weg von Hollywood hatten, aber durch die Digitalisierung wurde es um vielfaches einfacher.

Die neue Cinephilie, die die DVD mit sich brachte, löste eine massenhafte Produktion, von no-budget oder low-budget Filmen aus, die nichts mehr mit dem klassischen Hollywood-Film gemeinsam haben wollten. Es etablierte sich erneut ein Gegen-Kino. Sowohl die Macher, als auch das angesprochene Publikum, sahen sich fortan als eine störende Kraft innerhalb des Marktes, der ihrer Ansicht nach, neben dem Mainstream, vor allem ein überintellektualisierter und konservativer war.<sup>193</sup> *Zontar*, eine Internetseite, die ständig auf der Suche nach abnormale Filme, Trash und Camp in sämtlichen Medien ist und nach dem Trashfilm *Zontar: The Thing from Venus* (Larry Buchanan 1966) benannt wurde, veranschaulicht in einem Manifest die Einstellung des neuen Gegen-Kino Publikums:

---

189 Ebd. S. 56

190 Vgl.: Ebd.

191 Merritt, Greg: *Celluloid Mavericks. A History of American Independent Cinema*. New York: Thunder's Mouth Press, 2000. S. 411

192 Vgl.: Ebd. S. 409-411

193 Vgl.: Sconce: *'Trashing' the Academy*. In: Conrich: *Horror Zone*. S. 104

„Where the philosophical pygmies search the snob-ridden art galleries, flock to the false comfort of PBS-produced pseudo-gentility, WE look elsewhere. We seek the explanations for the decline of Humanity in the most debased and misunderstood manifestations of the IDIOT CULTURE. Monster movies, comicbooks, cheap porn videos, TV preachers, of course! But we search even deeper into the abyss. The Home Shopping Network. Late-Night Cable TV-Product Worship-Testimonial Shows. Tiffany Videos. We leave purity to those other assholes. The search for BADTRUTH is only for the brave few, like you, whose all-consuming HATE is powerful enough to resist the temptations of REFINEMENT, TASTE, and ESCAPISM - the miserable crumbs tossed from the table by the growing mass of REPUBLICAN THIRTYSOMETHING COUNTRY-CLUB CHRISTIAN ZOMBIES who now rule this wretched planet.“<sup>194</sup>

Diese Abneigung gegen allgemeingültige Geschmacksvorstellungen verortet Jeffrey Sconce in der jugendlichen Mittelklasse, die in einer entfremdeten Welt aufwachsen.<sup>195</sup> Die Jugend wird gezwungen Teil einer homogenen Masse, definiert durch die ihr zugewiesenen *Subdivision* eines Suburbs, zu sein, und kann aus diesem Reißbrett-artigen Gebilde nicht ausbrechen. Sconces Theorie bekommt eine exemplarische Bestärkung durch den Film *SubUrbia* (*SubUrbia – Sixpacks, Sex + Supermarkets*, Richard Linklater 1996), der die Ausweglosigkeit jugendlicher Suburbanites während den Sommerferien festmacht: Da ist etwa Buff, der in einem Zelt in der Garage seiner Eltern schlafen muss, oder Sooze, die eigentlich eine rebellische Künstlerin sein will, aber sich von den Eltern das Auto nicht leihen darf und somit nicht weg kann.<sup>196</sup> Ihren einzigen Ort der Nähe finden sie, wenn sie gemeinsam an der Rückseite einer Tankstelle sitzen, wo sie aber nicht erwünscht sind.<sup>197</sup> Ihnen bleibt nur darüber zu sprechen, was ihre Wünsche sind und was sie gerne machen würden, schaffen es aber nicht aus der Lethargie auszubrechen. „Wie mich das alles ankotzt hier, man hat das Gefühl, man ist schon tot.“<sup>198</sup> schreit Sooze am Höhepunkt ihrer Verzweiflung, als ihr bewusst wird, wie schwer oder fast

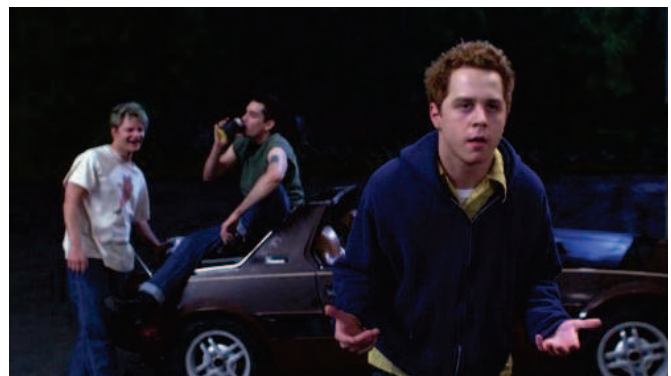


Abb. 20: Freizeitgestaltung in *SubUrbia*: Bier trinken hinter dem einzigen öffentlichen Ort der Vorstadt - der Tankstelle.

unmöglich es sein wird, nach New York zu ziehen und Künstlerin zu werden. Jeff glaubt zu wissen, dass sich nie etwas ändern wird. Er hält sich und die Anderen zu durchschnittlich

194 O. N.: Zonta. Zitiert in: Sconce: 'Trashing' the Academy. In: Conrich: *Horror Zone*. S. 105-106

195 Vgl.: Sconce: 'Trashing' the Academy. In: Conrich: *Horror Zone*. S. 107

196 *SubUrbia* (*SubUrbia – Sixpacks, Sex + Supermarkets* Richard Linklater, 1996, VHS, AVU 1999, 00:03:00)

197 Ebd. (00:04:20)

198 Ebd. (00:56:20)

um je anders, oder wo anders, zu sein und sagt: „*Sieh uns doch mal an, wir ziehen alle dieselben Klamotten an, wir klopfen alle die gleichen Sprüche [...] Niemand ist wirklich anders.*“<sup>199</sup>

Diese Resignation innerhalb der Konformität, die Linklater neben *SubUrbia* auch in anderen Filmen darstellte, verbindet Sconce mit Sehnsucht nach *Otherness* und in Folge mit der Entwicklung eines Gegen-Geschmacks, der wiederum eine störende Kraft sein will.<sup>200</sup> Denn es muss, um sich seiner selbst zu definieren, gegen die Eltern, gegen ein vorherrschendes Geschmacksurteil, protestiert werden. Die zur Rebellion tendierende Jugend versucht daher stets im Gegensatz zur Werte- und Handlungsorientierung der Erwachsenenwelt zu stehen. Auf der Ebene von Trash entsteht dadurch eine, durch das Publikum kultivierte, systematische Abneigung gegenüber kulturellen Hierarchien und deren allgemein gültigen Geschmackskulturen, um das gängige kulturelle Einverständnis mit Hollywood zu brechen.<sup>201</sup>

Der Drang nach Selbstverwirklichung, nach einem Ausbruch aus der Blase Suburbias und nach einer Rebellion gegenüber dem vorherrschenden Kultur-Kanon, ist, gepaart mit den technischen Entwicklungen innerhalb der eigenen vier Wände, die Grundlage für die Fülle an Horror-Trash Produktionen beziehungsweise an Gegen-Kino Entwürfen im digitalen Zeitalter; Und an diesem Punkt, wo der Amateur die Kamera in die Hand nimmt, um seinen eigenen Film, seinen eigenen *Trash* zu realisieren, lassen sich die vorangegangenen Kapitel nun zusammenführen.

„[The] best horror films are not only being made outside of Hollywood, they are being made for peanuts by people who know what fans of this genre want to see.“<sup>202</sup>

Die Dichte an Horror-Trash ist im privat oder halb-privat produzierten Bereich, im Vergleich zu anderen Genres, enorm hoch. Basierend auf dem Boom von Horrorvideos in den 1980er Jahren und später, nach dem Verfügbarkeitsschub durch das Internet, wurde Horror, mit allen seinen Sub-Genres, zu einem Fetisch-Objekt der Jugend. Das Obszöne, das Verruchte und die tabu-brechende Gewalt, wurden zu einem Lustobjekt, welches kopiert werden wollte. Der Drang seinen eigenen Horrorfilm zu machen, der noch weiter geht, noch grausamer ist als alles andere davor, aber stets versucht eine Kopie der hochbudgetierten Filme zu sein, findet sich in einigen von Troma Entertainment verliehenen Filmen wieder (siehe Kapitel 5.1). „*Most of the current underground horror and sci-fi efforts*

199 Ebd. (00:61:45)

200 Vgl.: Sconce: 'Trashing' the Academy. In: Conrich: *Horror Zone*. S. 107

201 Vgl.: Ebd.

202 Cheeze, Head: Zitiert in: Badley: *Bringing It All Back Home*. In: Conrich: *Horror Zone*. S. 53

*merely try to copy what Hollywood is currently doing, but without the budgets.*<sup>203</sup> Der Versuch wie ein teurer Film der großen Studios zu wirken, geht, so gut wie immer, schief und trägt dazu bei die meisten dieser Filme als Trash zu werten; Als einen Film, der sich selbst zu ernst nimmt, als dass er seine mindere Qualität anerkennen würde. Trashfilme dieser Art sind daher dem ursprünglichen Exploitationfilm sehr nahe, da sie entweder den vermeintlichen Erfolg eines Films an den Kinokassen, mit geringen budgetären Mitteln zu kopieren versuchen oder den Film, den Inhalt an sich, als Vorbild nehmen und sich daran abarbeiten. Es muss also gar keine Aussicht auf eine finanzielle Verwertung des Films gegeben sein, um einen Horrorfilm zu machen, sondern es ist vielmehr die Bedienung an exploitativen Narrations-Elementen. Das simple Konstrukt eines Exploitationfilms aus den 1960er Jahren kann heute mühelos übernommen werden, da die technische Herausforderung nun minimal ist.

Das Endprodukt einer unabhängigen Produktion kann dabei viel schonungsloser und radikaler in narrativer als auch ästhetischer Hinsicht sein, als Multi-Millionen Dollar Produktionen, da es keiner Befehlsgewalt von außen, etwa Produzenten oder Investoren, untergeordnet ist. Es stellt daher für den Low-Budget Filmemacher auch kein Problem dar unpopuläre oder tabuisierte Themen anzusprechen, denn er bleibt meist alleiniger *Auteur* seines Werks.<sup>204</sup> In der Rezeptionsphase sind diese Filme oft auch Tester der „*limits of contemporary (middle-class) cultural acceptability*“,<sup>205</sup> da sie die gewohnten Standards von Filmen, die man aus Kino und TV kennt, nicht erfüllen können oder wollen und Elemente wie Kamera, Dialoge und schauspielerische Leistung daher als minderwertig betrachtet werden. Es gibt keine Bezahlung, keine Schar an Mitarbeitern in unzähligen Abteilungen und keine geregelten Arbeitszeiten. Die Aufhebung dieser Standards führt gleichzeitig dazu, dass die Nische von Low-Budget-Produktionen eine unglaubliche Vitalität erlebt. Wo keine Grenzen gesetzt sind, kann man sich frei bewegen. Die Kultur des Horror-Trash zelebriert die planmäßige Verfehlung und Verkrümmung von einem konventionellen Stil, den man gemeinhin als 'Hollywood-' oder 'Mainstream-Kino' bezeichnen kann. Die Improvisationen, sowohl ästhetisch als auch narrativ, und die prekären Produktionsbedingungen werden im Trash zu einer Tugend erhoben und sind ständiger Begleiter der Produktion. Das Narrativ muss sich keinen, sonst im fiktiven Film üblichen Erzählstandards beugen, sich aber, als weniger bedeutend, der Ästhetik, den Schauwerten, unterordnen. Der Regisseur Frank Henenlotter, bekannt als Erfinder der

---

203 O'Ehley, James: Zitiert in: Hall, Phil: *The Encyclopedia of Underground Movies. Films From the Fringes of Cinema*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2004. S. 101

204 Vgl.: Vale; Juno: *Incredibly Strange Films*. S. 5

205 Ebd.: S. 4

Horror-Trash Reihe *Basket Case* (*Basket Case – Der unheimliche Zwilling*, Frank Henenlotter 1982), beschreibt das Faszinosum derartiger Filme so:

*„Often, through bad direction, misdirection, inept direction, a film starts assuming surrealistic overtones, taking a dreadfully clichéd story into new frontiers – you are sitting there shaking your head, totally excited, totally unable to guess where this is going to head next, or what the next loony line out of somebody's mouth is going to be. Just as long as it isn't stuff you regularly see.“*<sup>206</sup>

Die Fans rund um Trash oder Horror-Trash können sich zwar auch an der gewissen Lächerlichkeit, die das Scheitern eines derartigen Films begleitet, erfreuen, sind aber primär am Mut der Filmemacher und der Exklusivität und Einzigartigkeit des Films interessiert. Die beschränkte, potentielle Zuschauerzahl hebt die tatsächlichen Seher des Films in eine besondere Position und verleiht diesem Gegen-Kino seinen rebellischen Charakter. Das Insider-Wissen, das hier produziert wird, können nur ganz wenige Menschen teilen, außer ein Film steigt durch seine Beliebtheit und Bekanntheit zum Kult auf. Ein treffendes Beispiel dafür wäre etwa *Bad Taste* (Peter Jackson 1987). Der Film wurde mit Personen aus dem Freundeskreis des Regisseurs realisiert, fand aber keinen Verleih und somit nach der Premiere keine weitere Vermarktung. Als der Film allerdings Anfang der 1990er Jahre auf einem Fantasy-Filmfestival gezeigt wurde, etablierte er sich als Trash und fand plötzlich Abnehmer am VHS-Markt. Als bestätigt wurde, dass Peter Jackson als Regisseur *The Lord of The Rings* (*Der Herr der Ringe*, Peter Jackson 2001-2003) mit einem Multi-Millionen Dollar Budget verfilmen würde, veröffentlichte der Verleih *Bad Taste* auf DVD erneut.<sup>207</sup> Der Trashfilm aus den Anfängen von Peter Jacksons Karriere als Filmemacher war plötzlich weltweit erhältlich. Heute findet sich der Film auf unzähligen 'Kultfilm'-Listen im Internet, in Filmlexika, ist in jeder einfachen Videothek verfügbar und nun somit Teil der Populärkultur. Die mit der Digitalisierung einhergehende Flut an Horror-Trash Produktionen bleibt aber dabei nicht nur eine Herausforderung des Geschmacks und ein Eindringen von Low-Budget Kultur in einen gesellschaftlichen Mainstream, es ist zusätzlich viel mehr ein Zeichen der jugendlichen Mittelklasse.<sup>208</sup>

*„Often, the connections between graduate film study and paracinematic culture are quite explicit, since many students now pursuing an advanced degree in film began as fans of exploitation genres such as horror and science-fiction. Some students retain their interest in trash culture as a secret, guilty*

---

206 Henenlotter, Frank. Zitiert in: Vale; Juno: *Incredibly Strange Films*. S. 11

207 Vgl.: O. N.: *Company Credits for 'Bad Taste'*. In: *Internet Movie Database*, 2012. URL: <http://www.imdb.com/title/tt0092610/companycredits> (02.05.2012)

208 Vgl.: Sconce: *'Trashing' the Academy*. In: Conrich: *Horror Zone*. S. 107

*pleasure. Others, however, increasingly seek to focus their work on these previously marginalised and debased forms of cinema.*<sup>209</sup>

Sconce bezieht sich hier auf Filmwissenschaftler nicht auf Filmemacher. Er zeichnet das Bild eines Studenten der Filmwissenschaft, der gleichzeitig Teil eines Fandom von Horror-Trash ist und durch das Studium plötzlich Teil eines akademischen Diskurses wird und so Trash in die Filmwissenschaft miteinbezieht. Das kann aber genauso auf Nachwuchsregisseure angewendet werden, die sich zuhause im Garten als Horrorfilmer üben, um dann später auf einer Universität Filmregie zu studieren. Ihre Vergangenheit als Horror-Trash Filmemacher würden sie dabei aber nicht ablegen, sondern vielleicht sogar fortführen. Genau das wären Beispiele für einen Akt der Selbstermächtigung, die Nachwuchsregisseure hier durchmachen würden. Dabei muss der fertige Film natürlich kein Horrorfilm oder Horror-Trash sein. Es genügt ein Blick auf die Online-Plattform Youtube, die wohl das größte moderne Zeugnis von Selbstdarstellung, aber auch Selbstermächtigung, des Publikums ist.

Die Vielzahl an neuen, unabhängig, meist von jüngeren Menschen, produzierten Horrorfilmen kann auf den Horror-Boom der Videokassetten in den späten 1980er Jahren und in der zweiten Horrorwelle der DVD und des Internets gefunden werden. Durchforstet man den Verleihkatalog von Troma Entertainment nach jüngeren Fremdfilmen, findet man fast ausschließlich Werke jüngere Amateure.<sup>210</sup> Viele dieser Filmemacher waren am Höhepunkt des Horrorvideomarktes Ende der 1980er Jahre gerade im Teenager-Alter. Diese Verbindung ist bemerkenswert, denn das würde bedeuten, dass durch die Projektion ihrer eigenen Filmerfahrungen als Jugendliche auf ihr späteres filmisches Schaffen der Grund für die starke Tendenz zum Horrorfilm wäre. Der Fan ist dafür prädestiniert sich mit seinem Lustobjekt ausführlich zu beschäftigen und auseinanderzusetzen. Die Hingabe an einen Film oder an ein Genre trägt also die Hinterfragung durch den Fan mit sich, wie das Werk entstanden ist. Die Aneignung dieses Wissens verführt ihn schließlich selbst dazu Ähnliches auszuprobieren.

### Krieg gegen den Mainstream-Kanon

Die Gründe, die zur Realisierung eines eigenen Films führen, müssen aber nicht gezwungen auf einem Fantum basieren. Es kann eine simple Ausdrucksweise rebellischer

---

209 Ebd. S. 108-109

210 In der Datenbank von Troma Entertainment sind nur gewisse Filmebeschreibungen mit einer Biografie des Regisseurs versehen. Eine direkte Verlinkung auf die einzelnen Filme ist nicht möglich. Die vollständige Liste aller Filme, die von Troma Entertainment verliehen werden, ist hier zu finden: <http://www.troma.com/films/> Letzter Abruf: 22.10.2012

Tendenzen sein. Vielleicht sind es die Eltern, die man mit einem selbst gemachten ekelerregenden Horrorfilm vor den Kopf stoßen will. Es kann aber auch, so wie bei John Waters ein fast schon revolutionärer Gedanke die Basis für das Filmmachen bilden. Waters war nicht nur Kritiker seiner suburbanen Umgebung, sondern nutzte seine Beschäftigung mit der Produktion von Filmen als eine therapeutische Maßnahme um seine kriminelle Energie zu kompensieren.<sup>211</sup> Ob es nun die ersten Filme John Waters' oder George Romeros waren, sie alle haben ihre Wurzeln weit weg vom institutionalisierten Mainstream-Kino. Jüngere, unabhängige Produktionen verbindet meist ebenfalls nichts mit Hollywood oder der Filmindustrie, sondern sie sind vielmehr Teil eines Underground-Kanons, der auch schon Heimat für Romero und Waters war. Mit dem Begriff Underground stößt man unvermeidlich wieder auf das Selbstverständnis als Gegen-Kino, oder zumindest einen Entwurf davon. Untergrund bedeutet unter der bekannten Oberfläche, in einem eigenen Netzwerk, zu arbeiten und kooperieren. Ein weiteres, immer wieder auftauchendes, Schlagwort im No- oder Low-Budget Bereich ist das Wort Guerilla. Der Begriff bezeichnet einen Kleinkrieg, der meist von Aufständischen gegen eine Obrigkeit geführt wird. Guerillakrieg als Bezeichnung für eine bestimmte Art von Kriegsführung wurde in der westlichen Hemisphäre vor allem während dem Vietnamkrieg der USA bekannter. Die medial starke Verwertung des Vietnamkriegs führte dazu, dass der Begriff in den geläufigen Sprachjargon übernommen wurde und auch umgedeutet werden kann. So entwickelte sich zum Beispiel das Guerilla-Marketing, als auch das Guerilla-Filmmaking. Letzteres umschreibt die radikalen Methoden, die angewendet werden müssen um einen unabhängigen Film mit möglichst niedriger Kostenrechnung umzusetzen. Das schließt die Vorproduktion, die Produktion und auch die Post-Produktion mit ein und wird auch auf die Distribution über Filmfestivals und Internet angewendet. Das Buch *The Guerilla Film Makers Handbook* beispielsweise ist ein 700 Seiten schwerer Leitfaden zur Produktion seines eigenen Films und besteht dabei komplett aus Interviews.<sup>212</sup> Darin kommen unzählige Menschen zu Wort, die in den verschiedensten Bereichen der Filmproduktion und Filmvermarktung bereits Erfahrung gesammelt haben und diese nun weitergeben. Auch bei der Distribution und Festivaleinreichung sind diese sogenannten Guerilla-Methoden von unbekannten und unabhängigen Filmmachern bereits in Buchform erschienen. Der *Ultimate Film Festival Survival Guide* etwa gibt Tipps, wie man mit drastischen und manchmal illegalen Methoden seine Filme am Besten bei Festivals unterbringt und bewirbt.<sup>213</sup> Auch Lloyd Kaufman, Chef von Troma Entertainment

---

211 Vgl.: Kapitel 5.2

212 Vgl.: Jolliffe, Genevieve; Jones, Chris [Hrsg.]: *The Guerilla Film Makers Handbook*. New York: Continuum, 2004.

213 Vgl.: Gore, Chris: *The Ultimate Film Festival Survival Guide*, 3<sup>rd</sup> Edition. *The Essential Companion for*

und prägnantes Beispiel unabhängigen Filmemachens, veröffentlichte bereits mehrere Anleitungen wie man in Eigenregie seinen Film produzieren, verkaufen und bewerben kann.<sup>214</sup> Schlagworte wie Underground und Guerilla lassen einen fast glauben, dass die unabhängigen, finanziell schlecht ausgestatteten, aber empor strebenden, Filmemacher einen Befreiungskampf gegen das Studiosystem und gegen die großen Institutionen der internationalen Filmindustrie führen. Dieser Kampf ist aber mehr eine Selbstbehauptung neben dem etablierten System. Die Technologien, beziehungsweise Werkzeuge werden dem potentiellen Produzenten, zwar in die Hand gegeben oder sind leicht verfügbar, aber das fertige Produkt scheint unwillkommen. Darum etablierten sich Parallelmärkte. Etwa unabhängige online Videoplattformen, die Filme von Filmstudenten veröffentlichen oder auf Independent-Produktionen spezialisierte Videotheken und nicht zuletzt der Parallelmarkt für Horror-Trash. In einem herkömmlichen Kaufhaus im Horror-Regal der DVD-Abteilung liegen hauptsächlich Filme von den großen Studios und Verleihern. Um die kleinen Horrorproduktionen zu finden muss man meist spezielle Geschäfte aufsuchen, Conventions besuchen oder im Internet wissen wo man suchen muss. Gleichzeitig werden viele dieser Underground-Filme gar nicht mehr finanziell verwertet, sondern direkt kostenlos im Internet zur Verfügung gestellt.

Der Wandel von der 'Diktatur' des Kinos hin zu einer domestizierten, fast demokratisierten, Filmrezeption wurde von der Verbreitung des Fernsehens eingeleitet. Parallele Entwicklungen dieameratechnik betreffend, führten zu einer leichten Entmachtung der Kinoobrigkeit der Filmindustrie. Der Demokratisierungsschub durch den Videomarkt und auch die Verbreitung von DVD und Internet erinnern an eine realpolitische Kriegsführung, auch wenn das sehr überspitzt formuliert ist. Das Publikum, das Volk, erkämpft sich mit Guerilla-Taktiken im Underground mehr Macht an einem, von wenigen Studios und Verleihern dominierten, Markt. Diese Selbstermächtigung des Zusehers kann in den eigenen vier Wänden beginnen und bis hin zu weltweit bekannten, unabhängigen Filmfestivals reichen. Die Vorstadt steht hier repräsentativ für die Mehrheit der Bevölkerung, der Durchschnittsware 'Zuseher'. Der Ausbruch aus dem bedeutungslosen Mittelmaß kann über den Film passieren. Hochauflösende Kameras liegen in fast allen Haushalten bereit, der Drehort ist der eigene Wohnort und die Schauspieler stammen aus dem Freundeskreis. Wie das nächste Kapitel zeigen wird, ist die Verwendung der Vorstadt als Handlungsraum äußerst ambivalent. Einerseits ist die Peripherie Teil einer Idealvorstellung, andererseits will genau aus dieser Idealität ausgebrochen werden.

---

*Filmmakers and Festival-Goers*. New York: Lone Eagle, 2004. S. 72 - 180

214 Vgl.: Kapitel 5.1

## 5. The Homegrown Horrors. Beispiele einer dekonstruierten Vorstadt

### 5.1 Troma Entertainment und der Traum von Tromaville

Die kleine unabhängige Produktionsfirma Troma Entertainment hat eine Sonderstellung in der Welt des Trash. Troma wurde 1974 in New York von Lloyd Kaufman und Michael Herz gegründet und besteht bis heute. Somit ist das kleine Studio im Stadtteil Queens eines der am längsten bestehenden, unabhängigen Produktionsfirmen.<sup>215</sup> Von Beginn an arbeitete sich Troma mit niedrigen Budgets und einer *Do-it-yourself*-Mentalität in das Gedächtnis von Trash- und Horrorfans vor. Während in den 1970er Jahren noch versucht wurde mit billigen Sex-Komödien in das Kino- und Videogeschäft einzusteigen, verschrieb man sich aber schnell dem Horror- und Splattergenre.<sup>216</sup> Lloyd Kaufman nannte als Hauptgrund für den Genrewechsel das Titelblatt einer Ausgabe des Branchenmagazins *Variety* mit der Überschrift: „*Horror Films are dead*“.<sup>217</sup> Kaufmans rebellische Ader veranlasste ihn sofort dazu dieser generalisierenden Einschätzung entgegen zu wirken und realisierte *The Toxic Avenger* (*Atomic Hero*, Lloyd Kaufman 1984), der heute als der Ur-Film von Troma Entertainment gilt. Die beiden Guerilla-Filmmacher schlugen seither damit in eine Nische, die dem Exploitationgenre sehr nahe steht und stets einen, wenn auch vielleicht kleinen, Kreis von treuen Anhängern hatte. Kaufman und Herz wollten mit der neu geschaffenen Marke präzise ein gewisses Publikum und dessen Markt ansprechen:

„As a new studio, we would produce and distribute films that had predefined audiences – horror, sex and science-fiction. If you made a romantic comedy, there was a chance that absolutely nobody would see it. But if you made a monster movie or a movie with lots of breasts, there would be some sort of audience no matter what.“<sup>218</sup>

Der Erfolg von *The Toxic Avenger* brachte dem Film einige Fortsetzungen ein und dem Studio das nötige Geld um auch weitere Filme zu realisieren. Troma Entertainment fungiert aber seit den 1990er Jahren nicht nur als Produktionsfirma, sondern auch als

---

215 Vgl.: Conrich, Ian: *Communitarism, film entrepreneurship, and the crusade of Troma Entertainment*. In: Holmlund, Chris; Wyatt, Justin (Hrsg.): *Contemporary American Independent Film. From the Margins to the Mainstream*. New York: Routledge, 2005. S. 107

216 Vgl.: Ebd. S. 109

217 Vgl.: Ebd.

218 Kaufman, Lloyd; Gunn, James: *All I need to Know about Filmmaking I Learned From The Toxic Avenger*. New York: Berkley, 1998. S. 80

Verleiher für Fremdfilme. Daraus ergeben sich zwei Typen von Troma Filmen; Einerseits die selbst produzierten und andererseits die eingekauften (*Pickups*).<sup>219</sup> Diese Erweiterung des eigenen Firmenkonzeptes ist sowohl ein Vorteil für Troma, als auch ein Vorteil für die Produzenten der *Pickups*. Während Kaufman und Herz damit ihre Verleih-Bestand an Filmen erweitern können, dürfen sich die Macher der Fremdproduktionen die Marke Troma auf Plakate und DVD-Covers schreiben. Das ist insofern wichtig, da in den Fankreisen der Firma das Logo als eine Art Gütesiegel behandelt wird. Das potentielle Publikum kann sich darauf verlassen, dass Lloyd Kaufman persönlich den neuen Release als Horror-Trash-tauglich ratifiziert hat. Umgekehrt kann sich Kaufman auch auf seine Fans, als regelmäßige Abnehmer der Filme und somit als Geldquelle, verlassen. Das zeigte vor allem die Gründung von Troma Team Video im Jahr 1995: Kaufman und Herz wollten sich nicht mit der Tatsache abfinden, dass sie als unabhängiges Studio im Verkauf und Verleih ihrer Filme von größeren oder gar Markt beherrschenden Firmen abhängig waren und wollten mit diesem Tochterunternehmen nun sowohl den Verleih, als auch den Verkauf in eigener Hand behalten. Sie konnten kontrollieren „*how [their] films are marketed, spread the use of Troma as a brand name, and take the profits [themselves]*“.<sup>220</sup> Als genau in diesem Jahr der Videomarkt in den USA erstmals stark einbrach, befürchtete man zwar finanzielle Verluste, aber diese traten nicht ein. Die Anhänger von Troma liehen und kauften weiter die Filme der Rebellen aus Queens.<sup>221</sup>

Kaufman und Herz gaben sich aber mit ihrer bereits etablierten Marke nicht zufrieden und wollten den vorherrschenden Filmmarkt weiter stören. Im Jahr 2000 begingen sie zum ersten Mal ihr eigenes Filmfestival. Das Festival findet seitdem jedes Jahr zur selben Zeit wie das Sundance Filmfestival unter dem Titel Tromadance in Asbury Lanes statt und beweist jährlich die rebellische Haltung von Troma Entertainment gegenüber dem vorherrschenden Kinogeschmack und Filmbetrieb. Das junge Festival sollte der Eliten-Bildung durch Hollywood und internationalen Filmfestivals mit einem radikalen Demokratisierungsanspruch entgegenwirken:

*„The official selection of TromaDance has been made with nothing more than passion, courage, integrity, and raw talent. Everyone at TromaDance is treated as an equal. [...] TromaDance is an opportunity for everyone who's ever picked up a camera to have their work seen without the compromises required by elitist cartel interference. TromaDance is proud to be the first and only film*

---

219 Vgl.: Conrich: *Communitarism and Troma Entertainment*. In: Holmlund;Wyatt: *Contemporary American Independent Film*. S. 107

220 Kaufman; Gunn: *All i need to Know about Filmmaking*. S. 194

221 Vgl.: Ebd.

*festival of the people, for the people, and by the people.*<sup>222</sup>

Die Digitalisierung des Videomarktes vollzog Troma ebenfalls auf einem sehr ungewöhnlichen Weg. Während andere Firmen mit aller Kraft versuchen die illegale Verbreitung ihrer Filme im Internet zu unterbinden und einzuklagen, begann Troma vor 2 Jahren sukzessive nahezu all ihre Verleihtitel gratis auf Youtube zur Verfügung zu stellen. Dass der Verkauf ihrer Filme dennoch nicht einbrach, ist dem vielfältigen Bonusmaterial auf den DVDs und erneut der Treue der Fans zu verdanken. Die Nutzung des Internets als kostengünstige Werbeplattform ist bei Troma signifikant.<sup>223</sup> Während Multi-Millionen Dollar Produktionen große Summen für Werbung aufbringen müssen, greift Troma online, als auch offline mittels Special Screenings und Präsenzen auf Conventions, auf die eigene Fangemeinde zu und bietet ihnen im Internet Hintergrundinformationen zu aktuellen Produktionen, die Möglichkeit eigene Filme einzuschicken, sowie Jobs innerhalb der Firma. Bei Conventions steht meist Lloyd Kaufman persönlich zur Verfügung um mit Fans oder angehenden Filmemachern zu fachsimpeln.<sup>224</sup> Selbstredend werden dort auch eine Vielzahl Troma-Memorabilia verkauft, die ebenfalls ein wichtiges finanzielles Standbein des Unternehmens zu sein scheinen. Troma zelebriert den Zuseher als ihr einziges großes Standbein und gibt ihm so drei Rollen: Konsument, Kritiker und Produzent. Wie in Kapitel 4.2 erläutert, sind das genau die Eigenschaften, die ein selbstermächtigtes Publikum charakterisieren.

Troma Entertainment schaffte es aber nicht nur sich stets im zeitgenössischen, unabhängigen Kino des Horror-Trash eine Sonderstellung zu erarbeiten, sondern schloss zusätzlich 2001 mit dem Kauf der Roan Group den Kreis zu den eigenen filmischen Vorfahren. Seither befinden sich Filme wie *White Zombie*, der erste Zombiefilm der Geschichte, oder etwa *Radar Men from the Moon* (Fred C. Brannon 1952), ein klassisches Science-Fiction B-Movie, im Verleih von Troma Entertainment und fungieren zusammen mit aktuelleren Eigenproduktionen als Spiegel der Geschichte von Exploitation, B-Movies und Trash.

Die Filme von Troma repräsentieren ein archetypisches Gegen-Kino. Ihre Finanzierungs- und Produktionsweise stehen in Opposition zum institutionalisiertem Hollywood-Kino und die Filme negieren jegliche gängigen Standards von Geschmacksurteilen.<sup>225</sup> Dabei

---

222 O. N.: *About Tromadance*. In: *TromaDance Film Festival*, 2012. URL: <http://www.tromadance.com/about.php> (13.01.2013)

223 Vgl.: Rembises: *Stained Glass*. S. 56

224 Die unzähligen öffentlichen Auftritte von Lloyd Kaufman werden auf der Internetpräsenz von Troma Entertainment angekündigt. URL: <http://www.troma.com/wheres-lloyd-index/> (22.11.2012)

225 Vgl.: Conrich: *Communism and Troma Entertainment*. In: Holmlund; Wyatt: *Contemporary American Independent Film*. S. 109

arbeiten sich Troma-Filme hauptsächlich am menschlichen Körper ab und benutzen dazu bekannte Motive wie Zombies, Außerirdische und Mutanten. Die Funktion dieser Filme als Trash erwächst dabei grundsätzlich aus einer Vordefinierung des Namen Troma als Heimstätte des Trash. Die Filme haben daher gar keine andere Möglichkeit als dieser *Self-Fulfilling Prophecy* zu gehorchen. Troma will Trash sein und ist es auch.

Gemäß den Grundlagen des Exploitationgenres wird meist eine einfache narrative Ausgangssituation geschaffen, die die Guten und Bösen der Geschichte vordefiniert um dann mit einem Exzess an Körperlichkeiten fortzufahren, der sodann Nähe zum Splattergenre etabliert. Der exploitative Charakter der Troma-Filme wird meist bereits durch ihre Titelgebung klar. Die häufige Nutzung von Schlagwörtern, die sich schon ältere Exploitationfilme zu Nutze machten, finden hier eine Wiedergeburt. *Ferocious Female Freedom Fighters* (Arizal 1982) ist ein einfacher Abklatsch alter Filme mit dem Kampfkünstler Bruce Lee, allerdings mit Frauen in den Hauptrollen. *Surf Nazis Must Die!* (Peter George 1987) suggeriert sofort die Hoffnung, wie in einem Surfer-Film üblich, viel nackte Haut zu sehen und verspricht, dass Nazis abgeschlachtet werden. Und *Poultrygeist: Night of the Chicken Dead* (Lloyd Kaufman 2006) vereint gleich zwei Klassiker des Horrorgenres, *Poltergeist* (Tobe Hooper 1982) und *Night of the Living Dead* in einer abgeänderten, trashigen Weise, in seinem Titel und ist zusätzlich noch als Musical konzipiert. All diese Filme entstehen meist mit Laiendarstellern, die ihr Scheitern an einer Rolle geradezu zelebrieren dürfen, mit kostengünstigem Kameraequipment und einem Schnitt, der keine Regeln beachten muss. So ist es der Erfolg des Scheiterns, der hier das Gegen-Kino von Troma Entertainment ausmacht. Die Missachtung von filmischen Regeln wird zu einem Gebot und so zum indirekten Protest gegen das institutionalisierte Kino. Troma vollzieht eine absolute Demokratisierung des Filmschaffens, indem es jeden gleich behandelt, der eine Kamera bedient, und das Ergebnis nicht nach gängigen filmischen Wertvorstellungen bewertet.<sup>226</sup> Diese Wertvorstellungen sind von den Filmen Hollywoods geprägt und werden aber meist auf alle filmischen Werke, egal wie niedrig das Budget war, angewandt. Genau diese vorgegebenen Standards versuchte und versucht Troma Entertainment noch immer vehement zu unterwandern. Es sollen nicht die ästhetischen Ansprüche des Marktes erfüllt werden, sondern nur die des Künstlers, der für den Film verantwortlich ist. „Der Troma-Stil ist eine Art 'sophisticated trash'“<sup>227</sup> und es sind überzeugt dilettantische Filme, die sich ihren Insider-Witzen oft auf sich selbst oder andere Filme aus

---

226 Das wird vor allem durch die Troma-Website klar, die das Publikum dazu auffordert ihre eigenen Filme bei Troma einzureichen: „Have Troma distribute your Film! Troma Entertainment is looking for new acquisitions to add to its Troma-rific film library!“ Vgl: URL: <http://www.troma.com/> (30.12.2012)

227 Seeßlen; Jung: *Horror*. S. 823

dem Troma-Universum verweisen. „*Wir haben nicht das Talent und die Kohle, gute Filme zu machen, darum versuchen wir schlechte Filme so lustig wie möglich hinzukriegen.*“<sup>228</sup> rechtfertigt Kaufman diesen Troma-Stil, der sich gerne der Klischees sämtlicher Exploitationgenres bedient und diese dann wiederverwertet. Der absichtliche Trash von Troma Entertainment nährt sich somit bis zu einem gewissen Grad genauso aus dem Müll der Vergangenheit, wie etwa eine retrospektive Verehrung von Ed Woods Filmen.

Troma schuf mit dieser Vorgehensweise eine kleine Insel der Aussätzigen, der Rebellen, die mit aller Kraft versuchen keine bestimmten marktwirtschaftlichen oder filmdiskursiven Erwartungen zu erfüllen, sondern nur sich selbst und dem typischen Troma-Stil genügen wollen. Dieser Ort, wo all die Fäden zusammenlaufen, ist ein kleines altes Gebäude in einer Seitenstraße und wird auch scherzhaft Tromaville genannt; Ein Ort mitten in der Stadt, aber einem Idealismus der Unabhängigkeit verschrieben, der ihn in eine große Distanz zu jeglichem Mainstream rückt.

#### *The Toxic Avenger* und seine Heimat Tromaville

Der Spitzname Tromaville für die Firmenzentrale ist aber nicht rein zufällig entstanden sondern begründet seinen Ursprung in den hauseigenen Filmen, denn die meisten von Troma Entertainment selbst produzierten Filme vereint ein gemeinsamer fiktiver Schauplatz, der in der vorliegenden Arbeit besondere Relevanz hat. Lloyd Kaufman kreierte mit seinem Film *The Toxic Avenger* erstmals diesen fiktiven Vorort am Stadtrand von New York, der noch in vielen weiteren Produktionen der Schauplatz der Handlung sein sollte – Tromaville, New Jersey.

*The Toxic Avenger* erzählt die Geschichte Melvins, einem jungen Hausmeister im örtlichen Fitnessclub. Melvin ist ein kleiner, schwächlicher Mann, der von den *Tromaville Health Club* Besuchern auf Grund seiner Naivität, Unbeholfenheit und nicht so makellosen Aussehens meist herablassend behandelt wird. Er hat keinen guten Stand bei den Frauen und muss sich von allen Seiten böse Scherze und verbale Ausbrüche gefallen lassen. Als bei einem Scherz Melvin aus dem Fenster stürzt, landet er kopfüber in einem Fass voll Giftmüll. Das verseuchte Material tötet ihn zwar nicht, entstellt aber sein Äußeres. Als Folge dieser wächst Melvins Körper über Nacht plötzlich auf über zwei Meter an, seine Muskeln werden größer und er entwickelt einen Instinkt für das Böse. Sein vergiftetes und entstelltes Äußeres veranlasst ihn auf die örtliche Giftmülldeponie zu ziehen. Nachdem er sich dort häuslich eingerichtet hat, geht er von nun an seinem Instinkt nach, Böses und Verbrechen aufzuspüren, um fortan die Kriminellen mit seinem Wischmopp in der Hand zu töten.

---

228 Kaufman, Lloyd. Zitiert in: Seeblen; Jung: *Horror*. S. 823

Dabei rettet er auch eine blinde junge Frau, die sich in ihn verliebt und mit ihm in seine Hütte zieht. Melvin wird von nun an von den Bewohnern Tromavilles scherzhaft Toxie genannt und als Held gefeiert. Er ist aber nicht nur Verbrechen auf der Spur, sondern versucht überall behilflich zu sein. So hilft er älteren Menschen über die Straße oder, in einer anderen Szenen, einer Frau ein Glas eingelegtes Gemüse zu öffnen. Toxie wird zu einem Kämpfer für Frieden und Glück in der kleinen Vorstadt.



Abb. 21: Melvin, der schwächliche junge Hausmeister des Fitnessstudios, wird ständig Opfer von Böswilligkeiten.



Abb. 22: Toxie, ehemals Melvin, ist ein furchterregender Kämpfer gegen Verbrechen.

Tromaville ist oberflächlich gesehen eine friedliche Kleinstadt mit 15 000 Einwohnern, wie das Intro von *The Toxic Avenger* zeigt,<sup>229</sup> und besteht aus einem kleinen Zentrum mit Geschäften und Institutionen, aus einem typisch suburbanen Wohngebiet rundherum und trägt aber auf Grund der Giftmülldeponie den Beinamen 'The Chemical Capital of the World'. Die Gemeinde vereint die Charakteristika einer amerikanischen Kleinstadt am Rande einer Metropole, so wie sie im klassischen Hollywood oftmals Schauplatz war. Viele Institutionen aus der Realität, als auch aus Klischeevorstellungen vereinend, wurde Tromaville im Laufe seiner Existenz in den Filmen mit Geschäften und Einrichtungen bereichert, deren Ausgangspunkt der *Tromaville Health Club* war. Dabei ist Tromaville aber nicht so schön, wie es sich zu geben scheint. Das Utopia, das es sein will, wird ständig von Korruption, Gier, und kriminellen Einheimischen verhindert. Diesen verbrecherischen Zuständen versucht Toxie entgegenzutreten, um für Familien einen einzigartigen und friedvollen Ort des Lebens zu schaffen.

Das Böse in Tromaville charakterisiert sich in *The Toxic Avenger* dabei in unterschiedlichen Arten. Die Charaktere aus dem Fitnessstudio, die Schuld an Melvins Vergiftung waren, sind dabei in ihrer Boshaftigkeit äußerst dämonisch inszeniert. Slug, der vermeintliche Anführer der Gruppe, verfällt ständig in unkontrollierte Wutausbrüche und Aggressionsschübe. Kleinigkeiten treiben ihn zu Schreianfällen. Außerdem teilen die vier

---

229 *The Toxic Avenger (Atomic Hero)*, Lloyd Kaufman 1985, DVD [The Unrated Director's Cut], Troma 1998, 00:00:53)

Freunde ein äußerst infernalisches Hobby. Sie benutzen das Auto von Slug als Waffe, um Menschen und Tiere, vor allem aber Kinder, damit zu überfahren. Die zwei jungen Frauen der Gruppe fotografieren danach die entstellten Leichen der überfahrenen Kinder mit Polaroid-Kameras, um die Bilder, dem Grad der Grausamkeit nach, zu beurteilen.<sup>230</sup>

Das Auto wird in *The Toxic Avenger* mehrmals zu einem Übel innerhalb dieser, grundsätzlich friedlichen, Gesellschaft stilisiert. Bereits in der ersten Hälfte des Films wird ein Fahrrad fahrendes Kind mutwillig überfahren.<sup>231</sup> In einer weiteren Szene sitzen zwei Kinder in einem typischen Wohngebiet auf der Straße und spielen. Weit und breit ist kein fahrendes Auto zu sehen. Als aber plötzlich eines im Bild erscheint, ist es erneut Antagonist Slug, der am Steuer sitzt und die Kinder überfahren will.<sup>232</sup> Auch in der, in ihrem Symbolcharakter, sehr einfachen Szene, wo Toxie einer alten Frau über die Straße hilft, sind es die Autos, die der Dame den Weg versperren und das Leben gefährlich machen.<sup>233</sup>

Autos, Produkte einer modernen Gesellschaft, gefährden somit ebenfalls das Idyll von Tromaville. Die Abhängigkeit vom motorisierten Individualverkehr ist sowohl ein prototypisches Merkmal, als auch Problem, der Vorstadt und wird in *The Toxic Avenger* zu einer Waffe, die jedem zur Verfügung steht. Dadurch wird die Widersprüchlichkeit in der Beschaffenheit Suburbias sichtbar. Das Automobil, als Merkmal von Unabhängigkeit und Individualismus, steht dem familiären und kinderfreundlichen Charakter, den die Vorstadt haben sollte, gegenüber. Die offen angelegte Form einer Straße in diesem Wohngebiet kann sich als Freiraum, als Spielplatz, für Kinder verstehen, jedoch auch als tödliche Falle für eben diese.

Verbrechen findet sich nicht nur auf der Straße oder in dunklen Sackgassen sondern auch im Establishment der Gemeinde. So stecken der Bürgermeister und der Polizeichef tief in der Korruption. Ihre Verbündeten sind die Granden der Chemieindustrie, denen sie, gegen genügend Geldfluss, Tromaville als Giftmülldeponie zur Verfügung stellen. Dabei setzt Kaufman erneut auf Übertreibung, um die bösen Absichten der beiden zu verdeutlichen. Während der Bürgermeister als geldgieriger, stark übergewichtiger und ständig essender Dummkopf dargestellt wird, verfällt der Polizeichef mit dem deutschen Dialekt ständig in nationalsozialistische Gesten und Ausrufe, wie „Yes, mein Führer“<sup>234</sup> und zeichnet damit eine diktatorisch geprägte Führungsschicht, die den braven Bürgern der Stadt jegliche Macht entziehen.

---

230 Ebd. (00:09:50)

231 Ebd. (00:08:50)

232 Ebd. (00:50:30)

233 Ebd. (00:51:10)

234 Ebd. (01:08:22)

Im Kampf gegen Verbrechen und Korruption hat es Toxie aber nicht leicht. Der Held ist, obwohl er von vielen Einwohnern unterstützt wird, ein Einzelkämpfer. Das entmenslichte Erscheinungsbild Toxies ist für die Bewohner und sogar für seine Mutter derart furchteinflößend, dass er, um sein friedliches Leben und auch das der anderen aufrechtzuerhalten, auf die Giftmülldeponie zieht. In einer heruntergekommenen Hütte, zwischen Fässern radioaktiven Giftmülls, findet er ein neues Zuhause, das fast ausschließlich aus Abfällen besteht. Toxie verwertet den Müll, den er draußen findet als Bau- und Dekorationsmaterial wieder. So wie er von der Gesellschaft entsorgt wurde und sich selbst als neuer Held der Stadt wiederverwerten bzw. wiedererfinden muss, bekommt auch der verstrahlte Müll in seiner Hütte eine zweite Chance.

Die Reste, die eine moderne Gesellschaft übrig lässt, macht Tromaville zu dem was es ist. „*But for all this industrial advancement, there is a price to pay: Pollution, the unavoidable by-product of today's society.*“<sup>235</sup> erklärt die Eingangsszene des Films. Die Nähe von Tromaville zu New York ist der Grund, warum der kleine unschuldige Ort zum Giftmüllplatz der Industrie geworden ist und in weiterer Folge auch für das Schicksal von Melvin verantwortlich. Somit ist auch der spätere Toxie ein Nebenprodukt der modernen Gesellschaft. Er wird zur menschlichen Ausschussware, die wie der toxische Rest der Industrie auf der Deponie landen muss. Er wird aber dabei nicht vergessen, sondern er hilft dieser modernen Gesellschaft, eben diese zu bleiben. Toxie sichert die Existenz dieser *today's society*, genauso wie es der Industriemüll, als Rest eines Herstellungsprozesses tut. In *The Toxic Avenger* kommt es daher zu mehreren Umwertungsprozessen im Sinne von Trash. Der filmische Müll, der Kaufmans Werk sein will und auch ist, findet in seiner gezielten Umgebung Aufmerksamkeit, Anerkennung und Publikum. Innerhalb der Narration findet der Giftmüll der Deponie ebenfalls seine Anerkennung und Wiederverwendung in den Händen von Toxie. Er ist bereits verstrahlt und vergiftet und hat daher durch die Kontamination des Mülls nichts zu befürchten. Auch Toxie selbst widerfährt ein Umwertungsprozess. Als einfacher Hausmeister des Fitnessstudios wurde er, wenn auch unabsichtlich, von der Gesellschaft im Giftmüllfass entsorgt, um später, als Toxie, zum Held zu werden. Der Wischmopp ist das letzte Artefakt aus seiner Vergangenheit und die hat er nach seiner Mutation nicht vergessen, sondern ist vielmehr stolz darauf. Dem Anschein nach, ist es eine Reminiszenz auf die untergeordnete Stellung, die er als Melvin noch einnehmen musste und die danach, durch seine veränderte Physiognomie, von seinen Mitmenschen vergessen wurde. Es ähnelt dem Umwertungsprozess von Trash, der sich seiner Müllhaftigkeit, also seiner Vergangenheit,

---

235 Ebd. (00:00:40)

bewusst ist. Auch Toxie ist sich seiner Vergangenheit als Melvin bewusst.<sup>236</sup>

So spiegelt der Film unterschiedlich geartete Recycling-Methoden von Müll/Trash wieder und gesteht sich dabei auch zusätzlich selbst ein, ein solcher zu sein; Die Schnitte sind oft an falscher Stelle gesetzt und verhindern so den nahtlosen Anschluss an die nächste Einstellung; die Kamera bedient sich einfachster Zooms und Schwenks; Und die Laien-Darsteller scheitern durch ihr persistentes *Over-Acting*. *The Toxic Avenger* war in den 1980er Jahren bereits absoluter Trash. In der retrospektiven Betrachtung wirken die Bildqualität, Spezialeffekte und schauspielerischen Leistungen nun noch unbeholfener und daher bis zu einem gewissen Grad noch belustigender. Trash findet also in *The Toxic Avenger* auf mehrere Arten seine Berechtigung: auf der narrativen, auf der filmischen, sowie auf der rezeptiven Ebene.

Lloyd Kaufman, der in New York City aufwuchs, stellte sich das 'wahre' Amerika, *Smalltown America* außerhalb der Metropolen, so wie Tromaville vor.<sup>237</sup> Er schien von einem, von Kommunitarismus getriebenen, Ort zu träumen, der aber aus Habgier der Elite nicht existieren könnte. Ein interessanter Aspekt, der Tromaville eine zusätzliche symbolische Bedeutung verleiht ist ein Kommentar von Kaufmans Frau Patricia,<sup>238</sup> die glaubt, dass sie ihren Mann in Toxie wiedererkennen kann: „*Toxie is a creature of deep and abiding principle, loyalty and love. That's Lloyd! Toxie is devoted to his mother and loves his girlfriend/wife. Toxie is loved by little kids. And Toxie always stands up for the little guy.*“<sup>239</sup> Der Kampf von Toxie gegen das Böse wird also zum Sinnbild für den Kampf Lloyd Kaufmans gegen das institutionalisierte Kinogeschäft. Kaufman scheint von diesem theoretischen Ort zu träumen, an dem die Menschen in Frieden das machen können, was sie wollen, und dabei nicht von der (Film-)Industrie gesteuert und ausgenutzt werden. Mit diesem Vergleich ist nur allzu verständlich warum sich die Welt rund um Troma Entertainment und, bis Anfang 2012, auch ihre Internetseite Tromaville nannte. Die Fangemeinde selbst lebt einen gewissen Kommunitarismus innerhalb dieser Subkultur, deren Anführer, oder im gewissen Sinne Bürgermeister, Lloyd Kaufman persönlich ist. Er ist nicht nur das Gesicht von Troma Entertainment, sondern veröffentlicht Bücher wie *Direct Your Own Damn Movie!* oder *All I Need To Know About Filmmaking I Learned From The Toxic Avenger: The True Story of Troma Studios*. Damit und mit seinen angebotenen

---

<sup>236</sup> Vgl.: Kapitel 4.1

<sup>237</sup> Vgl.: Kaufman; Gunn: *All I need to Know about Filmmaking*. S. 165

<sup>238</sup> Patricia Kaufman ist ironischerweise Chefin der New York State Film Commission, die unter anderem für die Drehorte und *State Film Funding* zuständig ist und Troma Entertainment fortwährend keine Unterstützung zukommen lässt. Vgl.: URL: <http://www.lloydkaufman.com/biography/> (04.01.2013)

<sup>239</sup> Kaufman; Gunn: *All I need to Know about Filmmaking*. S. 280

mehrtägigen Kursen im Filmemachen,<sup>240</sup> wird er auch zum Ausbildner einer zukünftigen Generation von Filmemachern, aus denen Troma vielleicht schöpfen kann. Bücher, Kurse und DVDs vereinen die Gemeinschaft rund um Tromafilme und so könnte man diese sogar auf eine religiöse Ebene heben, definiert sie sich doch über ein kollektives Glaubensbekenntnis an den 'typischen' Troma-Film, den es zu schützen und zu erhalten gilt.<sup>241</sup> Dabei steht innerhalb dieser Gruppe dennoch ein gewisser Grad an Differenzierung im Vordergrund, der sich im Drang der Verwirklichung des eigenen Films niederschlägt. Menschen innerhalb dieses Troma-Universums versuchen also einerseits ihre individuelle Selbstverwirklichung zu leben, aber tun das innerhalb einer intentionalen sozialen Gemeinschaft, die sich eben Tromaville nennt.<sup>242</sup>

Tromaville ist in seiner Inszenierung eine widersprüchliche Welt, die immer wieder eine gewisse Doppelmoral zur Schau stellt. Einerseits will der Ort dieses Utopia für Familien sein, schreibt sich aber mit Stolz 'The Chemical Capital of the World' auf das Schild an der Ortseinfahrt. Diese Widersprüchlichkeit kann man auch im Umgang mit Toxie feststellen. Die Menschen haben, seiner Physiognomie wegen, Angst vor ihm, feiern ihn aber gleichzeitig als Helden der Stadt. Eine weitere Inkongruenz ist auch die Einstellung gegenüber Gewalt. Während die Gewalt der Antagonisten des Films eine nicht akzeptable ist, so scheint das brutale Vorgehen von Protagonist Toxie angemessen zu sein und wird regelrecht von der Bevölkerung zelebriert. Toxies Wischmopp, das letzte Artefakt aus der Zeit als er noch Melvin war,



Abb. 23: Toxie wird trotz, oder gerade wegen, seiner Gewalttaten als Held gehandelt.

kann auch als Symbol der 'Säuberung' der Stadt gewertet werden und wird dadurch zum Zeichen eines totalitären Vorgehens, das kein 'Gesindel' in der Stadt duldet; In Anbetracht des monströsen, 'toxischen' und desolaten Erscheinungsbild des Protagonisten und seinem brutalen Vorgehen, ebenfalls ein kleiner Widerspruch.

*The Toxic Avenger* macht klar, dass es das suburbane Idyll nicht geben kann, auch wenn es noch so schön wäre. Wäre es erst einmal befreit von verbrecherischem Abschaum,

240 Vgl.: URL: <http://www.lloydkaufman.com/masterclass/> (25.12.2012)

241 Vgl.: Kimminich, Eva: *Selbst(erfindung), Selbstgestaltung, Selbstbehauptung: Eine Kulturprogrammstörung?* In: Kimminich, Eva (Hrsg.): *Express Yourself! Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground*. Bielefeld: Transcript, 2007. S. 51

242 Vgl.: Ebd. S. 52

Eva Kimminich beschreibt in ihrem Text die Eigenschaften von Subjekten innerhalb von Gemeinschaften äußerst kategorisch. Die Fangemeinde von Troma Entertainment, ist aber durch ihre Verstreutheit mehr eine imaginäre Gemeinschaft, die dadurch fähig ist mehrere, für Kimminich gegensätzliche, Eigenschaften zu vereinen.

wäre es noch immer kontaminiert und Toxie wäre der beste Beweis dafür. Die schöne Vorstadt, wie sie seit den 1950er Jahren versprochen wird, kann es nicht geben. Selbst ohne Verbrechen müsste zumindest der vorbildhafte Bürger Toxie, seines Aussehens wegen, auf der Giftmülldeponie schlafen. Er ist zwar der Beschützer der Suburbanites, seine Erscheinung passt aber nicht in das perfekte Bild Suburbias. Die schöne Vorstadt bleibt also ein unerreichbares Idealbild der modernen Gesellschaft.

Mit *The Toxic Avenger IV – Citizen Toxie (Atomic Hero 4*, Lloyd Kaufman 2000) folgte Troma Entertainment weiter der Unerreichbarkeit eines Idealbildes von Suburbia. Das Paradoxon einer Gesellschaft, die modern und glücklich ist und gleichzeitig mit der großen Verschwendung von Ressourcen und der stets steigenden Produktion von Müll leben muss, wird im vierten Teil der *Toxic Avenger*-Serie noch einmal überspitzt. In der Geschichte wird dem Zuseher klar gemacht, dass die Unmengen an Umweltverschmutzung und Radioaktivität, die der Mensch produziert, dazu führten, dass ein, ins negativ gekehrte, Paralleluniversum entstanden ist und so jeder auch einen negativen Doppelgänger hat. Toxies Gegenstück ist in diesem Fall Noxie, der in schwarz gekleidet ist und der Gesellschaft nicht hilft, sondern gegen sie kämpft. Diese Ausgangssituation für die Handlung von *The Toxic Avenger IV* gibt eine Lesart frei, die Tromaville und somit alle Suburbs für ihren verschwenderischen Umgang kritisiert. Wenn es einen Vorort gibt, der im Überfluss lebt, wo alle ein Auto haben, einen Job haben und aus unzähligen günstigen Produkten im Supermarkt wählen können, dann muss es irgendwo einen Vorort geben, wo die Menschen unglücklich sind, weil sie all das nicht haben. Dort muss sich der gesamte Abschaum konzentrieren, da er im positiven Vorort nicht sein kann. Solange also ein positiver Suburb existiert, muss es auch einen Gegenpol geben. Hier spiegelt sich auch die Theorie der Heterotopie von Michel Foucault wieder, dass die Vorstadt zwei gespiegelte Sichtweisen zulässt, eine Utopie und eine Dystopie.<sup>243</sup> Tromaville könnte man daher durchaus mit dem real existierenden Levittown gleichsetzen, das als erster typischer Vorort noch immer Vorbild für alle weiteren Bauvorhaben dieser Art ist und als Symbol für Kritiker und auch Befürwortern Suburbias dient.

Die ständige Präsenz von Suburbia, in der Gestalt von Tromaville, in den Filmen von Troma Entertainment zeugt von einem Abbild idealistischer Wunschvorstellungen. Dieses zu erreichen ist zwar unmöglich, eine Annäherung aber stets nur über Akzeptanz von *Otherness* möglich. Dieser humanistische Ansatz wird aber in dieser seltsamen, von Lloyd Kaufman und Michael Herz erdachten Welt, ständig von Grausamkeiten und Ferkeleien konterkariert. Die Filme rund um *The Toxic Avenger* sind grundsätzlich keine Geschichten

---

243 Vgl.: Foucault: *Andere Räume*. In: Barck: *Aisthesis*. S. 39

mit einer tieferen Bedeutung. Es ist sogar festzustellen, dass der Stil des derben Humors, der Gewaltexzesse und der übertriebenen Darstellung von charakterlichen Klischees weit über dem Stellenwert des Inhalts steht. Dennoch transportieren die Filme eine utopistische Message. Die *Otherness* innerhalb einer Gesellschaft sollte zu einer Norm werden, die das friedliche Zusammensein erst ermöglicht. Am Anfang von *The Toxic Avenger IV* etwa steht eine Schulklassse für mental gehandikapte Menschen im Mittelpunkt, die durch den, aus der Parallelwelt stammenden, Noxie angegriffen wird. Während Toxie diesen Menschen helfen würde in der Stadt die selbe soziale Stellung inne zu haben, richtet sein negativer Gegenpart ein Massaker mit unzähligen Toten im Klassenzimmer an. Das grausame Geschehen wird aber, ganz 'troma-typisch' übertrieben und zynisch humoristisch inszeniert, denn Troma-Filme sind Exzess und Exploitation und in diesem Sinne auch reinster Horror-Trash. Die Zurschaustellung und Verehrung von *Otherness* in verschiedensten Werken rund um Troma Entertainment bringt dabei auch den Begriff Camp ins Spiel und rückt Lloyd Kaufman, als Ikone des Horror-Trash in die Nähe der Camp-Ikone John Waters.

## 5.2 Die verstörende Vorstadt von John Waters

John Waters erlangte bereits sehr früh in seiner Karriere die zwei Spitznamen 'Pope of Trash' und 'Prince of Puke'.<sup>244</sup> Er wurde mit seinen Filmen zu einer Kultfigur des Trash und Camp. Diese Ikonisierung seiner Person, als auch seiner Werke, erinnert dabei auch an Lloyd Kaufman von Troma Entertainment, der ebenfalls zur Ikone stilisiert wird. Vor allem durch seine ersten Filme in den 1960er Jahren und Anfang der 1970er Jahre erarbeitete sich Waters sehr schnell den Ruf eines Grenzüberschreiters in Sachen Geschmack. Waters arbeitete lange ausschließlich im Kreis von Freunden und mit stets denselben Schauspielern. Geld war sehr knapp und meistens wurde das gesamte gedrehte Material auch für den Film verwendet.<sup>245</sup> Die Gruppe von Menschen rund um Waters waren keine Filmstudenten oder auch nur im geringsten Profis, sie waren alle Amateure aus den Vorstädten Baltimores.

„Wir waren hauptsächlich Vorstadt-Geschädigte. Leute, die mit dem Leben in der Vorstadt äußerst

---

244 Vgl.: Hattenstone, Simon: *'They called me the Prince of Puke. Mother didn't like that. John Waters, the world's trashiest director talks to Simon Hattenstone.* In: *The Guardian*, 1999. [Online-Archiv] URL: <http://www.guardian.co.uk/film/1999/feb/03/features> (03.12.2012)

245 Vgl.: *John Waters. Pope of Trash.* (Ohne Name 1992, TV-Beitrag [Wiederausstrahlung] In: ORF2 Kulturmontag 21.05.2012, 00:04:20)

unzufrieden waren und dann traf man sich eben mit Leuten aus anderen Vorstädten. Keiner von uns lebte in der Großstadt. Nette Leute lebten damals einfach nicht in der Stadt.“<sup>246</sup>

Der erste Langfilm Waters' war *Mondo Trasho* (John Waters 1969) und war der erste fertige Film, der von Amateuren gegründeten Firma Dreamland Studios. Dieser anmutige Name blieb aber nur ein Name, denn Dreamland war nicht mehr als der Schreibtisch Waters' in seinem Schlafzimmer.<sup>247</sup> Das Hauptanliegen des Regisseurs war stets das Publikum zu schockieren. Dabei kam ihm zu Gute, dass das in Baltimore, im Vergleich zu New York, viel einfacher war. Während man in New York Provokationen und tabubrechende Filme, wie zum Beispiel aus Andy Warhols *Factory*, bereits kannte, war Baltimore in dieser Hinsicht noch 'unbefleckt'. Waters bediente sich mit seinem Obszönitäten der einfachsten Methode Aufmerksamkeit zu erwecken, die Pierre Bordieu, wie folgt, erläutert:

„The easiest, and so the most frequent and most spectacular way to 'shock the bourgeois' [...] is done by conferring aesthetic status on objects or ways of representing them that are excluded by the dominant aesthetic of time.“<sup>248</sup>

Waters Filme sind Zurschaustellungen des Obszönen. Sie üben Zynismus an der suburbanen Gesellschaft. Die Zuseher kommen, um die 'Freaks' zu sehen, nicht einen Film.

*Mondo Trasho* wurde hauptsächlich mittels Mundpropaganda und Verteilung von Flugzetteln beworben und wurde schließlich in einigen wenigen Stadtkinos gezeigt.<sup>249</sup> Auch wenn der Film nicht die typischen Menschen aus der Vorstadt anzog, sondern mehr die liberalen Studenten und Jugendliche, lösten die Vorführungen einen Skandal aus. Viele junge Menschen, die in der Vorstadt lebten, halfen bei dem Film mit oder standen vor der Kamera. Der rebellische Gedanke und Waters' Verankerung in der queeren Camp-Kultur, die in den 1960er Jahren ihre ersten Kreise zog, förderte die Zurschaustellung von nackten Körpern. So kam es, dass viele Eltern in Verruf gerieten, weil ihre Söhne und Töchter plötzlich nackt auf der Leinwand zu sehen waren und eine *Otherness* zelebrierten.<sup>250</sup> Waters war bereits damals dafür bekannt Außenseiter in Szene zu setzen. Dabei beschränkte er sich aber nicht nur auf oberflächliche Physiognomien, wie etwa

---

246 Morgan, Pat. In: *John Waters. Pope of Trash*. (ORF2, 00:06:20)

247 Vgl.: Ebd. (00:12:45)

248 Bourdieu, Pierre: *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press, 1984. S. 47

249 Vgl.: Ebd. (00:22:30)

250 Vgl.: Ebd. (00:14:00)

Fettleibigkeit, sondern widmete sich auch immer wieder Homo- und Transsexualität oder auch zum Beispiel dem Fußfetisch, welchen er in allen seinen früheren Filmen als sexuellen Akt inszenierte.<sup>251</sup>

Die heile Welt der Vorstadt, wo fast alle Mitwirkenden aufwuchsen und meist auch lebten, wollte Waters entzaubern. Nicht die gepriesene Normalität sollte ein Faszinosum sein, sondern alles was nicht normal ist. Die Unterschiedlichkeit der Menschen sollte der Definition des Individuums gereichen und nicht das Streben nach der perfekten Familie in den hübschen identischen Häusern. Der Titel *Mondo Trasho* gibt dabei sofort seinen Standpunkt preis. Aus der Perspektive einer 'normalen', stereotypen, suburbanen Mittelschicht sind die Sonderlinge, die John Waters in seinen Filmen vereint, gesellschaftliche Außenseiter und repräsentieren einen marginalisierten Rest einer homogenisierten Gesellschaft, in deren Bild sie nicht passen. Daher bilden sie eine Art 'Müll', der in dieser Normalität nichts zu suchen hat; Schon gar nicht in einer fiktiven, üblicherweise als heil und konservativ inszenierten, Welt. Dabei lehnt sich der Titel *Mondo Trasho* an eine in Italien verankerte Tradition falscher Dokumentationen, die gemäß dem Exploitationgenre viele Nacktszenen und meist gewalttätige Übergriffe an exotischen Schauplätzen inszenieren und echtes Dokumentarfilmmaterial mit fiktiven Inszenierungen mischten. Als erster Mondo-Film gilt *Mondo Cane* (Gualtiero Jacopetti 1962), der unzusammenhängende Szenen von grausamen Ritualen und Schlachtungen vereint und nur mit diesen Schockeffekten erfolgreich versuchte Zuseher in die Kino zu locken. Viele weitere dieser *Fake*-Dokumentationen sollten folgen und daraus eine weitere Nische in der Nachbarschaft von Horror und Trash bilden. Ausgehend von diesem Exotismus, der im Mondo-Film oft auf die Inszenierung kannibalistischer Rituale beruhte, ist *Mondo Trasho*, so wie alle John Waters-Filme in Baltimore angesiedelt, eine Pseudodokumentation über den Exotismus innerhalb der suburbanen amerikanischen Gesellschaft. Die *Otherness* findet somit ihren Weg in die eigene Heimatstadt. Man muss nicht in ferne Länder reisen um das Besondere und das Abwegige zu finden, sondern es reicht der Blick in Nachbars Garten. Waters zelebriert das Exotische in den Menschen selbst. Das können körperliche Abnormalitäten sein, sexuelle Vorlieben, die nicht einer hetero-romantischen Normativität entsprechen oder einfach nur ein Kleidungsstil. Die identische Oberfläche der suburbanen Gesellschaft verschleiert die Wahrheit, das Besondere am Individuum, und genau das sucht Waters, findet es und zelebriert es mit einer provokativen Verweigerung gängiger Geschmacksregeln. *Mondo Trasho* ist kein Film, der einen Wahrheitsanspruch haben will, er hat nicht mal einen linearen oder schlüssigen Handlungsverlauf, sondern er existiert,

---

251 Vgl.: u.a.: *Pink Flamingos* (John Waters 1972, DVD, New Line Home Entertainment 2004, 00:35:45-00:36:03)

seiner *Otherness* wegen, weit ab vom kanonischen Mainstream und stellt den Trash anstelle des Inhalts. Bereits der Titel des Films sagt voraus, dass Trash nicht vereinzelt auftritt, sondern die ganze Welt Trash sein kann oder gar ist.<sup>252</sup> Im Gegensatz zu *Mondo Trasho* muss man ihn aber anderswo, sei es nun Fiktion oder Realität, finden und vor allem auch sehen wollen.

John Waters betrieb, vor allem mit seinen ersten Langfilmen, eine systematische Zurschaustellung des Obszönen und übte damit einen Zynismus an der suburbanen Gesellschaft. Homogenität, wie zum Beispiel die scheinbar identische, gesellschaftliche Schicht in Einfamilienhäusern, ist eine Verweigerung an dem Anderen, dem Nicht-Normalen. Aus dieser Ansicht heraus gebar Waters auch die Ideen für seine Filme: „*In den 60er Jahren gab es nur die Normalen und die Anderen.*“<sup>253</sup> Das Andere, das Fremde, das außerhalb einer normierten Struktur liegt hat etwas Negatives, nicht Fassbares, anhaften. Diese Exotik, die damit einhergeht, hat aber gleichzeitig etwas faszinierendes und will gesehen und entdeckt werden. Diese unbekannten Dinge können etwa Drogen sein, spezielle Weltanschauungen oder auch ein offener Umgang mit Sexualität. Das 'Andere', bzw. das 'Böse', im sicheren Abstand einer Leinwand zu sehen, ist also, wie schon weiter oben in Zusammenhang mit Horror besprochen, eine Schaulust, die jedem Zuseher eigen ist. „*Wir machten uns lustiger darüber, dass die Normalen für alles Eintritt zahlen sollten, vor was sie Angst hatten.*“<sup>254</sup> erklärte Waters einmal in einem Interview. Aber schlussendlich ging nicht der klassische Suburbanite in seine Filme, sondern der liberale Student oder die Jugendlichen.

Die Schauspielerin Mary Vivian Pearce, die die Hauptrolle in *Mondo Trasho* verkörperte, sah sich damals selbst nicht als Schauspielerin oder John Waters als großen Regisseur, sondern erklärt die filmischen Auswüchse, die diese Gruppe von Amateuren produzierte, mit der Langeweile, die sie in den Vorstädten von Baltimore durchleben mussten. Mit „*Eigentlich waren wir jugendliche Kriminelle.*“<sup>255</sup> kommentiert sie die Zeit, als sie anfangen Filme zu machen. Dabei meint sie aber nicht echte begangene Straftaten, sondern vielmehr das, was aus ihnen geworden wäre, hätte Waters keine Kamera besorgt. Waters, der damals bereits ehrenamtlich bei der Rehabilitation von jugendlichen Häftlingen mitarbeitete, sah das wohl ähnlich. In den Kursen für zukünftige Ex-Häftlinge erklärte er stets, dass man keine echten Verbrechen begehen solle, sondern künstliche, oder filmische, so wie er es tat.<sup>256</sup> Er riet also den Häftlingen sich auf eine filmische Weise

---

252 *Mondo*, italienisch = Welt

253 Waters, John in: *John Waters. Pope of Trash*. (ORF2, 00:12:45)

254 Ebd. (00:14:10)

255 Pearce, Mary Vivian in: Ebd. (00:04:20)

256 Vgl.: Ebd. (00:15:00–00:20:10)

verbrecherisch selbst zu gestalten um so diesen Drang, die Langeweile oder was auch immer der Grund für ein Verbrechen sein mag, zu kompensieren. Diese Kompensation war aber gleichzeitig auch Waters' Rebellion. Aufgewachsen in Baltimore, war er jahrelang Zeuge von strikter Rassensegregation und dementsprechenden stadtplanerischen Domestizierungsplänen. Später, als Jugendlicher, stand er in engem Kontakt mit der Hippie-Bewegung, Kriegsgegnern und den studentischen Menschenrechtsbewegungen. Seine Form des Protests war nicht Teil von Märschen und Konfrontationen mit der Polizei, sondern John Waters machte Filme, die inmitten der 'weißen' und ruhigen Vorstadt, ein Statement darstellen sollten. Während in der Innenstadt von Baltimore Autos brannten, provozierte er das Umland mit *Otherness*.

### Der Alltag einer mordenden Hausfrau

Spricht man über das klassische Bild der Suburbs im Film, liegt stets das prototypische Bild der glücklichen Familie mit zwei Kindern nahe, welches in den 1950er Jahren vor allem mittels Fernsehserien etabliert wurde. Genau dieses Bild nahm sich John Waters 1994 mit *Serial Mom* (*Serial Mom – Warum lässt Mama das Morden nicht?*, John Waters 1994) als Vorbild, um es mit den Mitteln der Satire einstürzen zu lassen. Im Zentrum des Films steht Familie Sutphin, die dem Idealbild der Vorstadtfamilie entspricht; Eugene, der Vater, ist gut verdienender Zahnarzt und bringt das Geld nachhause; Beverly, die Mutter, ist eine fürsorgliche und auf sittliches Verhalten bedachte Hausfrau; ihre zwei Kinder sind brave, lebenswürdige Menschen, die sich entgegen ihres jugendlichen Anscheins wie naive, kleine Kinder verhalten. „[The] Sutphins look like they live in a cereal commercial.“<sup>257</sup> kommentierte Filmkritiker Roger Ebert die Exposition der Geschichte und bringt damit diese überspannte Harmonie einer Familie, wie sie heute noch in manchen Werbespots zu finden ist, auf den Punkt. Dieser, nach außen hin, schöne Schein, ist aber nur ein Trugbild, denn Beverly, die den ganzen Tag alleine zuhause ist, verbringt ihre Zeit mit dem Verfassen von Briefdrohungen und obszönen Scherzanrufen. Beverly pflegt dabei gesellschaftliche Regeln und Normen, die der Erhaltung des perfekten Scheins einer Vorstadtsiedlung dienen und die sie als höchstes Gut ansieht und daher auf alle Menschen in ihrer Nähe überträgt. Im Haus der Sutphins ist es zum Beispiel verboten Kaugummi zu kauen und das bekommt sogar die Staatsautorität, die Polizei, zu spüren, als einer der Detectives von ihr aufgefordert wird seinen Kaugummi auszuspucken.<sup>258</sup>

---

257 Ebert, Roger: *Serial Mom*. In: *Chicago Sun-Times*, 15. April 1994. [Online-Archiv] URL:

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19940415/REVIEWS/404150303/1023> (14.12.2012)

258 *Serial Mom* (*Warum lässt Mama das Morden nicht?*, John Waters 1994, DVD [Collector's Edition], Focus Features 2008, 00:05:45)

Sollte sich jemand nicht an Beverlys Regeln halten, wird die betreffende Person bestraft. Die Bestrafung ist in Beverlys Fall Mord. Die Nachbarin Dottie Hinkle, die sie eingangs mit Drohbriefen und Scherzanrufen terrorisiert, schnappte ihr vor dem örtlichen Einkaufszentrum den Parkplatz weg und wurde dadurch zur Zielscheibe.<sup>259</sup> Neben Verhaltensregeln, die Beverly hochhält, ist es natürlich auch ihre eigene Familie, die als höchstes Gut der



Abb. 24: Beverly, mit perfekter Frisur und perfektem Kleid samt Perlenkette, eine singende alte Frau ermordend.

Vorstadt, gepriesen und geschützt werden muss. So nimmt sie es zum Anlass, den Mathematiklehrer ihres Sohnes Chip zu überfahren, als dieser sich negativ über ihn am Elternsprechtag äußert.<sup>260</sup> Die Ermordung des Lehrers ist aber nur der Anfang, denn von nun an tötet Beverly jeden, der sich nicht angemessen verhält oder in irgendeiner Weise eine negative Auswirkung auf ihre Familie haben könnte. Als ihre Tochter von deren Freund verlassen wird, muss dieser ebenfalls kurz darauf sterben, nachdem Beverly ihn mit einem anderem Mädchen bei einem Flohmarkt sichtet.<sup>261</sup>

*Serial Mom* arbeitet sich dabei an suburbanen Klischees ab, die in der vorliegenden Arbeit bereits eine wichtige Rolle gespielt haben. Das Auffälligste dabei ist die Art wie Waters den Film inszeniert hat. Die Suburbs, in denen die Sutphins wohnen, gleichen einem irrealen Idyll Suburbias mit wunderschönen, makellosen Häusern und Gärten, und die Menschen pflegen einen überaus freundlichen Umgangston. Das Innere des Hauses der Protagonisten wurde augenscheinlich, so wie die Familienserien der 1950er, in einem Studio nachgebaut und bekommt dadurch eine kitschige Artifizialität verliehen. Das Aussehen von Beverly orientiert sich mit ihrem ordentlich frisierten Haar, ihren schönen Röcken und den mit Spitzen versehenen, weißen Schürzen, ebenfalls an den Klischeebildern einer klassischen Hausfrau. Dieses Abziehbild einer Vorzeigefamilie der 1950er Jahre ist aber nur im Erdgeschoß des Hauses präsent. An anderen Orten bringt Waters dann doch das Zeitgenössische ins Spiel. So verbringt Chip seine Freizeit damit in der örtlichen Videothek zu arbeiten oder sich in seinem Zimmer mit Freunden Horrorvideos anzusehen. Somit ist das Territorium Beverlys genau markiert. Verlässt sie 'ihr'

259 Ebd. (00:11:20-00:11:45)

260 Ebd. (00:13:00-00:15:20)

261 Ebd. (00:32:50)

Erdgeschoß um zu ihren Sohn nach oben zu gehen, steht sie plötzlich nicht mehr neben Spitzendeckchen, sondern neben einem TV-Gerät, in dem gerade Menschen abgeschlachtet werden.<sup>262</sup> Dabei ist ihr dieses entfesselte Grauen, welches weit weg ist von ihrem Idyll im Erdgeschoß, aber nicht zuwider, sondern ergänzt ihre Realität. Auch ihre Morde widersprechen sich nicht mit ihrem Verhalten, da sie für sich die Begründung des Tötens in der Missachtung von Regeln findet, welche das Idyll des suburbanen Raumes destabilisieren könnten. Gleichzeitig beginnt sie aber selbst diese vorherrschende Harmonie zu hinterfragen. Als sie etwa nach ihrem ersten Mord mit ihrem Mann ins Bett steigt, haben sie, entgegen der Regel, so laut Sex, dass die Kinder die Schreie und das Gestöhne ihrer Mutter laut mithören können.<sup>263</sup> In einer anderen Szene geht sie zu einem Punkkonzert, zwar um jemanden zu töten, aber auch, um danach an der Musik und auch an der, offensichtlich radikal-feministischen Band, Freude zu haben.<sup>264</sup> Als Beverly beim Konzert verhaftet wird, jubelt ihr die Menge und die Band euphorisch zu. Beides wäre in ihrem Sinne eigentlich eine Widersprüchlichkeit, denn einerseits stehen die Fans einer liberal-feministischen Rockgruppe im Kontrast zu ihren konservativen Wertvorstellungen und andererseits müsste auch lauter Sex ein sittenwidriges Verhalten sein, welches sie bei anderen nicht dulden würde.

Ob Beverly ihre Morde ebenfalls als eine Desillusionierung der Idylle wahrnimmt, ist schwer zu interpretieren. Aber diese ständig präsente Doppelmoral legt dar, was Waters mit diesem Film zeigen will: Die klassische Familie, die noch immer als eine Normalität gepriesen wird, kann in der heutigen Gesellschaft nicht funktionieren. Denn das Ausblenden jeglicher Abweichungen von dieser Norm würde nichts mehr übrig lassen. Die klassische 1950er Jahre Familie funktioniert nicht mehr oder hat ohnehin immer nur in einer Imagination, einer gut geschmierten Marketingstrategie, funktioniert. Makellosigkeit, sei es eine menschliche oder etwa landschaftliche, ist nur ein Scheinbild. Es sind Waters' humoristische Übertreibungen, die Suburbia hier ins Absurde gleiten lassen, denn es sind nicht nur die Sutphins, die sich mit der mordenden Hausfrau einem Idealbild verschließen. Selbst die gütige, alte Nachbarin, die als warmherzig sorgende Frau etabliert wird, muss sich ihrer eigenen dunklen Seite stellen, als von Beverly enthüllt wird, dass sie nicht recycelt.

Im Rahmen einer klassischen, suburbanen Familie ist die Rolle der Mutter als mordende Hausfrau eigentlich sinnwidrig, vor allem weil *Serial Mom* den Stil von klassischen Fernsehserien aus den 1950er Jahren kopiert, der grundsätzlich kein Verbrechen oder

---

262 Ebd. (00:15:40–00:16:35)

263 Ebd. (00:20:15–00:21:26)

264 Ebd. (01:05:50–01:09:54)

auch nur Unstimmigkeiten in der Gesellschaft zulässt. Das wird auch innerhalb der Familie Sutphin sichtbar, die keine Kommunikation zustande bringt. Tod und Mord finden in dieser schönen Alltäglichkeit keinen Platz und werden daher auch weitgehend ignoriert. Nur die Kinder kommunizieren in ihrer überzeichneten Naivität untereinander. Beverlys Ehemann Eugene scheint hingegen mehr zu kapitulieren um die Harmonie in der Familie nicht zu gefährden. John Waters erschuf mit diesem Film einen Hybriden zweier klassischer Genres, Melodram und Horror, und lässt sie auf eine satirische Weise harmonieren. Die Vermischung dieser beiden Filmgattungen, ist zwar mittlerweile üblich, bekommt aber durch die Inszenierung im 50er Jahre-Stil etwas Absurdes. Die parallel zu wertkonservativen Einstellungen verlaufende Gewalt offenbart die verschiedenen gesellschaftlichen Einstellungen zu 'Richtig' und 'Falsch'. Waters zeigt, dass Dinge, die für den einen falsch sind, für den anderen richtig sein können. Abweichungen von einer Norm sind allgegenwärtig und genau diese Abweichungen sind es, die Waters interessieren. War in *Mondo Trasho* diese Abweichung noch die Transsexualität, so überträgt *Serial Mom* dieses 'Anders sein' auf viel kleinere, vielleicht unbedeutendere, Dinge, wie etwa das Tragen von weißen Schuhen nach dem Labour Day. Während gegen Ende des Films Beverly in dieser Handlung einen modischen Fauxpas erkennen will, meint die betroffene Geschworene aus dem Gerichtsaal, diese Regel sei mittlerweile veraltet und obsolet. Beverly bestraft sie aber dennoch mit dem Tod.

Der rezeptive Faktor aus der Erfahrung des Publikums bekommt in diesem Film eine wichtige Rolle in der Beurteilung von Verbrechen. Die Klischeevorstellung vom harmonischen, kinderfreundlichen und, vor allem, sicheren Suburbia lässt die Gewaltverbrechen von Beverly noch drastischer erscheinen. Die von ihr selbst zelebrierte, suburbane Alltäglichkeit wird mit ihrem eigenen Verhalten gebrochen. Wie bereits besprochen, bedeutet Tod das Ende des Alltags, da dieser ein einmaliges Ereignis ist. Sie bringt daher selbst das Bild der perfekten Familie zu Fall, indem sie aus der Gleichförmigkeit der Dinge ausbricht und damit eine Kettenreaktion auslöst. Es ist ihr eigenes Verschulden, dass plötzlich der Schein des Perfektionismus nicht mehr funktionieren kann, da sie nicht nur die Menschen auf Normabweichungen hinweist, sondern gleichzeitig selbst Übertretungen begeht. Die Verankerung von Mord in der Vorstadt zerstört das beschützende Bild dieser als 'sicher' und für Familien vordefinierten Landschaft. Hier ist auch die Verbindung zum Horrorgenre zu finden, denn in *Serial Mom* kommt das Böse nicht von außen, sondern von innen, aus der Mitte der suburbanen Gesellschaft. Die makellose Fassade der Sutphins täuscht über die Morde hinweg. Und im Gegensatz zum Zombiefilm braucht es keinen Virus oder nuklearen Unfall, sondern es ist

das Fehlverhalten der Suburbanites selbst, welches die Nachbarin zum Bösen von nebenan macht. *Serial Mom* reiht sich daher als Satire nahtlos in eine Horrorfilm-Tradition, die in der Narration die Gesellschaft von innen heraus zerstört oder zumindest angreift. So wie ein Zombie nicht Halt macht vor der liebenswürdigen, alten Nachbarin, so macht auch Beverly keinen Unterschied zwischen den Menschen, denn „*the middle class suburbs must be sanitised and protected at all costs.*“.<sup>265</sup>

### Camping Trash

Mit dem Thema Müll scheint sich Waters in diesem Film selbst eine kleine Reminiszenz erwiesen zu haben. Bereits in der Exposition von *Serial Mom* werden die stets freundlichen und lustigen Müllmänner eingeführt, die sich mit Beverly prächtig verstehen. Im Laufe des Films kommen die beiden immer wieder vor, bis sie schließlich, am Ende des Films, bei Beverlys Verhandlung ebenfalls im Gericht sitzen. Wo aber stehen nun die Müllmänner oder der Müll, der Trash, in diesem Film? Der Müll und die Müllabfuhr sind in der Vorstadt die einzigen Zeichen von Schmutz, Verfall und Vergänglichkeit. Der schmutzige Müllwagen, der am Vormittag, wenn alle außer die Hausfrauen nicht zuhause sind, durch die hübschen, perfekt angelegten Straßen fährt, stört das schöne Bild der makellosen Vorstadt. Es sind Männer in dreckiger Arbeitskleidung, die aus der Stadt raus kommen um den Abfall der vergangenen Woche zu beseitigen. Die Müllabfuhr ist eigentlich ein lauter Störfaktor in Suburbia. In *Serial Mom* ist Müll aber etwas Gutes. Er ist nicht schmutzig, kontaminiert oder gar gefährlich. Beverly trennt in einer Szene, genüsslich zur Musik im Radio singend, am Küchentisch die Reste des Haushalts in die verschiedenen Altstoff-Sammelbehälter auf.<sup>266</sup> Die Müllmänner sind stets gut gelaunt, sind aber, so wie Beverly, gegenüber der Nachbarin der Sutphins feindselig eingestellt, da diese nicht recycelt. Mit dem Blick auf John Waters' Spitznamen 'Pope of Trash' eröffnet dieser kleine Handlungsstrang eine non-diegetische Ebene, die im Zusammenhang mit dem Gesamtwerk des Regisseurs steht. So sind Dinge, die von der Allgemeinheit als Müll eingestuft werden, für manch andere noch etwas wert. Der physische Müll, der Haushaltsabfall, kann seiner Endgültigkeit entfesselt werden, indem er wiederverwertet, recycelt wird, und somit wieder an Wert gewinnt. Ebenso ist das, was Waters als Filmemacher produziert hat, zu einem gewissen Grade Trash, der aber in einer Umdeutung wieder etwas wert ist. Waters' Filme waren und sind Filme, die aus einem gewissen Blickwinkel Müll sein können. Gleichzeitig können sie aber auch wertvolle, sozialkritische Statements zum Stand der amerikanischen Gesellschaft sein, die von

---

<sup>265</sup> Humphries, Reynold: *The American Horror Film. An Introduction*. Edinburgh: University Press, 2002. S. 101

<sup>266</sup> *Serial Mom* (00:25:40)

seinen Fans verehrt werden. Für die verhasste Nachbarin der Sutphins ist der Abfall, der in ihrem Haushalt anfällt, einfach nur Müll, den es zu beseitigen gilt, während Beverly ihren Abfall einer Wiederverwertungskette zuführt und das, noch dazu mit Freude, zelebriert. Die Bedeutungsebene des Abfalls wird aber schließlich von einem der Müllmänner, Gus, erweitert: „*It costs the tax payers millions of dollars last year, but she don't care nothing about the national budget.*“<sup>267</sup> So wie sich also der vermeintliche Trash aus Waters' Œuvre einer Bedeutungszuschreibung stellen muss, macht das auch der gewöhnliche Abfall. Der Müll der Nachbarin ist plötzlich nicht mehr der einfache unsortierte Rest einer vergangenen Woche, sondern Schuld am ausufernden Budget des Staates und eine Last, die alle Bürger zu tragen haben. Gus, der 'einfache' Müllmann, kann also dem physischen Müll eine gewichtige Bedeutungsebene hinzufügen. Ebenso liegt es daher in der Macht des Zusehers dem Trash eine eigene neue Wertzuweisung zu geben. Der 'Pope of Trash' bezieht mittels seiner Charaktere eine klare Position. John Waters steht klar auf der Seite des Mülls und seinem Mehrwert; Im physischen, als auch im allegorischen Sinne.

John Waters' Gesamtwerk generell dem Horror-Trash zuzuschreiben ist durch die Vielfalt an Genres und Themen nicht möglich. Die meisten seiner Filme sind zwar eindeutig Trash, einige wenige aber, darunter auch *Serial Mom*, würde man woanders verorten, können sich aber der Trash-Zuordnung nur schwer entziehen, da sie unweigerlich mit dem Namen Waters und daher im weiteren Sinne auch mit dessen Spitznamen 'Pope of Trash' in Verbindung stehen. Der ikonografische Ruf John Waters' geht ständig mit den Umschreibungen Trash, Kitsch und Camp einher. Camp bekommt bei ihm aber die tragendste Rolle, da seine Narrationen nicht nur Spielfläche für Homo-, Trans- und Multisexualität sind, sondern bewusst den Umgang mit der Vergangenheit und deren Wiederentdeckung suchen. „*The knowledge about history is the precise moment when Camp takes over, because Camp is the rediscovery of history's waste.*“<sup>268</sup> schreibt Andrew Ross und schlägt damit auch eine Brücke zu *Serial Mom*, wo das klassische Bild der amerikanischen Familie einer vergangenen Zeit wiederentdeckt wird und sich dieser Zeitstil der 1950er Jahre vor allem in der Figur von Beverly wiederfindet. Camp ist aber keine ironische Umdeutung wie Trash, sondern die Glorifizierung einer vergangenen Ästhetik. Camp ist Exzess in seiner ästhetischen Offenbarung und wird seit den Anfängen in den 1960er Jahren zu erklären versucht. 1979 bemühte sich Patrick Mauriès mittels einem Manifest zum Diskurs von Camp an dem Phänomen abzuarbeiten und stieß dabei

---

267 Ebd. (00:26:59)

268 Ross, Andrew: *Uses of Camp*. In: Cleto, Fabio (Hrsg.): *Camp. Queer Aesthetics and the Performing Subject. A Reader*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2002. S. 320

auf definitorische Grenzen: „*An impossible object of discourse, a word – and, by that, an ethic, an aesthetic, a savoir-vivre – that exceeds description, and refers to a certain violence.*“<sup>269</sup> Fabio Cleto, Forscher und Herausgeber auf diesem Gebiet, musste sich über 20 Jahre später in seinem Camp-Reader eingestehen, dass seine langjährigen Nachforschungen zu diesem Phänomen ebenfalls keine Klarheit über die Definition oder Strukturalisierung gebracht haben:

„*[The] slipperiness of camp has constantly eluded critical definitions and has proceeded in concert with the discursive existence of camp itself. [...] Camp hasn't lost its relentless power to frustrate all efforts to pinpoint it down to stability.*“<sup>270</sup>

Wie der Begriff Trash ein empirisches Dilemma.<sup>271</sup>

Hier möchte ich Camp als eine Rezeptionsweise verwenden, die einerseits einen retrospektiven Charakter hat, andererseits aber bei John Waters im Zeitgenössischen verankert ist. Wichtig ist, dass Camp über die Beschaffenheit von Äußerlichkeiten und Präsentationsmethoden erfahren wird und somit stets Form über den Inhalt stellt. Eine bestimmte 'Campiness' in den Wahrnehmungsformen von Filmmaterial zu finden und einzugrenzen ist eine äußerst komplexe Angelegenheit, da der Begriff ständig auch mit Kitsch und Trash kollidiert oder sich überschneidet. Ein klassisches Beispiel dafür wären die Filme von Ed Wood, die eine ironische Umwertung erfahren haben und so einen Trash-Schauwert erhielten, der sie zum Kult machte, aber gleichzeitig durch deren unbeholfenen Schauspielerleistungen und billigen Machart ein Bild des romantischen Scheiterns abgeben und sie so in die Nähe von Camp rückt. Der Kult um Ed Woods Filme und Leben gipfelte in einer komödiantischen Verfilmung seines Lebens im Jahr 1994 durch Tim Burton, der ebenfalls als Kultregisseur behandelt wird.<sup>272</sup> Der Unterscheidungspunkt wo man vielleicht eine Grenze zwischen Camp und Trash ziehen kann, ist vermutlich der Umgang mit Performativität. Hier legt Camp einen großen Wert auf archetypischen Pathos, der sich nicht nur auf Filme beziehen kann, sondern auch auf Persönlichkeiten aus der Realität. Susan Sontag etwa nannte Antoni Gaudí als einen typischen Camp-Artikel, der mit seiner La Sagrada Familia in Barcelona eine überbordend dekorative Kirche erschuf. „*[Der] Triumph von Stil über Inhalt.*“<sup>273</sup> Camp findet seine Charakteristika im Stil, nicht im Inhalt, schließt diesen aber deswegen nicht vollends aus.

---

269 Mauriès, Patrick: *Second manifeste camp*. Paris: Seuil, 1979. S. 9. Übersetzung aus dem Franz. von Fabio Cleto (1999)

270 Cleto, Fabio: *Introduction: Queering the Camp*. In: Cleto: *Camp: A Reader*. S. 2

271 Vgl.: Kapitel 3.1

272 Vgl.: *Ed Wood* (Tim Burton 1994, DVD [Special-Edition], Touchstone Home Video 2003)

273 Pennauer: *Camp, Konzeptualismus und Retrokultur*. S. 29

Die Theatralik und Künstlichkeit von Camp und die gleichzeitige Bewunderung von marginalisierten, aus dem Mainstream verstoßenen, Dingen machte es auch zu einem Sinnbild der ersten homosexuellen Revolution in den 1960er Jahren. So wurde der Glamour, die Abgehobenheit und die übertriebene Präsentation von Weiblichkeit klassischer Hollywood-Größen auch zum Vorbild der Schwulenbewegung und der Dragqueen-Kultur. Hier ist auch der Punkt an dem sich John Waters als einer der Protagonisten von Camp etablierte. Seine ersten Filme, die sich, wie bereits besprochen, am Obszönem und der 'Otherness' abarbeiteten, stellte er meist Divine als Protagonistin voran. Divine, eine augenzwinkernde Reinkarnation von Greta Garbo, liefert aber keine gewöhnliche Schauspielleistung ab, sondern vielmehr eine Performance.<sup>274</sup> Auch wenn in den Filmen stets ein narratives Grundgerüst vorhanden ist, liegt der Fokus darauf 'Wie' die Handlung erzählt wird, und nicht 'Was'. So gibt es genügend Momente, sei es nun in *Mondo Trasho* oder *Pink Flamingos* (John Waters 1972), wo vor allem Divine mehrmals innehält um für die Kamera zu posieren. Bewusst wird hier mit der Diegese, die sich ohnehin durch die amateurhafte Machart kaum etablieren lässt, gebrochen. Die Anwesenheit Divines hat einen höheren Stellenwert als die Geschichte, die erzählt werden soll.



Abb. 25: Divine posiert für die Kamera in *Pink Flamingos*.

Weiters ist auch die Zurschaustellung von schlechtem Geschmack ein Indiz für Camp.



Abb. 26: Divine isst Hundekot und lächelt dabei in die Kamera.

Susan Sontag formuliert es so: „*the ultimate Camp statement; it's good because it's awful*“<sup>275</sup>

John Waters' Angriff auf den, generell gültigen, ästhetischen Kanon war eine Provokation an der herkömmlichen Filmrezeption, aber auch gleichzeitig ein Statement der von ihm zelebrierten 'Otherness'. In einer berühmten Szene von *Pink Flamingos* verspeist Divine vor laufender Kamera frischen Hundekot um ihren

Ruf als 'the filthiest person alive', der ihr während des Films von Kontrahenten streitig

<sup>274</sup> Vgl.: Cleto: *Introduction*. In: Cleto: *Camp: A Reader*. S. 2

<sup>275</sup> Sontag, Susan: *Notes on 'Camp'*. In: Cleto: *Camp: A Reader*. S. 65

gemacht wurde, zu sichern.<sup>276</sup> Während Waters später erklärte, er habe die Szene nur gefilmt um den Menschen, die den Film hasen würden, etwas zu geben, das sie zuhause weiter erzählen könnten, vereint diese eine Szene die zwei wichtigen Merkmale von Camp. Es ist einerseits die Erscheinung Divines als übertrieben geschminktes, transsexuelles Wesen, das sich jeglichem ästhetischen Kanon herkömmlicher heterosexueller Normen entzieht und andererseits auch der Akt des Verspeisens nur des Aktes willen. Es ist von keiner narrativen Bedeutung, dass Divine hier Kot isst und bestätigt daher sowohl Andrew Ross' Aussage, der Stil triumphiere über den Inhalt, als auch Sontags Theorie, es sei deshalb gut, weil es entsetzlich ist.

Camp geht bei John Waters mit Trash einher. Die Indizien beider Begriffe sind zahlreich vorhanden und oft auch beiden dienend. Die komplette Verweigerung jeglicher Regeln in Bezug auf Kameraführung und Schnitt sind eindeutige Merkmale von Trash, während etwa das amateur- und posenhafte Schauspiel der Darsteller sowohl ein Zeichen für Trash, als auch für Camp sind. Die Dichte an Obszönitäten erinnert nicht nur an die Methoden von klassischen Exploitationfilmen, die in der späteren Wiederentdeckung zu Trash wurden, sondern verankert sich auch, gepaart mit dem freizügigen Umgang mit Sexualität und dem Negieren von Geschlechterzuweisungen, im Queer Cinema, beziehungsweise im Queer Camp. Die Konzentration auf Außenseiter-Figuren, Gesetzlose und Freaks macht Waters' Filme zu einem Sammelbecken der Marginalisierten. Dabei ist diese Position, am Rande der Gesellschaft, nicht unbedingt unerwünscht, denn durch diese Zuschreibung wird ihr eine Sonderstellung zu teil. Camp ist sich dessen bewusst, dass es etwas Besonderes ist. Ebenso ist es der Trash, der bewusst Trash ist. Ungewollter Trash, ein gescheiterter Film zum Beispiel, kann sich diese Sonderstellung nicht aneignen. Das können nur die Zuseher, die durch eine ironische Umwertung den Müll erst zu Trash werden lassen. Dinge, die erst durch eine 'campy' Rezeption zu Camp-Artikeln werden, Antoni Gaudí zum Beispiel, durchlaufen ebenso einen Wandel. John Waters bedarf es aber keiner Umdeutung zu unterziehen, da er bewusst Sexualität, Obszönität und *Otherness* inszeniert hat, und einen fertigen Camp- und Trash-Artikel schuf. Die Intentionen, die Waters verfolgte, haben, obwohl manche seiner Filme heute über 40 Jahre alt sind, noch nichts von ihrer Radikalität verloren. Wohl darum gilt heute der 'Pope of Trash' auch als ein 'Father of Camp'.

John Waters konnte seine suburbane Herkunft nie abstreifen. Während er mit seinen

---

<sup>276</sup> *Pink Flamingos* (01:31:17-01:32:07)

ersten Filmen radikal versuchte die glatte Oberfläche der Vorstadt mit der *Otherness* seines Freundes- und Bekanntenkreises aufzurauen, blieb er später nicht nur seiner Heimatstadt als Drehort treu, sondern auch seinem Drang Suburbia zu destabilisieren. Die Entzauberung Waters' rührt aus seiner eigenen Persönlichkeit her. Bereits in jungen Jahren ging er offen mit seiner Homosexualität um und war somit automatisch Teil eines Außenseitertums in der homogenen Masse der Suburbanites. Seine Filme erklären, dass die klassische amerikanische Familie nicht mehr funktionieren kann, sofern sie überhaupt je funktioniert hat. Waters ist der innere Feind dieses Soziotops. So wie die brave Hausfrau Beverly in *Serial Mom*, geschützt von der Postkarten-Idylle der Vorstadt, unerkannt morden kann und somit eine andere, nicht dem suburbanen Idealbild entsprechend, Persönlichkeit ist, entspricht Waters ebenfalls nicht den verklärten Vorstellungen Suburbias, die über die Jahre hinweg etabliert und hochgehalten wurden. Aus einem liberalen Standpunkt heraus produzierte und produziert John Waters keine Horror-Trash- Filme, sondern allenfalls Trashfilme. Erst aus einem konservativ biederem, man könnte sagen 'klassisch suburbanen', Standpunkt heraus, kann über die Rezeption mancher seiner Werke das Attribut Horror angefügt werden. Gemäß der Definition von Horror,<sup>277</sup> destabilisiert Waters die bekannte, in diesem Fall, suburbane Weltordnung und löst damit Angst und Schrecken aus. Mit exploitativen Schauwerten wie Gewalt, Ekelmomente und Nacktheit, kommt er gleichzeitig der Schaulust der Zuseher entgegen. Dabei dienen seine Filme ebenfalls als zeitgenössischer Spiegel der Ängste einer Gesellschaft. Abweichungen von der Norm würden die dunklen, nicht den Klischeevorstellungen entsprechenden, Seiten enthüllen und eine *Otherness* inmitten der *Sameness* bedeuten. Diese Angst vor der Deregulierung dieser konstruierten Familienwelt erfüllt daher auch den dritten wichtigen Punkt, der zu einer Definition als Horror, nötig ist. Primär bleibt John Waters aber eine Ikone des Trash und Camp. 'Pope of Trash' und 'King of Puke' sind zwar Spitznamen, die seinen früheren Werken gerecht werden, aber seine Intentionen nicht vollends wiedergeben. Waters hätte sich angesichts seiner Wertschätzung und Inszenierung des Besonderen, der Unterschiedlichkeit der Menschen, eigentlich den Beinamen 'Prince of Otherness' verdient.

---

277 Vgl.: Kapitel 3.1

## 6. Conclusio & Ausblick

Am Beginn dieser Diplomarbeit stand die Suche nach dem Horror im Alltäglichen, dem Bösen in Suburbia, dem Unheimlichen in der Heimeligkeit. Unheimlich definiert sich über die Eigenschaften der Heimeligkeit. Diese Eigenschaften unterliegen subjektiv zu bewertenden Charakteristika, können sich aber über allgemein gültige Vorstellungen von Wohnlichkeit und Vertrautheit äußern. Das traute Eigenheim sollte ein warmes Nest in einer sicheren Gegend für die Familie, allen voran die Kinder, sein. Ein Rückzugsort, wo man ruhig schlafen kann, wo es Nahrung gibt und wo die Zwischenmenschlichkeit dem Begriff Liebe gleichkommt. Das Unheimliche formiert sich aus den Gegenteilen dieser Vorstellungen, und ist meist Ergebnis von Angst vor dem Bösen, dem Anderen, das Fremde, das man nicht in seine Definition der Heimeligkeit inkludiert. Im modernen Horror erscheint dieses Unheimliche an harmlosen Orten und entmachtet sie ihrer Gewöhnlichkeit.<sup>278</sup> Das Haus der amerikanischen Peripherie erzählt nichts über ihre Bewohner. Die Konformität verhindert es und löst gleichzeitig die Angst aus, etwas zu übersehen.

All die positiven Eigenschaften, die ein Zuhause haben könnte, sollten sich in den perfekt inszenierten Vorstädten Nordamerikas vereinen, für jeden greifbar und auch leistbar sein. Perfektionismus lässt sich aber, wenn überhaupt, nur am imaginierten Bild Suburbias erreichen. Dieses in den 1950er Jahren entworfene Bild ist bis heute aufrecht, wenngleich es sich doch immer mehr Kritik gefallen lassen muss. Dass Perfektionismus aber gar nicht wahr werden kann, ist dem Menschen, als Individuum, geschuldet. Warum soll sich auch der Vorstädter vom Städter in seinen positiven und negativen Eigenschaften unterscheiden? Die übertriebene Huldigung Suburbias als das 'gelobte Land' provoziert daher förmlich nicht nur eine kritische Auseinandersetzung damit, sondern auch die Dekonstruktion und Zerstörung der vorstädtischen Wohnkultur und der dahinter liegenden gesellschaftlichen Ordnung. Das Horrorgenre leistete in diesem Sinne in den letzten 50 Jahren also ganze Arbeit. Die amerikanische Mittelschicht, Symbol der klassischen Vorstadt, wird seit den 1960er Jahren in der Fiktion fortwährend terrorisiert, angegriffen, gegen einander aufgehetzt und manchmal sogar aufgegessen. Horror als ein Genre, welches die Ängste einer Gesellschaft mittels schrecklichen Wesen, Aliens und Mutanten widerspiegelt, bedient sich bis heute an der 'breiten Masse' der Mittelschicht, die auch gleichzeitig das angesprochene Publikum ist. Zu verdanken ist das hauptsächlich

---

<sup>278</sup> Vgl.: Drev: *Verortungen des Unheimlichen*. S. 10

Persönlichkeiten wie Alfred Hitchcock, George A. Romero oder etwas später auch Wes Craven, die die Bestien der Horrorgeschichte in die Mitte der Gesellschaft holten und die Gesellschaft selbst zu Bestien werden ließen.

Das markanteste Ungeheuer, das innerhalb der Gesellschaft verankert wurde, ist wohl der Zombie. Die wandelnden Untoten wurden zu einem Phänomen, welches sich ein eigenes Subgenre schuf und mittlerweile Teil der Populärkultur, beziehungsweise des Mainstream, ist. So wie der Zombie selbst, ist auch das Genre nicht totzukriegen. „*Zombiefilme? Nein, da kommen keine mehr.*“<sup>279</sup> behauptete Filmpublizist Christian Keßler 1997 und sollte sich gewaltig irren. Bis heute ist die Welle an Zombiefilmen, trotz Schwankungen, ungebrochen und hat mit der Serie *The Walking Dead* nun sogar Einzug ins reguläre TV-Programm gefunden. Die Untoten üben eine so große Anziehungskraft aus, weil sie eben in der Mitte der Gesellschaft zu finden sind. Alle Menschen sind von einer Zombifizierung betroffen. Es wird keine bestimmte Wahl getroffen bei der Selektion ihrer Opfer. Menschen schmecken offensichtlich alle nach Mensch. Die Relevanz der Zombies in Suburbia ergibt sich aus ihrer Ignoranz gegenüber gesellschaftliche Zuweisungen. Während Graf Dracula die Bourgeoisie des Horrors repräsentiert, ist der Zombie der instinktgetriebene 'Prolet', dem nichts, außer der menschlichen Gestalt und sein Drang zu Essen, geblieben ist. Jeder läuft Gefahr oder hat das 'Recht' ein Zombie zu sein. Es kann der Nachbar sein, der Chef, aber genauso die lieben Kinder oder die Großmutter im Altersheim. Die Gefahr lauert überall. Vor allem aber in den Suburbs, da sich diese als behütete, abgeschlossene Orte verstehen und präsentieren. Das Eigenheim ist des Menschen Achilles Ferse, denn hier erwartet er als letztes lebensbedrohliche Monster.

Es ist kein Zufall, dass der Horror-Trash, diese Orte nicht nur angreift, sondern meist aus ihnen entstammt. Der billige Trashfilm, den man heute im Internet unter vielen Artverwandten finden kann, hat oft junge Urheber, die, wie die Mehrheit der amerikanischen Mittelschicht, in eben diesen Vororten aufgewachsen sind. Die Weiterentwicklung der Film- und Videotechnologie eröffnete immer mehr, bessere und billigere Möglichkeiten selbst die Kamera in die Hand zu nehmen um seinen eigenen Film zu verwirklichen. So taten es auch Lloyd Kaufman und John Waters. Kaufman hatte kein Geld, wollte aber dennoch Filme machen, also gründete er einfach Troma Entertainment, scharte Bekannte um sich und produzierte billigstes Exploitationkino, bis heute. John Waters nutzte vor allem den Schockmoment und schuf anfangs Clip-ähnliche Filme, die nur so vor Obszönitäten strotzten und wurde zur Ikone von Trash und Camp.

---

<sup>279</sup> Keßler, Christian: *Das wilde Auge*. Meitinge: Corian, 1997. S. 186

Ein immer wiederkehrendes Wort in dieser Arbeit war *Otherness*, die Andersartigkeit. Der Begriff begleitet das Horrorgenre von Anfang an, da das Andere für das Gewöhnliche stets eine Gefahr darstellt. So kann dieses Andere ein Alien sein, aber auch ein Mensch dessen Physiognomie oder Verhaltensweisen nicht einer gewissen gesellschaftlichen Norm entsprechen. In der Einleitung steht, dass ich die *Otherness* in der *Sameness* finden wolle. Gefunden wurde sie in den Helden und Antihelden der Troma-Filme, ebenso wie in den bizarren Figuren Waters. *Otherness* führt aber auch wieder auf den Zombie zurück, der an sich, im Vergleich zum Menschen, anders ist, aber in seinem hordenhaften Auftreten eine neue *Sameness* erschafft und so durch seine aggressive Verbreitung es vielleicht sogar schafft die Rollen zu tauschen und den Menschen zu dem 'Anderen' zu machen.

Die ständig präsente Gleichheit in der suburbanen Peripherie lässt augenscheinlich keine *Otherness* zu. So ist es vielleicht Horror-Trash, der in Suburbia die ausgesparte Heterogenität ersetzt, den wenn man diese nicht in der Realität findet, muss sie in der Fiktion gesucht werden oder sogar selber hergestellt werden. Es ist eine Kompensation, die sich im vorstädtischen Wohnzimmer erledigen lässt, und dadurch natürlich zu der Homogenität 'draußen' beiträgt, da somit diese reale konstruierte Welt damit verschont bleibt. Hier kann man auch eine real verankerte Heterotopie finden. Während das perfekte Bild des utopistischen Suburbs in der Realität erhalten bleibt, bildet sich im Fernsehgerät oder auf der Kinoleinwand die gegenteilige Dystopie, wo Psychopathen und Serienkiller hinter jeder Straßenecke lauern und die Gefahr einer Zombieinvasion ständig präsent ist. Bernice Murphy erklärt, dass „*Suburban gothic*“ mehr damit zu tun hat, „*how people chose to perceive this lifestyle than the reality of such neighbourhoods*.“<sup>280</sup> Gemäß dieser Behauptung und Foucault's Theorie von Heterotopie kann die reale Utopie nur wegen der fiktiven Dystopie existieren.

Horror, Trash und Horror-Trash befinden sich im ständigen Wandel. Mit den Veränderungen gesellschaftlicher Ängste, verschieben sich auch die Topoi zeitgenössischer Genrefilme. So kann man in den 2000er Jahren interpretatorisch einen Fokus auf die Post-9/11 Gesellschaft erkennen. Altmeister George Romero etwa zeichnete mit *Land of the Dead* (George A. Romero 2005) dementsprechend Bilder eines in ständiger Angst lebenden Überwachungsstaats. Ein weiterer Trend ist auf Festivals, die sich dem Horrorgenre verschrieben haben, zu erkennen. Hier wächst der Anteil an Filmen, die komplett unabhängig produziert wurden, aber Dank der Digitalfilm-Technik ästhetisch an die Qualitäten teurer *Major*-Produktionen heranreichen. Auch die Umwertungsprozesse

---

280 Murphy: *Suburban Gothic*. S. 5

im Trash-Segment verschieben sich ständig. Während zum Beispiel Ed Wood mittlerweile vom Trash zum Kult wurde, bedient man sich nun mehr der 1980er Jahre. So feiert sich etwa David Hasselhoff in *Piranha* und *Piranha 3DD* (*Piranha 2*, John Gulager 2012) als vormals erfolgreicher und mittlerweile gescheiterter Schauspieler und Musiker selbst, *The Taint* (Drew Bolduc 2010), ein Low-Budget-Horrorfilm bedient sich musikalisch an der Musik von *Kraftwerk* und Horror-Klassiker wie zum Beispiel *The Crazies* (*Crazies*, George A. Romero 1973) oder *The Texas Chainsaw Massacre* (*Blutgericht in Texas*, Tobe Hooper 1974) werden neu verfilmt.

Alte, als auch neue Horrorfilme stehen in filmwissenschaftlichen Diskursen oft neben Begriffen wie Retro, Kult, Camp und Trash. Es sind gebräuchliche Schlagwörter der heutigen Popkultur, die sich mehr denn je vergangenen Dingen widmet und sie in einem Umwertungsprozess einem neuen Wert zuteil werden lässt. Das lässt sich nicht nur an Filmen festmachen, sondern wird auch, wenn nicht sogar mehr, über Kleidungsstile, Architektur oder Musik transportiert. Die Reinszenierung von Vergangenen ist ein multimediales Phänomen geworden. Dazu genügt ein Blick in die Online-Videoplattform *Youtube*, deren User geradezu einer Nachahmungskultur fröhnen.

Horror-Trash wird, wie das Zombietum, nicht umzubringen sein. Menschen werden nicht aufhören Rezipiertes in neuen, eigenen Filmen umzusetzen. Und auch das amerikanische Suburbia wird es trotz Finanz-, Kredit- und Immobilienblase immer geben. Und falls nicht, wäre es ein ideales Objekt für eine Reinkarnation in Form eines Retro-, Kult-, Camp-, oder Trash-Artikels.

## I. Quellen

### Literaturverzeichnis:

Archer, John: *Architecture & Suburbia. From English Villa to American Dream House*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.

Badley, Linda: *Bringing It All Back Home. Horror Cinema and Video Culture*. In: Conrich, Ian (Hrsg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. London: Tauris, 2010.

Banash, David: *The Blair Witch Project. Technology, Repression, and the Evisceration of Mimesis*. In: Higley L., Sarah; Weinstock, Jeffrey [Hrsg.]: *Nothing That Is. Millennial Cinema and the Blair Witch Controversies*. Wayne: State University Press, 2002.

Beauregard, Robert A.: *When America became suburban*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

Bergermann, Ulrike; Winkler, Hartmut: *Vorwort*. In: Bergermann, Ulrike; Winkler, Hartmut (Hrsg.): *TV-Trash. The TV-Show I Love to hate*. Marburg: Schüren, 2000. S. 7-9.

Beuka, Robert A.: *SuburbiaNation. Reading Suburban Landscape in Twentieth-Century American Fiction and Film*. New York: Palgrave Macmillan, 2004.

Bourdieu, Pierre: *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press, 1984.

Brooks, Max: *The Zombie Survival Guide: Complete Protection from the Living Dead*. New York: Broadway, 2003.

Carroll, Noel: *Why Horror?* In: Janvovich, Mark (Hrsg.): *Horror. The Film Reader*. London: Routledge, 2002. S. 33-46.

Casper, Drew: *Postwar Hollywood. 1946 – 1962*. Oxford: Blackwell, 2007.

Cherry, Brigid: *Horror*. Routledge Film Guidebooks. Oxon: Routledge, 2009.

Chibnall, Steve: *Double Exposures: Observations on the Flesh and Blood Show*. In: Cartmell, Deborah; Hunter, I.Q.; Kaye, Heidi; Whelehan, Imelda (Hrsg.): *Trash Aesthetics. Popular Culture and its Audience*. Chicago: Pluto, 1997. S. 84-102.

Cleto, Fabio: *Introduction: Queering the Camp*. In: Cleto, Fabio (Hrsg.): *Camp: Queer Aesthetics and the Performing Subject. A Reader*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2002. S. 1-43.

Conrich, Ian: *Communitarism, film entrepreneurship, and the crusade of Troma Entertainment*. In: Holmlund, Chris; Wyatt, Justin (Hrsg.): *Contemporary American Independent Film. From the Margins to the Mainstream*. New York: Routledge, 2005. S. 107-122.

Conrich, Ian: *Seducing the Subject: Freddy Krueger, Popular Culture and the 'Nightmare on Elm Street'*. In: Cartmell, Deborah; Hunter, I.Q.; Kaye, Heidi; Whelehan, Imelda (Hrsg.): *Trash Aesthetics. Popular Culture and its Audience*. Chicago: Pluto, 1997. S. 118-131.

Dendle, Peter: *The Zombie Movie Encyclopedia*. Jefferson: McFarland, 2001.

Dillard, R. H. W.: *Night of the Living Dead. It's Not Like Just a Wind That's Passing Through*. In: Waller, Gregory A. (Hrsg.): *American Horrors. Essays on the Modern American Horror Film*. Chicago: University of Illinois Press, 1987. S. 14-29.

Drev, Tesa: *Verortungen des Unheimlichen in den Filmischen Darstellungen Suburbaner Räume der Gegenwart*. Universität Wien: Dipl. Arbeit, 2010.

Duany, Andres; Plater-Zyberk, Elizabeth; Speck, Jeff: *Suburban Nation. The Rise of Sprawl and The Decline of The American Dream*. New York: North Point Press, 2001.

Fiedler, Leslie A.: *Überquert die Grenze, schließt den Graben! Über die Postmoderne*. In:

Wittstock, Uwe: *Roman oder Leben. Postmodern in der deutschen Literatur*. Leipzig: Reclam, 1994. S. 14-39

Foucault, Michel: *Andere Räume*. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik; Essais*. Leipzig: Reclam, 1993. S. 34-46.

Fröhlich, Hellmut: *Das neue Bild der Stadt. Filmische Stadtbilder und alltägliche Raumvorstellungen im Dialog*. Stuttgart: Steiner, 2007.

Gagne, Paul: *The Zombies That Ate Pittsburgh: The Films of George A. Romero*. New York: Dodd, Mead & Co, 1987.

Gans, Herbert J.: *The Levittowners. Ways of Life and Politics in a New Suburban Community*. New York: Columbia University Press, 1982.

Giesen, Rolf: *Das neue Lexikon des Horrorfilms*. Berlin: Lexikon Imprint, 2002.

Giesen, Rolf: *Lexikon des Phantastischen Films. Band 2. Horror Science-Fiction Fantasy*. Berlin: Ullstein, 1984.

Gore, Chris: *The Ultimate Film Festival Survival Guide, 3<sup>rd</sup> Edition. The Essential Companion for Filmmakers and Festival-Goers*. New York: Lone Eagle, 2004.

Hall, Phil: *The Encyclopedia of Underground Movies. Films From the Fringes of Cinema*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2004.

Hickethier, Knut: *Fernsehen als urbanes Medium*. In: Henningsen, Bernd (Hrsg.): *Die inszenierte Stadt*. Berlin: Spitz, 2001. S. 157-176.

Humphries, Reynold: *The American Horror Film. An Introduction*. Edinburgh: University Press, 2002.

Hunter, Stephen: *Violent Screen. A Critic's 13 Years on the Front Lines of Movie Mayhem*. Baltimore: Bancroft, 1995.

- Jolliffe, Genevieve; Jones, Chris [Hrsg.]: *The Guerilla Film Makers Handbook*. New York: Continuum, 2004.
- Kaufman, Lloyd; Gunn, James: *All I need to Know about Filmmaking I Learned From The Toxic Avenger*. New York: Berkley, 1998.
- Kaye, Heidi; Hunter, I.Q.: *Introduction – Trash Aesthetics: Popular Culture and its Audience*. In: Cartmell, Deborah; Hunter, I.Q.; Kaye, Heidi; Whelehan, Imelda (Hrsg.): *Trash Aesthetics. Popular Culture and its Audience*. Chicago: Pluto, 1997. S. 1-13
- Keßler, Christian: *Das wilde Auge*. Meitinge: Corian, 1997.
- Kimminich, Eva: *Selbst(erfindung), Selbstgestaltung, Selbstbehauptung: Eine Kulturprogrammstörung?* In: Kimminich, Eva (Hrsg.): *Express Yourself! Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground*. Bielefeld: Transcript, 2007. S. 51-74
- Krisper, Bernhard: *Das filmische Vermächtnis einer auslaufenden Generation. Der prä-digitale private Amateurfilm in Theorie und Praxis*. Universität Wien: Dipl. Arbeit, 2010.
- Kuball, Michael: *Familienkino – Geschichte des Amateurfilms in Deutschland. 1900-1930. Band 1*. Reinbek: Rohwolt, 1979.
- Kulle, Daniel: *Ed Wood. Trash & Ironie*. Berlin: Bertz & Fischer, 2012.
- Maase, Kaspar: *Die Kinder der Massenkultur. Kontroversen um Schmutz und Schund seit dem Kaiserreich*. Frankfurt: Campus, 2012.
- Maddrey, Joseph: *Nightmares in Red, White and Blue. The Evolution of the American Horror Film*. Jefferson: McFarland, 2004.
- Mauriès, Patrick: *Second manifeste camp*. Paris: Seuil, 1979. Übersetzung aus dem Franz. von Fabio Cleto (1999)

- McBride, Joseph: *Steven Spielberg. A Biography*. New York: Simon & Schuster, 1997.
- McCarty, John: *The Sleaze Merchants. Adventures in Exploitation Filmmaking*. New York: St. Martin's Press, 1995.
- McFarland, James: *Profane Apokalypse. George A. Romeros 'Dawn of the Dead'*. In: Köhne, Julia; Kuschke, Ralph; Meteling, Arno (Hrsg.): *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*. Berlin: Bertz & Fischer, 2005. S. 29-46.
- Merritt, Greg: *Celluloid Mavericks. A History of American Independent Cinema*. New York: Thunder's Mouth Press, 2000.
- Murphy, Bernice M.: *The Suburban Gothic in American Popular Culture*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009.
- Neutert, Natias: *Begegnung mit einem Zombie. Auf den Spuren einer Legende*. In: *Süddeutsche Zeitung*. Nr. 53, 1994.
- Newman, Kim; Marriott, James: *Horror: Alle Meisterwerke des Grauens von Alien bis Zombie*. Wien: Tosa, 2006.
- Nohr, Rolf F.: *Virale Zombifizierung. 'Who's to say we're not all zombies'?* In: Fürst, Michael; Krautkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): *Untot. Zombie Film Theorie*. München: Belleville, 2011. S. 259-274.
- Ohne Name: *Einleitung*. In: Henningsen, Bernd (Hrsg.): *Die inszenierte Stadt*. Berlin: Spitz, 2001. S. 7-17.
- Parr, Rolf: *Kollektivsymbole als Medien der Stadtwahrnehmung*. In: Henningsen, Bernd (Hrsg.): *Die inszenierte Stadt*. Berlin: Spitz, 2001. S. 19-42.
- Pennauer, Julia: *Camp, Konzeptualismus und Retrokultur. Über die Subversion homogenisierender Identitätskonzepte in der alternativen Rockkultur*. Universität Wien: Dipl. Arbeit, 2010.

- Phillips, Kendall R.: *Projected Fears. Horror Films and American Culture*. Westport: Praeger, 2005.
- Rembiesa, David S.: *Stained Glass: Filmmaking in the Digital Revolution*. Michigan University: Master-Thesis, 2001.
- Ross, Andrew: *Uses of Camp*. In: Cleto, Fabio (Hrsg.): *Camp. Queer Aesthetics and the Performing Subject. A Reader*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2002. S. 308-329.
- Ross, Jonathan: *The Incredibly Strange Film Book: An Alternative History of Cinema*. New York: Simon and Schuster, 1995.
- Russell, Jamie: *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*. Surrey: FAB Press, 2005.
- Scanlan, John: *On Garbage*. London: Reaktion, 2005.
- Schätz, Joachim: *Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm*. In: Fürst, Michael; Krautkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): *Untot. Zombie Film Theorie*. München: Belleville, 2011. S. 45-64.
- Sconce, Jeffrey: *'Trashing' the Academy. Taste, Excess and an Emerging Politics of Cinematic Style*. In: Conrich, Ian (Hrsg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. London: Tauris, 2010. S. 103-124.
- Seeßlen, Georg; Jung, Fernand: *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*. Marburg: Schüren, 2006.
- Smith, David Marshall: *Where the grass is greener. Living in an Unequal World*. Middlesex: Penguin, 1979.
- Sontag, Susan: *Notes on 'Camp'*. In: Cleto, Fabio (Hrsg.): *Camp: Queer Aesthetics and the Performing Subject. A Reader*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2002. S. 53-65.

- Stiglegger, Marcus: *Exploitationfilm*. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam, 2007. S. 182-183.
- Strasser, Susan: *Waste and Want. A Social History of Trash*. New York: Henry Holt, 1999.
- Stresau, Nobert: *Der Horrorfilm. Von Dracula zum Zombie-Schocker*. München: Heyne, 1995.
- Stutterheim, Kerstin: *Vorspann. Postmodernes Kino – Ein Umriss*. In: Stutterheim, Kerstin (Hrsg.): *Studien zum postmodernen Kino. David Lynchs 'Inland Empire' und Bennett Millers 'Capote'*. Frankfurt: Peter Lang, 2011.
- Thrower, Stephen: *Nightmare USA. The Untold Story of the Exploitation Independents*. Surrey: FAB Press, 2007.
- Tudor, Andrew: *Why Horror? The Particular Pleasures of a Popular Genre*. In: *Cultural Studies*. 11/3, 1997. S. 443-463.
- Vale, V.; Juno, Andrea (Hrsg.): *Re/Search #10. Incredibly Strange Films*. San Francisco: Re/Search, 1986.
- Waller, Gregory A.: *The Living and the Undead. From Stoker's Dracula to Romero's Dawn of the Dead*. Urbana: University of Illinois Press, 1986.
- Watson, Paul: *There's No Accounting for Taste: Exploitation Cinema and the Limits of Film Theory*. In: In: Cartmell, Deborah; Hunter, I.Q.; Kaye, Heidi; Whelehan, Imelda (Hrsg.): *Trash Aesthetics. Popular Culture and its Audience*. Chicago: Pluto, 1997. S. 66-83
- Wells, Paul: *The Horror Genre. From Beelzebub to Blair Witch*. London: Wallflower, 2000.
- Williams, Tony: *The Cinema of George A. Romero. Knight of the Living Dead*. London: Wallflower, 2003.
- Wischmann, Antje: *Vor-Schriften der Peripherie. Überlegungen zur skandinavischen Vorstadtliteratur nach 1955*. In: Henningsen, Bernd (Hrsg.): *Die inszenierte Stadt*.

Berlin: Spitz, 2001. S. 123-142.

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

#### Online-Quellen:

Bohush, Peter: *DVDs: A Master Class in Movie Making*. In: *NewEnglandFilm*, 2001. URL: <http://newenglandfilm.com/news/archives/01february/dvd.htm> (14.12.2012)

DeGeorge, Gail: *Video Venture: Taking Charge of Blockbuster*. In: *Bloomberg Businessweek*, 1995. [Online-Archiv] URL: <http://www.businessweek.com/chapter/chap0009.htm> (13.12.2012) [Anm.: Dieser Artikel ist ein Kapitel des Buches: DeGeorge, Gail: *The Making of a Blockbuster. How Wayne Huizenga Built a Sports and Entertainment Empire from Trash, Grit and Videotape*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 1995.]

Ebert, Roger: *Serial Mom*. In: *Chicago Sun-Times*, 15. April 1994. [Online-Archiv] URL: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19940415/REVIEWS/404150303/1023> (14.12.2012)

Hattenstone, Simon: *'They called me the Prince of Puke. Mother didn't like that. John Waters, the world's trashiest director talks to Simon Hattenstone*. In: *The Guardian*, 1999. [Online-Archiv] URL: <http://www.guardian.co.uk/film/1999/feb/03/features> (03.12.2012)

Ohne Name: *About Tromadance*. In: *TromaDance Film Festival*, 2012. URL: <http://www.tromadance.com/about.php> (13.01.2013)

Ohne Name: *Company Credits for 'Bad Taste'*. In: *Internet Movie Database*, 2012. URL: <http://www.imdb.com/title/tt0092610/companycredits> (02.05.2012)

Ohne Name: *Super 8mm Film History*. In: *Kodak. Cinema & Television Products*. URL:

<http://web.archive.org/web/20071112095846/http://www.kodak.com/US/en/motion/s8mm/history.jhtml> (12.11.2012)

Roehl, Richard: *Circulating Libraries and Video Rental Stores*. In: *First Monday. Peer-Reviewed Journal on the Internet*, 2001. URL: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/rt/prINTERfriendly/854/763> (22.12.2012)

Von Busack, Richard: *The Value of Shock. The trash aesthetic of 'Pink Flamingos' cult director John Waters has inspired a generation of revolutionary bad taste*. In: *Metro*, 1997. [Online-Archiv] URL: <http://www.metroactive.com/papers/metro/04.24.97/pink-flamingos-9717.html> (02.12.12)

#### Filmverzeichnis:

*A Nightmare on Elm Street (Nightmare – Mörderische Träume*, Wes Craven 1984, DVD, Warner Home Video 2002)

*Dawn of the Dead (Zombie*, George A. Romero 1978, DVD [Special Uncut Edition], Astro 2001)

*Dawn of the Dead* (Zack Snyder 2004, DVD [Director's Cut], Universal 2005)

*Ed Wood* (Tim Burton 1994, DVD [Special-Edition], Touchstone Home Video 2003)

*John Waters. Pope of Trash*. (Ohne Name 1992, TV-Beitrag [Wiederausstrahlung] In: ORF2. Kulturmontag, 21.05.2012)

*Night of the Living Dead (Die Nacht der Lebenden Toten*, George A. Romero 1968, DVD [UNCUT-Version], KSM 2004)

*Pink Flamingos* (John Waters 1972, DVD, New Line Home Entertainment 2004)

*Serial Mom* (*Warum lässt Mama das Morden nicht?*, John Waters 1994, DVD [Collector's Edition], Focus Features 2008)

*SubUrbia* (*SubUrbia – Sixpacks, Sex + Supermarkets*, Richard Linklater 1996, VHS, AVU 1999)

*The Birds* (*Die Vögel*, Alfred Hitchcock 1963, DVD [Alfred Hitchcock Collection], Universal 2006)

*The End of Suburbia: Oil Depletion and the Collapse of the American Dream*. (Gregory Greene 2004, Online-Stream, Amazon 2012)

*The Simpsons* (*Die Simpsons*, Matt Groening 1989-, DVD, 20<sup>th</sup> Century Fox, Staffel 4 Episode 5: *Treehouse of Horror 3*)

*The Toxic Avenger* (*Atomic Hero*, Lloyd Kaufman 1985, DVD [The Unrated Director's Cut], Troma 1998)

*The Walking Dead* (Frank Darabont 2010-, On-Demand, AMC, Staffel 3 Episode 5: *Say the Word*)

#### Abbildungsverzeichnis:

**Abb. 1:** Auchmull Street, Henderson, Nevada. Foto: Screenshot vom 02.01.2013. Quelle: *Google Earth*.

**Abb. 2:** Levittown, New York. Foto: Joe Scherschel 1947, für *LIFE*. Quelle: <http://125.pratt.edu/gallery/artist/sierks>

**Abb. 3:** *The Adventures of Ozzie and Harriet* Pressefoto. Foto: ABC TV 1952. Quelle: [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Adv\\_of\\_Ozzie\\_and\\_Harriet\\_Nelson\\_Family\\_1952.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Adv_of_Ozzie_and_Harriet_Nelson_Family_1952.jpg)

**Abb. 4:** *White Zombie*. Foto: Screenshot. Quelle: *White Zombie* (Victor Halperin 1932, Online-Stream, Amazon 2012)

**Abb. 5:** *The Birds*. Foto: Screenshot. Quelle: *The Birds* (*Die Vögel*, Alfred Hitchcock 1963, DVD [Alfred Hitchcock Collection], Universal 2006)

**Abb. 6:** *Night of the Living Dead*. Foto: Screenshot. Quelle: *Night of the Living Dead* (*Die Nacht der Lebenden Toten*, George A. Romero 1968, DVD [UNCUT-Version], KSM 2004)

**Abb. 7-13:** *Dawn of the Dead*. Foto: Screenshot. Quelle: *Dawn of the Dead* (*Zombie*, George A. Romero 1978, DVD [Special Uncut Edition], Astro 2001)

**Abb. 14-17:** *Dawn of the Dead* (2004). Foto: Screenshot. Quelle: *Dawn of the Dead* (Zack Snyder 2004, DVD [Director's Cut], Universal 2005)

**Abb. 18:** *A Nightmare on Elm Street*. Foto: Screenshot. Quelle: *A Nightmare on Elm Street* (*Nightmare – Mörderische Träume*, Wes Craven 1984, DVD, Warner Home Video 2002)

**Abb. 19:** *Minolta Video Camera, Recorder and Tuner*. Foto: Mark. D. Martin 2012, *Camera Museum*. Quelle: <http://www.mrmartinweb.com/images/camera/movie/minoltavideo.jpg>

**Abb. 20:** *SubUrbia*. Foto: Screenshot. Quelle: *SubUrbia* (*SubUrbia – Sixpacks, Sex + Supermarkets*, Richard Linklater 1996, On-Demand, Netflix 2012)

**Abb. 21-23:** *The Toxic Avenger*. Foto: Screenshot. Quelle: *The Toxic Avenger* (*Atomic Hero*, Lloyd Kaufman 1985, DVD [The Unrated Director's Cut], Troma 1998)

**Abb. 24:** *Serial Mom*. Foto: Screenshot. Quelle: *Serial Mom* (*Warum lässt Mama das Morden nicht?*, John Waters 1994, DVD [Collector's Edition], Focus Features 2008)

**Abb. 25-26:** *Pink Flamingos*. Foto: Screenshot. Quelle: *Pink Flamingos* (John Waters 1972, DVD, New Line Home Entertainment 2004)

## II. Abstract

'Horror-Trash in Suburbia' ist eine Untersuchung der filmischen Darstellung der Vorstadt im US-amerikanischen Horrorfilm. Die Arbeit umfasst die Untersuchung Suburbias in der Realität und ihre Darstellung in der Fiktion des Horrorfilms und Horror-Trash.

Das Hauptaugenmerk liegt dabei einerseits auf den ersten beiden Filmen von George A. Romero, die Zombies als Antagonisten etablieren. *Night of the Living Dead* und *Dawn of the Dead* werden zum Anlass genommen, den Horror in der Mitte der Gesellschaft in Filmen nach 1960 zu suchen und darüber hinaus eine Verbindung zu anderen Filmen, die die amerikanische Mittelschicht der Suburbs innerhalb der Narration angreifen, herzustellen. Dem Phänomen Trash wird sich über das Wort 'Müll' genähert, um es in seiner Redundanz besser verstehen zu können. Das Publikum, das sich über technische Weiterentwicklungen und veränderte Rezeptionsgewohnheiten einer Selbstermächtigung unterzieht, bekommt einen wichtigen Stellenwert. Als exemplarische Darlegung von Horror-Trash in Suburbia fungieren die Werke rund um die Produktionsfirma Troma Entertainment und von John Waters, die ihre Verankerung in Suburbia und den Hang zur Selbstermächtigung über Obszönitäten teilen.

### **III. Dank**

An erster Stelle danke ich meinen Eltern, Brigitte Zeindlinger und Rudolf Zeindlinger, für die jahrelange unermüdliche Unterstützung, die dieses Studium erst möglich gemacht hat.

Für das ausgiebige Korrekturlesen bedanke ich mich vor allem bei Eva Strasser und weiters bei Philipp Polanski, sowie ebenfalls bei meinen Eltern.

Für die Aufmunterungen, den Beistand und die Unterstützungen bedanke ich mich bei Philipp Polanski.

Für Tipps, Inspirationen, die Unterstützung und die Begleitung bedanke ich mich bei meinem Betreuer Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.

#### **IV. Zum Verfasser**

Michael Zeindlinger,  
geboren am 15. Oktober 1984 in Steyr.  
Wohnhaft in Wien.

Schulbildung:  
Volksschule Sierninghofen  
AHS Steyr Werndlpark – Matura 2004

Studium:  
2005 – 2006 Studium der Betriebswirtschaftslehre (Universität Wien)  
2005 – 2013 Studium der Theater-, Film und Medienwissenschaft (Universität Wien)

Kontakt: michael.zeindlinger@gmail.com