



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Lebende Tote.
Zombies und ihr schreckenerregendes Potential in der
Mainstream-Kinokultur“

Verfasser

Alexander Gruber

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Ao. Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl

Danksagung

Diese Arbeit widme ich meinen Eltern. Als Dank an meinen Vater, der mir unendliches Vertrauen schenkte, auch wenn es sicher nicht immer leicht war. Meiner Mutter, die mich mein Leben lang bei all meinen Vorhaben unterstützte und bedingungslos hinter mir steht.

Ein großer Dank gebührt auch meinem Betreuer, Prof. Dr. Köppl, der die Hoffnung an mich und meine wissenschaftliche Kompetenz auch nach drei Jahren noch nicht aufgegeben hat. Ich hoffe, unsere Gespräche über die Untoten haben ihm nicht den letzten, lebenden Nerv gekostet.

Dank an meine ältere Schwester, für ihre Geduld, ihre Akzeptanz und die unschätzbare Hilfestellung, die sie mir in psychologischer Hinsicht zu meinem Thema gegeben hat.

Tommy und Stone sei besonders gedankt dafür, dass sie mich durch alle Höhen und Tiefen in meinem Leben begleitet haben und dass unsere 20-jährige Freundschaft noch immer so intensiv besteht.

Vielen Dank an Claudia für die Unterstützung während des Schreibens und die persönliche Stütze, die sie mir immer war. Durch sie habe ich neuen Mut gefasst und die Kraft, die Arbeit fertig zu stellen.

Einen besonderen Dank möchte ich dem Kernteam von .lowfidelity-heavy industries aussprechen. Meine Freunde und Partner haben mich auf meinem Weg zum Abschluss immer unterstützt, auch wenn ich dadurch weniger Zeit für die Arbeit hatte.

Ingo, Dani, Tomz, Pete danke dafür, dass wir das tun können, was wir tun und es als Freunde machen. Irgendwas mit Medien. ;)

Danke Jana für das Lektorat und die aufmunternden Worte, die mich durch die letzte Phase vor der Abgabe begleitet haben.

Danke an Kev. For being my doctor.

Mögen wir alle vom Untod verschont bleiben...

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	6
2. Einleitung	7
3. Die Angst und ihr Ursprung im Menschen.....	10
3.1. Das Heimliche und Unheimliche.....	11
3.2. Angst oder Furcht	12
3.3. Ernst Jentsch – Zur Psychologie des Unheimlichen	15
3.4. Sigmund Freud	18
4. The Uncanny Valley.....	24
4.1. Was ist das <i>Unheimliche Tal</i> ? - Masahiro Mori, Sigmund Freud, Ernst Jentsch und das Unheimliche.....	24
4.2. Das Uncanny Valley und die Untoten.....	31
5. Anthropologischer Hintergrund des Zombies: Vodoun und Tetrodotoxin.....	33
5.1. Vodoun - Eine kreolische Religion prägt die Populärkultur	34
5.1.1. Ursprung und Begrifflichkeit des Wortes <i>Zombie</i>	34
5.1.2. Vodoun - Das Ritual, der Glaube und die Tradition.....	37
5.1.3. Drei dokumentierte Fälle scheinbarer Zombiefizierung - Natagette Joseph, Francina Illeus und Clairvius Narcisse	40
5.1.4. Das geheime Zombiegift - Kugelfisch und Tetrodotoxin	44
5.2. Zombies im Film	48
5.2.1. Anatomie und Sozialverhalten der „klassischen“ Film-Zombies.....	49
5.3. Der Zombiefilm im Zeitraffer (1932-1965)	52
5.3.1. Die Geburtsstunde der Untoten	52
5.3.2. Die (Un-)Toten klagen an	55
5.4. Das „goldene Zeitalter“ des Zombiefilms (1966-1978)	57
5.4.1. Licht am Ende des Tunnels - George A. Romero und seine Erfolgsgeschichte.....	58

6. Angstlust – Ein Erklärungsversuch.....	65
6.1. Der Tod - Die Angst vor dem Ende des Seins.....	67
6.2. Exkurs: Personale Identität und moralisches Bewusstsein beim Zombie	70
6.3. Die Körperlichkeit und der Tod	76
6.4. Ekel und Horror	83
6.5. Der Doppelgänger des Lebens.....	86
 7. Zusammenfassung.....	 89
 8. Quellenverzeichnis.....	 91
 9. Abstract.....	 102
 10. Curriculum Vitae.....	 103

Allgemeine Hinweise:

Auf eine durchgehende genderkorrekte Schreibweise wurde einzig und allein aus Gründen der besseren Lesbarkeit verzichtet.

Zitate wurden in der vorgefundenen Form und den damals, gültigen Regeln der Rechtschreibung und Grammatik übernommen und nicht an eine neue Rechtschreibung angepasst.

Abbildungsverzeichnis

Hinweis:

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Abbildung 1: Uncanny Valley, MacDorman, 2006.	25
Abbildung 2: Beispiel-Stimuli Experiment 2, links: Vermischung menschliche und tierische Wesenszüge; rechts: Vermischung menschliche Wesenszüge und asymmetrische Proportionen. Burleigh, 2012. S 11	27
Abbildung 3: <i>The Polar Express</i> , R: Robert Zemeckis, USA 2004. 00:17:48	29
Abbildung 4: <i>Uncanny Valley</i> , Mori, 2010.....	32
Abbildung 5: Francina Illeus ("Ti Femme"), Davis: <i>Passage of Darkness</i> . S 76.....	41
Abbildung 6: Clairvius Narcisse bei seinem eigenen Grab.....	42
Abbildung 7: Darstellung eines Zombies in <i>White Zombie</i> , R: Victor Halperin, USA 1932.	53
Abbildung 8: <i>Day of the Dead</i> , R: George A. Romero, USA 1985. 01:32:02	77
Abbildung 9: <i>Braindead</i> , R: Peter Jackson, Neuseeland 1992. 01:15:22.....	82
Abbildung 10: <i>The Thing</i> (dt. <i>Das Ding aus einer anderen Welt</i>), R: John Carpenter, USA 1982. 01:15:20 – 01:15:41	83

1. Vorwort

Jedes Kind kennt die Angst, wenn der Baum vor dem Kinderzimmerfenster in der Nacht plötzlich die Gestalt eines Monsters annimmt, wenn die Bilder des Horrorfilms sich in die Netzhaut „eingebrannt“ haben und wiederkommen, sobald man die Augen schließt. Auch die Erwachsenen können sich an diese Angst aus ihrer Kindheit erinnern. Jede Generation hat ihre eigenen Schreckgespenster und Monster, die sie das Fürchten lehrt. Die unheimlichen Gestalten meiner Kindheit waren unter anderen Skeletor, Pennywise, Chucky und Fred Kruger. Schon immer hat mich das Grauen, das sie verkörpern, fasziniert, obwohl ich wusste, dass es mir wieder eine schlaflose Nacht bescheren würde. Ich konnte bei Horrorfilmen weder hinsehen noch wegsehen und bin dadurch „Opfer“ der Angstlust geworden. Damals konnte ich ihre schreckenerregende Wirkung nicht zuordnen. Plötzlich waren die Spielzeuge und Kuscheltiere im Kinderzimmer potentielle Chuckys und die Winde vorm Fenster konnten die Messer von Freddy sein, die über die Scheibe kratzen. Horror war immer ein Begriff meines täglichen Sprachgebrauchs, doch was sich unter der Gänsehaut abspielt, war mir nicht bewusst. Auch wenn sich die Sehgewohnheiten mit dem Alter ändern, hat sich die Faszination an und die Frage nach dem Ursprung der Angst nicht gelegt. Die nachfolgenden Seiten sollen eine Geschichte erzählen, wie der Zombie zu dem wurde, was er ist und warum wir Angst vor dieser Figur des Schreckens haben.

2. Einleitung

„In der Hölle ist kein Platz mehr, hat früher immer mein Großvater erzählt. Schon mal was von Macumba gehört oder Voodoo? Mein Großvater war ein Priester in Trinidad. Er pflegte zu sagen: 'Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten auf die Erde.'“¹

Obiges Motto stammt von der deutschen Punkband „die Ärzte“ auf ihrem Album *Geräusch*. Der Zombie als Figur des Schreckens und der todbringenden Apokalypse hat längst die Populärkultur erreicht. Egal ob Literatur, Musik-, Film-, Computerspiel- oder Spielzeugindustrie, die Untoten sind schon seit einigen Jahrzehnten in die „Hall of Fame“ der Mainstream-Kultur aufgestiegen. Dort teilen sie sich ihren zweifelhaften Ruhm der Superbösewichte mit Vampiren, Werwölfen und anderen Monstrositäten der Unterhaltungsindustrie.

Woher kommt die Figur des Zombies, die aus der Mainstream-Kultur der Moderne nicht mehr wegzudenken ist?

Die Forschungsarbeit des Ethnobotanikers Wade Davis² bietet die notwendigen Hintergrundinformationen zum Mythos des Untoten und bescheinigt ihm seine Herkunft aus den traditionellen Riten des haitianischen Voodoo.

Was ist Angst, Horror, thrill, suspense, das Unheimliche? Und woher kommen diese Gefühlszustände, wenn wir die untoten Wanderer auf der Leinwand sehen?

Ich möchte mich in meiner Arbeit mit der kulturhistorischen Entstehung dieser Figur beschäftigen und die Ursachen, warum der lebende Tote solch schreckenerregendes Potential hat, erörtern. Der Begriff des Grauens und der Angst ist ausgesprochen vielseitig und bietet mehrere Zugänge und Interpretationsmöglichkeiten, die sich auf die Figur des Zombies anwenden lassen.

Es mag auf der Hand liegen, dass ein wiederauferstandener Toter einem Zuschauer im Kino Angst einjagt, aber die Ursache für diese Angst ist viel stärker mit einem Gefühl der Vertrautheit verbunden, als man glauben möchte. So erscheint uns die Wiederbelebung der Toten im Horrorfilm unheimlich, während andere „Wiederkehrer“ ganz und gar positiv

¹ Vgl.: Die Ärzte: „Anti-Zombie“, Album: *Geräusch*, Audio-CD, Label: Hot Action Records, Deutschland 2003.

² Davis, E. Wade: *Passage of Darkness - The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, University of North Carolina Press, North Carolina 1988.

assoziiert werden. Warum beschleicht uns also kein unheimliches Gefühl, wenn „[...] z.B. *Schneewittchen die Augen wieder aufschlägt?*“³

Das Grauen entspringt unserer Phantasie, unserem Traum und bricht in unser alltägliches Leben ein, wie Fred Kruger, wenn er die Grenze zwischen Traumwelt und Wirklichkeit überschreitet.

*„Horror ist, unter anderem, ein Umweg zu den Wünschen, der durch das Unterreich von Grauen und Ekel führt; durch das Reich des Verbotenen.“*⁴

Ein grundlegendes Element wird Sigmund Freuds Arbeit über das Unheimliche sein. Freud bietet mit seinem umsichtigen, psychoanalytischen Blick eine Vielzahl an Ansätzen, die wir für das moderne Horror-Genre gebrauchen können.

Der Horrorfilm, im Speziellen der Zombiefilm wird oft als ein Genre betrachtet, das für Gewalt- und Horrorfreaks reserviert ist. Ich möchte, wie es schon viele vor mir getan haben, den Zombiefilm als ein ernst zu nehmendes Genre hervorheben und die Inhalte, die unter der Hülle aus Verwesung, Eingeweiden und Kunstblut stecken, etwas genauer analysieren.

Warum gehen wir überhaupt ins Kino und setzen uns freiwillig diesem Horror aus?

Eigentlich wollen wir Situationen, in denen wir bedroht werden oder uns fürchten, vermeiden. Zum Selbstschutz führt der vernünftige, gesunde Mensch ein Leben voller Pläne, schließt Versicherungen ab, bewertet Autos anhand ihrer Sicherheitsmerkmale und geht zur Psychotherapie wegen Angststörungen oder Depressionen. Manchmal bricht dieser Mensch aber aus der Konvention der Vernunft und Sicherheit aus und setzt sich dem Horror freiwillig aus.

Das schreckenerregende Potential dieses Genres entfaltete sich aber schon lange bevor das bewegte Bild über die ersten Kinoleinwände flackerte. Die menschliche Basisemotion des Ekels⁵ und die triebhaften Abwehrsysteme der Furcht beim Säugetier bilden mitunter eine Grundlage für die Auseinandersetzung mit dem Horror.

Der philosophische Zugang zum eigenen Tod, dem Tod des Anderen und dem Sterben hat – meines Erachtens – einen ebenso legitimen Platz, wenn wir uns mit dem Phänomen

³ Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 460 von 767

⁴ Seeßlen, Georg: *Horror – Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Schüren, Marburg 2006. S 17

⁵ Vgl.: Miener, Sandra: *Die Basisemotion Ekel: Untersuchungen zum Zusammenhang zwischen Gefühl und Ausdruck*, Dissertation, Universität Bielefeld 2007.

des untoten Wiedergängers beschäftigen, wie die Frage nach den moralischen Grundsätzen von Gut und Böse.⁶

Mit Hilfe eines kurzen Exkurses in die Robotik und den Animationsfilm soll die vielfältige Anwendbarkeit des Unheimlichen demonstriert werden. Ein humanoider Roboter oder der Animationsfilm *The Polar Express*⁷ (2004) ähnelt einem Zombiefilm mehr, als man es annehmen möchte.

Ich werde Ausschnitte aus dem Thema des *Uncanny Valley* (unheimliches Tal)⁸ in Zusammenhang mit Freuds Angst-Motiv des Doppelgängers einbinden und diese in einen filmwissenschaftlichen Kontext zum Subgenre des Horrors – dem Zombiefilm – stellen.

Unsere wissenschaftliche Reise führt uns von Sigmund Freuds Theorie des Unheimlichen über die Basisemotionen, die psychopathologischen Angsterscheinungen, die philosophische Todeserfahrung und personale Identität bis hin zum Körper-Horror und der damit verbundenen Schaulust.

⁶ Vgl.: Wiplinger, Fridolin: *Der Personal verstandene Tod – Todeserfahrung als Selbsterfahrung*, Karl Alber Freiburg, München 1970. auch Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010.

⁷ *The Polar Express* (dt. *Der Polarexpress*), R: Robert Zemeckis, USA 2004.

⁸ Vgl.: MacDorman, Karl F.: *Subjective Ratings of Robot Video Clips for Human Likeness, Familiarity, and Eeriness: An Exploration of the Uncanny Valley*, Indiana University.

3. Die Angst und ihr Ursprung im Menschen

Die einen haben Höhenangst, wenn sie einen hohen Turm besteigen, andere springen in ihrer Freizeit von genau diesem Turm hinunter und sind nur mit einem dünnen Gummiseil gesichert. Dieses Beispiel vom Bungee-Springen zeigt, wie nahe Angst und Lust beieinander liegen und wie verschieden sie definiert werden können. Die Manifestationen der Angst und ihre Auslöser sind unterschiedlich und von evolutionären, biologischen und individuellen Faktoren abhängig.

Der amerikanische Psychologe und Erfinder des *State-Trait Anxiety Inventory* (STAI), Charles Spielberger, befasst sich in seinem Buch *Streß und Angst – Risiko unserer Zeit* mit der Angst als psychologischem Grundsystem. Das *State-Trait Angst Inventar* ist ein Fragebogenverfahren, das mit Hilfe von 20 Fragen und einer 4-stufigen Antwortskala Angst als Zustand und Angst als Eigenschaft genau überprüfbar macht.⁹

„Angst schließt Anspannung, Nervosität, Furcht und Sorge ein. Angst prägt unser heutiges Leben in starkem Maße; Angst ist Gegenstand der Literatur, der Kunst, der Religion und sie zeigt sich auch in vielen anderen Lebensbereichen.“¹⁰

Ein anderer Lebensbereich wäre zum Beispiel das Kino. Wenn die Figuren in Horrorfilmen durch die Bedrohung der Monster mit allen klassischen Anzeichen der Angst reagieren, zeigen sie dem Zuschauer ein Spiegelbild seiner selbst.

„Since horrific creatures are so physically repulsive, they often provoke nausea in the characters who discover them. [...] the character's affective reaction to the monstrous in horror stories is not merely a matter of fear.“¹¹

Der Horrorfilm spricht beim Zuschauer drei fundamentale Ängste an und als solche werden sie laut Georg Seeßlen auch erfahren:

1. „als Ängste, die in der Überlieferung, der sich fortzeugenden Mythologie und Dämonologie der Kultur begründet sind. Wir haben Angst vor bestimmten Tieren, die es, zumindest bei uns, gar nicht mehr gibt, oder von denen die moderne Wissenschaft längst erklärt hat, dass sie nicht wirklich gefährlich für den Menschen sind (wie der Wolf),

⁹ Vgl.: Spielberger, Charles: *Streß und Angst*, Beltz Verlag, Weinheim und Basel 1980. S 92ff.

¹⁰ Ebenda. S 9

¹¹ Carroll, Noel: *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York 1990. S 32

[2.] als Ängste, die vom Kindesalter an unsere Wahrnehmungen in mal mehr mal weniger ausgeprägter Form begleiten, die Angst vor dem Unbekannten, die Angst vor der Dunkelheit, die Angst vor der Einsamkeit und der unterbrochenen Kommunikation, die Angst vor dem Abgründigen und dem Zweifelhafte,

[3.] als Ängste, die aus einer allgemeinen Symbolsprache kommen, und die sich auf zwei Ur-Zeichen reduzieren ließen, auf das phallische (die Klauen, die Vampirzähne) und auf das vaginale (das Versinken in den Geburtskanälen des Genres und in den Kellerlöchern der verhexten Häuser).¹²

3.1. Das Heimliche und Unheimliche

„Das Unheimliche verbindet in seiner Wahrnehmung Ästhetisches mit Psychologischem und ist infolgedessen ein Produkt der Phantasie.“¹³

Die theoretische Auseinandersetzung mit dem Unheimlichen, der Furcht und der Angst (adj.: grauenhaft, ungeheuer) gibt es schon seit dem 16. und 17. Jahrhundert – zu einer Zeit, als Erzählungen über Werwölfe, Hexen und Geister populär wurden. Im 18. Jahrhundert wird der Begriff vermehrt in Bezug auf das Gefühlsleben eingesetzt. Sigmund Freud, als Kenner der menschlichen Seele, nimmt hierbei einen wichtigen Platz in der Psychologie ein, nachdem er 1919 in seinem Aufsatz *Das Unheimliche*¹⁴ versucht, diese Gefühlsregung in einen psychoanalytischen Zusammenhang zu bringen und auf wissenschaftlicher Ebene zu analysieren.

Bevor wir näher auf die Auslöser der Furcht und die verschiedenen Zugänge zu den Untoten eingehen, sollte zunächst Klarheit über die Terminologie geschaffen werden.

„Worum geht es, wenn wir von Angst sprechen?“ ist die Frage, auf die wir versuchen, eine Antwort zu finden.

¹² Seeßlen, Georg: *Horror – Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Schüren, Marburg 2006. S 31

¹³ Gläß, Katja: *Uncanny - Die vergessene Seite des Alltäglichen*, Fachhochschule Bielefeld, Fachbereich Gestaltung, Fotografie und Medien, Frankfurt 2007. S 13

¹⁴ Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222.

3.2. Angst oder Furcht

Charles Darwin behauptete im Zuge seiner Evolutionstheorie, dass Furcht eines der Grundgefühle des Menschen ist und eine Gemeinsamkeit zum Tier darstellt. In seinem Buch *Der Ausdruck der Gemütsbewegungen bei Mensch und Tier*¹⁵ (1872) beschreibt er Furcht als ein biologisches Konzept, das den Organismus stimuliert und mobilisiert, wenn sich das Lebewesen (sowohl Mensch als auch Tier) in einer bedrohlichen Situation befindet.

„Er [Darwin] beschrieb eine Reihe von typischen Manifestationen von Furcht, wie verstärktes Herzklopfen, Weitung der Pupillen, Sträuben der Haare, Mundtrockenheit, erhöhte Schweißabsonderung, einen ganz bestimmten Gesichtsausdruck und Veränderung in der Qualität der Stimme.“¹⁶

Diese Furchtreaktionen gibt es in verschiedener Intensität: „[...] von erhöhter Aufmerksamkeit und geringer Furcht (Aufschrecken) bis hin zu panischem Entsetzen.“¹⁷

Die Psychologie beschäftigt sich schon seit mehreren Jahrhunderten mit der Furcht, während die Angst erst im 19. Jahrhundert Platz in den psychologischen Disziplinen fand, weil sie lange Zeit als nur ein Aspekt der Furcht betrachtet wurde. Es war erneut Sigmund Freud, der als Erster eine terminologische Unterscheidung zwischen Angst und Furcht einführte. Obwohl Freud die Angst noch sehr allgemein definiert und sie anfangs noch einer unterdrückten sexuellen Anspannung zuschreibt, sind seine Untersuchungen Grundstein für die psychologische Auseinandersetzung mit der Angst in den folgenden Jahrzehnten.¹⁸ Freud revidiert seinen ersten theoretischen Ansatz einige Jahre später und bringt die Angst erstmals in Verbindung mit einer realen Bedrohung.

In der Philosophie wird seit Sören Kierkegaard eine klare Unterscheidung zwischen Furcht und Angst getroffen. Der dänische Philosoph und Theologe legte mit seinem Werk *Der Begriff der Angst* (1844) einen Grundstein für diese Thematik, die bis heute in vielen wissenschaftlichen Disziplinen umstritten ist.

¹⁵ Darwin, Charles: *Der Ausdruck der Gemütsbewegungen bei Mensch und Tier*, Eichborn, Frankfurt am Main 2000.

¹⁶ Spielberger, Charles: *Streß und Angst*, Beltz Verlag, Weinheim und Basel 1980. S 65

¹⁷ Ebenda.

¹⁸ Vgl.: Ebenda. S 68ff.

„Das ist die tiefe Heimlichkeit der Unschuld: sie ist zugleich Angst. Träumend spiegelt der Geist seine eigene Wirklichkeit hin, aber diese Wirklichkeit ist Nichts, aber dieses Nichts sieht die Unschuld fort und fort außerhalb ihrer. Angst ist eine Bestimmung des träumenden Geistes, und gehört als solche in die Psychologie.“¹⁹

Kierkegaard konstatiert, dass die Furcht auf eine bestimmte Gefahr (einen konkrete Bedrohung) gerichtet, während die Ursache für die Angst unbestimmt ist.²⁰

P.A. Russel beschreibt, dass es von psychologischer Sicht aus viele Stimuli gibt, die die Gefühlsregung der Furcht im Menschen als Schutzmechanismus aufkommen lässt.

„Many different objects, situations and events have been described as fear-evoking in man and other animals: darkness, heights, snakes and other creatures, strange objects, sudden noises, enclosed and open places, injury and pain are a few which spring to mind.“²¹

In der Psychopathologie existiert diese Trennung, wie sie Kierkegaard vorschlägt, nicht, denn hier werden weit mehr situative und individuelle Faktoren einbezogen, um zu beurteilen, um welchen Angstzustand es sich handelt. Es gibt verschiedene Modelle, die oftmals falsch mit dem Begriff „Angst“ etikettiert werden. Eine einheitliche Definition ist schwer zu treffen und weder in der Psychologie noch in der Philosophie zu finden. Ich werde mich an die Analysen von Marcus Wölk und seiner Arbeit *Die Polarität der Psyche*²² (2007) halten – er wiederum stützt sich auf die Angstanalysen von Heidegger und Kierkegaard.

Wölk stellt in seine Arbeit die Angst der Furcht gegenüber, bemerkt aber auch, dass diese Gemütszustände selten in reiner Form auftreten, sondern meist ineinander übergehen.

Für unsere Betrachtungen sind andere Angstphänomene und Angststörungen nicht relevant. Die Angst als menschliche Grunderfahrung in der Psychologie ist unterschiedlich definiert und findet vielseitige Interpretationen. Phobie, Schreck, Panik oder neurotische Angst sind nur einige Beispiele für mögliche Kategorisierungen des Schreckenerregenden. Für das Unheimliche und im Speziellen im Zusammenhang mit der Figur des Zombies sind die Begriffe „Reale Furcht“²³ und „Angst“ am besten geeignet, um die Gefühlswelt des Zuschauers zu beschreiben.

¹⁹ Kierkegaard, Sören: *Der Begriff der Angst*, Eugen Diederichs Verlag, Düsseldorf 1952. S 39f.

²⁰ Vgl.: Wölk, Marcus: *Die Polarität der Psyche – Angst und Furcht im Gegensatz*, Guido Pressler Verlag, Hürtgenwald 2007. S 12

²¹ Russel, P. A: „Fear-Evoking Stimuli“. In: Sluckin, Wladyslaw: *Fear in animals and man*, van Nostrand Reinhold, New York 1979. S 86

²² Wölk, Marcus: *Die Polarität der Psyche – Angst und Furcht im Gegensatz*, Guido Pressler Verlag, Hürtgenwald 2007.

²³ Vgl.: Ebenda. S 15

Furcht ist eine momentane, reale Bedrohung, die die eigene Unversehrtheit und das eigene Wohlbefinden des Subjekts gefährdet.

„Von realer Furcht wird gesprochen, wenn Gefahr und Furchterleben in einem sinnvollen, nachvollziehbaren Zusammenhang stehen, sich also das Furchterleben in unmittelbar verständlicher Weise aus einer real gegebenen Gefahr ableiten lässt.“²⁴

Das Wort „Gefahr“ beschreibt einen ausweglosen Zustand, in dem keine Flucht oder Abwehr möglich ist. Deshalb wird das Ausmaß der Furcht durch die Bewegungsfähigkeit des Subjekts in der jeweiligen Situation mitbestimmt. Je höher die Wahrscheinlichkeit ist, dass das Subjekt der Gefahr durch Flucht oder Abwehr entkommen kann, desto geringer ist die Furcht, die es verspürt.²⁵

Die Angst ist ein komplexeres Thema, das in seiner Gesamtheit nicht so leicht zu erfassen ist wie die Furcht.

Dazu Wölk:

„Analog zur Furcht wird im folgenden zunächst die Frage nach einem reinen Angstbegriff und damit dem Apriori der Angst nachgegangen. Der Begriff der reinen Angst als solcher tritt in der Literatur eher selten auf und wird darüber hinaus unterschiedlich verwendet. [...] Gustav Ernst Störing bezeichnet vitale und seelische Angst bei der endogenen Depression als reine Angst. Als Alternative zum Begriff der reinen Angst scheint häufiger Urangst (im Alltag etwa als Gegensatz zu Urvertrauen) verwendet zu werden.“²⁶

Das grundsätzliche Wesen der Angst steht meist im Zusammenhang mit dem Nichts.

„Die Angst offenbart das Nichts.“²⁷

Die Angst zerstört die Beziehung des Subjekts zu seinem Vertrauten in den eigenen Alltag und bringt das Unheimliche zum Vorschein. Die Dinge und somit das eigene Sein werden gleichgültig und das Subjekt wird von der Welt abgetrennt.

²⁴ Ebenda.

²⁵ Marcus Wölk verdeutlicht die Zusammenhänge zwischen Bewegungspotentials und Furchtobjekt anhand eines Beispiels sehr einleuchtend. Siehe dazu: Wölk, Marcus: Die Polarität der Psyche – Angst und Furcht im Gegensatz, Guido Pressler Verlag, Hürtgenwald 2007. S 16f.

²⁶ Ebenda. S 33

²⁷ Heidegger, Martin: *Was ist Metaphysik?*, 14. Auflage, Frankfurt am Main 1992. S 32

„Wir können nicht sagen, wovor einem unheimlich ist. Im Ganzen ist einem so. Alle Dinge und wir selbst versinken in eine Gleichgültigkeit.“²⁸

„Vielmehr wird durch beides [Gleichgültigkeit und Bedeutungslosigkeit] vermittelt, daß das betroffene Subjekt mit der Welt als ganzer nicht mehr verbunden ist, d.h. von der zuvor selbstverständlichen, mit subjektiven Bedeutsamkeiten ausgefüllten Welt in der Angst fundamental abgetrennt wird. [...] Und gerade dieses Abgetrennt werden ist [...] das Konstitutive der Angst als Erleben von unheimlicher Bedrohung.“²⁹

3.3. Ernst Jentsch – Zur Psychologie des Unheimlichen

Das Unheimliche.

Ernst Jentsch formuliert als erster diesen Begriff in seinem Artikel „Zur Psychologie des Unheimlichen“ in der *Psychiatrisch – Neurologischen Wochenschrift*³⁰ im Jahre 1906. Er beschreibt den Grund des Unheimlichen als eine Art psychische Unsicherheit und gibt ein recht einleuchtendes Beispiel wieder, dass die Angst von Kindern damit erklärt, dass sie auf Grund ihrer mangelnden Erfahrung schneller die Orientierung verlieren als Erwachsene.

„Es scheint dadurch wohl zweifellos ausgedrückt werden zu sollen, dass einer, dem etwas 'unheimlich' vorkommt, in der betreffenden Angelegenheit nicht recht 'zu Hause', nicht 'heimisch' ist, dass ihm die Sache fremd ist oder wenigstens so erscheint, kurzum, das Wort will nahe legen, dass mit dem Eindruck der Unheimlichkeit eines Dinges oder Vorkommnisses ein Mangel an Orientierung verknüpft ist.“³¹

Sowohl Freud als auch Jentsch schreiben das Unheimliche dem ästhetischen Gebiet des Angst-, Grauererregenden und Schreckhaften zu³² und leiten seinen Ursprung von „heimisch“, „zu Hause“, „vertraut“ ab. Das „Unheimliche“ konstatiert Sigmund Freud als das

²⁸ Ebenda.

²⁹ Wölk, Marcus: *Die Polarität der Psyche – Angst und Furcht im Gegensatz*, Guido Pressler Verlag, Hürtgenwald 2007. S 35

³⁰ Jentsch, Ernst: „Zur Psychologie des Unheimlichen“, In: *Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift*, 8, Nr. 22., 1906.

³¹ Ebenda. S 195

³² Vgl.: Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 18 von 767

Gegenteil von *heimisch*, *vertraut*, also alles Neue, Befremdliche und alles, was im Geheimen, im Verborgenen bleiben sollte.

„Das deutsche Wort ‚unheimlich‘ ist offenbar der Gegensatz zu heimlich, heimisch, vertraut und der Schluß liegt nahe, es sei etwas eben darum schreckhaft, weil es nicht bekannt und vertraut ist. Natürlich ist aber nicht alles schreckhaft, was neu und nicht vertraut ist; die Beziehung ist nicht umkehrbar. Man kann nur sagen, was neuartig ist, wird leicht schreckhaft und unheimlich; einiges Neuartige ist schreckhaft, durchaus nicht alles. Zum Neuen und Nichtvertrauten muß erst etwas hinzukommen, was es zum Unheimlichen macht.“³³

Bewunderung und Angst liegen oft dicht beieinander. Jentsch sieht einen engen Zusammenhang zwischen Misoneismus (Feindlichkeit gegenüber dem Neuen, Unbekannten, Fremden) und dem Unheimlichen. Abhängig vom kulturellen Wert, der mit dem erstaunenerregenden Phänomen verknüpft werden kann, formuliert Jentsch ein Beispiel von einem Fakir, der Feuer schluckt, auf glühenden Kohlen geht und auf Nagelbrettern liegt. Ein Inder, der mit diesen Praktiken aufwächst, wird einem Fakir und seinen Tätigkeiten einen kulturellen Wert und somit Bewunderung entgegenbringen können. Ein Europäer, der bei solchen Praktiken noch nie teilgenommen hat, wird ein gewisses Unbehagen empfinden. Dieser unheimliche Effekt

„[...] erklärt sich psychologisch aus der Rathlosigkeit rücksichtlich des Zustandekommens der Entstehungsbedingungen für die betreffende Leistung.“³⁴

Diese Orientierungslosigkeit kann sich auf verschiedene Arten auswirken und mehrere Ursachen haben. Nehmen wir als Beispiel ein gewohntes Ereignis, mit dem wir tagtäglich konfrontiert werden: der Sonnenaufgang. Niemand würde den Sonnenaufgang als unheimlich empfinden. Wir haben den Aufgang der Sonne schon oft gesehen und können ihn rational erklären, deshalb ruft dieses Naturphänomen keinen unheimlichen Effekt bei uns hervor.

Jentsch setzt diese emotionale Sicherheit, die wir aus unserer Vergangenheit erlangt haben, in Zusammenhang mit unseren Erfahrungen und stellt dem westlichen Menschen einen „Wilden“ gegenüber. Während dieser gelassen reagiert, schreckt jener vor einem Zug oder Dampfschiff zurück, weil er die Geräusche, Bewegungen und das Aussehen der Maschine nicht einordnen kann. Zug und Dampfschiff sind ihm unheimlich.

³³ Ebenda. Location: 40 von 767

³⁴ Ebenda. S197

Etwas diffiziler wird diese Orientierungslosigkeit, die bei Menschen hervorgerufen wird, wenn es darum geht die „Belebtheit“ eines Gegenstandes zu erkennen.

„Unter allen psychischen Unsicherheiten, die zur Entstehungsursache des Gefühls des Unheimlichen werden können, ist es ganz besonders eine, die eine ziemlich regelmässige, kräftige und sehr allgemeine Wirkung zu entfalten im Stande ist, nämlich der Zweifel an der Beseelung eines anscheinend lebendigen Wesens und umgekehrt darüber, ob ein lebloser Gegenstand nicht etwa beseelt sei, und zwar auch dann, wenn dieser Zweifel sich nur undeutlich im Bewusstsein bemerklich macht. Der Gefühlston hält so lange an, bis diese Zweifel behoben sind und macht dann sehr gewöhnlich einer anderen Gefühlsqualität Platz.“³⁵

Als Beispiel führt Jentsch eine Baumwurzel im Urwald an, deren Identität von ihrem Betrachter im ersten Moment nicht genau eingeordnet werden kann. Der leblose Gegenstand könnte ebenso eine Schlange sein und ruft einen gewissen Zweifel hervor, der als „unheimlicher Gemütszustand“ bezeichnet werden kann. Sobald der Betrachter die Situation aufgeklärt hat und die vermeintliche Baumwurzel als lebende Schlange identifiziert wird, weicht das unheimliche Gefühl der Furcht um die eigene Unversehrtheit. Wenn man dieses Beispiel aus dem Jahre 1906 in die 1980er Jahre transportiert, ist die Unsicherheit um die Beseeltheit eines Gegenstandes (in diesem Fall die Wurzel im Urwald) zu vergleichen mit der Unsicherheit, die sich entwickelt, wenn wir *Chucky – Die Mörderpuppe*³⁶ (1988) leblos in ihrer Verpackung liegen sehen. Aufgrund dieses Zweifels vermutet Jentsch, dass Tiere, die nicht an das Leben mit Menschen gewöhnt sind, zurückschrecken, wenn sie auf Menschen treffen. Er nennt dieses Prinzip das „Prinzip der Vogelscheuche“.

Jentsch versucht seine Theorie mit einem Beispiel zu untermauern und erklärt die unheimliche Unsicherheit über die Belebtheit eines Wesens oder Gegenstandes anhand von E.T.A. Hoffmanns Märchen *Der Sandmann*³⁷

„Freud zweifelt die Relevanz des von Jentsch als besonders wichtig für das Unheimliche hervorgehobenen Faktors der intellektuellen Unsicherheit an. Sowohl Jentsch als auch Freud versuchen die von Ihnen georteten Merkmale des Unheimlichen in einer als besonders unheimlich geltenden Erzählung E. T. A. Hoffmanns („Der Sandmann“) wieder zu finden. Dabei ist für Jentsch die Unsicherheit, ob ein Objekt belebt oder unbelebt ist, (in diesem Fall die Puppe „Olympia“), wichtig für die Wirkung des Unheimlichen in Hoffmanns Erzählung. Freud wiederum legt, indem er die Protagonisten der Erzählung analysiert, dar, warum dieses Motiv im Sandmann nicht als

³⁵ Jentsch, Ernst: „Zur Psychologie des Unheimlichen“, In: *Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift*, 8, Nr. 22., 1906. S197

³⁶ *Child's Play* (dt. *Chucky – Die Mörderpuppe*), R: Tom Holland, USA 1988.

³⁷ Vgl.: Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus, *Der Sandmann*, Reclam, Stuttgart 1986.

*unheimlich betrachtet werden kann. Auch wenn des Motiv des Zweifels an der Lebendigkeit in Hoffmanns Sandmann nicht das Unheimlichste an dieser Erzählung ist, möchte ich darauf hinweisen, dass Freuds Analyse nicht ausreicht, um Jentschs These von der Relevanz der intellektuellen Unsicherheit für die Empfindung des Unheimlichen generell zu widerlegen.*³⁸

3.4. Sigmund Freud

Sigmund Freud befindet Jentschs These über den Misoneismus als unzureichend, um die Eigenschaften des Unheimlichen zu charakterisieren. Also erweitert er Jentschs Zugang zum Fremden um den psychologischen Faktor des „wiederkehrenden Verdrängten“.³⁹

*„Das gänzlich Fremde und Unvertraute kann demnach nicht als Ursache für das Unheimliche angesehen werden, sondern nur etwas Vertrautes, das durch einen Prozess der Entfremdung zu einem Unvertrauten geworden ist. Dieser Entfremdungsprozess wird durch Verdrängung ausgelöst: Auf dem Weg der Verdrängung ist das ursprünglich Vertraute fremd geworden.*⁴⁰

Freud charakterisiert das Unheimliche durch seinen „verhüllten Charakter“.⁴¹ In diesem Merkmal sieht er auch den maßgeblichen Unterschied zum Schreckhaften. Es reicht für Freud nicht aus, dass etwas Neuartiges, Fremdes auf eine Person zukommt.

*„Zum Neuen und Nichtvertrauten muss erst etwas hinzukommen, was es zum Unheimlichen macht.*⁴²

Das Unheimliche wirkt beunruhigend und vertraut zugleich. Es ist etwas Fremdartiges, das im Unterbewusstsein mit etwas Vertrautem assoziiert wird und den Menschen dadurch in einen „psychischen Zwiespalt“ bringt.

³⁸ Vgl.: Gschmeidler, Marina: *Unheimlich überwältigend: Das Unheimliche als wesentliches Element der theatralen Zurschaustellung*, Diplomarbeit a. d. Universität Wien, Wien 2008. S 16

³⁹ Vgl.: Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 373 von 767

⁴⁰ Gschmeidler, Marina: *Unheimlich überwältigend: Das Unheimliche als wesentliches Element der theatralen Zurschaustellung*, Diplomarbeit a. d. Universität Wien, Wien 2008. S 14

⁴¹ Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 35 von 767

⁴² Ebenda. Location: 41 von 767

„Noch deutlicher tritt diese sonderbare Wirkung zu Tage, wenn nicht nur Nachahmungen der menschlichen Gestalt zur Wahrnehmung gelangen, sondern diese obendrein mit gewissen körperlichen oder seelischen Functionen vereint erscheinen. Hierher gehört der für viele so peinliche Eindruck, den die automatischen Figuren leicht hervorrufen. Man muss hier wieder diejenigen Fälle ausscheiden, in denen die Objecte sehr klein oder infolge täglichen Gebrauchs sehr bekannt sind. Eine Puppe, die selbstthätig die Augen schliesst und öffnet, ein keines automatisches Spielzeug wird keine nennenswerthe derartige Empfindung verursachen, dagegen geben z. B. die lebensgrossen Automaten, die complicirte Verrichtungen produciren [sic!], Trompete blasen, tanzen usw., sehr leicht ein Gefühl des Unbehagens. Je feiner der Mechanismus und je naturgetreuer die gestaltliche Nachbildung wird, um so stärker wird auch die besondere Wirkung zu Tage treten.“⁴³

Freud versucht in seiner Arbeit *Das Unheimliche* eine gültige Definition über den Ursprung dieses Gemütszustandes zu verfassen. Er beginnt seinen Aufsatz mit einer ausführlichen, etymologischen Untersuchung des Begriffes und verweist in diesem Zusammenhang auch auf die Problematik der Übersetzung des Wortes in andere Sprachen. Das Wort „heimlich“ und dessen verneinte Form beschreiben semantisch in keiner anderen Sprache die Bedeutung so zutreffend wie im Deutschen. Das Wort stammt aus dem Mittelhochdeutschen und bedeutet sowohl *heimlich*, *vertraut* als auch *geheim*, *versteckt*. Diese semantische Divergenz zeigt die Vielfältigkeit der Bedeutungen des Wortes „unheimlich“. So kann derselbe Wortstamm genau gegenteilige Bedeutungen besitzen.

„Laut Sanders Wörterbuch der deutschen Sprache von 1860 umfaßt das Wort ‚heimlich‘ zwei Vorstellungen, die vom Vertrauten, Behaglichen und die vom Versteckten, Verborgengehaltenen. Das Wort ‚unheimlich‘ ist nur als Gegensatz zu der Bedeutung ‚vertraut‘, ‚behaglich‘ gebräuchlich, wogegen es die tung ‚versteckt‘, ‚verborgen‘ eher mit dem Wort heimlich gemeinsam hat.“⁴⁴

Freud behandelt in weiterer Folge verschiedene Bereiche der Literatur und untersucht sie auf ihr unheimliches Potential. Als Beispiel aus der Literatur wendet er sich E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* zu. Obwohl es ein eher frühes Stück von Hoffmann ist, kann die Bedrohlichkeit, der der Leser ausgesetzt wird, nur selten von anderen Autoren übertroffen werden.

⁴³ Jentsch, Ernst: „Zur Psychologie des Unheimlichen“, In: *Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift*, 8, Nr. 22., 1906. S 203

⁴⁴ Gläß, Katja: *Uncanny - Die vergessene Seite des Alltäglichen*, Fachhochschule Bielefeld, Fachbereich Gestaltung, Fotografie und Medien, Frankfurt 2007. S 14

Anschließend an die Analyse von *Der Sandmann* widmet sich Freud der Realität und versucht, seine Thesen anhand von Alltagssituationen zu verifizieren.

In seinen Untersuchungen versucht er zu beweisen, dass sich das Unheimliche aus einer Angst ableitet, deren Ursprung er in der Kindheit des Menschen sucht. Er behauptet, dass das „*Unheimliche irgendeine Art von heimlich*“ ist.⁴⁵ Diese Eigenschaft ist für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema wichtig, weil es den Begriff des Unheimlichen dadurch vom Schreckenerregenden unterscheidet. Das Unheimliche ist plötzlich da und wirkt sowohl vertraut als auch befremdlich und trotzdem bleibt irgendetwas an ihm gleichzeitig im Verborgenen.

Bedienen wir uns einem Beispiel aus dem Film *Child's Play*.⁴⁶ (1988). Die Seele des Serienmörders Charles Lee Ray lebt durch einen Zauber in einer Puppe weiter und setzt – gefangen im Körper des Plastikspielzeugs – seine Mordserie fort. Das Unheimliche entsteht in diesem Film auf zwei verschiedenen Ebenen. Einmal assoziiert der Zuschauer mit dem vertrauten Spielzeug ein geborgenes Gefühl, das er aus seiner Kindheit kennt. Dieser „heimliche“ Gegenstand entpuppt sich aber im Laufe der Filmhandlung als todbringendes Wesen, das eine Gefahr für die Sicherheit und das Leben des jungen Protagonisten Andy Barclay darstellt. Zusammen mit dem Unheimlichen kann in dieser Situation auch eine reale Furcht attestiert werden, weil die Gefahr für den Jungen im Film von solch großem Ausmaß ist, dass ein Flucht- oder Abwehrversuch nur unwahrscheinlich erfolgreich sein würde.

Zum zweiten wird eine starke Unsicherheit über die Beseeltheit der Puppe im Zuschauer hervorgerufen. Das eigentlich leblose Spielzeug ist zu selbstständigem Handeln und böseartigen Anschlägen fähig und schürt dadurch den unheimlichen Effekt. Manchmal bleibt Chucky regungslos liegen und mimt das harmlose Kinderspielzeug, während er im nächsten Moment sein Gegenüber angreift und tötet. Diese Unsicherheit wird ganz am Anfang des Films aufgebaut und hält den Zuschauer fest im Griff. In diesem Zweifel „gefangen“, kann er nicht sagen, wann Chucky zum nächsten Mal zuschlagen wird. Sigmund Freud würde in diesem Fall vom Unheimlichen sprechen, da etwas Vertrautes durch bestimmte Umstände oder Auslöser fremd erscheint. Diese „Verfremdung“ und Freuds Weiterent-

⁴⁵ Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 148 von 767.

⁴⁶ *Child's Play* (dt. *Chucky – Die Mörderpuppe*), R: Tom Holland, USA 1988.

wicklung von Jentschs Theorie über das Unheimliche wird zu einem späteren Zeitpunkt noch thematisiert, wenn wir vom *Uncanny Valley* sprechen.

Freud versucht repräsentative Ursachen für das Unheimliche zu untersuchen und stößt dabei auf verschiedene Motive, die als Quelle dieses Gefühls in Frage kommen.

Verschiedene Motive des Unheimlichen sind:

a.) Der Doppelgänger, Ich-Verlust und Wahnsinn:

„Denn der Doppelgänger war ursprünglich eine Versicherung gegen den Untergang des Ichs, eine 'energische Dementierung der Macht des Todes' (O. Rank) und wahrscheinlich war die „unsterbliche“ Seele der erste Doppelgänger des Leibes.“⁴⁷

In diesem Zusammenhang gibt es eine redundante Bedeutungsebene, die sich auf die Abbildung eines Menschen auf einem Bild oder Filmkader bezieht. Der Doppelgänger kann hier nicht nur als metaphysische Kopie des eigenen Körpers verstanden werden, sondern als Replikat des Körpers auf der Leinwand oder der Fotografie.

„Das Bild als Double und Repräsentant des Körpers gibt dem verschwundenen Körper ein Medium zurück, in dem er gegenwärtig bleiben kann. Es trägt also eine Referenz auf Abwesenheit in sich, und doch kann diese Referenz nur durch den Umstand bestehen, dass das Bild in der Evidenz des ‚Hier und Jetzt‘ als anwesend erfahren wird und durch sehr verschiedene Rituale und Techniken, die nicht zufällig bis zu den bewegten Bildern und ‚Computeranimationen‘ der Gegenwart reichen, zum Leben erweckt werden kann.“⁴⁸

Freud sucht das Unheimliche im Doppelgänger in der Vergangenheit und einer verdrängten Angst des Subjekts.

„Der Charakter des Unheimlichen kann doch nur daher rühren, daß der Doppelgänger eine den überwundenen seelischen Urzeiten angehörige Bildung ist, die damals allerdings einen freundlicheren Sinn hatte. Der Doppelgänger ist uns zum Schreckbild geworden.“⁴⁹

⁴⁷ Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 273 von 767. Es werden hier noch zahlreiche weitere Doppelgänger-Motive aufgelistet, aber keines kann lt. Freud als alleinige Ursache für das Unheimliche benannt werden.

⁴⁸ Schulz, Martin: „Körper sehen – Körper haben? Fragen der bildlichen Repräsentation“, In: Hans Belting, Dietmar Kamper, Martin Schulz (Hg.): *Quel Corps? Eine Frage der Repräsentation*. München: Wilhelm Fink, 2002, S 16

⁴⁹ Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 296 von 767

b.) Die Vermischung zwischen Realität und Fiktion:

Anhand von E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* erklärt, Freud wie die vom Dichter beabsichtigte Irreführung des Lesers, ob er sich noch in der Geschichte oder bereits in der Realität befindet, ein unheimliches Gefühl heraufbeschwören kann. Hinzu kommt außerdem noch die Unsicherheit darüber, ob es sich beim beschriebenen Szenario um einen (Tag-)Traum von Nathanael handelt, oder die diegetische Wirklichkeit erzählt wird.

Irene Bauböck schreibt 1991 in ihrer Diplomarbeit über die *Facetten des Unheimlichen*⁵⁰, dass in der Literatur meist noch etwas hinzukommen muss, damit das Unheimliche entsteht.

*„Alle Autoren weisen darauf hin, daß beim Lesen von Märchen der unheimliche Eindruck gänzlich fehlt. [...] Daher beginnen die Autoren unheimlicher Geschichten meist in unserer realen Welt, oder schüren zu Beginn bewußt den Zweifel an allen übernatürlichen Erscheinungen, um dann umso wirksamer den Leser mit dem Unheimlichen zu konfrontieren.“*⁵¹

c.) Die Unentrinnbarkeit:

Die Ausweglosigkeit oder Unentrinnbarkeit ist eng mit der Wiederholung verbunden. Man stelle sich als Beispiel eine Situation vor, wo uns immer wieder dieselbe Zahl begegnet oder ein Tag, an dem immer wieder derselbe, unbekannte Mann unseren Weg kreuzt. Es gibt in diesem Fall auch Anzeichen von Jentschs Orientierungslosigkeit, die das Unheimliche erzeugen kann. Denn wenn wir uns nicht erklären können, woher diese Zahl oder der Mann immer wieder aus dem Nichts auftauchen, erscheint uns diese Situation unheimlich.

Besonders konkret wird dieses Motiv des Unheimlichen in Wes Cravens Film *A Nightmare on Elm Street*⁵² (1984) umgesetzt. Die erfolglose Flucht und der schier endlose Versuch der Situation entrinnen zu wollen, werden besonders stark in Traumsequenzen dargestellt, wenn die Kinder im Film laufen und sich dabei nur sehr langsam oder gar nicht vom Fleck

⁵⁰ Bauböck, Irene: *Facetten des Unheimlichen*, Diplomarbeit, Universität Wien 1991.

⁵¹ Ebenda. S 15

⁵² *A Nightmare on Elm Street* (dt. *Nightmare – Mörderische Träume*), R: Wes Craven, USA 1984.

bewegen, während hinter ihnen der psychopathische Geist des Serienmörders Fred Kruger immer näher kommt.⁵³

Generell werden in *A Nightmare on Elmstreet* viele Szenarien aufgezeigt, die als paradigmatisch für Freuds Angst-Motive verstanden werden können. Die Verschmelzung aus Traum und Realität, die ständige Wiederholung der Schreckensszenarien, die Unentrinnbarkeit aus der eigenen Müdigkeit und die unaufhörliche Konfrontation der unschuldigen Kinder mit dem Tod sind nur einige der freud'schen Theorien, derer sich Wes Craven bedient.

Das wahrscheinlich relevanteste Motiv für unsere Untersuchung ist:

d.) der Tod.

Freud erklärt, dass das Unbehagen, das beim Lebenden hervorgerufen wird, wenn es um den Tod, Leichen, Geister, wiederkehrende Tote usw. geht, schon immer im Bewusstsein des Menschen verankert war und sich diese Urangst auch beim gebildeteren Menschen nicht signifikant gelegt hat.⁵⁴

Zusammenfassend baut sich Freuds Theorie über die Entstehung des Unheimlichen auf zwei Elementen auf:

„[...] wenn verdrängte infantile Komplexe durch einen Eindruck wieder belebt werden, oder wenn überwundene primitive Überzeugungen wieder bestätigt scheinen.“⁵⁵

Das Unheimliche entsteht also durch verdrängte Ängste aus unserer Kindheit oder abergläubischen Hirngespinnsten, die wir längst rational erklären können.

Diese Behauptung ist aber nicht so einfach auf die Literatur und den Film anzuwenden. In diesen beiden narrativen Medien gibt es für die Autoren und Regisseure Möglichkeiten, das Unheimliche absichtlich zu erzeugen. Die Geschichten in Literatur und Film folgen oft

⁵³ Vgl.: *A Nightmare on Elm Street* (dt. *Nightmare – Mörderische Träume*), R: Wes Craven, USA 1984. 00:39: Nancy will über die Treppe in den oberen Stock laufen, doch die Stufen werden plötzlich zu einer zähflüssigen, klebrigen Masse. oder: *A Nightmare on Elm Street III – Dream Warriors* (dt. *Nightmare 3 – Freddy Kruger lebt*), R: Chuck Russell, USA 1987. 00:07: Kristen versucht aus dem Keller von Fred Krugers Haus zu entkommen, bleibt aber in einer teerartigen Masse kleben, was die Flucht unmöglich macht.

⁵⁴ Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 382 von 767

⁵⁵ Ebenda. Location: 500 von 767.

nicht den Naturgesetzen und beinhalten Elemente (Fabelwesen, Monster, mythologische Figuren usw.), die es in unserer Wirklichkeit nicht gibt. In den folgenden Kapiteln werden wir uns noch ausführlicher mit diesen Möglichkeiten beschäftigen.

Die Theorien von Freud und Jentsch finden auch in anderen wissenschaftlichen Disziplinen Anwendung und werden noch bis heute weiterentwickelt. Eine dieser Disziplinen ist die Robotik. Auch hier spielt das Unheimliche eine wesentliche Rolle.

4. The Uncanny Valley

4.1. Was ist das *Unheimliche Tal*? - Masahiro Mori, Sigmund Freud, Ernst Jentsch und das Unheimliche.

Der Begriff des Unheimlichen wurde von Sigmund Freud und Ernst Jentsch definiert. Erst in den 1970er Jahren hat der japanische Robotiker Masahiro Mori anhand von humanoiden Robotern einen negativen emotionalen Effekt beschrieben, der als „Uncanny Valley“ (dt. Unheimliches Tal) bekannt geworden ist. Dieses Tal ist die grafische Darstellung der Akzeptanzkurve, wenn es um die Betrachtung von künstlichen Figuren geht (siehe Abbildung 2).

Ernst Jentsch definierte dieses Akzeptanzverhalten schon im Jahre 1906 in seinem Artikel „Zur Psychologie des Unheimlichen“ in der *Psychiatrisch-Neurologischen Wochenschrift*.

„Unter allen psychischen Unsicherheiten, die zur Entstehungsursache des Gefühls des Unheimlichen werden können, ist es ganz besonders eine, die eine ziemlich regelmässige, kräftige und sehr allgemeine Wirkung zu entfalten im Stande ist, nämlich der Zweifel an der Beseelung eines anscheinend lebendigen Wesens und umgekehrt darüber, ob ein lebloser Gegenstand nicht etwa beseelt sei, und zwar auch dann, wenn dieser Zweifel sich nur undeutlich im Bewusstsein bemerklich macht. Der Gefühlston hält so lange an, bis diese Zweifel behoben sind und macht dann sehr gewöhnlich einer anderen Gefühlsqualität Platz.“⁵⁶

⁵⁶ Jentsch, Ernst: „Zur Psychologie des Unheimlichen“, In: *Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift*, 8, Nr. 22., 1906. S 197

Menschen beschleicht ein unheimliches Gefühl, wenn sich der Realitätsgrad des Artifiziel-
 len zu sehr an das Aussehen lebender Menschen annähert und der Rezipient nicht mehr
 zwischen menschlich (lebendig) und „künstlich“ (unbelebt) unterscheiden kann.

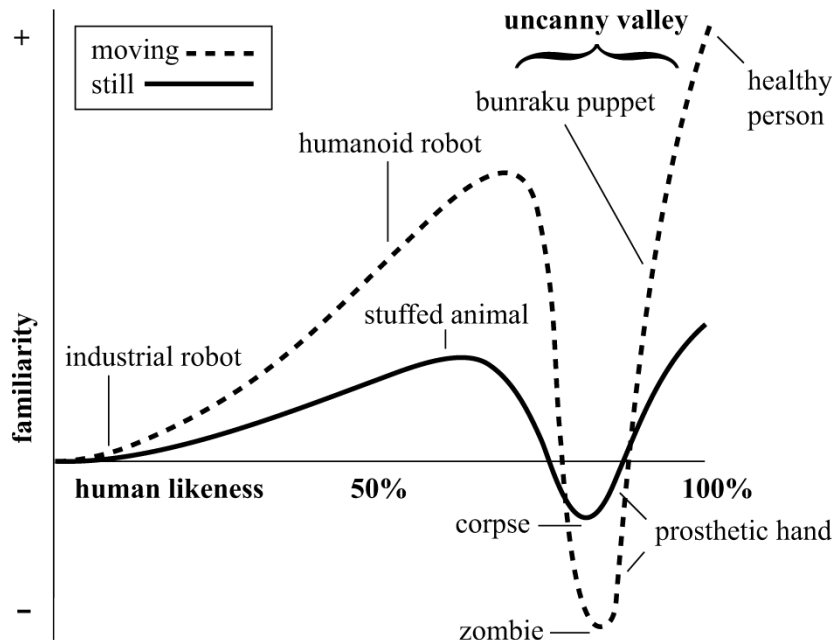


Abbildung 1: Uncanny Valley, MacDorman, 2006.

“The uncanny valley theory describes how emotional reactions vary with perceived human likeness.”⁵⁷

Das Automaten- oder Marionetten-Motiv findet man immer wieder in der unheimlichen Li-
 teratur. Es befasst sich mit der Unheimlichkeit in Bezug auf „künstliche Menschenfiguren“,
 mit denen zum Beispiel E.T.A Hoffmann in seinen Erzählungen *Die Automate*⁵⁸ und *Der*
Sandmann unheimliche Wirkungen erzielt.

⁵⁷ Burleigh, T. J.; Schoenherr, J. R.; Lacroix, G. L.: *Does the uncanny valley exist? An empirical test of the relationship between eeriness and the human likeness of digitally created faces.* Computers in Human Behavior, University of Guelph 2012. S 1

⁵⁸ Vgl.: Weinholz, Gerhard: *E.T.A. Hoffmanns Erzählung „Die Automate“*, Die Blaue Eule, Essen 1991.

Diese Assoziationen zum Vertrauten, die gleichzeitig Ängste hervorrufen, bereiten den Entwicklern von sogenannten Androiden⁵⁹ massive Probleme in der Vermarktung ihrer „Produkte“. Androiden sind humanoide Roboter, deren Hauptaufgabe es ist, das menschliche Verhalten und Aussehen möglichst realistisch zu imitieren. Im Jahr 2009 wurde der „HRP-4C fembot“ präsentiert. Die Entwicklerfirma *The Humanoid Research Group Intelligent Systems Research Department of Industrial Technology Research Institute (AIST)* wollte den Humanoiden auf einer Modeschau präsentieren, wo Miim (so der Spitzname der „Dame“) als Model mitlaufen sollte. Kurz nach der Veröffentlichung der ersten Demonstrationsvideos setzten die Entwickler alles daran, die verblüffenden menschlichen Ähnlichkeiten, die die erste Version aufwies, absichtlich wieder zu reduzieren. AIST baute Miim wieder um und gestaltete „ihr“ Äußeres wieder offensichtlich technischer, weil den Zuschauern das umheimliche Gefühl erspart bleiben sollte, wenn sie Miim zum ersten Mal sahen.

In der schwedischen Serie *Äkta människor*⁶⁰ (2012) wird vermutlich mit einem „Augenzwinkern“ auf den HRP-4C verwiesen, indem man den Haushalts- Hubot (humanoider Roboter) nach der Vorlage der asiatischen „Miim“ gestaltete und „Mimi“ nannte.

Einer der bekanntesten Wissenschaftler, der sich mit dem Phänomen des Unheimlichen Tals auseinandersetzt, ist Karl MacDorman, ein Informatikprofessor an der Universität von Indiana. Er vergleicht das Gefühl der „eeriness“, das im Menschen aufkommt, anhand eines körperlich beeinträchtigten Menschen, der eine Handprothese trägt.

„For example, we could be startled during a handshake by its limp boneless grip together with its texture and coldness. When this happens, we lose our sense of affinity, and the hand becomes uncanny. In mathematical terms, this can be represented by a negative value. Therefore, in this case, the appearance of the prosthetic hand is quite humanlike, but the level of affinity is negative, thus placing the hand near the bottom of the valley in Figure 1 [Abbildung 2].“⁶¹

⁵⁹ Android: Bsp.: Repliee Q1 oder Repliee R1: Android hergestellt von der japanischen Firma Kokoro. Der Erfinder dieser Humanoiden ist der Wissenschaftler Hiroshi Ishiguro

⁶⁰ Vgl.: *Äkta människor* (dt. *Real Humans - Echte Menschen*), Idee: Lars Lundström, TV-Serie, Schweden 2012.

⁶¹ Vgl.: Mori, Masahiro: „The Uncanny Valley“, Übersetzung: Karl F. MacDorman und Norri Kagek In: IEEE Robotics & Automation Magazin, DOI: 10.1109/MRA.2012.219281, 2010. S 98-100

Tyler J. Burleigh befasst sich in seiner Arbeit „Does the uncanny valley exist“⁶² mit den psychologischen Vorgängen, die im menschlichen Bewusstsein ablaufen, wenn es um die Betrachtung von computergenerierten Gesichtern geht.

Burleigh erweiterte die These von Mori und testete anhand von computergenerierten Bildern, die verschiedene Abstufungen von menschlichen und menschenähnlichen Gesichtern zeigten, zwei Gruppen von Probanden. Die Bilder (siehe Abbildung 2, rechte Seite) zeigten ein menschliches Gesicht mit verschiedenen Modifikationen. Teilweise wurde die Farbe der Haut „entmenschlicht“ und zum Teil wurden „*atypical human feature[s]*“⁶³ wie die asymmetrische Größe der Augen oder Pupillen eingebaut, um zu testen, wie sich die jeweilige Veränderung des menschlichen Abbilds auf den unheimlichen Effekt bei den Probanden auswirkt.

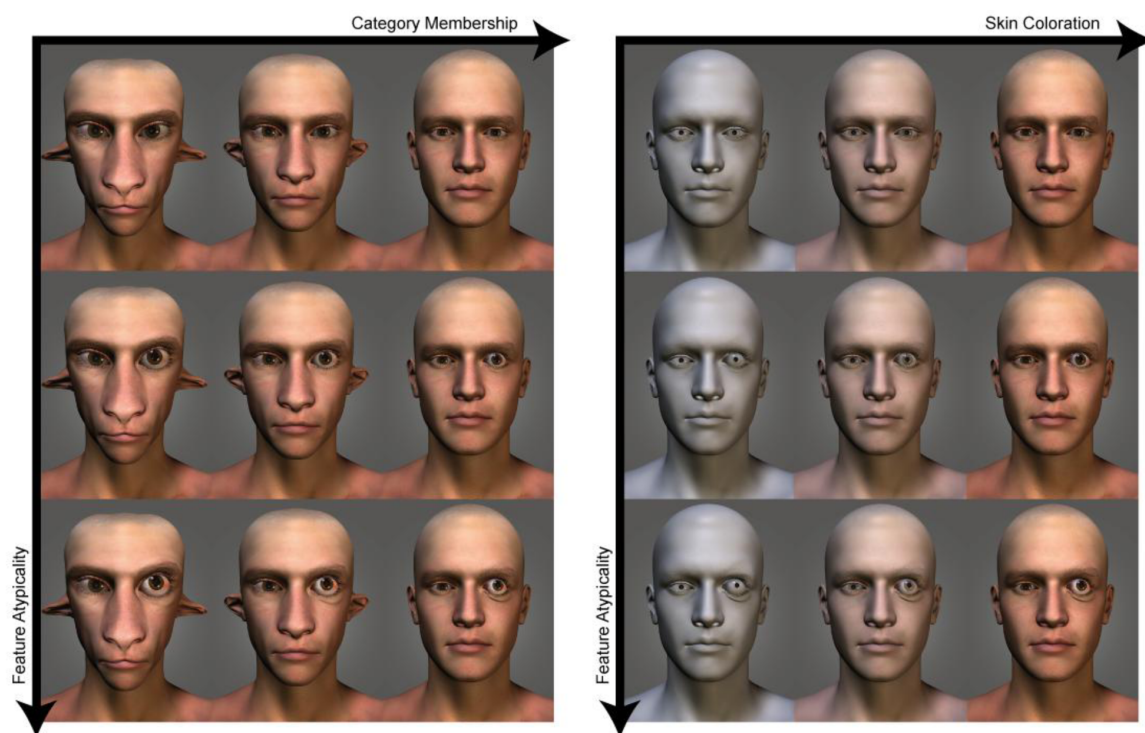


Abbildung 2: Beispiel-Stimuli Experiment 2, links: Vermischung menschliche und tierische Wesenszüge; rechts: Vermischung menschliche Wesenszüge und asymmetrische Proportionen. Burleigh, 2012. S 11

⁶² Vgl.: Burleigh, T. J.; Schoenherr, J. R.; Lacroix, G. L.: *Does the uncanny valley exist? An empirical test of the relationship between eeriness and the human likeness of digitally created faces. Computers in Human Behavior*, University of Guelph 2012.

⁶³ Ebenda. S 11

Angela Tinwella, Mark Grimshawa, Debbie Abdel Nabib and Andrew Williams fassen Moris Definition des *Uncanny Valley* in ihrer Arbeit „*Facial Expression of Emotion and Perception of the Uncanny Valley in Virtual Characters*“ an der University of Bolton aussagekräftig zusammen:

„In 1970 (as translated by MacDorman and Minato, (2005)) the roboticist Masahiro Mori made associations of the uncanny with robot design. Mori observed that as a robot's appearance became more human-like, a robot continued to be perceived as more familiar and likeable to a viewer, until a certain point was reached (between 80% and 85% human-likeness), where the robot was regarded as more strange than familiar. As the robot's appearance reached a stage of being close to human, but not fully, it evoked a negative affective response from the viewer. Fig. 1 [Abbildung 1] depicts a visualization of Mori's theory showing familiarity increasing steadily as perceived human likeness increases, then decreasing sharply, causing a valley-shaped dip.“⁶⁴

Die Grafik, die das *Uncanny Valley* darstellt, impliziert, dass dieser Glaubwürdigkeitseinbruch theoretisch überwunden werden kann. Praktisch gibt es aber weder in der Robotik noch im Animationsfilm oder anderen Bereichen bisher belegbare Beispiele, dass das *Unheimliche Tal* jemals „durchschritten“ wurde.

Markus Rautzenberg⁶⁵ erklärt das Phänomen des „Unheimlichen Tals“ anhand des Animationsfilms *The Polar Express*⁶⁶ (2004) von Robert Zemeckis. Der erfolgreiche Regisseur, der mit *Back to the Future* und *Forrest Gump* internationale Erfolge feierte, produzierte im Jahr 2004 ein filmisches Desaster, das er selbst zu verantworten hatte. Geblendet von der Allmacht über seine Figuren im Film und den unerschöpflichen Ressourcen nicht mehr von realen Schauspielern „abhängig“ zu sein, hatte Zemeckis 2002 bekannt gegeben, dass er nur noch Animationsfilme machen werde. Die Schauspieler für *The Polar Express* – allen voran Tom Hanks als Hauptdarsteller – wurden vollständig digital nachgebaut mit einem noch nie dagewesenen Hyperrealismus komplett animiert. Warner Brothers investierte 165 Millionen Dollar in der Hoffnung einen Weihnachts-Blockbuster der Superlative für die ganze Familie auf den Kinomarkt zu bringen.

⁶⁴ Tinwell, Angela: „Facial Expression of Emotion and Perception of the Uncanny Valley in Virtual Characters“, In: *Computers in Human Behavior*, Volume 27, Issue 2; 2011. S 741-749.
http://data.bolton.ac.uk/cet/Tinwell_et_all_%202011.pdf

⁶⁵ Vgl.: Rautzenberg, Markus: „Uncanny Valley“. In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011.

⁶⁶ Vgl.: *The Polar Express* (dt. *Der Polarexpress*), R: Robert Zemeckis, USA 2004.

Doch das genaue Gegenteil trat ein und der Film floppte, als die Kinder reihenweise, weinend aus den Kinosälen liefen. Was war hier passiert?

„Kein Wunder: Zemeckis hatte unabsichtlich einen Zombiefilm geschaffen, bevölkert mit lebenden Toten in Kinderpyjamas und Filzpantoffeln. Schaut man sich diesen Film genauer an, wird schnell klar, was die präpubertäre Zielgruppe so echauffierte: Die Filmemacher_innen bemühten sich um äußersten Realismus der Darstellung und Animation der Figuren, allerdings wirken diese seltsam tot, oder besser gesagt un-tot, denn sie erfreuen sich augenscheinlich bester Gesundheit. [...] Man spürt förmlich, wie die Wahrnehmung sich unwillkürlich ständig zu arretieren versucht, um zu entscheiden: lebendig oder tot.“⁶⁷



Abbildung 3: *The Polar Express*, R: Robert Zemeckis, USA 2004. 00:17:48

Die Charaktere in *The Polar Express* sollten möglichst realistisch und anatomisch korrekt aussehen, aber trotz aufwändiger Motion-Capturing-Technik⁶⁸, die verwendet wurde, um die Bewegungen der Charaktere an realistische Bewegungen von menschlichen Schauspielern anzupassen und langjährigen Studien der menschlichen Mimik, sahen die Gesichtsausdrücke und Bewegungen der animierten Figuren seltsam befremdlich aus.

⁶⁷ Rautzenberg, Markus: „Uncanny Valley“. In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011. S 227

⁶⁸ Motion Capturing (oder Motion Tracking) bezeichnet eine Technik im Animationsfilm oder aufwändigen Filmproduktionen mit CGI, bei der Bewegungsabläufe und Mimik von echten Menschen mit Sensoren aufgenommen und auf digitale Figuren (3D Models) übertragen wird. Es wird ein digitales Skelett (Rigging) im 3D Programm erstellt, das physikalisch korrekt funktioniert und einen möglichst hohen Realismusgrad aufweist. Der bekannteste Charakter aus einem Film, der auf Basis dieser Tricktechnik animiert wurde, ist Gollum aus Peter Jacksons Verfilmung von „Herr der Ringe“ (2001).

„Und natürlich wird man bei genauerer Analyse feststellen, dass zum Beispiel die Mundpartien einfach viel zu grob animiert und die Augen zu wenig bewegt sind.“⁶⁹

Zusätzlich zur „Überwindbarkeit“ lässt die grafische Aufbereitung des *Uncanny Valley* noch vermuten, dass die Akzeptanz und die Glaubwürdigkeit ab einem gewissen Punkt einfach „umkippen“ würden. Tatsächlich ist es aber nicht so, dass die Wahrnehmung die menschenähnliche Abbildung zuerst für glaubhaft empfindet und ab dem Einbruch der Kurve den menschlichen Gehalt in Frage stellt. Es ist also nicht der Zweifel, der den Glauben an Menschlichkeit in der Abbildung ablöst, es ist vielmehr ein gleichzeitiges Vertrauen, dass der Zuschauer in die menschenähnliche Figur hat und der Zweifel an der Echtheit, der parallel im Bewusstsein mitschwingt.

Markus Rautzenberg geht noch ein Stück weiter in der Filmgeschichte zurück und erklärt das „*Verhältnis von Lebendigkeit und Mortifikation*“⁷⁰ an einem Realfilmbeispiel, das lange vor *The Polar Express* in den Kinos und filmwissenschaftlichen Analysen diskutiert wurde.

Hitchcocks *Vertigo*⁷¹ (1958) spielt mit diesem Täuschungsmanöver auf einer abstrakteren Ebene, die sich nicht direkt auf das menschliche Aussehen beschränkt. Scotty (James Stewart) soll im Auftrag eines Freundes Madeleine beschatten, wird aber von ihr hinters Licht geführt indem sich eine Schauspielerin als sie ausgibt. Unterstützt durch artifizielle, übertriebene Maske und geisterhafte Bewegungen wird die Kopie von Madeleine zu

„ein[em] Transformationsbild, das sich durch seine Nicht-Arretierbarkeit auszeichnet, ein Bild, das von Rahmen zu Rahmen wandert, ein Un-Ding im Zwischenreich von statis und kinesis, Mortifikation und Lebendigkeit, kurz: eine Un-Tote par excellence.“⁷²

⁶⁹ Rautzenberg, Markus: „Uncanny Valley“. In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011. S 228

⁷⁰ Ebenda. S 228

⁷¹ Vgl.: *Vertigo* (dt. *Aus dem Reich der Toten*), R: Alfred Hitchcock, USA 1958. 00:17:21

⁷² Rautzenberg, Markus: „Uncanny Valley“. In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011. S 229

4.2. Das Uncanny Valley und die Untoten

Was hat nun das *Unheimliche Tal* mit den Untoten zu tun?

Wie wir zuvor schon festgestellt haben, beschreibt das *Uncanny Valley* die Glaubwürdigkeitskurve, wenn wir menschenähnliche Gestalten, animierte Figuren, Roboter, Gemälde, Gegenstände usw. betrachten und diese durch ihre Ähnlichkeit und Vertrautheit eine Irritation hervorrufen. Wir (die Betrachter) sind in einem emotionalen Zwiespalt, weil wir einerseits Vertrauen zum betrachteten Objekt haben und andererseits durch bestimmte äußere Erscheinungsmerkmale oder Verhaltensmuster irritiert werden.

Der Zombie ist ein menschenähnliches Wesen. Er war sogar einmal ein Mensch. Man könnte diese Irritation am Beispiel von supravitalen Reaktionen einer Leiche erklären. Diese Muskelkontraktionen sind ca. 20 Stunden nach Eintreten des Todes auf Grund der biochemischen Reaktivität des Stoffwechsels im Körper noch vorhanden.⁷³ Wenn man schon einmal die Schlachtung eines Huhnes miterlebt hat und das kopflose Geschöpf davonlaufen sieht, wird das Beispiel noch klarer. Das totgeglaubte Wesen bewegt sich, trotzdem es keine Anzeichen von Beseelt- oder Belebtheit mehr aufweist. Ein ähnlich unheimlicher Effekt ergibt sich bei den Zuckungen einer Leiche und den noch deutlicheren „Zuckungen“ und Bewegungen eines Zombies.

Aber das *Uncanny Valley* beginnt schon bevor die Bedrohung, die vom Zombie ausgeht, eine Gefahr für das eigene Leben wird. Mori unterscheidet noch zusätzlich zwischen beweglichen (z.B.: Roboter, Tiere, Zombies usw.) und unbeweglichen (z.B.: ausgestopfte Tiere, Puppen usw.) Stimuli, die den Effekt des *Uncanny Valley* verursachen können.

Auch die Figur des Zombies ist ein Teil seiner Analyse. Sie markiert den Tiefpunkt des *Uncanny Valley* (Abbildung 4)⁷⁴. Man könnte sagen, dass der Zombie von der anderen Seite des unheimlichen Tals kommt und die Grenze des Todes (Abbildung 4) nicht überschreiten kann.

Beim Zombie weist der uns vertraute Körper keine gewohnten Verhaltensmuster mehr auf. Zombies bewegen sich unbeholfen, als würden ihre Nerven nur noch kurzschlussartige

⁷³ Vgl.: Keil, Wolfgang: *Basics – Rechtsmedizin*, Urban & Fischer, München 2009. S 9

⁷⁴ Vgl.: Mori, Masahiro: „The Uncanny Valley“, Übersetzung: Karl F. MacDorman und Norri Kagek In: *IEEE Robotics & Automation Magazin*, DOI: 10.1109/MRA.2012.219281, 2010. S100

Muskelkontraktionen hervorrufen, sie sind nicht mehr fähig zu kommunizieren und ihr einziges Bedürfnis ist die Befriedigung des rudimentärsten Triebes – Hunger.

Masohiro Mori beschreibt den Dualismus zwischen Affinität und Schrecken zum menschlichen Körper in einem Artikel des *IEEE Robotics & Automation Magazine* sehr treffend:

“As healthy persons, we are represented at the second peak in Figure 2 [Abbildung 4] (moving). Then when we die, we are unable to move; the body goes cold, and the face becomes pale. Therefore, our death can be regarded as a movement from the second peak (moving) to the bottom of the uncanny valley (still), as indicated by the arrow’s path in Figure 2 [Abbildung 4]. We might be glad that this arrow leads down into the still valley of the corpse and not the valley animated by the living dead.”⁷⁵

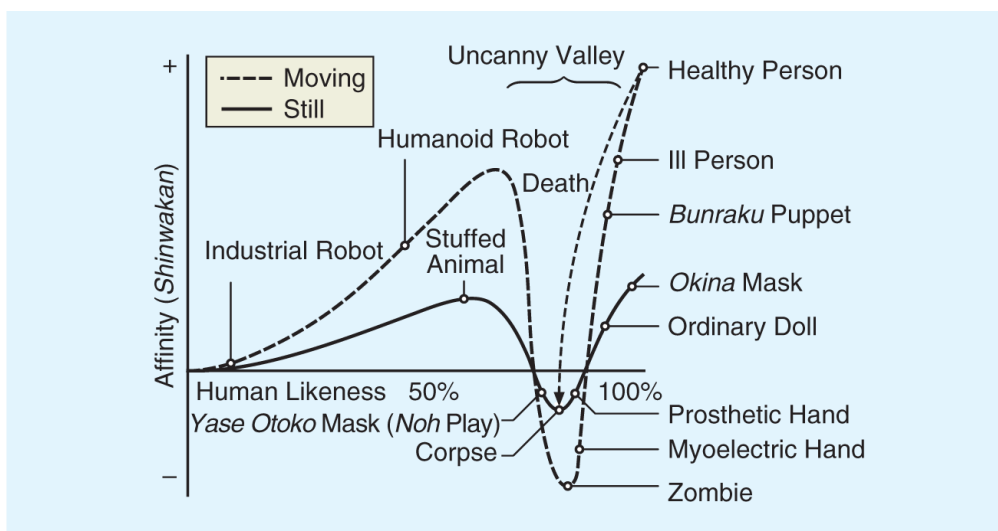


Abbildung 4: *Uncanny Valley*, Mori, 2010.

In Filmen wird oft mit diesem Moment der Unwissenheit gespielt. Freund oder Feind? Realität oder Traum? Die kurzen Augenblicke, in denen der Zuschauer nicht weiß, womit er es zu tun hat, ob der Mensch, der vor dem Protagonisten steht, noch lebt oder schon zu einem gewissenlosen, untoten Monster mutiert ist, das keinerlei Hemmung hat, seinen Freund oder Verwandten zu töten und zu fressen. Es ist dieser Moment, in dem wir (als Zuschauer) uns im Unheimlichen Tal befinden und der Erscheinung des Menschen, der vor uns steht, nicht mehr vertrauen. Ernst Jentsch beschreibt am Anfang des 20. Jahrhunderts

⁷⁵ Ebenda.

schon die dramaturgischen Stilmittel, die Jahrzehnte später auch für den Zombiefilm Verwendung finden.

„Ein beliebter, ganz banaler Kniff ist es, das haarsträubenste Zeug aufzutischen und dem Leser am Schluss in drei Zeilen den ganzen Hergang als Inhalt eines wirren Traumgebildes zu enthüllen, beliebt deswegen, weil es in diesem Falle möglich ist, das Spiel mit der psychischen Hülfslosigkeit des Lesers einmal ungestraft sehr weit zu treiben.“⁷⁶

Der Unterschied zu Jentschs schlüssiger Bemerkung ist im Film der 1970er Jahre und danach aber ein gravierender: Die diegetischen Figuren, die von den blutrünstigen Untoten angegriffen werden, träumen nicht. Die Bedrohung ist real und steht in Fleisch und Blut vor ihnen. Ebenso wenig wird der Zuschauer mit der beruhigenden Sicherheit, dass es keine Zombies gibt, aus dem Kino „entlassen“. Der Zombiefilm behandelt die Gefahr durch die Untoten wie die Gefahr durch Terrorismus, Naturkatastrophen oder Seuchen – er behandelt sie als reale Bedrohung für den Menschen. Hier kommt Freuds Motiv des Unheimlichen wieder zu Tage: die untrennbare Vermischung aus Realität und Fiktion.

„[...] denn für die Entstehung des unheimlichen Gefühls ist [...] der Urteilsstreit erforderlich, ob das überwundene Unglaubliche nicht doch real möglich ist.“⁷⁷

5. Anthropologischer Hintergrund des Zombies: Vodoun und Tetrodotoxin

Um einen genaueren Einblick in die „Psyche“ der Untoten zu bekommen⁷⁸ und mehr über ihren anthropologischen Hintergrund zu erfahren, ist es unerlässlich sich mit der Geburtsstunde der Zombies zu befassen.

⁷⁶ Jentsch, Ernst: „Zur Psychologie des Unheimlichen“, In: *Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift*, 8, Nr. 22., 1906. S 204

⁷⁷ Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 512 von 767

⁷⁸ Dieses Thema wird zu einem späteren Zeitpunkt in meiner Arbeit behandelt.

5.1. Vodoun - Eine kreolische Religion prägt die Populärkultur

Zombies haben eine lange Tradition in der Film- und Fernsehlandschaft. Die Interpretationen und Darstellungen der Regisseure sind so facettenreich wie der Mythos, der sich hinter diesem Phänomen verbirgt. Die wiederkehrenden Toten fungieren oft als ein Spiegel der Gesellschaft, auch wenn ihre Interpretationsansätze in vielen Rezensionen unterschätzt beziehungsweise ignoriert werden. Dieses Kapitel setzt sich mit der Entstehung der Figur des Zombies im Voodoo-Kult auseinander.

5.1.1. Ursprung und Begrifflichkeit des Wortes *Zombie*

*„Werewolves, vampires, and demons were certainly no novelty. But I recalled one creature I had been hearing about in Haiti which sounded exclusively local – the zombie. [...] while the zombie came from the grave, it was neither a ghost nor yet a person who had been raised like Lazarus from the dead. The zombie, they say, is a soulless human corpse, still dead, but taken from the grave and endowed by sorcery with a mechanical semblance of life – it is a dead body which is made to walk and act and move as if it were alive.“*⁷⁹

Die ersten Aufzeichnungen über die wiederkehrenden Toten gehen zurück in die 1920er Jahre des 20. Jahrhunderts in Haiti. Während der US-amerikanischen Besatzung in den Jahren 1915 bis 1934 wurden viele Geschichten und rätselhafte Rituale, die auf der kleinen Südseeinsel stattfanden, weitererzählt und in die westliche Welt überliefert. Die USA nutzten die inneren Unruhen des Landes zwischen Mulatten und der ärmeren schwarzen Bevölkerung, um im Zuge des ersten Weltkrieges Haiti zu besetzen.⁸⁰ Aus strategischer Sicht wollte die amerikanische Regierung verhindern, dass die deutsche Bevölkerung auf Haiti, die die Wirtschaft des Landes kontrollierte, einen Flottenstützpunkt in der Karibik-Republik errichtet. Es gab einige Versuche der Umstrukturierung nach amerikanischem Vorbild. Durch mehrere Zwischenfälle, die den Zorn der Bevölkerung auf die Besatzer konzentrierten und die Auswirkungen der Weltwirtschaftskrise (1929) mussten die USA ihre Truppen 1934 aus Haiti abziehen.

⁷⁹ Seabrook, William: *The magic Island*, The Albatross, Hamburg 1932. S 84

⁸⁰ Neumann, Frank: „Leichen im Keller, Untote auf der Straße“. In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011. S 66

Durch die Berichte der amerikanischen Soldaten bekam der Rest der Welt einen zweifelhaften Eindruck von der kleinen Insel. Sie sprachen von „Satanskulten“ (Voodoo Ritualen) und erklärten die Insel zu einem:

„[...] exotischen Ort voller Geheimnisse und Gefahren, bewohnt von einer heißblütigen und abergläubischen Bevölkerung, die zwar der Führung durch die weiße Zivilisation bedürfe, letzten Endes aber unkontrollierbar sei.“⁸¹

1919 benutzte der amerikanische Entdeckungsreisende William Buehler Seabrook in seinem Buch *The Magic Island* das Wort „Zombie“ zum ersten Mal als Beschreibung für die willenlosen Opfer von Vodoun Ritualen⁸². Diese okkulten Bräuche hatten weniger mit Zauberkraft zu tun, als viel mehr mit der Verwendung eines Giftes, das die Opfer in eine Art Scheintod versetzte⁸³ und den starken spirituellen Glauben, auf dem der haitianische Vodoun (Voodoo) aufbaut.

Die Interpretationen über die Herkunft des Wortes „Zombie“ sind vielfältig. Die US-amerikanische Anthropologin Elsie Clews Parsons behauptete beispielsweise, dass das Wort „Zombie“ aus dem Französischen Wort „ombres“ (dt.: Schatten) abgeleitet werden kann und eine Verbindung zum west-indischen Wort für Geist (jumbie/ juppy/ duppy) bestehe. Maya Deren geht davon aus, dass der Ursprung des Wortes in engem Zusammenhang mit dem haitianischen Gebrauch des Wortes „zemis“ (dt.: Seele der Toten) steht.

Der gängigste Erklärungsversuch ist die Theorie, dass die Ursprünge des Wortes in Zentralafrika zu finden sind - genauer gesagt in Gabun, einem kleinen Staat im Nord-Westen des Kongo. Die dort verbreiteten Bantusprachen brachten das Wort „ndzumbi“ auf, das den leblosen Körper eines Verstorbenen beschreibt.⁸⁴

Ein weiterer Ansatz von Wyatt MacGaffey ist, dass sich das Wort Zombie von „nzambi“ ableitet, was im Kongo soviel bedeutet wie „Totengeist“.

Georg Seeßlen erklärt den Ursprung des Wortes wie folgt:

⁸¹ Ebenda.

⁸² Das Wort „Vodoun“ ist eine von mehreren Bezeichnungen für den haitianischen Glauben. Im westlichen Sprachgebrauch ist die Bezeichnung „Voodoo“ am weitesten verbreitet.

⁸³ Vgl.: Davis, E. Wade: *Die Toten kommen zurück – Die Erforschung der Voodoo-Kultur und ihrer geheimen Drogen*, Droemer Knauer, München 1986.

⁸⁴ Davis, E. Wade: *Passage of Darkness - The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, University of North Carolina Press, North Carolina 188. S 57

„Der Name leitet sich vermutlich von Jean Zmbi ab, einem bekannten Verkünder des Voodoo-Ritus.“⁸⁵

Offensichtlich gibt es diesbezüglich keine einheitliche Antwort auf die Frage nach dem Ursprung des Wortes. Es scheint vielmehr als hätten sich hier mehrere anthropologische Quellen vermischt bis sich schließlich das Wort „Zombie“ im westlichen Sprachgebrauch etablierte.

„The common image, of course, is one of a corpse in tattered rags, trailing remnants of necrotic flesh as it rises from the cemetery in a state of trance-like animation, entirely subservient and beholden to the nefarious authority of some unknown master.“⁸⁶

Würde man noch weiter in der Geschichte zurückgehen und nach menschenähnlichen Abbildern in der Literatur suchen, die ein Spiegelbild gesellschaftlicher Zustände darstellen, könnte man den jüdischen Mythos um den Golem als Vorreiter des Zombies bezeichnen. Der Golem bezeichnet im Hebräischen etwas Ungeformtes, Unvollständiges und findet seinen mythologischen Ursprung in Böhmen. Die genaue Herkunft und Entstehung des „lebenden Lehmklumpen“ kann nicht bestimmt werden. Die erste schriftliche Erwähnung wurde in Worms im 12. Jahrhundert in Fragmenten einer Aufzeichnung gefunden, wo ein Kommentar zum *Buch der Schöpfung* verfasst wurde. Der Text beschreibt ein Ritual, wodurch unbelebte Materie zum Leben erweckt werden konnte.⁸⁷

Der Golem wird (so steht es auch im Talmud über die Schöpfung von Adam) aus Lehm geformt und mit einer Reihe von Ritualen zum Leben erweckt. Dadurch wurde die Erschaffung eines Golems in der jüdischen Gemeinde des Mittelalters als Zeichen besonderer Gelehrtheit und Weisheit angesehen. Die bekannteste Geschichte rankt sich um den Prager Golem vom Rabbiner Judah Löw. Die Sage erzählt, dass er für den Schutz der jüdischen Gemeinschaft gegen die Anschuldigungen der Ritualmorde geschaffen wurde. In der Geschichte wurde die Judengemeinde immer wieder fälschlich beschuldigt Kinder zu töten um ihr Blut für rituelle Zwecke zu verwenden.⁸⁸ Auch filmgeschichtlich fand der Mythos Interessenten. Einer von ihnen war Paul Wegener, der den Stoff gleich drei Mal ver-

⁸⁵ Seeßlen, Georg: *Horror – Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Schüren, Marburg 2006. S 431

⁸⁶ Davis, E. Wade: *Passage of Darkness - The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, University of North Carolina Press, North Carolina 188. S 56

⁸⁷ Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Golem#Rezeptionsgeschichte>, letzter Zugriff: 07.06.2013.

⁸⁸ Ebenda.

filmte. (*Der Golem*, 1915; *Der Golem und die Tänzerin*, 1917; *Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920).⁸⁹

Die Erweiterung der Sage besagt, dass den Golem derjenige kontrollieren kann, der ihm ein Stück Papier in den Mund legt, worauf der Name Gottes geschrieben ist. Der Golem spricht nicht, bewegt sich langsam, hat keine Gefühle und wird von einer externen Macht kontrolliert. Diese und noch einige andere Eigenschaften teilt er mit den Zombies.

5.1.2. Vodoun - Das Ritual, der Glaube und die Tradition

Ich verwende in meiner Arbeit den Begriff „Vodoun“ stellvertretend für das im Westen gebräuchliche Wort „Voodoo“. Da ich bei meinen Untersuchungen immer wieder auf Verweise auf Wade Davis und seine Arbeit aufmerksam wurde, fasste ich den Entschluss, seine Formulierung für den haitianischen Glauben zu übernehmen.

*„Der Vodoun- Kult ist seinem Wesen nach ein demokratischer Glaube. Jeder seiner Anhänger hat nicht nur direkten Kontakt mit den Geistern, sondern nimmt diese sogar selbst in seinen Körper auf. Oder wie die Haitianer es ausdrücken: der Katholik geht in die Kirche, um über Gott zu sprechen, der Vodoun-Jünger tanzt im Hounfour, um Gott zu werden.“*⁹⁰

1982 reiste der amerikanische Ethnobotaniker Wade Davis nach Haiti. Im Auftrag des Harvard-Biologen Richard Schultes und des Psychopharmakologen Nathan Kline (Direktor des Rockland State Research Instituts, New York) machte sich Davis auf die Suche nach tropischen Pflanzen und ihren Giften, die eine naturwissenschaftliche Erklärung für das Phänomen der „lebenden Toten“ liefern sollten. Nach einigen missglückten Versuchen eine Substanz zu finden, die einen Menschen in einen totenähnlichen Zustand versetzen konnte, kam Davis in Kontakt mit einem Bokor (Vodoun-Priester), der kommerzielle Vodoun-Rituale veranstaltete. Touristen konnten gegen eine Gebühr von zehn Dollar an

⁸⁹ Vgl.: Seeßlen, Georg: *Horror – Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Schüren, Marburg 2006. S 103

⁹⁰ Davis, E. Wade: *Die Toten kommen zurück – Die Erforschung der Voodoo-Kultur und ihrer geheimen Drogen*, Droemer Knauer, München 1986. S 95

einem *Rada-Ritual*⁹¹ teilnehmen. Eindrucksvoll schildert Davis die Vorkommnisse des Abends.

Die Schaulustigen und Gäste der Zeremonie wurden in das Peristyl⁹² gebracht, um sich dort kreisförmig aufzustellen. Nachdem eine Reihe von Ritualen und spirituellen Vorbereitungen getroffen wurden, begann das Spiel der Trommeln.

*„Zuerst ertönte das durchdringende Stakkato der cata, der kleinsten, die mit zwei langen, dünnen Schlegeln geschlagen wurde. Es folgte der rollende Rhythmus der zweiten, der seconde, und dann war ein anschwellendes Donnern zu hören, als ob die Erde in ihrem Eingeweiden bersten wollte. Das war maman, die größte der drei. Jede Trommel hatte ihren eigenen Rhythmus und ihre eigene Tonhöhe, aber trotzdem rissen sie die Sinne mit durch das überwältigende Zusammenspiel ihrer Klänge.“*⁹³

Es folgte eine ausführliche vierzig-minütige Tanzeinlage der Tempeldienerinnen, die sich spastisch zu den rollenden Trommeln bewegten. Bis der dumpfe Klang der Trommeln verstummte und eine der tanzenden Tempeldienerinnen starr in den Himmel starrend stehen blieb.

*„Der Loa, der Geist, den die Zeremonie angerufen hatte, war gekommen. Niemals im Verlauf meiner Reisen am Amazonas war ich Zeuge eines Vorgangs solch elementarer Kräfte geworden wie des darauf folgenden Schauspiels einer Vodoun-Besessenheit. Die Eingeweihte, eine auffallend kleine Frau, raste durch das Peristyl und hob ausgewachsene Männer vom Boden und schwang sie wie Kinder durch die Luft. Sie griff nach einem Glas, schlug ihre Zähne hinein, schluckte kleine Splitter und spuckte den Rest auf den Boden. In einem anderen Stadium brachte ihr die Mambo eine lebende Taube. Die Hounsisi opferte den Vogel, indem sie seine Flügel brach und dann den Kopf mit den Zähnen vom Rumpf biß. Offensichtlich konnten sich die Geister gierig zeigen, denn bald waren zwei weitere Hounsisi von ihnen besessen, und für eine außerordentliche halbe Stunde verwandelte sich das Peristyl in ein Inferno, in dem die Mambo herum raste und Rum und Trankopfer von Wasser und Clairin verspritzte, während sie die Geister mit dem Rhythmus ihrer Asson dirigierte. Unaufhörlich schlugen die Trommeln. Dann waren die Geister so plötzlich, wie sie gekommen waren, wieder verschwunden, und von den Hounsisi, die eben noch besessen gewesen waren, begann eine nach der anderen, völlig in sich zusammenfallen.“*⁹⁴

⁹¹ Vodoun Rituale werden für verschiedene Gottheiten (Loas bzw. Lwas) zelebriert. Ziel des Rituas ist die Übernahme des menschlichen Körpers durch einen Geist/ Gott. Diese Gottheiten werden je nach Funktion und ethnischer Abstammung in nanchons (vom französischen Wort „nation“) unterteilt. Die bekanntesten nanchons sind Rada, Nago, Djouba, Petwo, Kongo, Ibo, und Gèdes.

⁹² Das Peristyl bezeichnet den kleinen Innenhof bzw. den Platz, an dem das Ritual stattfindet.

⁹³ Davis, E. Wade: *Die Toten kommen zurück – Die Erforschung der Voodoo-Kultur und ihrer geheimen Drogen*, Droemer Knaur, München 1986. S 60

⁹⁴ Ebenda.S 61 f.

Der Vodoun Glaube ist auf Haiti immer noch verankert, obwohl es schon seit Jahrzehnten eine römisch-katholische Staatskirche gibt.

Die Anhänger des Vodoun glauben daran, dass der Bokor Menschen mittels eines Fluches und einem Mix aus natürlichen Giften wieder auferstehen lassen kann. Die Untoten, die wieder aus ihren Gräbern steigen, werden für niedrige Arbeiten als Sklaven verwendet und fristen ein Dasein zwischen Leben und Tod. Die, in der westlichen Hemisphäre verbreitete, Angst vor den wiederkehrenden Toten als Bedrohung für die Lebenden, ist den Haitianern vollkommen unbekannt. Die Anhänger des Vodoun fürchten vielmehr selbst ein willenloser Sklave des Bokors zu werden und nach ihrem Tod wieder zurück zu kommen.⁹⁵ Diese Angst entspringt sicher auch der sozialanthropologischen Vergangenheit des Landes, die immer noch im Bewusstsein der haitianischen Bevölkerung verankert ist. Die Geschichte Haitis beruht auf den erfolgreichen Sklavenaufständen gegen die französische Besatzung, die das Land im späten 18. Jahrhundert befreiten.

„Vodoun society is a system of education, law, and medicine; it embodies a code of ethics that regulates social behavior. In rural areas, secret vodoun societies, much like those found on the west coast of Africa, are as much or more in control of everyday life as the Haitian government.“⁹⁶

Der Grundgedanke beim Vodoun ist das Zusammenspiel von Körper, Geist und Seele. Auf diesen drei Teilbereichen fundiert die menschliche Existenz im Vodoun und das menschliche Dasein setzt sich aus *Gros- bon- ange* (vegetative Lebensenergie) den *Corps cadavre* (Körper) und dem *Tibonange* (Tätigkeitsprinzip, das dem Menschen Gedächtnis und Bewusstsein gibt) zusammen. Der Schlüssel zur Zombiefizierung ist das *Tibonange* (dt.: „kleiner guter Engel“). Der Bokor hat die Fähigkeit dieses Bewusstsein einem lebenden Menschen zu entziehen oder er fängt es ein, wenn es aus dem Körper eines Sterbenden entweicht. Die körperliche Hülle wird *Zombie cadavre* bezeichnet. Dieser menschliche „Überrest“ wird lebend - aber vollkommen willenlos - als Sklave gehalten und muss dem Bokor dienen.

⁹⁵ Vgl.: Inglis, David: „The zombie from myth to reality: wade davis, academic scandal and the limits of the real“, In: *SCRIPTed – Online Journal – School of Law*, Volume 7, Issue 2, University of Edinburgh, August 2010. S 354 <http://www.law.ed.ac.uk/ahrc/script-ed/vol7-2/inglis.pdf>, letzter Zugriff: 28.02.2013

⁹⁶ Vgl.: Del Guercio, Gino: „The Secrets of Haiti's Living Dead - A Harvard botanist investigates mystic potions, voodoo rites, and the making of zombies“. In: *Harvard Magazine*, January/February 1986, pp. 31–37 <http://windward.hawaii.edu/facstaff/dagrossa-p/articles/secretesofhaitislivingdead.pdf>, letzter Zugriff: 28.02.2013.

„Zombis are recognised by their fixed staring expression, their nasal intonation (which they share with manifestations of the spirits of the dead); by repeated, purposeless, and clumsy actions; and by limited and repetitive speech. They are regarded with commiseration; fear is reserved for the possibility of being zombified oneself.“⁹⁷

Laut haitianischem Gesetz gilt das Verwandeln eines Menschen in einen Zombie als Mord (Paragraf 246) obwohl dieser eigentlich am Leben bleibt.

„Zombification is a crime under the Haitian Penal Code (Article 246) where it is considered as murder although the zombified individual is still alive. Local interpretation is that either by poisoning or sorcery, a young person suddenly and inexplicably becomes ill, is subsequently recognised by their family as dead, placed in a tomb, stolen by a boko (sorcerer) in the next few days, and secretly returned to life and activity but not to full awareness and agency. Haitians are seldom buried but placed in painted concrete family tombs above ground which in country areas are on family land next to the houses; they are vulnerable to being broken open“⁹⁸

5.1.3. Drei dokumentierte Fälle scheinbarer Zombifizierung - Natagette Joseph, Francina Illeus und Clairvius Narcisse

Um einen kurzen Einblick zu geben, möchte ich hier drei Fälle von „realen Zombies“ aufzeigen, die auf Haiti dokumentiert wurden. Während meiner Recherche stieß ich immer wieder auf die gleichen paradigmatischen Zeitdokumente über Zombies, denen eine wichtige Rolle in den Untersuchungen von Davis, Kline, Douyon und anderen Wissenschaftlern zugeschrieben wird. Ich habe mich für diese entschieden, weil sie repräsentative Beispiele für den Verlauf einer Zombifizierung darstellen.

Vorab möchte ich noch anmerken, dass keine der folgenden Begebenheiten restlos aufgeklärt wurde oder einen naturwissenschaftlichen Beweis erbrachte, dass ein Verstorbener auf Grund einer bestimmten Substanz oder eines Rituals wieder lebendig wurde.

Auf Haiti gibt es unzählige Geschichten, die von Generation zu Generation weitergegeben werden, über Fälle von Totgeglaubten, die Jahre später wieder unter den Lebenden ge-

⁹⁷ Vgl.: Littlewood, Roland: „Clinical findings in three cases of zombification“. In: *The Lancet*. Ausgabe 350, 11.10.1997, S 1094

⁹⁸ Vgl.: Ebenda.

sichtet wurden. Einer dieser Fälle war Natagette Joseph. Die 60-jährige wurde 1966 wegen eines Streites um ein Stück Land getötet und begraben. Der Polizist, der ihren Totenschein ausstellte, identifizierte die Frau 13 Jahre später, als er sie in ihrem Heimatdorf auf der Straße sah.⁹⁹ Der haitianische Psychiater und Direktor des psychiatrisch-neurologischen Zentrums *Mars-Kline* in Port-au-Prince, Lamarque Douyon, dokumentierte seit 1961 jeden Fall von „Wiederauferstehung“ und arbeitete mit US-amerikanischen Wissenschaftlern zusammen, die ebenso wie Douyon versuchten einen echten Fall von Zombifizierung durch wissenschaftliche Methodiken zu verifizieren.

Er arbeitete eng mit dem Psychopharmakologen Nathan Kline vom *Rockland State Research Institute* aus New York und mit Heinz Lehmann von der *McGill University* in Montreal zusammen.

Ti Femme



Abbildung 5: Francina Illeus ("Ti Femme"), Davis: *Passage of Darkness*. S 76

Ein anderer eindrucksvoller Fall, der bis heute nicht restlos aufgeklärt wurde, ereignete sich 1976 in der kleinen Stadt Ennery im Nord-Westen Haitis. Hier starb Francina Illeus (auch bekannt als „Ti Femme“) am 23. Februar an den Folgen einer rätselhaften Krankheit.

⁹⁹ Vgl.: Davis, E. Wade: *Passage of Darkness - The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, University of North Carolina Press, North Carolina 188. S 75

Sie wurde für mehrere Tage ins *Saint Michel de l'Atalaye* Krankenhaus gebracht und starb in ihrem Haus einige Tage nach ihrer Entlassung. Ihr Tod wurde von einem Amt in ihrer Heimstadt bestätigt und ein Totenschein wurde ausgestellt.

Drei Jahre später wurde Ti Femme von mehreren Bauern am Markt von Ennery gesehen und in die Klinik von Lamarque Douyon gebracht. Das Grab von Francina wurde exhumiert und ein mit Steinen gefüllter Sarg wurde sichergestellt.¹⁰⁰

Clairvius Narcisse



Abbildung 6: Clairvius Narcisse bei seinem eigenen Grab

Der wahrscheinlich am besten dokumentierte Fall eines wiederkehrenden Toten wurde ebenfalls von Douyon untersucht. Der haitianische Bauer Clairvius Narcisse wurde angeblich 1962 als Bestrafung wegen eines Streites mit seinem Bruder von einem Bokor in einen Zombie verwandelt.¹⁰¹ Am 30. April um 09:45 Uhr wurde Narcisse ins *Albert Schweitzer Krankenhaus* in Deschapelles (West Haiti) eingeliefert. Er klagte über Fieber, Gliederschmerzen und fing kurz nach seiner Einlieferung an Blut, zu erbrechen. Sein Zustand

¹⁰⁰ Vgl.: Davis, E. Wade: *Passage of Darkness - The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, University of North Carolina Press, North Carolina 188. S 75

¹⁰¹ Vgl.: Ebenda.

verschlechterte sich rapide und Narcisse starb am 2. Mai 1962. Sein Tod wurde von einem haitianischen und einem amerikanischen Arzt bestätigt. Seine Schwester identifizierte die Leiche und unterschrieb den Totenschein, der kurz darauf ausgestellt wurde. Die sterblichen Überreste von Clairvius Narcisse wurden für 20 Stunden im Kühlraum des Krankenhauses gelagert und am Tag darauf am Friedhof in L'Estere in Anwesenheit seiner gesamten Familie beigesetzt.

18 Jahre später begegnete Angelina Narcisse ihrem totgeglaubten Bruder am Markt von L'Estere. Er nannte ihr einen Spitznamen, den man ihm in seiner Kindheit gab und den nur sehr enge Familienmitglieder kennen konnten. Der Fall erregte national und international Aufregung und 1981 drehte die BBC eine Dokumentation über den Fall Clairvius Narcisse. Nach intensiver Recherche und einer unbeantworteten Anfrage an die BBC, konnte ich die ursprüngliche Dokumentation und den Ausstrahlungstermin nicht ausfindig machen. Die einzige Spur führte zur Dokumentarfilmreihe *The Secret Life of Ghosts and Werewolves*, die allerdings erst 2007 erschien und von der BBC produziert wurde.

In den 1980er Jahren gab es auf Haiti keine Aufzeichnungen über Fingerabdrücke oder den Zahnstatus der Einwohner, die die forensischen Untersuchungen unterstützt hätten. Dr. Lamarque Douyons Untersuchungen verifizierten die Identität des Mannes mit Hilfe eines speziellen Fragen-Profiles, das zusammen mit den engsten Familienmitgliedern von Clairvius Narcisse ausgearbeitet wurde. Die intimen Fragen über seine Kindheit, die dem vermeintlichen Clairvius gestellt wurden, konnte niemand anderer erraten oder beantworten als Narcisse selbst. Außerdem bestätigten zweihundert Einwohner des Ortes L'Estere, dass dieser Mann Clairvius Narcisse sei.¹⁰²

Die BBC schickte eine Kopie des Totenscheines an die Forensik-Abteilung von Scotland Yard, die die Echtheit der Fingerabdrücke von Marie Claire (Clairvius Schwester) bestätigte. Narcisse selbst erklärte, dass er während der gesamten Zeit seines Martyriums bei vollem Bewusstsein war. Vollkommen unfähig sich zu bewegen oder ein Zeichen zu geben, dass er noch lebte, beschreibt er, wie er seine Schwester weinen hörte, während sie neben ihm am Totenbett stand und wie er den Arzt neben sich seinen Tod feststellen hörte.

Davis konstatiert, dass es mit Hilfe einer sehr starken Sedierung möglich wäre, einen Scheintod zu erzeugen.

¹⁰² Vgl.: Ebenda. S 22f.

„Theoretically, at least, it was completely conceivable that a drug might exist which, if administred in proper dosage and in some tenable manner, would lower the metabolic state of the victim to such a level that he might be considered dead.“¹⁰³

Eine teilweise Erklärung der mysteriösen Vorfälle fand Davis im Atlantischen Ozean vor den Küsten von Haiti.

5.1.4. Das geheime Zombiegift - Kugelfisch und Tetrodotoxin

Auf seiner Forschungsreise ging Davis vielen Spuren nach, auf der Suche nach dem einzig wahren „Zombie-Gift“. Auf seiner Reise begegnete er vielen Geschichten, die von „lebenden Toten“ erzählen, darunter auch die von Natagette Joseph, Francina Illeus und Clairvius Narcisse.

Auch Davis kam mit Narcisse in Kontakt und konnte eine genaue Analyse seines mysteriösen Falles durchführen. Nachdem er mit Kollegen auf einigen falschen Fährten durch das Dickicht der natürlichen Gifte (Bsp: *Bufomarinus* – Krötengift) und Zaubertränke Haitis stolperte, fand er die Antwort im Gift des Kugelfisches: *Tetrodotoxin*.

Um diese Substanz, als eine der giftigsten, nicht-proteinhaltigen, die in der Natur vorkommt, ranken sich, vor allem im asiatischen Raum, viele Mythen und Geschichten.

Die Familie der Kugelfische besteht aus fast 190 sehr unterschiedlichen Arten und wird auch Tetraodontidae (=Vierzähner) genannt. Das Gift tragen die Tiere meist in der Haut, der Leber und den Ovarien, nicht aber im Muskelfleisch.

„Die letale Dosis beträgt nur etwa 10 µg/kg Körpergewicht. Es wirkt nur auf die Körpernerven, nicht auf das Gehirn – die Opfer werden vollständig gelähmt und können sich weder bewegen noch sprechen, bleiben aber bei Bewusstsein. Sie sterben dann an durch die Lähmung bedingtem Atemstillstand und folgender Erstickung oder aber an Herzstillstand.“¹⁰⁴

¹⁰³ Davis, E. Wade: *Passage of Darkness - The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, University of North Carolina Press, North Carolina 188. S 23

¹⁰⁴ Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Kugelfische>. Letzter Zugriff: 19.02.2013.

Diesen Zustand der ganzkörperlichen Lähmung trotz vollen Bewusstseins beschreibt auch Clairvius Narcisse in seinen Berichten über seinen „Tod“. Davis vergleicht die Symptome, die Narcisse beschreibt, mit den klassischen Symptomen einer Tetrodotoxin-Vergiftung.

„Der Beginn und die Art von Symptomen bei einer Kugelfischvergiftung variieren erheblich je nach der betroffenen Person und dem Quantum Gift, das konsumiert wurde. Aber es stellen sich bald Unwohlsein, Blässe, Schwindel, Parästhesie der Lippen und der Zunge sowie Ataxie ein. Die Parästhesie, die das Opfer gewöhnlich als kribbelndes oder prickelndes Gefühl beschreibt, kann sich später auf die Finger und Zehen ausdehnen, dann andere Teile der Extremitäten befallen und allmählich zu erheblicher Gefühlstaubheit führen. [...] Die ersten Körperteile, die gelähmt werden, sind normalerweise der Rachen und der Kehlkopf, was zum Verlust der Stimme, Schluckbeschwerden und völliger Schluckunfähigkeit führt. Die Muskeln der Extremitäten werden gänzlich gelähmt, und der Patient kann sich nicht mehr bewegen. [...] Diese Liste ist noch nicht erschöpfend. Alles in allem litt Narcisse an einundzwanzig, also praktisch allen hervorstechenden Symptomen, die bei bekanntgewordenen Tetrodotoxinvergiftungen dokumentiert wurden. Es blieb nicht dabei, daß die einzelnen Symptome der Zombie-Metamorphose und die der Tetrodotoxinvergiftung bemerkenswert ähnlich klangen. Ganze Fallgeschichten der japanischen Literatur lesen sich wie Berichte von den lebenden Toten.“¹⁰⁵

Die Einflüsse des Kugelfischgiftes gehen bis zu den Anfängen der Menschheit zurück. TTX (Tetrodotoxin) ist beispielsweise für das biblische Verbot, schuppenlose Fische zu essen (5. Buch Mose) verantwortlich.¹⁰⁶ Tetrodotoxin hat zweifelsohne die Fähigkeiten einen Menschen in einen Zustand tiefster Paralyse zu versetzen, wobei selbst erfahrene Mediziner nicht mehr eindeutig zwischen Leben und Tod des Opfers unterscheiden können. Davis schildert eindrucksvoll ein Beispiel eines solchen Vorfalles, der sich in Bizen (Provinz im Süd-Westen Japans) zugetragen hat.

„Ein Dutzend Spieler verschlangen gierig Fugu bei Nakashimamachi in Okayama in Bizen. Drei von ihnen erlitten eine Vergiftung, zwei starben bald daran. Einer von ihnen war in dieser Stadt zu Hause und wurde sofort beigesetzt. Der andere statmte aus einer entfernten Provinz, [...] die der Zuständigkeit des Shogun unterstand. Daher wurde die Leiche aufbewahrt und von einem Wächter bewacht, bis ein Regierungsbeamter sie in Augenschein nehmen konnte. Nach sieben oder acht Tagen kam der Mann wieder zu sich und wurde schließlich wieder völlig gesund. Als man ihn nach seinen Erlebnissen befragte, konnte er sich an alles erinnern und berichtete,

¹⁰⁵ Davis, E. Wade: *Die Toten kommen zurück – Die Erforschung der Voodoo-Kultur und ihrer geheimen Drogen*, Droemer Knaur, München 1986. S 164 f.

¹⁰⁶ Vgl.: Ebenda. S 159

*er habe sich gefürchtet , daß man auch ihn lebendig begraben würde, als er hörte, daß der andere Mann beigesetzt worden war.*¹⁰⁷

In manchen Gebieten Japans werden sogar eigene Totenwachen eingerichtet, um das versehentliche Begraben eines Scheintoten zu verhindern. Wenn eine Kugelfischvergiftung diagnostiziert wird, wird die Leiche drei Tage neben ihrem Sarg aufgebahrt bevor man sie bestattet. Die zahlreichen Fälle, die von Kugelfischvergiftungen berichten, unterscheiden sich oftmals in der Dosierung des Giftes, was wiederum Auswirkungen auf den weiteren Krankheitsverlaufs des Opfers hat.

Die japanischen Forscher Fukada und Tani untersuchten hunderte Fälle von Tetrodotoxin-Vergiftungen und kamen zu dem Ergebnis, dass vier Stadien der Intoxikation unterschieden werden können. In den ersten beiden Phasen wird ein Gefühl der Taubheit beschrieben, das sich schnell am ganzen Körper ausbreitet und zum Verlust der Motorik führt. In der dritten Phase tritt eine großräumige Lähmung am ganzen Körper ein, folglich kommt es zu Aphonie, Atembeschwerden und Zyanose, das Opfer ist aber immer noch bei vollem Bewusstsein. Das vierte Stadium verursacht einen extremen Abfall des Blutdrucks und Atemstillstand, der sehr rasch zum Tod führt.¹⁰⁸

TTX ist aber nicht die endgültige Lösung für das Rätsel um die Zombiefizierung auf Haiti. Das Gift, in richtiger Dosis verabreicht, versetzt den Vergifteten in eine Art Scheintod, den er bei vollem Bewusstsein miterlebt. Dieser Zustand ist aber nur von kurzer Dauer, da das Gift (je nach Dosierung) wieder relativ schnell im Körper abgebaut wird und das Opfer vollständig gesundet. Das für Zombies typische lethargische und automatenhafte Verhalten, das im Glauben der Vodoun-Anhänger durch die Macht des Bokors über das Opfer erwirkt wird, wird sicher nicht von Tetrodotoxin verursacht. Davis' These, dass nur die Kombination aus dem Gift des Kugelfisches und einer Paste der *Datura* Pflanze oder einer ähnlichen Substanz einen Zombie erschaffen können, konnte nicht zu hundert Prozent bestätigt werden.

Was aber gewiss ist, ist die Tatsache, dass eine pharmakologische Beeinflussung allein nicht ausreicht, um einen Zombie zu erschaffen. Der Glaube und die tiefe spirituelle Ver-

¹⁰⁷ Ebenda. S 166

¹⁰⁸ Isbister, Geoffrey K.; Son, Julie; Wang, Frank: „Puffer fish poisoning: a potentially life-threatening condition“, In: *Medical Journal of Australia*, Volume 177, 2002. S 650-653

ankerung in der Tradition des haitianischen Volkes tragen einen großen Teil zu den psychosomatischen Symptomen bei, von denen Zombifizierte berichten.

Davis fasst die Einflüsse, die für eine Zombifizierung notwendig sind, wie folgt zusammen:

1. *Socialstructural and functionalist argument*:¹⁰⁹ Dieses Element ist eng mit dem Einfluss der Bizango Gesellschaften verbunden, die in Haiti eine Art außergesetzliche Kontrollinstanz sind. Die Zombifizierung wird als Bestrafung für Haitianer eingesetzt, die gegen bestimmte ethische Grundregeln verstoßen.
2. Das *materialist-pharmacological argument*¹¹⁰ spricht von den naturwissenschaftlich nachweisbaren Hilfsmitteln, die vom Bokor eingesetzt werden, um das Opfer zu einem Zombie zu machen. Hierzu zählen an erster Stelle das Kugelfischgift und das Gift, das aus der „Zombie-Gurke“ (Datura) gewonnen wird.
3. *Cultural-psychological argument*:¹¹¹ Das Bindeglied, das die beiden genannten Elemente zusammenführt, ist die sozialanthropologische Komponente. Der lethargische Zustand, der das Opfer einer Zombifizierung befällt, wird unterstützt durch den starken Glauben an die Vodoun-Riten und ihre Auswirkungen, die den Haitianern bereits im Kleinkindalter gelehrt werden.

Davis wurde von vielen Kollegen seines Faches für seine Ausführungen in *The Serpent and the Rainbow* und *Passage of Darkness* kritisiert. Sein misslungener Versuch, einen Mythos wissenschaftlich zu verifizieren und einen folkloristischen Glauben in die Realität zu transportieren, konnte sich auf wissenschaftlicher Ebene nicht behaupten. Dennoch gab und gibt er mit seinen Erkenntnissen wichtige Impulse für die Auseinandersetzung mit dem Phänomen Zombie.¹¹²

¹⁰⁹ Inglis, David: „The zombie from myth to reality: Wade Davis, academic scandal and the limits of the real“, In: *SCRIPTed – Online Journal – School of Law*, Volume 7, Issue 2, University of Edinburgh, August 2010. S. 360, <http://www.law.ed.ac.uk/ahrc/script-ed/vol7-2/inglis.pdf>, letzter Zugriff: 28.02.2013

¹¹⁰ Inglis, David: „The zombie from myth to reality: Wade Davis, academic scandal and the limits of the real“, In: *SCRIPTed – Online Journal – School of Law*, Volume 7, Issue 2, University of Edinburgh, August 2010. S. 360, <http://www.law.ed.ac.uk/ahrc/script-ed/vol7-2/inglis.pdf>, letzter Zugriff: 28.02.2013

¹¹¹ Ebenda.

¹¹² Ebenda.

5.2. Zombies im Film

*„I will knock down the Gates of the Netherworld,
I will smash the door posts, and leave the doors flat down,
and will let the dead go up to eat the living!
And the dead will outnumber the living!”¹¹³*

Wir fassen zusammen:

Zu allererst findet man das Schreckenerregende des Zombies im Vertrauten. Der Untote war einst ein Lebender wie wir. Sein Aussehen und sein Verhalten erinnern den Zuschauer an sich selbst. Freud beschreibt die Unheimlichkeit einer Leiche als leblosen Rest eines ehemals lebendigen Wesens.

Das Unheimliche entsteht aber auch aus der Ungewissheit, die den Zuschauer ergreift, wenn er eine Leiche sieht und sich nicht sicher sein kann, ob dieser tote Körper nicht in wenigen Augenblicken wieder als Zombie zurückkommt und versuchen wird, seinen Hunger zu stillen.

Ein weiteres Schreckmoment resultiert aus der Angst selbst ein Zombie zu werden. Unabhängig der Ursache, (ob Virus, Voodoo-Zauberkraft oder außerirdische Einflüsse) bedeutet die Verwandlung in einen Zombie für den Menschen ein unendliches Dasein, das geprägt ist von einem einzigen Trieb: Hunger.

In den vergangenen Kapiteln haben wir den Grundstein für die Auseinandersetzung mit dem Zombie im Film gelegt. Wir haben die grundlegenden Begriffe der Angst, der Furcht und des Unheimlichen kennengelernt. Das Uncanny Valley verbindet das menschliche Abbild mit dem Automaten- und Marionettenhaften und beschreibt den unheimlichen Effekt wenn wir uns von „lebend“ zu „tot“ (bzw. nicht ganz lebend) bewegen. Wade Davis hat uns die notwendigen Hintergrundinformationen zum Vodoun-Zombie gegeben.

Max Brooks soll für uns auf den folgenden Seiten eine Gedankenbrücke zum Film-Zombie herstellen und einen Überblick geben, wie die Anatomie und das Verhalten des „klassischen“ untoten Wanderers im Film aussieht.

¹¹³ Ancienttexts.org The Epic of Gilgamesh,
<http://www.ancienttexts.org/library/mesopotamian/gilgamesh/tab6.htm>. letzter Zugriff: 29.11.2012.

5.2.1. Anatomie und Sozialverhalten der „klassischen“ Film-Zombies

Der lebende Tote wurde im Laufe der Geschichte unterschiedlich beschrieben, sein Aussehen und Verhalten immer wieder verändert und an aktuelle Mainstream-Stoffe adaptiert. Der amerikanische Zombie-Forscher Max Brooks widmet in seinem Buch: *Der Zombie Survival Guide*¹¹⁴ ein ganzes Kapitel den Eigenschaften des Zombies. Er beschreibt in einem ironischen Stil¹¹⁵, wie man einen Zombie identifizieren kann und wie man sich im Falle der Apokalypse am besten verhält. Seine Aufzeichnungen stellt er unter den Deckmantel eines fiktiven Virus, das er „Solanum“ (der Name stammt aus der Botanik von der lateinischen Bezeichnung der Gattung der Nachtschattengewächse¹¹⁶) nennt. Nach seinen Aufzeichnungen ist ein Zombie ein verwesender, menschlicher Körper, der „von dem nun infizierten Gehirn benutzt wird.“¹¹⁷ Brooks bedient sich in seinen Ausführungen vieler Referenzen aus Film und Literatur. Er beschreibt den Zombie, wie er am häufigsten wiedergegeben beziehungsweise dargestellt wird. Wir konzentrieren uns hier auf die „klassischen“ Untoten im Film, die je nach Auslöser zu wiederkehrenden Leichen werden und die Menschheit in apokalyptischen Szenarien an den Rand ihrer Existenz bringen. Brooks beschreibt die Eigenschaften des „durchschnittlichen“ Zombies trotz seiner „Pseudowissenschaftlichkeit“ zutreffend. Deshalb liefert diese kurze Zusammenfassung einen guten Überblick über die wiederkehrenden Toten im Film.

¹¹⁴ Brooks, Max: *Der Zombie Survival Guide – Überleben unter Untoten*, Übersetzung: Körber, Joachim; Kasprzak, Andreas, Goldmann, München 2010.

¹¹⁵ Max Brooks behandelt das Thema Zombie wie ein naturwissenschaftliches Faktum, das eine reale Bedrohung für die Menschheit darstellt. Er empfiehlt Verhaltensregeln wie man die Zombie-Apokalypse überleben kann und beschreibt historische Ereignisse, die Zombievorfälle dokumentieren. Betrachtet man seine Wissenschaftlichkeit mit gewisser Vorsicht, bietet Brooks in seinem Buch einen sehr umfangreichen Überblick über die Untoten und deren Darstellungen im Film.

¹¹⁶ Vgl.: Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Nachtschatten>, letzter Zugriff: 21.04.2013.

¹¹⁷ Brooks, Max: *Der Zombie Survival Guide – Überleben unter Untoten*, Übersetzung: Körber, Joachim; Kasprzak, Andreas, Goldmann, München 2010. S 23

Die wichtigsten Charakteristika des Zombies laut Max Brooks:

Augen

„Die Augen eines Zombies unterscheiden sich nicht von denen eines normalen Menschen. Sie können – je nach ihrem Verwesungszustand – noch optische Signale ans Gehirn übermitteln; wie das Gehirn diese Signale jedoch interpretiert, steht wieder auf einem anderen Blatt.“¹¹⁸

Gehör

„Es ist gar keine Frage, dass Zombies ein ausgezeichnetes Gehör besitzen [außerdem ist] der Geruchssinn der Zombies höchst überdurchschnittlich.“¹¹⁹

Tastsinn

„Zombies haben buchstäblich keine taktilen Empfindungen. Alle Nervenrezeptoren im gesamten Körper bleiben nach der Wiederbelebung tot.“¹²⁰

Verdauung

„Der Verdauungstrakt eines Zombies ist vollkommen inaktiv. Das komplexe System, das Nahrung verarbeitet, Nährstoffe entzieht und Abfallstoffe ausscheidet, spielt in der Physiologie eines Zombies keine Rolle.“¹²¹

Bewegung

„Die ‚wandelnden‘ Toten neigen dazu, sich schlurfend oder hinkend voranzubewegen. Auch ohne Verletzungen oder fortgeschrittene Verwesung bringt ihre mangelnde Koordination eine unstete Gangart mit sich.“¹²²

Gehirn

„Die geistige Kapazität des durchschnittlichen Zombies liegt irgendwo unterhalb der eines Insekts. Es ist kein Fall bekannt, das einer einmal die Fähigkeit zu vernünftigen Denken oder logischen Schlussfolgerungen erkennen ließ.“¹²³

¹¹⁸ Ebenda.

¹¹⁹ Ebenda. S 24

¹²⁰ Ebenda. S 26

¹²¹ Ebenda. S 29

¹²² Ebenda. S 32

¹²³ Ebenda. S 33

Emotionen

„Gefühle gleich welcher Art sind den lebenden Toten unbekannt. Jede Form der psychologischen Kriegsführung, von Versuchen, Wut oder Mitleid in den Untoten zu wecken, sind ausnahmslos fehlgeschlagen.“¹²⁴

Erinnerung

„Zombies können weder im Bewusstsein noch im Unterbewusstsein Erinnerungen an ihr früheres Leben behalten, weil keines der beiden mehr existiert! [...] Wer auch immer eine Person in ihrem früheren Leben gewesen sein mag, diese Person existiert nicht mehr und wurde durch eine hirnlose Maschine ersetzt, die keinen anderen Instinkt als den zum Fressen hat.“¹²⁵

Körperliche Bedürfnisse

„Abgesehen von Hunger (dazu später mehr) haben die Toten keinen der körperlichen Begierden oder Bedürfnisse erkennen lassen, die sie im Leben hatten. [...] Solanum hat, allen Naturgesetzen zum Trotz, etwas geschaffen, das man zutreffend als einen vollkommen autarken Organismus beschreiben könnte.“¹²⁶

Kommunikation und Sozialverhalten

„Zombies besitzen kein Sprachvermögen. Ihre Stimmbänder sind zwar der Sprache mächtig, aber ihre Gehirne nicht. Die einzigen stimmlichen Eigenschaften scheinen in einem kehligen Stöhnen zu bestehen. [...] In Wahrheit besitzen Zombies überhaupt keine nennenswerte soziale Organisation. Es gibt keine Hierarchie, keine Befehlsketten, keine Neigung zu irgendeiner Form gemeinschaftlichen Handels. Eine Horde Untoter ist, ganz gleich, welche Anzahl sie hat oder welchen Eindruck sie erweckt, nichts weiter als eine Masse von Individuen.“¹²⁷

Wie bereits erwähnt, gibt es natürlich Abweichungen von diesem Profil, das Max Brooks erstellt hat. Man könnte jedes Themengebiet der Zombie-Anatomie, das er anspricht, mit einem gegenteiligen Beispiel aus der Filmgeschichte belegen, aber als allgemeiner Überblick über Wesen und Verhalten der „Durchschnitts-Zombies“ ist Brooks Zusammenfassung absolut zulässig.

¹²⁴ Ebenda. S 34

¹²⁵ Ebenda.

¹²⁶ Ebenda. S 35

¹²⁷ Ebenda. S 35 f.

5.3. Der Zombiefilm im Zeitraffer (1932-1965)

Die „Epidemie“ der Zombiefilme breitete sich im vergangenen Jahrhundert wellenartig über den Erdball aus. Sie erreichte mehrere Höhepunkte, die auf verschiedene kulturwissenschaftliche Indizien zurück zu führen sind.

So wird beispielsweise Michael Jacksons Video *Thriller*¹²⁸ (1983) als fundamentaler Eckpfeiler notiert, der das Genre zum wiederholten Mal in die Mainstream-Popkultur transportierte. Natürlich ist hier an erster Stelle George A. Romeros Beitrag zur Genregeschichte zu erwähnen, der im Jahre 1968 mit *Night of the Living Dead*¹²⁹ (1968) den Industriestandard für Zombies etablierte¹³⁰. Mit seinem Nachfolgewerk *Dawn of the Dead*¹³¹ (1978) löste er eine Lawine von neuen, faszinierten Neuzugängen an Fans aus, die ihr Interesse für das Zombiefilm-Genre entdeckten. Dieser Boom wollte in den darauffolgenden Jahren nicht enden, bis das Thema und die Interpretationsversuche in den 1990er Jahren schließlich abflauten und wieder in Vergessenheit zu geraten drohten.

5.3.1. Die Geburtsstunde der Untoten

Aber die filmische Geschichte der untoten Wiedergänger fand ihren Anfang Jahre vor Romeros Geburt. Mit der Besetzung Haitis von US amerikanischen Truppen im Zuge des ersten Weltkrieges (1915) und ihr Eindringen in die Rituale und Bräuche des exotischen Volkes wurden die ersten Berichte über Voodoo in die westliche Welt überliefert. Die geheimnisvollen Praktiken und mysteriösen Rituale der Karibikinsel wurden von Victor Halperin erstmals in eine Filmhandlung verpackt. 1932 entstand *White Zombie*¹³², der die damaligen Überlieferungen und Geschichten von William Buehler Seabrooks Reisebericht *The Magic Island* widerspiegelt. *White Zombie* bedient inhaltlich die Klischees, die zu dieser Zeit in den Köpfen der amerikanischen Bevölkerung verwurzelt waren. Der Plantagenbesitzer Beaumont verliebt sich in die Braut eines kurz vor der Hochzeit stehenden Ehepaares. Sein Plan, die junge Madeleine mit Hilfe eines Voodoo-Rituals „sterben“ zu lassen

¹²⁸ *Thriller*, R: John Landis, USA 1983.

¹²⁹ *Night of the Living Dead* (dt. *Die Nacht der lebenden Toten*), R: George A. Romero, USA 1968.

¹³⁰ Vgl.: Neumann, „Frank, Leichen im Keller, Untote auf der Straße“. In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011. S 74

¹³¹ *Dawn of the Dead* (dt. *Zombie – Das Original*), R: George A. Romero, USA 1978.

¹³² *The White Zombie* (dt. *White Zombie*), R: Victor Halperin, USA 1932.

beziehungsweise in einen scheinodartigen Zustand zu versetzen, um den zukünftigen Ehemann zu täuschen und sie nach der Abreise des trauernden Verlobten als seine zombifizierte Gespielin aus dem Grab zurück zu holen, wird von Bela Lugosi¹³³ vereitelt. Im Laufe ihres Aufenthalts erhalten die Verlobten Einblick in die grauenhaften Machenschaften des Plantagenbesitzers, der einen Teil der Dorfbevölkerung in willenlose Sklaven verwandelt hat und für sich arbeiten lässt.¹³⁴



Abbildung 7: Darstellung eines Zombies in *White Zombie*, R: Victor Halperin, USA 1932.

¹³³ Bela Lugosi spielt den Bokor (Voodoo-Priester), der sich nachdem er die Dame zum ersten Mal sieht, selbst in sie verliebt.

¹³⁴ Diese kapitalistische und emotionslose Haltung von Beaumont wird speziell hervorgehoben, als einer der zombifizierten Arbeitssklaven in die Mühle stolpert und zu Brei zermahlen wird. Keiner der Anwesenden schenkt diesem Vorfall nur einen Funken an Aufmerksamkeit.

Die Zombies¹³⁵ unterscheiden sich noch von den heutigen, fleischgierigen, hochinfektösen Varianten der Untoten. Die Sklaven in *White Zombie* bewegen sich mit derselben automatisierten, empfindungslosen Apathie wie ihre späteren Nachfolger (beispielsweise bei Romero), aber sind mit einem wesentlich niedrigeren (beinahe nicht-existenten) Aggressionspotential ausgestattet. Max Brooks beschreibt drei verschiedene Arten von Zombies: Voodoo-Zombies, Hollywood-Zombies und Virus-Zombies.¹³⁶ Diese drei Arten unterscheiden sich in ihrem kulturgeschichtlichen Ursprung. Voodoo-Zombies sind das ursprüngliche Bild eines Untoten, der durch den Bokor kontrolliert wird. Brooks schreibt das Verhalten des Voodoo-Zombies einzig und allein dem entstandenen Hirnschaden zu, der durch unzureichende Sauerstoffversorgung verursacht wird. Hollywood-Zombies werden in erster Linie dazu genutzt, um das Publikum auf möglichst

„fantastische, unrealistische Weise [...] mit visuell eindrucksvoll[en] Waffen, physikalisch unmögliche[n] Action-Sequenzen, übertrieben dargestellte[n] menschlichen Figuren und vor allem magische[n], unverwundbare[n] und sogar komische[n] Ghule[n]“¹³⁷

zu unterhalten. Der Virus-Zombie ist die „modernste“ Ausführung eines Untoten. Große Epidemien werden zur Vorlage der Geschichten und die Bedrohung durch mikroskopisch kleine Organismen wird plötzlich furchteinflößender als Meteoriten oder übernatürliche Flüche.

Im Angesicht der drohenden Rezession und der Massenarbeitslosigkeit der 1930er Jahre schien der Film seine bedrohliche Wirkung nicht nur durch die Gefahr der untoten Wanderer zu erhalten. Die eigentliche Bedrohung fußte auf:

„[...] den aktuellen Existenzängsten seines Publikums, welches fürchten musste, auf den Status von Sklav_innen herabzusinken oder sogar ganz unterzugehen. [...] Die unrühmliche Vergangenheit der Sklav_innenhalterei warf ihren bedrückenden Schatten in die Gegenwart und vermengte sich mit der Furcht vor einer Zukunft, die zum ersten Mal in der US-amerikanischen Geschichte nicht mehr verheißungsvoll erschien. Im Kollektiv der Untoten manifestierten sich die Ängste einer desorientierten Masse.“¹³⁸

¹³⁵ Das Wort „Zombie“ wird zu dieser Zeit im Film noch nicht verwendet.

¹³⁶ Brooks, Max: *Der Zombie Survival Guide – Überleben unter Untoten*, Übersetzung: Körber, Joachim; Kasprzak, Andreas, Goldmann, München 2010. S 40 ff.

¹³⁷ Ebenda. S 43

¹³⁸ Neumann, Frank: „Leichen im Keller, Untote auf der Straße“. In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011. S 69

5.3.2. Die (Un-)Toten klagen an

Den zweiten, ernstzunehmenden Vorreiter für das Genre des Zombie-Horrorfilms verwirklichte Abel Gance mit dem Remake seines eigenen Films *J'accuse*¹³⁹ (1938). Die beiden gleichnamigen Filme (1919 und 1938) sind polit-kritische Anti-Kriegs-Spektakel und waren Gances persönliche Abrechnung mit dem Krieg. In *J'accuse* (1919) lässt der verletzte Kriegsheld Jean in einer Fantasie die Leichen vom Schlachtfeld wieder auferstehen und zu ihren Liebsten zurückkehren. Die zerlumpten Leichen prangern den Krieg und das sinnlose Sterben an und Gance unterstreicht die Botschaft mit der Rede des Hauptdarstellers, der erklärt, dass die Untoten nur dann wieder zurück in die Gräber können, wenn sie nicht umsonst gestorben sind. Hier haben es die erschrockenen Verwandten der totgeglaubten Soldaten mit einer Art von Geistern zu tun, die rast- und ruhelos aus ihren frischen Gräbern steigen.

Im Remake aus dem Jahre 1938 kreiert Gance eine neue Gattung der Untoten:

*„[...] jene der in Massen auftretenden, anonymen, sprach- und emotionslosen Reanimati_innen von schlechten körperlichen Allgemeinzustand.“*¹⁴⁰

Verglichen mit den heutigen Realismus des Horrorgenres und seinen CGI-, Spezial- und Make-Up-Effekten wirken die Zombies in *J'accuse* wie eine Horde Betrunkener, die sich in zerlumpten Uniformen komödiantisch auf die Kamera zu bewegen.

Warum haben die wiederkehrenden Toten hier so wenig unheimliches Potential?

Ihre Bewegungen sind viel zu groß und theaterhaft und ihre Mimik eher komisch als beängstigend. Laut Freud müssten uns die Toten, denen auf unerklärliche Weise neues Leben eingehaucht wurde, einen Schreck einjagen, denn:

*„[...] der Tote sei zum Feind des Überlebenden geworden und beabsichtige, ihn mit sich zu nehmen, als Genosse seiner neuen Existenz.“*¹⁴¹

¹³⁹ *J'accuse* (dt. Ich klage an), R: Abel Gance, Frankreich 1919 und 1938.

¹⁴⁰ Neumann, Frank: „Leichen im Keller, Untote auf der Straße“, In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011. S 71

¹⁴¹ Freud, Sigmund: Das Unheimliche, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 397 von 767

In *J'accuse* wirken die Zombies wie Marionetten, an deren Gliedmaßen noch die Schnüre erkennbar sind, die der Marionettenspieler kontrolliert, um sie zu bewegen. Die Darsteller sind in Gestik, Mimik, Maske und Kostüm zu weit entfernt vom Vertrauten, um dem Zuschauer Angst einjagen zu können. Obwohl sich heute niemand mehr vor den Untoten in *J'accuse* fürchten würde, sind es die metaphorischen Schnüre an den „Zombiepuppen“, die uns das Fürchten lehren. Getrieben von einer unerklärlichen Macht bewegen sich die fleischlichen Automaten unkontrolliert auf uns und die Protagonisten zu. Ihr Aussehen wirkt vertraut, aber ihre Bewegungen sind unheimlich wie die einer Bauchrednerpuppe.

Einer der wichtigsten und einflussreichsten Filme dieser Zeit war *I Walked with a Zombie*¹⁴² (1943). Von RKO Pictures produziert wollte man damit an die großen Erfolgsthemen der Universalstudios anschließen und auch ein Stück vom „Horror Kuchen“ abhaben. Die Figuren, die von Universal vermarktet und in Filme verpackt wurden, waren *Frankenstein*, *Dracula* und verschiedene Geschichten mit Werwölfen. RKO hatte dem zu diesem Zeitpunkt nur *King Kong*¹⁴³ (1933) entgegen zu setzen. Deshalb wollte man eine Adaption von *Jane Eyre* zum Kassenschlager machen und *I Walked with a Zombie* wurde produziert. Die Handlung von Charlotte Brontës Romanvorlage sollte in die Karibik verlegt und mit Elementen des haitianischen Voodoo aufgepeppt werden.¹⁴⁴

In den folgenden Jahrzehnten verebte die Flutwelle an Rachegeistern und Voodoo-Zombies in den Kinos. Bereits 1945 wurde die erste Parodie¹⁴⁵ auf die zehn Jahre zuvor noch ernst zunehmenden Genreklassiker gedreht. Die folgenden Jahre brachten diesem Subgenre des Horrors keinen wirklich nennenswerten Vertreter, deren kulturwissenschaftliche Funktion eine andere war als seichte und gleichermaßen leichte Unterhaltung. Schon die Titel: *Teenage Zombie* (R.: Jerry Warren, USA 1959) oder *The Incredible Strange Creatures Who Stopped Living and became Mixed-Up Zombies* (R.: Ray

¹⁴² *I Walked with a Zombie* (dt. *Ich folge einem Zombie*), R: Jacques Tourneurs, USA 1943.

¹⁴³ *King Kong* (dt. *King Kong und die weiße Frau*), R: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, USA 1933.

¹⁴⁴ Vgl.: Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 111 f.

¹⁴⁵ Vgl.: *Zombies on Broadway*, R.: Gordon Douglas, USA 1945.

Dennis Steckler, USA 1963) sprechen für ihren Gehalt, der seine Grundlage im Grusel und Teenager-Film fand.

5.4. Das „goldene Zeitalter“ des Zombiefilms (1966-1978)

Der nächste Wiedereinstieg in das echte Horrorgenre brachten die englischen Hammer-Studios im Jahr 1965 mit *The Plague of the Zombies*¹⁴⁶ (1966). Eine beliebte Methode der 1960er Jahre war es, Horrorstoffe der schwarzen Romantik für die Gegenwart zu adaptieren und die Geschichten für ein Kinopublikum zu erzählen.

Thematisch knüpfte Gilling an die Inhalte der 1930er Jahre an, indem er die Toten wieder als Arbeitssklaven auferstehen ließ. Ein Graf, der sich auf seinen Reisen durch die Südsee das notwendige Wissen im Voodoo-Zauber aneignete, lässt einen Großteil der Bevölkerung seines Dorfes nach der Zombiefizierung in seiner Mine arbeiten.¹⁴⁷ Die einst exotischen Praktiken und Bräuche aus fernen Ländern brachte Gilling mit *The Plague of the Zombies* nach England. Unterschwellig schwang die Kritik an Kolonialisierung und Kapitalismus mit, außerdem wurden die Zombies schneller, grausamer und gieriger.

*„Gillings Untote sind ebenso albtraumhaft wie die Grundlage ihrer Existenz: gewissenlose Profitgier. In seiner grimmigen Härte kann Plague of the Zombies als erster echter Vorläufer des modernen Zombiefilms gelten.“*¹⁴⁸

1968 begann das „goldene Zeitalter“ der Untoten auf den Leinwänden. George A. Romero startete seine Zombiefilm-Reihe mit *Night of the Living Dead*¹⁴⁹ (1968). Seine Darstellung der wiederkehrenden Toten und deren Verhalten wurden sehr stark durch Filme wie *Carnival of Souls*¹⁵⁰ (1962) und *Last Man on Earth*¹⁵¹ (1964) inspiriert. Sicher ist, dass es Romero war, der dieses Genre des Horrors in den Mainstream katapultierte und somit den

¹⁴⁶ *The Plague of the Zombies*, R: John Gilling, GB 1966.

¹⁴⁷ Vgl.: Neumann: „Frank, Leichen im Keller, Untote auf der Straße“, In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*, Belleville, Braunschweig 2011. S 73

¹⁴⁸ Ebenda. S 74

¹⁴⁹ *Night of the Living Dead* (dt. *Die Nacht der lebenden Toten*), R: George A. Romero, USA 1968.

¹⁵⁰ *Carnival of Souls* (dt. *Tanz der toten Seelen*), R: Herk Harvey, USA 1962.

¹⁵¹ *The Last Man on Earth* (dt. *The Last Man on Earth – Die wahre Legende*), R: Ubaldo Ragona, Sidney Salkow, USA/ Italien 1964.

neuen „Industriestandard“ für die fleischgierigen Wiedergänger definierte. Allein in Mexico, Italien, England und den USA wurden in Jahren zwischen 1969 und 1977 über 30 Zombiefilme produziert, die die erste euphorische Flut an „Post-Romero“ Filmen einleiteten.¹⁵²

5.4.1. Licht am Ende des Tunnels - George A. Romero und seine Erfolgsgeschichte

Night of the Living Dead ist der erste der dreiteiligen Zombiefilm-Reihe von George A. Romero. Die Handlung spielt zum größten Teil in einem vermeintlich verlassenen Farmhaus. Die Hauptcharaktere Ben, Harry und Barbara führen einen unerbittlichen Überlebenskampf gegen die Toten, die aus unerklärlichen Gründen aus ihren Gräbern steigen. Romero lässt den Zuschauer neben den grauenerregenden Kreaturen, die ihm Angst und Schrecken einjagen, auch im Ungewissen darüber, wo diese Apokalypse ihren Ursprung nahm. Im Radio hören die Protagonisten Berichte, dass überall im Land die Toten zurückgekehrt sind, um sich vom Fleisch der Lebenden zu ernähren. Es kommt in der Gruppe von Überlebenden zu verschiedenen Konflikten, die im Laufe des Films zunehmen und tragische (tödliche) Auswirkungen annehmen. Wie es in diesem Genre häufig der Fall ist, überlebt keiner der sympathischen Hauptfiguren bis zum Ende des Films.

„Die zahllosen Interpretationsansätze zu Romeros Zombiefiguren berühren vielfältige Aspekte, vom US-amerikanischen Rassenkonflikt bis zum Vietnamkrieg. Außerhalb des Studiosystems entstanden, war NIGHT von vielen Themen geprägt, mit denen sich ein junges Team Ende der sechziger Jahre konfrontiert sah. Als unter allem liegendes Leitmotiv erscheint jedoch der Horror vor einem Verlust der Individualität, vor dem Herabsinken in ein bewusstloses Vegetieren, welches keinen Zweck mehr kennt als zerstörerisches Einverleiben – und die globale Verbreitung dieses Existenzmodells. [...] Der Gegner ist im schlimmsten Fall nichts als die übermächtig werdende eigene Gier. Die entstehende Angst ist also nicht so sehr jene vor dem Tod, sondern die vor dem Übergang in einen entfremdeten und entmenslichten Zustand des maßlosen Konsums, der erst in vollständiger Zerstörung sein Ende finden wird.“¹⁵³

¹⁵² Vgl.: Dendle, Peter: *The Zombie Movie Encyclopedia*, McFarland & Company Inc., North Carolina 2001, S. 7.

¹⁵³ Neumann, Frank: „Leichen im Keller, Untote auf der Straße“, In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*, Belleville, Braunschweig 2011. S. 74 f.

Mit dem zweiten Teil der Reihe geht Romero endgültig in die Geschichte als der Gründer des Zombiefilms ein. Er setzt mit *Dawn of the Dead* (1978) ein audiovisuelles Zeichen, das nicht mehr übersehen werden kann und füllt gleichzeitig die Kinos der späten siebziger Jahre. Der Film wurde mit einem geringen Budget von 500.000 US Dollar produziert, weshalb auf viele Details aus Kostengründen verzichtet werden musste. Die Mall, in der gedreht wurde, konnte größtenteils nur nachts benutzt werden. Aus Zeitdruck wurden die Zombie-Statisten deshalb nur flächig blau-grau geschminkt. Viele von den Statisten waren Freunde und Verwandte des Produktionsteams und arbeiteten unentgeltlich. So wurden zum Beispiel die Rockerbande, die versucht das Kaufhaus zu stürmen zum größten Teil von einem Motorradclub („Pagan's Motorcycle Club“) gespielt¹⁵⁴. Der Ort, an dem die Handlung stattfindet, verrät schon eine ganze Menge über das Thema, das im Zentrum von Romeros gesellschaftskritischem Horror-Klassiker steht.

In einem Einkaufszentrum verschanzen sich vier Überlebende, die auf der Suche nach Schutz sind, um sich dort von den Strapazen der Apokalypse zu erholen. Im Radio hören die Protagonisten wie die Regierung zu erklären versucht, wo die Invasion der Untoten, die anscheinend schon jahrelang über die Erde rollt, ihren Ursprung nahm. Es wird von einem Satelliten gesprochen, der aus dem Weltall fiel und eine Epidemie auf die Erde brachte. Weitere Erklärungsversuche bleiben aus und auf eine plausible Auflösung, woher die untote Horde kommt, verzichtet Romero.

Trotz des Grauens und der unzähligen Gore-Elemente vollbringt Romero mit *Dawn of the Dead* einen ersten Schritt zum Wandel des Genres von einem ernstgemeinten, exzessiven Gewaltspektakel zum Horrorfilm mit einem „Augenzwinkern“. Der Film

„[...] tendiert 1979 schon zur Körper-Komik und stellt die Zombies in einen deutlichen Slapstickkontext. Aber vor allem Sam Raimi und Peter Jackson verändern mit ihren selbst produzierten ersten Filmen den Tonfall des Splatterfilms. [...] Gewalt und Wundästhetik des Splatterfilms werden hyperbolisch überzogen und wechseln ins Cartoonhafte und Hyperreale über. Das Konzept der 'Various' oder 'Creative Deaths' - also: wie kann man auf möglichst unterschiedliche, kreative und damit unterhaltsame Weise Körper zerstückeln – wird zum Grundkonzept dieser Filme.“¹⁵⁵

¹⁵⁴ Vgl.: Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: [http://de.wikipedia.org/wiki/Zombie_\(Film\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Zombie_(Film)), letzter Zugriff: 29.11.2012.

¹⁵⁵ Vgl.: Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 88

Dawn of the Dead reflektiert, unter dem Mantel aus Gewaltdarstellung und blutrünstigen Bildern, der in vielen Medienberichten scharf kritisiert wurde, eine Gesellschaft des Konsums und Kapitalismus. Wenn die Toten, die oft (nicht nur wegen der einfachen Maske) nicht von den Lebenden unterscheidbar sind, mit leeren Blicken durch das Einkaufszentrum schlendern auf der Suche nach der Befriedigung ihrer Gier in Form von endloser Konsumation. Die Parallele zu den „noch“ Lebenden wird schnell klar: Als die vier Überlebenden in der Mall alle Eingänge verbarrikadiert haben und die maßlosen Konsumorgien beginnen, sind sie ihren untoten, fleischgierigen Besatzern näher als sie wahrscheinlich ahnen. Aber die materiellen Güter im Übermaß machen auf Dauer nicht glücklich. Nach einiger Zeit verliert das „Schlaraffenland“ an Reiz und Ken Foree (Peter) konstatiert sehr zutreffend als sie vom obersten Stock auf ihr materielles Paradies starren und von draußen das Scharren der Untoten näher kommt:

Peter: *Sie wollen an diesen Ort zurück. Sie wissen nicht, warum. Er ist einfach in ihrer Erinnerung. Sie erinnern sich, dass sie hier drin sein wollen.*

Stephen: *Was zum Teufel sind sie?*

Peter: *Sie sind wir. Das ist alles.*¹⁵⁶

Michael Wunsch gibt in seinem Aufsatz „Zombies unter Einfluss des Todestribs“¹⁵⁷ eine mögliche Erklärung ab, warum die Zombies an den Ort ihres Vertrauens zurückkommen. Es ist:

*„[...] die Wiederholung von traumatischen Erlebnissen im Traum oder Spiel, die nicht erinnert werden können, weil die Wiederholung unbewusste, verdrängte oder vergessene Motive hat.“*¹⁵⁸

Nach diesem Prinzip erklärt Michael Wunsch in seinem Aufsatz „Zombies unter Einfluss des Todestribs“ die Motivation der untoten Horden, die unaufhörlich auf der Suche nach Fleisch die Ortschaften und Städte abgrasen wie die Menschen bei einem Einkaufsbummel die Boutiquen. Es mag den Anschein erwecken, dass die Untoten durch einen biologischen Grund (Trieb) auf der unaufhörlichen Suche nach Menschenfleisch sind, um ein

¹⁵⁶ Walker, Matthew: „Wenn die Hölle überfüllt ist, gehen die Toten auf der Erde shoppen: Romero und Aristoteles über Zombies, Glück und Konsum“, In: Greene, Richard (Hg.) *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010. S 112

¹⁵⁷ Wunsch, Michael: „Zombies unter Einfluss des Todestribs“, In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*, Belleville, Braunschweig 2011.

¹⁵⁸ Ebenda. S 181

primäres biologisches Bedürfnis zu befriedigen – den Hunger.¹⁵⁹ Aber die Zombies müssen nicht essen um überleben zu können. Deshalb vergleicht Wunsch das nicht zu befriedigende Bedürfnis zu Fressen mit dem Konsumwahn der Menschen, der ähnlich unbefriedigt bleibt. Ein Einkauf ist nicht die Befriedigung eines Urinstinktes, sondern beschert dem Menschen Vergnügen.

„Denn Begehren richtet sich auf ein Objekt, das stellvertretend für eine Leere oder einen Mangel steht und daher nicht erfüllbar ist.“¹⁶⁰

Somit wird die Rückkehr der Zombies in das Einkaufszentrum und ihr unersättlicher Hunger zu einer

„[...] sich verselbstständigten Gewohnheit [...] eine[r] Fixierung auf eine Nebensächlichkeit, die zum eigenständigen Ziel erhoben wird.“¹⁶¹

Sie handeln nach automatisierten Mustern, die sich in ihren automatenhaften Bewegungen und ihrem emotionslosen, maschinenartigen Verhalten widerspiegeln.

Die willenlosen Wanderer sind nicht nur wegen ihrer ausgeprägten „Shopping-Sucht“ nach Fleisch dem lebenden Menschen sehr ähnlich. Auch wenn es auf den ersten Blick nicht den Anschein erwecken mag, haben Zombies eine Art „Seelenleben“. Matthew Walker ist in seinem Beitrag in *Die Untoten und die Philosophie*¹⁶² davon überzeugt, dass die leblosen Wesen eine Art Psyche besitzen, denn

„[...] sie wollen warmes Fleisch essen und lernen, Steine und Stuhlbeine als Werkzeuge zu gebrauchen. Aber es ist nicht die Art Seelenleben, die den Menschen ausmacht. Die Zombiopsyche funktioniert eher wie die einer nicht-menschlichen Kreatur, die auf der phylogenetischen Leiter verhältnismäßig weit unten steht. Sie werden ausnahmslos und unerbittlich von einem einzigen appetitiven Wunsch getrieben. Darüber hinaus gibt es in der Tat keine Kontinuität zwischen der Psyche der ehemals Lebenden und der Untoten.“¹⁶³

¹⁵⁹ Vgl.: Ebenda. S 182

¹⁶⁰ Ebenda. S 182

¹⁶¹ Ebenda.

¹⁶² Vgl.: Greene, Richard (Hg.) *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010.

¹⁶³ Walker, Matthew: „Wenn die Hölle überfüllt ist, gehen die Toten auf der Erde shoppen: Romero und Aris-toteles über Zombies, Glück und Konsum“, In: Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010. S 50

Die Zombies erkennen ihre Liebsten nicht mehr, sie haben keine Erinnerung und sie denken nicht. Sie sind zu fleischgierigen Kreaturen mutiert, die nicht mehr diskutieren, denken oder rational handeln.

Arno Meteling bringt die modernisierte Version des Untoten und dessen Identifikation mit der neuzeitlichen Gesellschaft mit einem Zitat von Gilles Deleuze auf den Punkt:

„Der einzige moderne Mythos ist der der Zombis – tödliche Schizos, die, wieder zur Vernunft gebracht, gut für die Arbeit sind.“¹⁶⁴

Nach dem kommerziellen Erfolg von *Dawn of the Dead* kam die Welle der Zombiefilme auch in Europa ins Rollen. In den 1980er Jahren boomte der Splatterfilm und es erschienen eine Reihe Remakes aber auch Neuproduktionen. Durch die breitere Öffentlichkeit wurde auch die Aufmerksamkeit der Zensurbehörden auf das Genre gelenkt und der Horror- und Zombiefilm musste einige Einschränkungen über sich ergehen lassen. Im Jahre 1982 wurde in England beispielsweise die „Video Nasty“ Kampagne gestartet, die zwei Jahre nach ihrer Einführung zu einer Gesetzesänderung führte. Mit dem *Video Recordings Act* wurden 1984 die Gesetze in England strenger:

„The Video Recordings Act 1984 is an Act of the Parliament of the United Kingdom that was passed in 1984. It states that commercial video recordings offered for sale or for hire within the UK must carry a classification that has been agreed upon by an authority designated by the Home Office. The British Board of Film Classification, which had been instrumental in the certification of motion pictures since 1912, was designated as the classifying authority in 1985. Works are classified by the BBFC under an age-rated system (see motion picture rating systems); it is an offence under the Act to supply video works to individuals who are (or appear to be) under the age of the classification designated. Works that are refused classification cannot, under the Act, be legally sold or supplied to anyone of any age unless it is educational, or to do with a sport, religion or music and does not depict violence, sex or incite a criminal offence. The BBFC may also require cuts to be made, either to receive a certain age rating, or to be allowed a classification at all.“¹⁶⁵

Die britischen Gesetzesänderungen beeinflussten auch die deutsche FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft), die ihre Kennzeichnungspflicht im Jahr 1985 auch „auf

¹⁶⁴ Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S109

¹⁶⁵ Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Video_Recordings_Act_1984; letzter Zugriff: 11.04.2013.

Videofilme und vergleichbare Bildträger ausweitete“¹⁶⁶. Seeßlen begründet diese drastischen Maßnahmen in Deutschland:

„Freilich musste man nur ein wenig genauer hinsehen, um zu begreifen, wie sehr die Besorgnis um die Jugend dabei nur wohlfeiler Anlass war, sich einen eigenen Schrecken vom Hals zu halten, die Wiederkehr von etwas heftig Verdrängtem.“¹⁶⁷

Die strengeren Kontrollen und die scharfe Zensur hatten ihre logischen Konsequenzen in einer Szene, die einen ihrer wichtigsten Grundsteine in der expliziten Darstellung von Gewalt sah. Produzenten wandten sich vom Genre ab und das Genre mutierte in den folgenden Jahren wieder zu einer Nische, die es in ihren Anfängen einst war. Nennenswerte Vertreter des Zombiefilms kamen in den 1980er Jahren aus Italien, wo Regisseure wie Lucio Fulci, Umberto Lenzi und Bruno Mattei um die letzten hartgesottenen Splatterfans rangen und das Genre aufrecht erhielten.

In den 1990ern flachte der Hype weiter ab und die Anzahl der veröffentlichten Zombiefilme ging gegen Null. Die Szene schien langsam auszusterben. Die wenigen, bedeutenden Splatterfilme, die erschienen, hatten nicht mehr viel mit dem eigentlichen Genre des Zombiefilms zu tun. Nennenswerter Vertreter, die das Genre für die nächsten Jahre repräsentierten, waren *Braindead*¹⁶⁸ (1992) und *DellaMorte DellAmore*¹⁶⁹ (1994). Diese satirischen Genreklassiker konnten aber vielmehr als schwarz-romantischen Komödie kategorisiert werden, denn als Splatterfilme. Neben dem Untergang des kommerziell, industriellen Splatterfilms schuf die technische Neuerung der VHS-Kassette und Consumer-Videokamera eine Amateur-Produzenten-Gemeinschaft, die den Exploitation- und Splatterfilm weiter leben ließ. Filmisch bedeutende Ergebnisse blieben jedoch aus und:

„[...] diese zumindest in jeder Hinsicht atemberaubend inkompetent umgesetzten Schundfilme konnten nur eines zugutegehalten werden: Ihre Macher hatten sich von Konsumenten zu Produzenten gewandelt.“¹⁷⁰

¹⁶⁶ Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia:

http://de.wikipedia.org/wiki/Freiwillige_Selbstkontrolle_der_Filmwirtschaft; letzter Zugriff: 11.04.2013.

¹⁶⁷ Seeßlen, Georg: *Horror – Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Schüren Verlag, Marburg 2006. S 96

¹⁶⁸ *Braindead* (dt. *Braindead – Der Zombie-Rasenmähermann*), R: Peter Jackson, Neuseeland 1992.

¹⁶⁹ *DellaMorte DellAmore*, R: Michele Soavi, Italien/ Frankreich 1994.

¹⁷⁰ Neumann, Frank: „Leichen im Keller, Untote auf der Straße“, In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*, Belleville, Braunschweig 2011. S 81

Das neue Jahrtausend zeichnete sich durch eine erschreckende Ideenlosigkeit der Filmindustrie aus. Comics, Märchen, alte Klassiker wurden (neu)verfilmt und die Reihe der Remakes der Remakes der Remakes wollte nicht abreißen. Nachdem beispielsweise die Sherlock Holmes-Geschichten zum wiederholten Mal in einer niemals enden wollenden Prequel und Sequel-Serie die Kinoleinwände besetzten und die bekanntesten DC- und Marvelcomics schon neuverfilmt wurden, wundert es nicht, dass auch die Untoten wieder aus ihren filmgeschichtlichen Gräber geholt wurden.

Die Anlässe, zu denen die ersten Produktionen aus den USA und Großbritannien erschienen, sind möglicherweise Zufall. Vielleicht ist es aber auch die plötzliche Auseinandersetzung der Öffentlichkeit mit der eigenen Verwundbarkeit und das Bewusstwerden, dass unsere Zivilisation – so sicher und modern sie auch zu sein scheint – nicht unzerstörbar ist. *28 Days Later*¹⁷¹ (2002) und *Resident Evil*¹⁷² (2002) waren im Jahr nach dem 11. September 2001 sicher die kommerziell einflussreichsten Filme, die zu einem neuen Höhepunkt des Genres führten. Die Liste der Mainstream- und Independent-Produktionen im 21. Jahrhundert ist lang und wird noch immer regelmäßig verlängert. 2010 wurde die Comicbuchreihe *The Walking Dead*¹⁷³ von Frank Darabont als Pilot verfilmt und zu einem kommerziellen Erfolg für den amerikanischen Sender AMC. So halten die lebenden Toten auch im Fernsehen wieder Einzug.

Arno Meteling setzt in seiner Studie zum modernen Horrorfilm etwas früher an und benennt als

*„Startschuss der Wiederauferstehung der Untoten [...] die Crossover-Folge der beiden Fernsehserien X-Files (dt. Akte X, 1993-2002) und Millenium (1996-1999) aus dem Jahr 1999. [...] Vier Mitglieder des chiliastischen Geheimbunds „Millenium“, der von dem FBI-Profiler Frank Black verfolgt wird, haben sich umgebracht und buchstäblich als Leichen im Keller eines Nekromanten eingraben lassen, um zur Jahrtausendwende als die vier Reiter der Apokalypse zurückzukehren. Am Sylvesterabend [sic!] gelangen nach einem Hinweis von Black die FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully in dieser Sonderfolge pünktlich zu dem Keller, um das Erwachen der Untoten mitzuerleben und die vier Lebenden Toten den Regeln des modernen Zombiefilms gemäß mit Kopfschüssen zu erledigen.“*¹⁷⁴

¹⁷¹ *28 Days later* (dt. *28 Tage später*), R: Danny Boyle, GB 2002.

¹⁷² *Resident Evil*, R: Paul W. S. Anderson, Deutschland/ GB/ Frankreich 2002.

¹⁷³ *The Walking Dead*, Idee: Frank Darabont, USA 2010.

¹⁷⁴ Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S109f.

6. Angstlust – Ein Erklärungsversuch

Wir haben Angst, wenn wir uns einen Zombiefilm ansehen aber gleichzeitig bereitet es uns auch Lust, den Untoten bei ihren Fressorgien zuzusehen.

Sigmund Freud legt mit seinen verschiedenen Motiven für das Unheimliche den Grundstein für unsere Erklärung. Der Tod, das *Unheimliche Tal*¹⁷⁵ in seinen verschiedenen Facetten und die Körperlichkeit sind die zentralen Motive, warum der Zombie ein schrecken-erregendes Gefühl in uns weckt. Natürlich können die verschiedenen Schreckensvarianten nur selten mit Präzision genau einer dieser Kategorien zuordnet werden. Meist ist es ein Zusammenspiel aus verschiedenen Motiven, das uns das Fürchten lehrt. Interdisziplinäre Konflikte und die Frage danach, wie der Tod, das Bewusstsein und die Seele verstanden werden können, erschweren hier noch zusätzlich eine allgemeine Erklärung zur Angst vor den untoten Wiedergängern.

Georg Seeßlen beschreibt in seinem Buch *Horror* die drei Gesichter der Furcht. Er unterteilt dieses komplexe Feld der ältesten und stärksten Gefühlsregung in die Angst des Individuums, die Angst in der Gesellschaft und die Ästhetik der Gewalt.¹⁷⁶ Der Horror, das Grauen und die daraus resultierende Angst ist die bewusste Auseinandersetzung des Menschen mit dem Tod. Wir alle müssen sterben und der Mensch ist das einzige Lebewesen, das um seinen bevorstehenden Tod Bescheid weiß und deshalb eine Beziehung zu ihm aufbauen muss. Die Schaulust am Horror entsteht aus dem unterbewussten Bedürfnis des Menschen, sich für die Bedrohungen und den Schrecken, der uns in der Realität treffen wird, mit Hilfe eines „Horrorfilm-Trainings“ zu wappnen.¹⁷⁷ Darüberhinaus ist der Horror eng mit einer sexuellen Begierde verbunden.

Die kindliche Neugier und den Lustgewinn durch den verbotenen Blick befriedigen wir durch das „Schauen“. Aber diese Blicke sind nicht ohne Konsequenz. So wird Marion, die wir heimlich beim Duschen in Hitchcocks *Psycho*¹⁷⁸ (1960) beobachten, kurz darauf mit einem phallischen Gegenstand getötet. Seeßlen wirft die Frage auf, ob es unsere Schuld ist, dass die Frau sterben muss oder ob unser heimliches sexuelles Verlangen, in die Frau einzudringen, mit der metaphorischen Brutalität des Messers befriedigt wird.

¹⁷⁵ Freud verwendet zwar nicht diesen Begriff, aber ich möchte mich der weiterentwickelten Variante des Doppelgängermotivs zuwenden und das Phänomen des *Uncanny Valley* als eines der Motive für das Schreckenerregende in meiner Arbeit behandeln.

¹⁷⁶ Seeßlen, Georg: *Horror – Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Schüren Verlag, Marburg 2006. S. 92f.

¹⁷⁷ Vgl.: Ebenda. S. 94

¹⁷⁸ *Psycho*, R: Alfred Hitchcock, USA 1960.

*„Wir sind gepackt von den Impulsen des Sehen-Wollens und des Nicht-Sehen-Wollens; wir verschieben den sexuellen Impuls auf das gewaltsame Ritual (wie den Kuss und die Penetration im Bild des vampirischen Halsbisses)“.*¹⁷⁹

Mit dem Zombie entstand eine neue Variation der Monsterikonographie. Die Ungeheuer, die aus ihren Gräbern steigen und als verwesende Killermaschinen auf einer unendlichen Suche nach Menschenfleisch sind, wurden größtenteils von den Figuren und Themen der schwarzen Romantik (engl. Gothic Novel)¹⁸⁰ abgeleitet. Archetypische Figuren wie der Vampir, der Werwolf oder Kreaturen aus gescheiterten wissenschaftlichen Experimenten¹⁸¹ sind die Weiterentwicklungen von Stoffen aus der Schauerromantik und ihrem Nachfolgenre der Horrorliteratur.

*„Formelhaft verdichtet werden die Figuren der Schauerromantik in den Filmen der Universal Studios fortgesetzt. Der singuläre Körper der Gothic Novel-Monster tritt über den Umweg der Theaterbühne direkt und zuweilen mit denselben Schauspielern, wie zum Beispiel Béla Lugosi in seiner Dracula-Rolle, auf die Leinwand. Die ersten Monsterfilme werden auch schnell selbst zu Ausgangspunkten für filmische Reihen, die mit den bewährten Formeln weiterarbeiten, sie wiederholen, serialisieren und untereinander kombinieren.“*¹⁸²

George A. Romero revolutionierte mit *Night of the Living Dead* und *Dawn of the Dead* die Angstauslöser im Zombiefilm. Plötzlich war es keine weit entfernte Bedrohung mehr, die irgendwo in einem exotischen Land oder auf einer Karibikinsel der Menschheit auflauerte.¹⁸³ Die Gefahr stand plötzlich vor der Haustür der amerikanischen Durchschnittsfamilie oder dem Einkaufszentrum um die Ecke. Die Rassentrennung sowie die Idee vom schwarzen Arbeitssklaven und der Knecht-Meister-Hierarchie existierten plötzlich nicht mehr und machten jeden Menschen, unabhängig seiner ethnischen Abstammung, Religion oder Geschlecht, zu einem potentiellen Opfer für die untoten Wanderer.

Arno Meteling fasst die filmtheoretischen Folgen von Romeros *Night of the Living Dead* zusammen:

„Kein Happy Ending beschließt eine Erlösungsgeschichte, sondern dokumentiert werden der Untergang der amerikanischen Zivilisation und der Sieg aus den Reihen

¹⁷⁹ Seeßlen, Georg: *Horror – Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Schüren, Marburg 2006. S 38

¹⁸⁰ Vgl.: Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 120

¹⁸¹ Vgl.: *Mary Shelley's Frankenstein*, R: Kenneth Branagh, USA 1994.

¹⁸² Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 66

¹⁸³ Vgl.: *The White Zombie* (dt. *White Zombie*), R: Victor Halperin, USA 1932.

der Totschläger in Gestalt gewisser Redneck-Milizen. [...] Es gibt keine melodramatische Familiengeschichten über hysterische junge weiße Frauen, deren Leben oder Unschuld bedroht sind, sondern der Film handelt von Untoten aller Rassen, Klassen und Geschlechter, die sich von dem Fleisch der Lebenden ernähren.“¹⁸⁴

Im Zusammenhang mit dieser neuen, fiktiven Bedrohung, die überall lauert und jeden treffen kann, spielt ein schreckenerregendes Motiv eine wichtige Rolle: der Tod.

6.1. Der Tod - Die Angst vor dem Ende des Seins

Die Figur des Zombies spielt mit unserer Angst vor dem Tod und vor der unendlichen Verdammnis in einer Zwischenwelt aus Körperlichem-Sein und Geistigem-nicht-Sein gefangen zu werden. Angst ist ein „*beklemmendes, banges Gefühl, bedroht zu sein*“¹⁸⁵. Der Tod als essentiellste Bedrohung der eigenen Unversehrtheit und des eigenen Lebens steht an erster Stelle, wenn es um die Frage geht: Warum fürchten wir uns vor Zombies?

„Was wissen wir vom Tod, was ist der Tod? Der Erfahrung nach bedeutet er das Anhalten eines Verhaltens, das Anhalten der expressiven Bewegungen und der physiologischen Bewegungen oder Vorgänge [...] Der Tod ist Zerfall; er ist Ohne Antwort.“¹⁸⁶

Der Tod ist das Ende des Lebens. Die Frage, welchen Einfluss der Tod im Leben hat und wie er begreifbar gemacht werden kann, beschäftigt die Philosophie schon seit Menschengedenken. Einigkeit darüber, was der Tod für das menschliche Leben bedeutet, wird nicht gefunden.

¹⁸⁴ Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 119

¹⁸⁵ Müller, Wolfgang (Hg.): *Duden – Bedeutungswörterbuch*, Dudenverlag, Mannheim, Wien, Zürich 1985. S

51

¹⁸⁶ Levinas, Emmanuel: *Gott, der Tod und die Zeit* (Orig.: *Dieu, la Mort et le Temps*), Passagen-Verlag, Wien 1996. S 21

Sartre betrachtet den Tod als Ende des Lebens.

„Der Tod ist immer – ob zu Recht oder Unrecht, können wir noch nicht bestimmen – als der Endpunkt des menschlichen Lebens betrachtet worden.“¹⁸⁷

Fridolin Wiplinger erklärt die einzig wahre Todeserfahrung nach Gabriel Marcel:

„'Was zählt, ist weder mein Tod noch der Ihre, sondern der Tod dessen, den wir lieben...', und dies kommentiert: 'Mit anderen Worten: das Problem, das einzige wesentliche Problem wird durch den Konflikt von Liebe und Tod gestellt.“¹⁸⁸

Emanuel Levinas referenziert auf Martin Heidegger:

„Die Angst ist Empfindung, und Empfindung hat bei Heidegger stets zwei Intentionalitäten: ein vor und ein um. Ich fürchte mich vor dem Hund, und ich fürchte um mich. Bei der Angst nun fallen diese beiden Aspekte zusammen. Die Angst ist Angst vor dem Tod um ein Sein, das eben ein Sein-zum-Tode ist. Das Seinkönnen ist in Todesgefahr, jedoch ist das Seinkönnen gerade das, was droht.“¹⁸⁹

Das deutsche und österreichische Gesetz geben keine hundertprozentige Definition über den Tod. Die meisten Paragraphen und Gesetzestexte thematisieren die Voraussetzung für Organspende und rechtliche Grundlagen für medizinische Forschungszwecke.

„Das Transplantationsrecht verlangt für eine Organentnahme bei einem Menschen (neben anderen Voraussetzungen) kumulativ den Tod des Organspenders (§ 3 Abs. 1 Nr. 2 TPG) sowie den endgültigen, nicht behebbaren Ausfall der Gesamtfunktion des Großhirns, des Kleinhirns und des Hirnstamms (Gesamthirntod, § 3 Abs. 2 Nr. 2 TPG). Damit hat der Gesetzgeber keine Definition des Todes vorgenommen, sondern den Gesamthirntod lediglich als notwendige Bedingung für die Organentnahme festgeschrieben. In der Rechtspraxis wird allerdings unter Tod i.S.d. § 3 Abs. 1 Nr. 2 TPG der Gesamthirntod verstanden.“¹⁹⁰

Der Tod laut deutschem Gesetz bedeutet also den vollständigen Verlust aller notwendigen Lebensfunktionen und wird oft mit dem „Gesamthirntod“ zusammengefasst.

Die Rechtsmedizin definiert den Todeszeitpunkt wie folgt:

¹⁸⁷ Sartre, Jean Paul: *Das Sein und das Nichts*, Rowohlt 2003. S 915

¹⁸⁸ Wiplinger, Fridolin: *Der Personal verstandene Tod – Todeserfahrung als Selbsterfahrung*, Karl Alber Freiburg, München 1970. S 37

¹⁸⁹ Levinas, Emmanuel: *Gott, der Tod und die Zeit* (Orig.: *Dieu, la Mort et le Temps*), Passagen-Verlag, Wien 1996. S 57

¹⁹⁰ Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Tod>, letzter Zugriff: 06.06.2013.

„Der Todeszeitpunkt (Syn.: Sterbezeitpunkt) ist der Zeitpunkt des irreversiblen Herz-Kreislauf-Versagens (NulllinienEKG). Damit verbunden ist das Versagen von Hirnfunktion und Atmung.“¹⁹¹

Es wird zwischen zwei Phasen des Todes unterschieden. Direkt nach dem Eintreten des Herz-Kreislauf-Stillstandes spricht man vom „frühen postmortalen Intervall“.

„In diesem Intervall entspricht das äußere Erscheinungsbild des Leichnams dem des Lebenden. Daher ist es in diesem Zeitraum wichtig, die sicheren Zeichen des Todes zu kennen.“¹⁹²

Die Bestimmung des Todes erfolgt durch Auftreten von mindestens einem der folgenden, sicheren Zeichen des Todes:¹⁹³

- Totenflecken
- Totenstarre
- Mit dem Leben nicht vereinbare Verletzungen
- Eine abgeschlossene Hirntoddiagnostik

Das zweite Stadium nach Eintreten des Todes nennt die Medizin „spätes postmortales Intervall“.

„Das späte postmortale Intervall ist der Zeitraum vom Auftreten erster, äußerlich erkennbarer Zersetzungserscheinungen, zumeist Autolyse [Selbstauflösung abgestorbener Körperzellen durch Enzyme] und Fäulnis, bis zum letztlich völligen Abbau der Körperbestandteile.“¹⁹⁴

Die Frage nach der Seele und eine metaphysische Auseinandersetzung mit dem Tod versucht die Philosophie zu geben.

„Der Tod ist kein Ereignis des Lebens. Den Tod erlebt man nicht.“¹⁹⁵

„Seit Epikur ist immer wieder sogar die Möglichkeit überhaupt einer Todeserfahrung bestritten worden: Wenn und solange ich bin, ist der Tod nicht – wenn er ist, bin ich nicht (mehr). Warum ihn also überhaupt fürchten und ernstnehmen?“¹⁹⁶

¹⁹¹ Keil, Wolfgang: *Basics – Rechtsmedizin*, Urban & Fischer, München 2009. S 8

¹⁹² Ebenda. S 2

¹⁹³ Vgl.: Ebenda.

¹⁹⁴ Ebenda. S 6

¹⁹⁵ Wittgenstein, Ludwig: „Tractus logico-philosophicus“ 6.4311, In: *Schriften I*, Frankfurt a. M., 1960. S 81

¹⁹⁶ Wiplinger, Fridolin: *Der Personal verstandene Tod – Todeserfahrung als Selbsterfahrung*, Karl Alber Freiburg, München 1970. S 25

Die Angst vor dem Tod ist laut Epikur und Wittgenstein vollkommen unbegründet, weil der Tod und das eigene Sein niemals zeitgleich passieren können. Warum also vor etwas Angst haben, was man nicht erleben wird? Epikurs These kann im Falle eines Zombies als unzulässig bezeichnet werden. Denn die Existenz des Untoten (wie seine Bezeichnung schon verrät) setzt das gleichzeitige Sein des Individuums und des Todes voraus. Natürlich könnte man die Diskussion um die Frage „ist ein Zombie ein ‚totes Lebewesen‘ oder ‚lebender Zombie‘?“ aufwerfen, wenn man den Zombie als eigenständige Spezies definieren würde. In diesen Fall wäre das Thema des Todes für die Auseinandersetzung mit den Untoten allerdings als obsolet zu bezeichnen.

Leider ist es nicht ganz so einfach. Über das Sein des Individuums, die (Un-) Sterblichkeit der Seele und das Ich¹⁹⁷ streitet sich die Philosophie schon seit Jahrhunderten.

6.2. Exkurs: Personale Identität und moralisches Bewusstsein beim Zombie

Für die Beantwortung der Frage, inwieweit der Tod eines Wesens, das uns als Zombie wieder begegnet, ein zulässiges Angst-Motiv ist, beziehungsweise das Unheimliche produziert, ist es unabdingbar, sich noch etwas genauer mit der Psyche des Untoten zu befassen.

Richard Greene stellt die Frage nach dem Seelenleben der Zombies in seinem Buch *Die Untoten und die Philosophie*¹⁹⁸ aus philosophischer Sicht.

Gehören die Untoten zu den Lebenden oder den Toten?

*„In Zombies begegnen uns Wesen, die dem Anschein nach lebendig sind, aber ohne jenes reichhaltige geistige Leben, das wir von einer 'normalen' Person kennen. Verfall und Verwesung deuten bei ihnen mehr auf Tod als auf Leben hin, die zähe Verbissenheit und Hartnäckigkeit ihrer gierigen Bewegungen und ihr schwerfälliges Gestöhne weist andererseits mehr in Richtung Leben als Tod.“*¹⁹⁹

¹⁹⁷ Vgl.: Levinas, Emmanuel: *Gott, der Tod und die Zeit* (Orig.: *Dieu, la Mort et le Temps*), Passagen-Verlag, Wien 1996. S 30

¹⁹⁸ Vgl.: Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010.

¹⁹⁹ Ebenda. S 58

Zombies haben irgendeine Art von Bewusstsein, auch wenn dieses noch so rudimentär zu sein scheint. Sie reagieren auf Reize und haben in einigen Erzählungen sogar eine Art Kommunikationscode. In Romeros *Land of the Dead* ist der vermeintliche Anführer (der Mechaniker von „Big Daddy's“ Werkstatt) der Gruppe von Zombies in der Lage, seinesgleichen durch grunzende Laute zu warnen²⁰⁰. Welche Motivation sollte das gewissenlose Monster nun haben, einen anderen Untoten zu schützen? Sind es alte Sympathien, welche sie tief im Inneren noch für ihre „Mit-Toten“ hegen so, wie sie sie in ihrem früheren Leben für ihre Mitmenschen empfanden? Die Psychologie spricht in diesem Zusammenhang von der personalen Identität und meint damit:

„Das Subjekt muß sich - erstmals als junger Erwachsener - in spezifische soziale Identitäten - insbesondere in Bezug auf soziale Beziehungen der Arbeitswelt und der Partnerschaft - einfügen, es wird von ihm eine Interiorisierung sozialer Erwartungen verlangt. Personale Identität wird möglich, wenn der Einzelne sich diese sozialen Identitäten aneignet und für sich als Individuum in eine konsistente Form bringt.“²⁰¹

In der Psychologie bedeutet der Tod auch gleichzeitig das Ende der personalen Identität. Um ein Zombie zu werden, müssen wir in jedem Fall vorher sterben, was unweigerlich zur Auslöschung unserer Persönlichkeit führt. Dies würde bedeuten, dass der Wiedergänger nichts mehr von der Identität seines früheren Ichs in sich trägt.

„Wenn eine Person mit dem Tod zu existieren aufhörte, wie es der psychologische Erklärungsansatz der personalen Identitäten will, dann wären es nicht wir, die da von den Toten auferstehen und eine Vorliebe für Menschenfleisch entwickelten.“²⁰²

Greene stützt sich auf die medizinischen Begriffe „Hirntod“ und „partieller Hirntod“ und lässt den Schluss zu, dass Zombies technisch gesehen, ließe man alle anderen Faktoren außer Acht, zur Kategorie der „Toten“ gehören. Denn die „*hirnmedizinische Definition des Todes*“²⁰³ spricht lediglich vom Verlust der höheren Hirnfunktion. Das Kleinhirn übernimmt die Funktion von Koordination, Planung, Motorik und des Gedächtnisses und ist somit für die Aufrechterhaltung der kognitiven Fähigkeiten eines Menschen unerlässlich.

²⁰⁰ George A. Romero's *Land of the Dead* (dt. *Land of the Dead*), R: George A. Romero, USA 2005.

00:08:30

²⁰¹ Reckwitz, Andreas: „Der Identitätsdiskurs – Zum Bedeutungswandel einer sozialwissenschaftlichen Semantik“, In: Werner Rammert (Hg.): *Kollektive Identitäten und kulturelle Innovationen*, Ethnologische, soziologische und historische Studien, Leipzig 2001. S. 21- 38

²⁰² Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010. S 44

²⁰³ Ebenda. S 59

Wenn wir also davon ausgehen, dass der durchschnittliche Zombie „partiell hirntot“ ist und nur noch die niedrigeren Hirnfunktionen vorhanden sind, kann man den Zombie legitimerweise als „tot“ bezeichnen.

In diesem Zusammenhang kann auch eine zutreffende Parallele zu den schlurfenden, gedankenlosen „Wanderern“ gezogen werden, die uns im alltäglichen Leben auf der Straße begegnen. Das „Sich-selbst-Zombifizieren“, sich also in einen Zustand der geistigen Umnachtung zu versetzen, ist in der modernen Zeit durchaus keine Seltenheit.²⁰⁴ Durch das Ausschalten der höheren Gehirnfunktionen durch Alkohol oder andere Betäubungsmittel füllen sich die Nachtclubs und Bars mit scheinbar hirnlosen, wankenden Gestalten, die ohne kognitives Bewusstsein umherirren. Greene vergleicht den Geisteszustand eines Zombies weiters mit Menschen, die sich eine schwere Hirnverletzung zuziehen,

„[...] bei denen unwillkürliche motorische Bewegungen wie krampfartige Zuckungen oder nervöses Blinzeln den erschreckenden Anschein bewusster Wachheit erwecken können. Personen in dieser Verfassung wird ein 'ständiger vegetativer Zustand' bescheinigt oder genauer [...] ein 'Wachkoma', ein Wachsein ohne Bewusstsein.“²⁰⁵

Wenn nun Menschen im Wachkoma, ohne kognitives Bewusstsein, von medizinischer Seite als lebendig gelten, warum sollten Zombies, die sich theoretisch im „Dauer-Wachkoma“ befinden, als „tot“ bezeichnet werden?

Es gibt genügend Beispiele, die belegen, dass die Untoten genau wie Komapatienten, auf Lichtreize und akustische Reize reagieren. Romero bringt die Reizbarkeit der Zombies durch Feuerwerk sogar als dramaturgisch wichtiges Element in *Land of the Dead* unter. Hier werden von den Menschen extra Vorrichtungen gebaut, die über einen längeren Zeitraum ein Feuerwerk in den Himmel schießen, um die Zombies abzulenken. Während die Gruppen von Menschen, die die Apokalypse überlebt haben, die letzten Geschäfte und Tankstellen plündern. Auf die Frage des Jungen, warum sie denn immer in der Nacht plündern, fasst Cholo treffend zusammen:

„Fireworks kid, they [Zombies] just can't keep their eyes of them.“²⁰⁶

²⁰⁴ Seit 1994 konnte in Österreich ein starker Anstieg an Spitalsaufenthalte bei Jugendlichen im Alter zwischen 13 und 15 Jahren festgestellt werden, die wegen Verdacht auf Alkoholvergiftung aufgenommen wurden. Quelle: Alkoholmissbrauch bei Jugendlichen: Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: http://de.wikipedia.org/wiki/Alkoholmissbrauch_bei_Jugendlichen, letzter Zugriff: 16.07.2013.

²⁰⁵ Ebenda. S 60

²⁰⁶ George A. Romero's *Land of the Dead* (dt. *Land of the Dead*), R: George A. Romero, USA 2005. 00:07

Manchmal übersteigen die geistigen Fähigkeiten der Zombies die einfache Reizbarkeit durch Licht oder Bewegung. In manchen Interpretationen können sie Verhaltensmuster aus ihren Lebzeiten als Untote wieder aufgreifen und mit ihrer beschränkten Motorik weiter ausüben. Als Beispiel sei hier das musikalische Zombie-Trio genannt, das in Romero's-*Land of the Dead* versucht seine Instrumente zu spielen oder der zombifizierte Freund Ed aus *Shaun of the Dead*²⁰⁷, der auch als Untoter noch im Stande ist, Computerspiele zu spielen. Also muss es hier eine personale Kontinuität geben, die das Bewusstsein des lebenden Menschen mit den triebhaften und vegetativen Verhalten des wiederauferstandenen Zombies verbindet.²⁰⁸

Wenn wir nun als Zombie als tun können, was wir auch als Lebender getan haben, ist es möglicherweise gar nicht so schlecht ein Zombie zu sein?

Der Frage nach dem Schlechten am Dasein als Zombie sollte die Frage nach dem Schlechten am Tod vorausgestellt werden. Greene prüft zuerst die philosophischen Hintergründe, warum uns der Tod als ein negatives Ereignis nicht im Leben willkommen ist, denn dadurch

„[...] könnte sich zeigen, dass das Ablehnenswerte am Tod dasselbe ist, was auch das Untotsein so böse macht.“²⁰⁹

Wenn es eine Antwort auf die Frage nach dem Schlechten am Untotsein gibt, können wir vielleicht den Ursprung des Unheimlichen und des schreckhaften Potentials der Zombies ergründen. Denn dies wäre die Erklärung, warum wir uns davor fürchten, uns selbst in einem derart schlechten Zustand des Untotseins wieder zu finden. Der Mensch fürchtet sich vor dem Sterben. Der Zombie hat das Sterben bereits überlebt.

Greene geht im ersten Schritt von zwei philosophischen Grundannahmen aus:

Deprivationsthese²¹⁰

Sie besagt, dass die Toten von allen Genüssen des Lebens (*praemia vitae*) abgeschnitten werden.²¹¹ Das Problem an dieser Theorie scheint sich auf den ersten, „untoten“ Blick zu entkräften, wenn man sich das Beispiel eines Vampirs genauer ansieht. Aus der Sicht des

²⁰⁷ *Shaun of the Dead*, R: Edgar Wright, GB 2004.

²⁰⁸ Vgl.: Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010. S 46

²⁰⁹ Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010. S 24

²¹⁰ Vgl.: Nagel, Thomas: *Letzte Fragen*, Philo Verlag, Bodenheim 1996.

²¹¹ Vgl.: Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010. S 25

Blutsaugers findet man nur wenige Freuden, die ihm als unvergänglich Toten verwehrt bleiben.²¹² Zombies haben in diesem Zusammenhang ein schwereres Schicksal auf sich zu nehmen, denn einen Genuss darin zu finden, ziellos von Ort zu Ort zu wandeln, unfähig zu kommunizieren beziehungsweise zu denken, auf der endlosen Suche nach Fleisch und noch mehr Fleisch könnte man bezweifeln. Also bemerkt Greene folgerichtig:

„Der Tod wäre hinsichtlich seines Schlechtseins dem Zombiezustand ebenbürtig.“²¹³

These der Wunschversagung:²¹⁴

„Die Befürworter der Wunschversagungstheorie argumentieren nun wie folgt:

- *Wenn ich etwas begehre, habe ich einen Grund prima facie, eine Lage der Dinge, in der ich es bekomme, vorzuziehen.*
- *Der Tod schließt die Erfüllung einiger Wünsche aus.*
- *Das ist ein guter Grund den Tod zu meiden.*
- *Eine Sache, die gemieden werden sollte, ist offenbar schlecht.*
- *Folglich ist der Tod schlecht.“²¹⁵*

Laut dieser Theorie zieht der gesunde Mensch das Leben dem Tod vor, denn wenn der Tod eintritt, bleibt ihm eine Reihe an Wünschen, die er zu Lebzeiten hatte, unerfüllt. Ebenso ist es der Fall, wenn man sein Dasein als Untoter fristet. Auch in diesem Zustand bleiben gewisse Wünsche des ehemals Lebenden unerfüllt. Die Kritik an der Wunschversagung behauptet aber, dass sich Wünsche zu Leb- oder Todeszeiten ändern, weil sie durch andere ersetzt werden. Also kann auch hier dem Untotsein nichts Schlechtes angehaftet werden, weil die Wünsche, die man als Lebender hatte (zum Beispiel: ein Haus, ein zufriedenstellender Beruf, eine Familie usw.) ersetzt werden durch die Bedürfnisse und Wünsche eines Zombies (zum Beispiel: Innereien, Muskelfleisch, Hirn usw.).²¹⁶

Weil sich scheinbar keine Antwort auf die Frage „Was ist das Schlechte am Tod?“ finden lässt, konzentriert sich Greene in weiterer Folge darauf herauszufinden, was schlecht daran ist, ein Zombie zu sein.

²¹² Ausnahmen wie der genüssliche Verzehr eines Vier-Gänge-Menüs und das entspannende Sonnenbad bestätigen die Regel

²¹³ Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010. S 26

²¹⁴ Williams, Bernard: „Der Fall Makropulos: Überlegungen zum Überdruß an der Unsterblichkeit“, In: *Probleme des Selbst*, Reclam, Stuttgart 1978

²¹⁵ Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010. S 26

²¹⁶ Vgl.: Ebenda. S 28

Die Antwort darauf scheint auf den ersten Blick einfach: Zombies sind böse. Sie verwüsten Städte, sie töten und fressen die Menschen, die wir lieben, sie haben kein Gewissen, keine Moral oder Vernunft. Dies beantwortet zumindest die Frage, ob es schlechter ist tot oder ein Untoter zu sein. Denn Greene geht davon aus, dass der Mensch

„[...] lieber tot [wäre] als ein solches Ungeheuer, das womöglich einen geliebten Menschen umbringt oder das eigene Dorf niederbrennt“.²¹⁷

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass es in jedem Fall besser ist tot zu sein als untot, weil der Untote automatisch mit dem Bösen in Verbindung gebracht wird.

Ein Zustand gilt für objektiv schlecht, wenn

„[...] er entweder irgendwas qualitativ Schlechtes enthält oder es ihm aber an irgendeiner guten Qualität mangelt, die normalerweise vorhanden ist.“²¹⁸

In unserem Fall wäre dieser Zustand paradigmatisch zu belegen, indem man das qualitativ Schlechte mit dem Töten anderen Menschen, Deformieren und Essen ihrer Körper begründet, wie es die Untoten tun. Hier können Gegenargumente wie die Subjektivität einer Person, selbst zu beurteilen, was gut und schlecht ist, entkräftet werden, weil das Töten von Unschuldigen (oder auch Schuldigen) immer schlecht ist.

Die Moralphilosophie geht davon aus, dass, wenn man sich als Mensch gut verhält, diese Taten mit einem inneren Wert verbunden sind, der positive Folgen für das Subjekt und seine Mitmenschen hat.

„Wenn also die Existenz als Vampir oder Zombie mit fehlenden Fähigkeiten zu gutem Handeln verbunden ist, dann scheint diese Daseinsform etwas Schlechtes zu sein, eben weil mit ihr ein Mangel an etwas Wertvollem einhergeht, an dem es normalerweise nicht fehlt.“²¹⁹

Das objektive Schlechte des Untotseins besagt aber nicht, dass es auch für den Zombie klar erkennbar ist. Greene setzt das Vorhandensein von positiven oder negativen Eigenschaften beziehungsweise von Eigenschaften (unabhängig irgendeiner Wertigkeit) im Allgemeinen immer in Beziehung zum naturgegebenen Ausgangspunkt. Für einen Menschen wäre es schlecht, sein Sehvermögen zu verlieren, weil er anatomisch zum Sehen geschaf-

²¹⁷ Ebenda. S 32

²¹⁸ Ebenda. S 32f.

²¹⁹ Ebenda. S 33

fen ist, für Fledermäuse hat es nichts Schlechtes, blind zu sein, weil sie diese Eigenschaft nie besessen haben. In Folge dessen kann man auch nicht davon ausgehen, dass das Fehlen des Guten im Zombie, da er seit seiner Zombiefizierung nie ein derartiges Moralverständnis besessen hatte, für den Zombie etwas Schlechtes ist.

„Wir konnten jedoch die Frage, inwiefern das Untotsein schlecht für den Untoten ist, nicht zufriedenstellend beantworten. [...] So bleibt uns nichts übrig, als die Behauptung zurückzuweisen, es sei (objektiv) schlecht, ein Untoter zu sein.“²²⁰

6.3. Die Körperlichkeit und der Tod

Die Verstorbenen und folglich Wiedergekehrten sind vom Tod „gezeichnet“. Die meisten Darstellungen von Zombies ähneln sich darin, dass die wiedergekehrten Körper immer noch die Verletzungen und Ursachen des Todes aufweisen. Der Ekel über die abgetrennten Gliedmaßen und die heraushängenden Gedärme, die den untoten Wanderern scheinbar nichts ausmachen, unterstützt noch zusätzlich den Schrecken, der provoziert wird, wenn wir einen Zombie sehen.

²²⁰ Ebenda. S 34f.



Abbildung 8: *Day of the Dead*, R: George A. Romero, USA 1985. 01:32:02

Körper und Körperlichkeiten spielen im Zombiefilm eine zentrale Rolle. Der jahrmarkthafte Zeigegestus hinsichtlich der Gewalt am menschlichen Körper ist eine Gemeinsamkeit aller Filme dieses Genres, die nicht wegzudenken ist. Die Parallele oder mehr noch: die Zugehörigkeit zum Splatter- und Slasherfilm ist unverkennbar. Der ungenierte Umgang mit Innereien, unzensierter Gewalt und der Deformation des Körpers ist ein Stilmittel, das den filmischen Code von Schnitt und Ausschnitt metaphorisch in die Zerstückelung des Körpers übersetzt. Diese explizite Gewaltdarstellung fand ihren Ursprung im Splatter-Genre.

Der Grund für die intensive Auseinandersetzung mit der Körperlichkeit liegt unter anderem auch darin begründet, weil es um den menschlichen Körper geht. Wenn das Kino und somit der Film auf Voyeurismus und Identifikation aufbauen und der Betrachter immer eine Beziehung zum Betrachteten herstellt, kann diese Identifikation mit der eigenen Fleischlichkeit auch am Zombiefilm attestiert werden.²²¹

Der Körper, die fleischliche Hülle ist es, was uns mit den Untoten verbindet. Es ist dieser „Körper-Horror“, der in den postmodernen Horrorfilmen seinen Anfang findet. Er versucht

²²¹ Grafl, Franz: „Filmwissenschaft und Psychoanalyse. Leselust und Schaulust“. In: Marinelli, Lydia (Hg.): *Psyche im Kino – Sigmund Freud und der Film*, Verlag Filmarchiv Austria, Wien 2006. S 81

den Zuschauer von der „*Psychologisierung von Tätern und Opfern*“²²² wegzubringen sowie die blutigen Innereien und „*eine Ästhetik der Wunde als Ergebnis der Öffnung des Körpers*“²²³ in den Mittelpunkt zu rücken.

In den späten 1950er und frühen 1960er Jahren bringen die britischen *Hammer-Studios* und *Amicus Productions* die Ästhetik des Horror auf ein neues Level. Inhaltlich orientieren sich die Filmemacher an den Horror-Geschichten der *Universalstudios*²²⁴. Stilistisch verwandeln sie die Filme in ein indirektes Gewaltspektakel und bilden die Vorhut für die unzensurierte Spatter-Ästhetik der 1980er Jahre.

*„In Terence Fishers Curse of Frankenstein fließt zum ersten Mal in einem Horrorfilm Blut in grellem Technicolor-Rot über die Kinoleinwand. Fisher ist auch für die Wiederbelebung der anderen Monster verantwortlich und inszeniert neben Frankenstein und seinen Fortsetzungen den Großteil der Dracula-Reihe (GB 1958ff.) oder auch The Mummy (dt. Die Rache der Pharaonen, GB 1959) und seine Fortsetzungen.“*²²⁵

Diese Körperlichkeit und die exzessiven Gewaltdarstellungen sind so alt (und noch älter) wie das Kino selbst. Jean-Luc Nancy fasst die Ambivalenz zwischen der „Gewalt der Bilder“ und den „Bildern von Gewalt“ zusammen:

*„Nun vollendet sich die Gewalt, die wir zu sehen begonnen haben, immer in einem Bild. Wenn bei einem Kraftakt die Hervorbringung von Wirkungen zählt, die man davon erwartet (als Antrieb eines Mechanismus oder Befolgung von etwas Vorgegebenen), so zählt für den Gewaltsamen, daß die hervorgebrachte Wirkung von der Äußerung der Gewalt nicht zu trennen ist. Der Gewaltsame will sein Zeichen auf dem, den er Gewalt angetan hat, sehen, und die Gewalt besteht gerade darin, ein solches Zeichen zu prägen.“*²²⁶

Seeßlen beschreibt die Motivation für die „Angstlust“ einerseits als Bewältigungsstrategie des Menschen, mit seinen eigenen Ängsten besser fertig zu werden und andererseits als

²²² Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 72

²²³ Ebenda. S 72

²²⁴ Einige der einflussreichsten Horrorfilmstoffe, die von den Universalstudios produziert wurden, sind: *Frankenstein* und *The Bride of Frankenstein* (dt. *Frankensteins Braut*; R: James Whale. USA 1935), *Dracula* (R: Tod Browning. USA 1931), *The Mummy* (dt. *Die Mumie*; R: Karl Freund. USA 1932), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (dt. *Dr. Jekyll und Mr. Hyde*; R: Rouben Mamoulians. USA 1932), *The Invisible Man* (dt. *Der Unsichtbare*; R: James Whale. USA 1933.)

²²⁵ Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 69

²²⁶ Nancy, Jean-Luc: „Bild und Gewalt. Von absoluter Offenbarung und dem unendlich Bevorstehenden“, In: *Lettre International* 49, Berlin 2000. S 87

ein gemeinschaftliches Spektakel in der Gruppe, den Horror mit einem Sicherheitsabstand und in geschützter Umgebung (zum Beispiel dem Kinosaal) beizuwohnen.

Die Schaulust der Menschen, die sich in Gladiatorenkämpfen, Jahrmärkten und Freakshows, öffentlichen Hinrichtungen, Pornografie, Horrorfilmen und Reality Shows befriedigt, ist ein Phänomen, das Walter Serner bereits 1913 in seiner Abhandlung „Kino und Schaulust“ treffend beschreibt:

„Und schaut man dahin, [...] so steht mit einem mal riesengroß da: Schaulust... Nicht die harmlose, der nur Bewegung oder nur Farbe oder beides alles ist, sondern die, welche eine furchtbare Lust ist und nicht weniger gewaltig als die tiefste; [...] Jene Schaulust, die [...] Ströme Blutes aus enthaupteten Rumpfen [sic!] brechen und hinter den gegenüberliegenden Fenstern die wüstesten Debauchen sah. Und die noch heute ihren alten schweren Blutrausch hat: gierig trinkt sie den roten Stahl [...] Feuer und Blut.“²²⁷

Der Schaulust, der oft der Begriff des Voyeurismus in unmittelbare Nähe gerückt wird, wird in filmwissenschaftlicher Hinsicht viel Raum gewährt. Der Lustgewinn am Sehen Anderer, auch anderer Schmerzen, anderer Nacktheit und anderer Menschen Tod wird in der Psychologie als „Sensation Seeking“ bezeichnet. Dieses Persönlichkeitsmerkmal reguliert den Erregungszustand im Körper durch „Zufuhr“ von externen Reizen. Die Reaktionen des Körpers sind je nach Stimulus unterschiedlich.

„Während ‚high sensation seeker‘ Stimuli mögen, die Angst und Schock erzeugen, weil sie diese Erfahrung positiv bewerten, empfinden ‚low sensation seeker‘ diese als unangenehm.“²²⁸

Die direkte Auseinandersetzung mit gefährlichen Situationen („thrill“) kann auch der Angstbewältigung dienen und dadurch eine Befriedigung erzielen.

„Das Aushalten der Angst erzeugt Befriedigung und stellt daher eine Erlebensweise dar, die in dieser Form im Alltag nicht möglich ist, da soziale Normen eine gemeinsame Erfahrung von Angst und Lust unterbinden.“²²⁹

²²⁷ Serner, Walter: „Kino und Schaulust“, In: Jörg Schweinitz (Hg.): *Prolog vor dem Film – Nachdenken über ein Medium*, Leipzig 1992. S 208-214

²²⁸ Weiß, Kati; Krug, Melanie; Suckfüll, Monika: „Zur Rezeption Angst auslösender Spielfilme Überlegungen aus evolutionspsychologischer Sicht“, In: *Zeitschrift für Medienpsychologie*, Hogrefe Verlag, Vol. 19/Nr.4 S 155

²²⁹ Ebenda. S 156

Selbst die ersten Filme auf den Leinwänden bedienten sich einer Kombination aus *Sensation Seeking* und des Effektes mit der Furcht der Zuschauer zu spielen. Die Gebrüder Lumière ließen 1895 die Zuschauer aus den Kinosälen flüchten, weil sie glaubten, vom einfahrenden Zug in die französische Stadt La Ciotat überrollt zu werden.²³⁰ Die unsichtbare Grenze zwischen Fiktion und Realität spielte im Kontext des Unheimlichen in den ersten Jahren des bewegten Bildes eine große Rolle. Die Zuschauer der Lumière Filme waren vergleichbar mit Jentschs Beispiel von den Urwaldbewohnern, die zum ersten Mal ein Dampfschiff sehen. Sie konnten die audiovisuellen Codes noch nicht lesen und in ihren Erfahrungsschatz einreihen. Für sie war nicht klar, wo die Realität endete und die Kinoleinwand begann. Sie fürchteten ihr eigenes Leben zu verlieren, als sie den Zug auf der Kinoleinwand in Richtung Publikum rollen sahen. Bis heute sind Filmemacher bestrebt die Diegese so nahe wie möglich an die Wirklichkeit zu rücken und die intimsten Bereiche unseres Bewusstseins zu erreichen.

Ein Exploitation Film des 19. Jahrhunderts war Alfred Clarks Experimentalfilm *The Execution of Mary Queen of Scots*²³¹ (1895). In diesem 18 Sekunden dauernden Film, der von Thomas Edison produziert wurde, wurden zum ersten Mal Schnitttechniken angewandt, um einen gezielten dramaturgischen Effekt zu erzielen. Die Darstellerin, die Maria Stuart spielte, wird zum Henker gebracht und kniet sich vor den Richtblock. Bevor die Klinge des Henkers den Nacken der Schauspielerin erreichte, wurde die Szene geschnitten und eine Puppe wurde an die Position der Darstellerin gesetzt. Die explizite Darstellung von Gewalt am Körper als Attraktion der Massen ist in ihrer Ursprünglichkeit wohl an keinem besseren Beispiel zu erklären.

Der postmoderne Horror- und Splatterfilm setzt auf übertriebene Gewaltdarstellung als ästhetisches Mittel und bricht dadurch mit der Horror-Generation der 1960er Jahre, wo der Horror noch in den Köpfen der Zuschauer geschah.²³² Die Hyperbolik der Gewalt zeigt sich im Ansatz schon in den späten 1970er Jahren im Italo-Western und amerikanischen

²³⁰ Vgl.: *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, R: Auguste und Louise Lumière, Frankreich 1896.

²³¹ *The Execution of Mary Stuart*, R: Alfred Clark, USA 1895.

²³² Vgl.: *The Birds* (dt. *Die Vögel*), R: Alfred Hitchcock, USA 1963.

Spätwestern sowie im Kriegs- und Samuraifilm.²³³ Den endgültigen Bruch mit den Konventionen des „Nicht-Zeigbaren“ und den Übergang zum Film als Horrorshow schafft Carpenter mit *The Thing*²³⁴ (1982). Der Horrorfilm entwickelt sehr rasch eine Form der wundästhetischen Überbietungslogik, die in puncto Gewaltdarstellung scheinbar keine Grenzen mehr kennt.²³⁵ Filme wie *Blood Feast*²³⁶ (1963), *The Wizard of Gore*²³⁷ (1970) und *The Evil Dead*²³⁸ (1981) tauschen eine anspruchsvolle Dramaturgie der Spannung gegen die Aneinanderreihung explizierter Gewaltszenarien. Die Filme von Lewis, Raimi und Co. verschmelzen den Körper-Horror mit grundlegenden Elementen der slapstickartigen Körper-Komik und machen das Kino

„[...] zum Rummelplatz und zur Achterbahn, in der der Zuschauer auf eine geradezu taktile Weise das Spektakel mit den Augen verschlingen darf.“²³⁹

Den Höhepunkt erreicht diese Mischung aus Gewalt und Komik in Peter Jacksons *Brain-dead* (1992). Hier werden die Körper, die durch Gewalteinwirkung zu fleischlichen Kunstwerken deformiert werden, zum Spielzeug der Figuren: zum Beispiel dann, wenn der Kopf des Zombie-Egos Rita wie ein Stück Hühnerfleisch auf eine Wandleuchte gespießt wird und somit auf die Schreckensikonografie eines Halloween-Kürbis referenziert. (Abbildung 9)

²³³ Vgl.: Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 87

²³⁴ *The Thing* (dt. *Das Ding aus einer anderen Welt*), R: John Carpenter, USA 1982.

²³⁵ Vgl.: Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 87

²³⁶ *Blood Feast*, R: Herschell Gordon Lewis, USA 1963.

²³⁷ *The Wizard of Gore*, R: Herschell Gordon Lewis, USA 1970.

²³⁸ *The Evil Dead* (dt. *Tanz der Teufel*), R: Sam Raimi, USA 1981.

²³⁹ Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 91



Abbildung 9: *Braindead*, R: Peter Jackson, Neuseeland 1992. 01:15:22

Das Schreckenerregende und gleichsam das Unheimliche werden durch die fehlende Ernsthaftigkeit im Umgang mit den Konsequenzen der Gewalt vermindert. Die Zuschauer distanzieren sich durch die Realitätsfremde des Körper-Horrors von dem „Was wäre, wenn mir so etwas passierte?“- Gedanken. Die Gewalt in diesen Filmen wirkt eher komisch als bedrohlich für die Zuschauer und bewirkt daher eher ein Lächeln als ein Schaudern.

6.4. Ekel und Horror

Die dampfenden Gedärme, die vor Eiter klaffenden Wunden in den Zombiefilmen und die schleimigen Parasiten und Aliens, die sich in den Science Fiction und Horrorfilmen ins Fleisch der Wirtkörper bohren, sind kein appetitlicher Anblick. Wohl kaum jemand befindet es als besonders ästhetischen Anblick, wenn sich *Das Ding aus einer anderen Welt*²⁴⁰ aus den schleimigen, verfaulenden Eingeweiden von David Clennon schält.²⁴¹



Abbildung 10: *The Thing* (dt. *Das Ding aus einer anderen Welt*), R: John Carpenter, USA 1982. 01:15:20 – 01:15:41

Die filmtheoretische Auseinandersetzung mit der Angst und dem Horror, vor allem in Verbindung mit dem Körper-Horror, erscheint unmöglich, solange nicht in einem gewissen Bedeutungszusammenhang von der psychologischen und kulturwissenschaftlichen Thematik des Ekels gesprochen wird. Der Ekel ist eine Basisemotion.²⁴² Neben anderen Emotionen spielt der Ekel eine besonders wichtige Rolle, weil „*der Ekelausdruck besser als der*

²⁴⁰ Vgl.: *The Thing* (dt. *Das Ding aus einer anderen Welt*), R: John Carpenter, USA 1982.

²⁴¹ Ebenda. 01:15:20 – 01:15:41

²⁴² Basisemotionen sind in der Psychologie und Emotionspsychologie eine Grundlage, die auf den Forschungen über die biologischen Funktionen der Mimik von Charles Darwin fundiert. Seine Theorie veröffentlichte er in Form eines Buches, „*The Expression of the Emotions in Man and Animals*“ (1872) und wurde seit damals von verschiedenen Psychologen weiterentwickelt. Zu den namhaftesten Vertretern der Emotionspsychologie zählen Tomkins, 1962, 1963; Ekman, 1972; Izard 1971, die Darwins Theorie über den Zusammenhang zwischen Mimik und Emotion bestätigten. Es folgte eine große Zahl an empirischen Untersuchungen, mit deren Resultaten die Basisemotionen und ihre Zuordnung zu interkulturell gültigen Gesichtsausdrücken festgelegt wurden.

Ausdruck anderer Basisemotionen experimentell ausgelöst werden²⁴³ kann und weltweit gleich ist. Über die letzten Jahrzehnte hinweg wurden mehrere Versuchsreihen durchgeführt, um bestimmte Ekelauslöser anhand der Mimik der Probanden allgemein messbar zu machen.

Dazu Sandra Miener:

*„Eine direktere Konfrontation mit Ekelauslösern wählten Stark, Schienle und Vaitl (1998). Sie zeigten Versuchspersonen Bilder mit ekligen Objekten (z.B. eine Kakerlake oder eine schmutzige Toilette), während die Aktivität im Muskel levatorlabii superioris mittels EMG gemessen wurde. Die Versuchspersonen schätzten für jedes Bild die Intensität des erlebten Ekels ein. Es zeigte sich ein signifikanter Zusammenhang zwischen eingeschätzter Ekligkeit und gemessener Muskelaktivität im levatorlabii superioris“.*²⁴⁴

Evolutionspsychologisch betrachtet ist der Ekel eine biologische Vermeidungsstrategie, die den Körper schützen soll, indem sie ihm Grenzen aufzeigt. Ähnlich der Furcht ist der Ekel ein körperinternes Abwehrsystem gegen äußerliche Bedrohungen.

*„Also die sichersten Auslöserszenarien für Ekel sind immer der Körper, als der Körper, der Exkremente produziert, der sich entleert, als Körper, der verwundet sein kann, der geöffnet wird und als Körper, der verwest. Also der verwesende Körper ist vielleicht das Paradigma des Ekelhaften, weil beim verwesenden Körper ein Leben am falschen Ort stattfindet.“*²⁴⁵

Das Aufkommen der Körperhygiene im Mittelalter brachte auch den Körperkekel ins öffentliche Bewusstsein. Durch die Aufklärung, dass Krankheiten durch körpereigene Ausscheidungen entstehen oder übertragen werden konnten, veränderte sich die „Beziehung“ der Menschen zu Exkrementen, Schweiß, Schleim, Eiter und anderen Körpersäften.

Der Körper mit seinen Ausscheidungsprodukten wurde zur Gefahr für sich selbst.

*„Eine kulturelle Gemeinschaft definiert sich auch über einen gemeinsamen Ekel.“*²⁴⁶

Die Auslöser für den Ekel sind vielseitig und nicht alle Theorien können hier behandelt werden. Ich möchte meine Ausführungen auf Collin McGinns Buch *The Meaning of Dis-*

²⁴³ Miener, Sandra: *Die Basisemotion Ekel: Untersuchungen zum Zusammenhang zwischen Gefühl und Ausdruck*, Dissertation, Universität Bielefeld 2007. S 19

²⁴⁴ Ebenda. S 21

²⁴⁵ Menninghaus, Winfried: Im Interview bei: „Scobel“, 3sat, 13.09.2012, 00:06:24. 3sat Mediathek: <http://www.3sat.de/mediathek/index.php?display=1&mode=play&obj=30613>, letzter Zugriff: 14.06.2013

²⁴⁶ 3sat: Scobel – Basisemotion Ekel: <http://www.3sat.de/page/?source=/scobel/162063/index.html>, letzter Zugriff: 14.06.2013

gust²⁴⁷ und die Arbeit von Winfried Menninghaus stützen, weil sie den Ekel im besonderen anhand von Verwesung, Fäulnis und Leichen erklären.

Die Emotion des Ekels nimmt auch in der Filmwissenschaft eine zentrale Rolle ein. Der Horror beziehungsweise die Angst, die durch verschiedene Monstrositäten und schreckenerregenden Szenen im Film ausgelöst wird, gründet unter anderem auf dem Ekel.

Obwohl der Ekel sehr stark an die olfaktorische Wahrnehmung gekoppelt ist, wodurch in Form von Gerüchen und Geschmäckern sehr leicht Ekel provoziert wird, gibt es auf visueller Seite ebenso eine Flut an Reizen, die das Gehirn durch unsere Erfahrung mit Gerüchen und Geschmäckern in Verbindung bringt.

„What if feces smelt like chocolate and corpses like roses? These questions have force, and might prompt the idea that disgust and foul smells are bound inextricably together - that the nose is the primary organ of disgust registration. But again there are problems of necessity and sufficiency. Many examples show that things can be found disgusting that do not offend the nostrils.“²⁴⁸

Der Zombie ist also das filmpsychologische Paradigma des Ekels. Der verwesende Untote, der, übersät von eitrigen Wunden, in den Eingeweiden und Körpersäften von anderen Toten wühlt, löst nicht nur ein unheimliches Gefühl in uns aus. MacGinn besteht vehement darauf, dass die Auslöser für den Ekel nicht nur an einen Sinneseindruck gebunden werden sollten.²⁴⁹ Die Emotion des Ekels hängt auch von der persönlichen Erfahrung und kognitiven Zuordnung eines Geruches, Geschmackes oder Bildes ab.

Die Angst und der Ekel vor dem Tod, Leichen, Verwesungsgeruch und Zombies teilen sich einen psychologischen Ansatz in unserem Bewusstsein.

„We are a disgust species because we are an awareness-of-death species. When we encounter a corpse our whole mortal condition is laid bare: it is I lying there, rotting and dissolving. We see our fate in the object and disgust envelops us.“²⁵⁰

²⁴⁷ McGinn, Collin: *The Meaning of Disgust*, Oxford Scholarship Online, 2012.

DOI:10.1093/acprof:oso/9780199829538.001.0001

²⁴⁸ Ebenda. S 70

²⁴⁹ Vgl.: Ebenda. S 72

²⁵⁰ Ebenda. S 86f.

6.5. Der Doppelgänger des Lebens

Das Gefühl des Ekels und der Schaulust ist eng mit dem Prinzip des Doppelgängers verbunden.

Freud spricht vom Doppelgänger als eine „*Versicherung gegen den Untergang des Ichs*“²⁵¹ und will damit einen Hinweis auf die unsterbliche Seele geben. Der Mensch kreiert für sich selbst ein geistiges Abbild seines Leibes (die Seele), um sich gegen die unwiderstehliche Auslöschung seines Körpers zu schützen. Diesen Doppelgänger erkennen wir - ob bewusst oder unbewusst - im Zombie wieder. Bei diesem Wiedererkennen wird jedoch genau der gegenteiligen Effekt hervorgerufen, indem wir auf die Sterblichkeit und Verwundbarkeit des eigenen Körpers aufmerksam gemacht werden. Der Zuschauer identifiziert sich auf eine gewisse Art mit dem Untoten, den er auf der Leinwand sieht.

Die Psychoanalyse nach Freud spricht von „primärer Identifikation“²⁵², wenn sich die erste Verbindung zwischen Mutter und Kind bildet und von „Regression“, wenn sich diese Bindung im Laufe der Entwicklung wieder verändert. Die psychoanalytische Filmtheorie besagt,

„[...] dass das Kinoerlebnis als solches auch für den Zuschauer einer Regression zu einer primären Identifikation ähnlich ist (z.B. die Filmleinwand als Analogon zur Mutterbrust, zum Spiegelbild des Kleinkindes etc.).“²⁵³

Der Zombie ist eine Reflexion des menschlichen Körpers ohne menschliche Verhaltensmuster. Es scheint als würden die Untoten eine Maske aus Fleisch tragen, die das Monster im Inneren verhüllen soll.

Diese Gemeinsamkeit teilen die Zombies mit den meisten Darstellungen von humanoiden Robotern in Film und Fernsehen. Die schwedische Serie *Äkta människor* (dt. *Echte Menschen*)²⁵⁴ zum Beispiel inszeniert die Roboter als Teil der Gesellschaft. Sie werden als Haushaltshilfen und Werkzeuge für „niedrige“ Arbeiten eingesetzt, sind aber auch im Dienstleistungssektor tätig. Optisch gleichen sie zu 100 Prozent dem Aussehen eines ech-

²⁵¹ Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, 1919; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222. Location: 273 von 767

²⁵² Freud, Sigmund: „Massenpsychologie und Ich-Analyse“, In: *Gesammelte Werke XIII*; Freud, Anna (Hg.), Frankfurt am Main 1999. Kapitel VII: Die Identifizierung

²⁵³ Ligensa, Annemone: „'Sympathy for the Devil'. Das Konzept der Identifikation in der psychoanalytischen Filmtheorie“, In: *Psyche im Kino – Sigmund Freud und der Film*, Verlag Filmarchiv Austria, Wien 2006. S 202

²⁵⁴ *Äkta människor* (dt. *Real Humans - Echte Menschen*), Idee: Lars Lundström, TV-Serie, Schweden 2012.

ten Menschen²⁵⁵, trotzdem wirken sie durch ihr makellostes Äußeres und dem vollständigen Fehlen von Emotionen befremdlich auf den Zuschauer. Man erkennt das Abbild des Menschen in den Hubots²⁵⁶. Durch die übermenschliche Perfektion, die diese Maschinen in ihrem Verhalten und ihrer Motorik auszeichnet, stürzen sie den Zuschauer in das *Uncanny Valley*. Wie in Zemekis *The Polar Express* glaubt zwar unser Auge an die Echtheit des menschlichen Abbilds, unser Verstand zweifelt aber an der Belebtheit des Wesens.

Diese Unsicherheit, oder um es mit Ernst Jentschs Vokabular zu sagen: diese Orientierungslosigkeit um die Belebtheit eines Körpers²⁵⁷ produziert das Unheimliche auch beim Anblick eines Untoten.

Der Körper existiert und bewegt sich zwar, zeigt aber keine Anzeichen von Vernunft, Mitgefühl, sozialem Verhalten oder anderen Eigenschaften, die auf ein menschliches Bewusstsein schließen lassen. Mit einem Untoten kann man nicht verhandeln, man kann ihn nicht bitten uns nicht zu fressen oder ihm plausible Gründe dafür aufzählen warum er besser weiterziehen soll.

Zombies sind stimmlos, alles was sie von sich geben, sind grunzende, brummende Geräuschfetzen, die mehr an Kehlkopfkontraktionen erinnern als an irgendeine Art von Sprache. Das vollkommene Fehlen des Stimmorgans trägt einen weiteren wichtigen Teil zum Schrecken bei. Die untoten Wanderer lassen sich nicht mehr anhand ihrer Stimmen identifizieren. Ganz im Gegenteil: Durch die undefinierbaren Laute, die sich von sich geben, wirken sie noch befremdlicher und unheimlicher. Die Stimmlosigkeit ist ein schreckenerregendes Stilmittel, das über die Genregrenzen des Zombiefilmes hinausgeht.

„Auch die Stimmen der Mörder tragen nicht zur Identifizierung bei. Leatherface, Vorhees und Myers sprechen gar nicht, Krueger trägt als moderne Version eines geschwätzigen Tricksters schamanischer Traumwelten ausschließlich Sentenzen, Bonmots und One-Liner vor sich her, und die multiplen Killer hinter der Scream-Maske sprechendem technischen Standard der 1990er Jahre angemessen nur noch mit einem Gerät zur Stimmenverzerrung beziehungsweise lassen ihre Stimme nur noch aus dem Mobiltelefon erklingen.“²⁵⁸

²⁵⁵ Die großartige schauspielerische Leistung sei an dieser Stelle erwähnt. Die Roboter werden von echten Menschen gespielt.

²⁵⁶ So werden die Humanoiden in der Serie genannt.

²⁵⁷ Vgl.: Jentsch, Ernst: „Zur Psychologie des Unheimlichen“, In: *Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift*, 8, Nr. 22. 1906. <http://edocs.ub.uni-frankfurt.de/volltexte/2008/10095/>

²⁵⁸ Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006. S 97

Worauf im Gegenzug zu den fehlenden Dialogen der Antagonisten aber besonders Wert gelegt wird, ist die besonders ausgefeilte Vertonung der Geräuschkulisse, sobald die Untoten mit dem großen Fressen beginnen. Die Foley-Artists schenken dem Schmatzen, Schlingen und anderen Fresslauten besondere Aufmerksamkeit und rücken den Ekel auditiv noch näher an den Zuschauer.

Visuell versucht das gesamte Splatterfilm-Genre und somit auch der Zombiefilm durch Nahaufnahmen und Zufahrten mit der Kamera den Zuschauer noch näher an das Geschehen des Grauens zu bringen und die Szenerie des Horrors bis auf das kleinste Detail zu enthüllen. Der Zuschauer ist gleichermaßen in der Täter- und der Opferrolle und versucht einerseits am Grauen teilzunehmen und andererseits das eigene Grauen und die eigene Angst zu bewältigen.

„Da führt uns die Angstlust in eine virtuelle Kindheit der Wahrnehmung zurück. In eine Zeit, als das Fürchten noch geholfen hat, und wir es darum lernen wollten.“²⁵⁹

Was die Zukunft unserer Technologien und Wissenschaft oder zumindest die des Horrorfilm-Genres auch bringen mag,

„[...] sollten Sie sich doch eines Tages dabei ertappen, dass Sie in einem Sarg schlafen, Blut trinken und sich womöglich in eine Fledermaus oder einen Hund verwandeln oder dass Sie sich knochenfingrig aus dem Sarg zurück ans Tageslicht krallen und an frischen Hirn-Tartar gütlich tun, vielleicht versuchen Sie dann einfach, das Beste daraus zu machen. Es könnte nämlich schlimmer kommen [...].“²⁶⁰

²⁵⁹ Seeßlen, Georg: *Horror – Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Schüren Verlag, Marburg 2006. S

97

²⁶⁰ Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010. S 35

7. Zusammenfassung

Erst im Laufe meiner Arbeit wurde mir bewusst, wie komplex und vielseitig das Thema rund um die untoten Wanderer ist und dass ich nicht alle Ansätze und Theorien zu dieser Thematik würde unterbringen können. Ich habe versucht, die repräsentativsten und – meiner Meinung nach – schlüssigsten Thesen und Autoren zusammen zu tragen, um einen Überblick zu geben, welche Zugänge es zur Angstlust um den Zombie gibt.

Mein Hauptaugenmerk sollte auf der Angst und dem Unheimlichen liegen, aber es erschien mir falsch, die Geschichte um die Entstehung des Zombies auszuschließen. Vor allem ist es unerlässlich, im Zusammenhang mit dem Tod und der Seele bestimmte Bereiche der Philosophie und der Psychologie in diese Untersuchungen einzubeziehen sowie eine kurze, medizinische Definition des Todes einzubringen.

Ich denke, dass das *Uncanny Valley* in naher Zukunft noch viel präsenter sein wird als seine bisherige Reduktion auf experimentelle Bereiche der Robotik, der Computerspielindustrie, Psychologie und den abgewandelten Theorien zur Film- und Medienwissenschaft. Wir haben einen technologischen Wendepunkt erreicht, wo die verschwindenden Grenzen zwischen Medizin und Informationstechnologie die andere Seite des *Unheimlichen Tals* in greifbare Nähe bringen.

Der Zombie ist nicht nur das zeitgeschichtliche „Film-Abbild“ der Gesellschaft, sondern auch die abstrahierte Abbildung ihrer Ängste. Die Figur entwickelte sich von einem verzauberten, exotischen Arbeitssklaven zu einer genetisch mutierten Kreatur, die von Menschenhand geschaffen wurde und immer wieder außer Kontrolle gerät. Der Zombie ist Sinnbild für die Sklaverei, den Nationalsozialismus, den Krieg, den Terrorismus, die Wirtschaftskrise, die Genetik und die vielen anderen Bedrohungen, die die Menschheit vielleicht an den Rand ihrer Existenz brachte und noch bringen wird.

Der Zombie vereint in seiner Gestalt und seinem Auftreten im Horrorfilm eine ganze Reihe von kulturhistorischen Einflüssen und medientheoretisch relevanten Aspekten: allen voran den Tod und dessen Verbindung zu den Lebenden. Der Tod als ambivalentes Spiegelbild der unsterblichen Seele und als existentielle Bedrohung und Ursprung der Ängste des Menschen nimmt auf der Leinwand die Form und Figur des Zombies an. Er erinnert uns an die eigene Sterblichkeit und Verwundbarkeit und führt uns den eigenen Körper als deformiertes Kunstwerk des Splattergenres vor.

Zwischen Leben und Tod steht der Zombie, der, als rein körperliches Replikat des Menschen, ein reduziertes Abbild von uns darstellt. Er ist ein Ausschnitt von Menschlichkeit, die wir wieder erkennen, die oberflächlich, optisch mit dem realen Menschen in Verbindung gebracht werden kann, aber eben nur oberflächlich. Somit wird der Zombie zum Paradigma für den Film selbst, der uns in Katern gerahmte Ausschnitte der Wirklichkeit präsentiert: die Realität, wie wir sie kennen, nur eben anders.

8. Quellenverzeichnis

Bibliographie

Barthes, Roland: *Die helle Kammer*. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1989.

Becker, Ernest: *The Denial of Death*, The Free Press, New York 1997.

Brooks, Max: *Der Zombie Survival Guide – Überleben unter Untoten*, Übersetzung: Körber, Joachim; Kasprzak, Andreas, Goldmann, München 2010.

Burleigh, T. J.; Schoenherr, J. R.; Lacroix, G. L.: *Does the uncanny valley exist? An empirical test of the relationship between eeriness and the human likeness of digitally created faces. Computers in Human Behavior*, University of Guelph 2012.

Campbell, Hank: *Science 2.0*:

http://www.science20.com/science_20/blog/hrp4c_fembot_eerily_more_realistic_lady_gaga, letzter Zugriff: 12.06.2013.

Carroll, Noel: *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York 1990.

Darwin, Charles: *Der Ausdruck der Gemütsbewegungen bei Mensch und Tier*, Eichborn, Frankfurt am Main 2000. [Original: 1872]

Davis, E. Wade: *Passage of Darkness - The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, University of North Carolina Press, North Carolina 1985.

Davis, E. Wade: *Die Toten kommen zurück – Die Erforschung der Voodoo-Kultur und ihrer geheimen Drogen*, Droemer Knauer, München 1986.

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

Deren, Maya: *Der Tanz des Himmels mit der Erde. Die Götter des haitianischen Vaudou*, Promedia, Wien 1992.

Eco, Umberto: *Zeichen – Einführung in einen Begriff und seine Geschichte*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1977.

Freud, Sigmund: *Das Unheimliche*, [Original: 1919]; the project Gutenberg, uploaded: 06. Nov. 2010, ebook: #34222.

Freud, Sigmund: *Totem und Tabu - Einige Übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker*, Imago Publishing, London 1940. [Original: 1913]

Friedrich Kittler: "Das Phantom unseres Ichs und die Literaturpsychologie. E.T.A. Hoffmann - Freud - Lacan". In: Friedrich A. Kittler, Horst Turk: *Urszenen. Literaturwissenschaft als Diskursanalyse und Diskurskritik*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1977.

Del Guercio, Gino: "The Secrets of Haiti's Living Dead - A Harvard botanist investigates mystic potions, voodoo rites, and the making of zombies". In: *Harvard Magazine*, January/February 1986, pp. 31–37, <http://windward.hawaii.edu/facstaff/dagrossa-p/articles/secretesofhaitislivingdead.pdf>, letzter Zugriff: 11.07.2013.

Gläß, Katja: *uncanny - Die vergessene Seite des Alltäglichen*, Fachhochschule Bielefeld, Fachbereich Gestaltung, Fotografie und Medien, Frankfurt 2007.

Grafl, Franz: „Filmwissenschaft und Psychoanalyse. Leselust und Schaulust“. In: Marinelli, Lydia (Hg.): *Psyche im Kino – Sigmund Freud und der Film*, Verlag Filmarchiv Austria, Wien 2006. S 81

Greene, Richard (Hg.): *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010.

Hardick, Ludwig: *Das Unheimliche unter uns*, Reinhold Verlag, Wien 1934.

Heffernan, Kevin: *Ghoul, Gimmicks, and Gold – Horror Films and the American Movie Business*, Duke University Press, Durham 2004.

Heidegger, Martin: *Was ist Metaphysik?*, 14. Auflage, Frankfurt am Main 1992. [Original: 1929]

Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus: *Der Sandmann*, Reclam, Stuttgart 1986. [Original: 1816]

Inglis, David: "The zombie from myth to reality: wade davis, academic scandal and the limits of the real", In: *SCRIPTed – Online Journal – School of Law*, Volume 7, Issue 2, University of Edinburgh, August 2010.

Isbister, Geoffrey K.; Son, Julie; Wang, Frank: „Puffer fish poisoning: a potentially life-threatening condition“, In: *Medical Journal of Australia*, Volume 177, 2002. S 650-653

Jentsch, Ernst: „Zur Psychologie des Unheimlichen“. In: *Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift*, 8, Nr. 22., [Original: 1906].
<http://edocs.ub.unifrankfurt.de/volltexte/2008/10095/>, letzter Zugriff: 10.07.2013.

Keil, Wolfgang: *Basics – Rechtsmedizin*, Urban & Fischer, München 2009.

Keßler, Christian: „Leichen im Keller, Untote auf der Straße“. In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*, Belleville, Braunschweig 2011.

Kierkegaard, Sören: *Der Begriff der Angst*, Eugen Diederichs Verlag, Düsseldorf 1952.

Klein, Jürgen: *Schwarze Romantik – Studien zu englischen Literatur im europäischen Kontext*, Peter Lang, Frankfurt am Main 2005.

Levinas, Emmanuel: *Gott, der Tod und die Zeit* (Orig.: Dieu, la Mort et le Temps), Passagen-Verlag, Wien 1996.

Ligensa, Annemone: „Sympathy for the Devil'. Das Konzept der Identifikation in der psychoanalytischen Filmtheorie“, In: *Psyche im Kino – Sigmund Freud und der Film*, Verlag Filmarchiv Austria, Wien 2006.

Littlewood, Roland: „Clinical findings in three cases of zombification“. In: *The Lancet*: Ausgabe 350, 11.10.1997.

McGinn, Collin: *The Meaning of Disgust*, Oxford Scholarship Online, 2012.
DOI:10.1093/acprof:oso/9780199829538.001.0001

MacDorman, Karl F.: *Subjective Ratings of Robot Video Clips for Human Likeness, Familiarity, and Eeriness: An Exploration of the Uncanny Valley*, Indiana University, USA 2006.

Menninghaus, Winfried: Im Interview bei: „Scobel“, 3sat, 13.09.2012, 00:06:24. 3sat Mediathek: <http://www.3sat.de/mediathek/index.php?display=1&mode=play&obj=30613>, letzter Zugriff: 14.06.2013.

Meteling, Arno: *Monster – Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, transcript Verlag, Bielefeld 2006.

Miener, Sandra: *Die Basisemotion Ekel: Untersuchungen zum Zusammenhang zwischen Gefühl und Ausdruck*, Dissertation, Universität Bielefeld 2007.

Mori, Masahiro: „The UncannyValley“, Übersetzung: Karl F. MacDorman und NorriKagek In: *IEEE Robotics & Automation Magazin*, DOI: 10.1109/MRA.2012.219281, 2010. S 98-100 [Original: 1970]

Müller, Wolfgang (Hg.): *Duden – Bedeutungswörterbuch*, Dudenverlag, Mannheim, Wien, Zürich 1985.

Nagel, Thomas: *Letzte Fragen*, Philo Verlag, Bodenheim bei Mainz 1996.

Nancy, Jean-Luc: „Bild und Gewalt. Von absoluter Offenbarung und dem unendlich Bevorstehenden“, In: *Lettre International* 49, Berlin 2000.

Neumann, Frank: „Leichen im Keller, Untote auf der Straße“. In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011.

Nicholas Royle: *The Uncanny*. Routledge, London 2003.

Rautzenberg, Markus: „Uncanny Valley“. In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011.

Reckwitz, Andreas: „Der Identitätsdiskurs – Zum Bedeutungswandel einer sozialwissenschaftlichen Semantik“. In: Werner Rammert (Hg.): *Kollektive Identitäten und kulturelle Innovationen. Ethnologische, soziologische und historische Studien*, Leipzig 2001. S. 21-38

Russel, P. A: „Fear-Evoking Stimuli“. In: Sluckin, Wladyslaw: *Fear in animals and man*, van Nostrand Reinhold, New York 1979.

Sartre, Jean Paul: *Das Sein und das Nichts*, Rowohlt 2003. [Original: 1943]

Schäuble, Michaela: *Wiedergänger, Grenzgänger, Doppelgänger*, Berlin 2006.

Seabrook, William: *The magic Island*, The Albatross, Hamburg 1932.

Seeßlen, Georg: *Horror – Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Schüren, Marburg 2006.

Serner, Walter: „Kino und Schaulust“, In: Jörg Schweinitz (Hg.): *Prolog vor dem Film – Nachdenken über ein Medium*, Leipzig 1992. S 208-214 [Original: 1913]

Sluckin, Wladyslaw: *Fear in animals and man*, van Nostrand Reinhold, New York 1979.

Spielberger, Charles: *Streß und Angst*, Beltz Verlag, Weinheim und Basel 1980.

Stiglegger, Marcus: *Kino der Extreme*, Gardez! Verlag, St. Augustin 2002.

Thieck, Ludwig: *Der Runenberg*, Reclam, Stuttgart 1994. [Original: 1804]

¹Tinwell, Angela: „Facial Expression of Emotion and Perception of the Uncanny Valley in Virtual Characters“, In: *Computers in Human Behavior*, Volume 27, Issue 2; 2011. S 741-749. http://data.bolton.ac.uk/cet/Tinwell_et_all_%202011.pdf. Letzter Zugriff: 13.06.2013

Walker, Matthew: „Wenn die Hölle überfüllt ist, gehen die Toten auf der Erde shoppen: Romero und Aristoteles über Zombies, Glück und Konsum.“ In: Greene, Richard (Hg.) *Die Untoten und die Philosophie*, Klett-Cotta, Stuttgart 2010.

Waller, Gregory A., *American Horrors*, University of Illinois Press, 1987.

Weinholz, Gerhard: *E.T.A. Hoffmanns Erzählung „Die Automate“*, Die Blaue Eule, Essen 1991.

Williams, Tony: *The Cinema of George A. Romero*, Wallflower, London 2003.

Weiß, Kati; Krug, Melanie; Suckfüll, Monika: „Zur Rezeption Angst auslösender Spielfilme Überlegungen aus evolutionspsychologischer Sicht“, In: *Zeitschrift für Medienpsychologie*, Hogrefe Verlag, Vol. 19/Nr.4.

Wood, Robin: *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and beyond*, Columbia University Press, New York 2003.

Wikipedia: Alkoholmissbrauch bei Jugendlichen,
Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia:
http://de.wikipedia.org/wiki/Alkoholmissbrauch_bei_Jugendlichen, letzter Zugriff:
16.07.2013.

Wikipedia: *Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft*,
Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia:
http://de.wikipedia.org/wiki/Freiwillige_Selbstkontrolle_der_Filmwirtschaft; letzter Zugriff:
11.04.2013.

Wikipedia: *Golem*,
Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia:
<http://de.wikipedia.org/wiki/Golem#Rezeptionsgeschichte>, letzter Zugriff: 07.06.2013.

Wikipedia: *Kugelfisch*,
Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia:
<http://de.wikipedia.org/wiki/Zombie><http://de.wikipedia.org/wiki/Kugelfische>. Letzter Zugriff:
19.02.2013.

Wikipedia: *Nachtschatten*,
Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Nachtschatten>, letzter
Zugriff: 21.04.2013.

Wikipedia: *Tod*,
Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Tod>, letzter Zugriff:
06.06.2013.

Wikipedia: *Uncanny Valley*,
Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: http://de.wikipedia.org/wiki/Uncanny_Valley, letzter
Zugriff: 09.11.2012.

Wikipedia: *Video Recordings Act*,
Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia:
http://en.wikipedia.org/wiki/Video_Recordings_Act_1984; letzter Zugriff: 11.04.2013.

Wikipedia: *Zombie*,
Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia: [http://de.wikipedia.org/wiki/Zombie_\(Film\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Zombie_(Film)), letzter
Zugriff: 29.11.2012.

Williams, Bernard: „Der Fall Makropulos: Überlegungen zum Überdruß an der Unsterblichkeit“; In: *Probleme des Selbst*, Reclam, Stuttgart 1978.

Wiplinger, Fridolin: *Der Personal verstandene Tod – Todeserfahrung als Selbsterfahrung*, Karl Alber Freiburg, München 1970.

Wittgenstein, Ludwig: „Tractus logico-philosophicus“ 6.4311, In: *Schriften I*, Frankfurt am Main, 1960. [Original: 1921]

Wölk, Marcus: *Die Polarität der Psyche – Angst und Furcht im Gegensatz*, Guido Pressler Verlag, Hürtgenwald 2007.

Wünsch, Michael: „Zombies unter Einfluss des Todestriebes“, In: Fürst, Michael (Hg.); Kräuterkrämer, Florian; Wiemer, Serjoscha: *Untot: Zombie, Film, Theorie*. Belleville, Braunschweig 2011.

Filmverzeichnis

28 Days later (dt. *28 Tage später*), R: Danny Boyle, GB 2002.

Äkta människor (dt. *Real Humans - Echte Menschen*), Idee: Lars Lundström, TV-Serie, Schweden 2012.

L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat (dt. *Ankunft eines Zuges in La Ciotat*), R: Auguste und Louise Lumière, Frankreich 1896.

The Birds (dt. *Die Vögel*), R: Alfred Hitchcock, USA 1963.

Blood Feast, R: Herschell Gordon Lewis, USA 1963.

Braindead (dt. *Braindead – Der Zombie-Rasenmähermann*), R: Peter Jackson, Neuseeland 1992.

The Bride of Frankenstein (dt. *Frankensteins Braut*); R: James Whale. USA 1935.

Carnival of Souls (dt. *Tanz der toten Seelen*), R: Herk Harvey, USA 1962.

Child's Play (dt. *Chucky – Die Mörderpuppe*), R: Tom Holland, USA 1988.

Day of the Dead, R: George A. Romero, USA 1985.

Dawn of the Dead (dt. *Zombie – Das Original*), R: George A. Romero, USA 1978.

Dawn of the Dead, R: Zack Snyder, USA 2004.

DellaMorte DellAmore, R: Michele Soavi, Italien/ Frankreich 1994.

Dr. Jekyll and Mr. Hyde (dt. *Dr. Jekyll und Mr. Hyde*), R: Rouben Mamoulians. USA 1932.

The Evil Dead (dt. *Tanz der Teufel*), R: Sam Raimi, USA 1981.

The Execution of Mary Stuart, R: Alfred Clark, USA 1895.

Frankenstein, R: James Whale, USA 1931.

George A. Romero's Land of the Dead (dt. *Land of the Dead*), R: George A. Romero, USA 2005.

The Invisible Man (dt. *Der Unsichtbare*), R: James Whale. USA 1933.

I Walked with a Zombie (dt. *Ich folge einem Zombie*), R: Jacques Tourneurs, USA 1943.

J'accuse (dt. *Ich klage an*), R: Abel Gance, Frankreich 1919 und 1938.

King Kong (dt. *King Kong und die weiße Frau*), R: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, USA 1933.

The Last Man on Earth (dt. *The Last Man on Earth – Die wahre Legende*), R: Ubaldo Ragona, Sidney Salkow, USA/ Italien 1964.

Mary Shelley's Frankenstein, R: Kenneth Branagh, USA 1994.

The Mummy (dt. *Die Mumie*), R: Karl Freund. US 1932.

A Nightmare on Elm Street (dt. *Nightmare – Mörderische Träume*), R: Wes Craven, USA 1984.

A Nightmare on Elm Street III – Dream Warriors (dt. *Nightmare 3 – Freddy Kruger lebt*), R: Chuck Russell, USA 1987.

Night of the Living Dead (dt. *Die Nacht der lebenden Toten*), R: George A. Romero, USA 1968.

The Plague of the Zombies, R: John Gilling, GB 1966.

The Polar Express (dt. *Der Polarexpress*), R: Robert Zemeckis, USA 2004.

Psycho, R: Alfred Hitchcock, USA 1960.

Resident Evil, R: Paul W. S. Anderson, Deutschland/ GB/ Frankreich 2002.

Shaun of the Dead, R: Edgar Wright, GB 2004.

Thriller, R: John Landis, USA 1983.

The Thing (dt. *Das Ding aus einer anderen Welt*), R: John Carpenter, USA 1982.

Vertigo (dt. *Aus dem Reich der Toten*), R: Alfred Hitchcock, USA 1958.

The Walking Dead, Idee: Frank Darabont, USA 2010.

White Zombie (dt. *The White Zombie*), R: Victor Halperin, USA 1932.

The Wizard of Gore, R: Herschell Gordon Lewis, USA 1970.

Zombies on Broadway, R.: Gordon Douglas, USA 1945.

Musikverzeichnis

Die Ärzte: „Anti-Zombie“, Album: *Geräusch*, Audio-CD, Label: Hot Action Records, Deutschland 2003.

9. Abstract

Der Zombie bietet so viel Raum für Interpretationen wie wenig andere Figuren des Horrorfilms. Einige ideologischen Ansätze, wofür der wiederkehrende Tote stehen kann sind: Rassismus, Kapitalismus, Terrorismus, Krieg, Gentechnik, Nationalsozialismus und viele mehr. Und doch ist es „nur“ ein Mythos um einen verstorbenen Menschen, der wieder aus seinem Grab gestiegen ist, um der Menschheit das Fürchten zu lehren.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Frage warum wir uns vor der Figur des Zombies im Film fürchten.

Die Grundlagen für die Beantwortung dieser Frage bieten das *Uncanny Valley* (dt. das Unheimliche Tal) aus dem Fachgebiet der Robotik, Sigmund Freuds psychoanalytische Arbeit *Das Unheimliche* und Wade Davis anthropologischer Zugang zum haitianischen Voodoo-Zombie.

Das Bindeglied zwischen dem unheimlichen Tal und dem Film-Zombie wird die satirische Arbeit von Max Brooks liefern. Nennenswerte Ansätze aus der Philosophie und Psychologie zu den Themen: Tod und Identität, sowie Angst, Furcht und Ekel werden ebenfalls mit den Untoten im Film in Verbindung gebracht.

Natürlich ist eine filmgeschichtliche Auseinandersetzung mit dem Zombie- und Horrorgeneren ebenso notwendig, wie verschiedene medientheoretische Aspekte zur Schaulust, Angstlust und der Körperlichkeit im Film.

Der Zombie ist eine Metapher für das gleichzeitige Sein von Leben und Tod, Vertrautem und Fremden. Er versteckt unter seiner verwesenden, körperlichen Hülle ein Stück Vergangenes und Zukünftiges von jedem von uns.

10. Curriculum Vitae

Alexander Gruber, geb. 1984 in Spittal an der Drau.

2002	Matura am BG Porica in Spittal an der Drau (neusprachlicher Zweig)
2003	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft (Universität Wien)
seit 2005	mehrere Praktika bei Theater- und TV-Produktionen mehrjähriges Praktikum und Mitarbeit im Bereich Fotografie und Grafikdesign
2008	freie Mitarbeit als Gestalter bei Werbe- und Imagefilmproduktionen
seit 2010	Mitbegründer und kreativer Leiter einer Produktionsfirma für Werbe- und Imagefilm sowie EDV Dienstleistungsfirma