

Joachim Schätz

Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm

2011

<https://doi.org/10.25969/mediarep/4051>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schätz, Joachim: Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm. In: Michael Fürst, Florian Krautkrämer, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Untot. Zombie, Film, Theorie*. München: Belleville 2011, S. 45–64. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/4051>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ legalcode.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/legalcode.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de>

In den vier Dekaden seit NIGHT OF THE LIVING DEAD (USA 1968, George A. Romero) haben sich die Zombies moderner Prägung – Menschenfleisch verzehrende, instinktgesteuert wankende Untote – in den Alltagswissensbestand westlicher Populärkultur gefressen. Wie selbstverständlich unser Leben mit Zombies ist, lässt sich an einem Artefakt wie *The Zombie Survival Guide* ermesen: Im Duktus von Ratgebern wie *Camping für Anfänger* breitet Autor Max Brooks darin auf 260 Seiten Verhaltensratschläge für den Fall einer Zombieattacke aus und bewertet die relative Sicherheit von Rückzugsorten (Lagerhallen sind besser als Krankenhäuser), Transportmitteln (heliumbetriebene Luftschiffe schlagen Helikopter) und Waffen (»The trench spike is, without a doubt, the best compact anti-zombie weapon on earth.«¹). Das ist zuerst einmal ein exemplarischer Akt von angewandtem Nerdtum und verweist insofern bloß darauf, dass die Filmfigur des Zombies inzwischen – und im Zuge der Zombiefilm-Renaissance der frühen Nullerjahre erst recht wieder – so fix im kulturellen Gedächtnis verankert und so wendig in verschiedenen Kontexten recyclebar ist wie ihre literarisch nobilitierten Monsterkollegen Vampir oder Gespenst.

Seine Eignung als Gegenstand von Ratgeberliteratur verrät zugleich aber Spezifisches über den Zombie und seine filmischen Repräsentationen: Einer Katalogisierung von Situationen, wie sie Brooks vornimmt, kommt das Subgenre des Zombie-Invasionsfilms² schon deshalb entgegen, weil es um ein extrem begrenztes, regelmäßig wiederholtes Set von Basishandlungen (Gelände-Sichern, Verbarrikadieren, Ausrücken ...) gebaut ist. Aufschlussreicher im Kontext dieses Aufsatzes und seiner Frage nach den Sozietäten, die den Zombiefilm charakterisieren, ist aber ein Vergleich mit zwei anderen, dramaturgisch ähnlich repetitiven Horror-Subgenres: Ein *Slasher Killer Survival Guide* und ein *Alien Invasion Survival Guide* würden verhältnismäßig wenig Sinn ergeben, weil die Handlungsträger_innen in Slasher-Filmen wie Alien-Invasionsfilmen nicht in gleichem Maß als Mitglieder bürgerlicher Zivilöffentlichkeiten konzipiert sind wie im Zombie-Invasionsfilm: Während Alien-Invasionsfilme häufig vom Kampf nationalstaatlich sanktionierter wissenschaftlicher, politischer oder militärischer Autoritäten gegen die Bedrohung handeln, bezieht sich die einbrechende Gewalt im Slasherfilm primär auf einen privaten,

MIT DEN UNTOTEN LEBEN

Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm

Joachim Schätz

1 Max Brooks: *The Zombie Survival Guide. Complete Protection from the Living Dead*, New York: Three Rivers Press 2003, S. 35.

2 Der Begriff *Zombie-Invasionsfilm* bezeichnet Filme, in denen der Überlebenskampf von Menschen vor dem Hintergrund sich ausbreitender Zombie-Epidemien – und vergleichbarer Phänomene wie den Infektionen in *28 DAYS LATER ...* (GB 2002, Danny Boyle) oder *[REC]* (E 2007, Jaume Balguero und Paco Plaza) – im Mittelpunkt steht. Abgegrenzt wird der Zombie-Invasionsfilm damit von anderen Seitensträngen des Zombiefilms wie dem Kriegsheimkehrer-Zombiefilm – *DEAD OF NIGHT* (USA/CAN/GB 1974, Bob Clark), *UNCLE SAM* (USA 1997, William Lustig), *HOMECOMING* (USA/CAN 2005, Joe Dante) – oder der Zombie-Romanze – *MY BOYFRIEND'S BACK* (USA 1993, Bob Balaban), *RETURN OF THE LIVING DEAD III* (USA 1993, Brian Yuzna).

durch Familien- und Freundschaftsbeziehungen bestimmten Rahmen: Das wichtigste Aktionsfeld des Killers ist von HALLOWEEN (USA 1978, John Carpenter) bis SCREAM (USA 1996, Wes Craven) das Einfamilienhaus, seine Opfer beschränken sich weitgehend auf einen sozial und altersmäßig geschlossenen Freundes- und Bekanntenkreis, in dem die Übergriffe gelegentlich auch individualpsychologisch (etwa durch die gemeinsame Mitschuld an einem vergangenen Todesfall) begründet sind.

Die Zombie-Epidemie breitet sich dagegen unterschiedslos aus. Sie löst bestehende Zusammenschlüsse von der Familie bis zur Nation in der ungegliederten Masse Untoter oder Infizierter auf und zwingt zur Formung neuer, konflikthanfälliger Krisen- und Zufallsgemeinschaften. Als zusammengewürfelte Gesellschaftsschnittmengen spiegeln diese Gruppen die sozial heterogene Verfasstheit demokratischer Zivilgesellschaften wider. Sie können familiäre Kleinverbände oder Teile militärischer Organisationen in sich aufnehmen, aber ihre idealtypische Zentralfigur ist das bindungsschwache, flexibel teamfähige Individuum, dessen Überlebenswillen sich als *can do*-Ethos und improvisierendes Know-how ausdrückt. »It is for them that this survival guide was written – private citizens, people with limited time and resources who nonetheless have refused to be victimized.«³ Schon die Sequenzen in Romeros NIGHT OF THE LIVING DEAD, in denen Anführer Ben die Türen und Fenster der Farm mit Holzplatten verbarrikadiert, erinnern in ihrer detailverliebten Ausführlichkeit an eine Heimwerker_innen-Fernsehsendung. Was die Notfallgemeinschaften trotz interner Spannungen und situationsbedingter Entsolidarisierung zusammenhält, ist zuallererst die Notwendigkeit gemeinsamen, selbstorganisierten Handelns.

Die Zombiemasse und die Krisengemeinschaft der Überlebenden, diese beiden zentralen Sozietäten im Zombiefilm sollen in den folgenden beiden Abschnitten untersucht werden. Ein zentrales erkenntnisleitendes Interesse ist dabei, inwiefern sich in der Inszenierung von Menschengruppen wie Zombiemassen politisch und sozial relevante Verschiebungen ausmachen lassen zwischen Produktionen der Nullerjahre und prägenden älteren Zombiefilmen, zumal in den ersten drei Arbeiten aus Romeros Zombiezyklus – NIGHT OF THE LIVING DEAD, DAWN OF THE DEAD (I/USA 1978, Romero), DAY OF THE DEAD (USA 1985, Romero). Von dieser Frage aus werde ich im dritten Abschnitt auf verschiedene Konzeptionen von sozialen Beziehungen zwischen Zombies und Menschen im Zombie-Kino (auch abseits des Invasions-Schemas) zu sprechen kommen.

Die Zombiemasse

»Es ist sich überall gleich; es greift rapid um sich; es ist ansteckend und unersättlich; es kann überall entstehen, sehr plötzlich; es ist vielfach; es ist zerstörend; es hat einen Feind; es erlischt: es wirkt, als ob es lebte, und wird so behandelt.«⁴

3 Brooks 2003 (wie Anm. 1), S. xiii f.

4 Elias Canetti: *Masse und Macht*, [Hamburg 1960], Frankfurt/M.: Fischer 302006, S. 88.

Gemeint ist mit diesen Worten das Feuer: All diese Eigenschaften, so Elias Canetti, teilt es mit der Menschenmasse. Und diese Liste lässt sich auch als konzise Einstiegsbeschreibung auf den Erscheinungsmodus von Zombies anwenden.⁵ Diese treten im Zombie-Invasionsfilm kategorisch als Masse von Gleichen auf, unbelastet von den biographischen offenen Rechnungen oder gravitatischen individuellen Vorgeschichten, die für Gespenster oder Vampire typisch sind. Stattdessen verweist jeder Zombie, selbst wenn er zufällig als Einzelner auftritt, als Bruchstück auf eine Masse von anderen, so wie sein Handeln darauf ausgerichtet ist, diese Masse per Bissinfektion zu vergrößern: »Es ist wichtig, als erstes einmal festzustellen, daß die Masse sich nie gesättigt fühlt. Solange es einen Menschen gibt, der nicht von ihr ergriffen ist, zeigt sie Appetit«, so Canetti.⁶ Dieser Drang zur Selbstvermehrung sowie die Gleichheit aller Mitglieder sind Grundkonstanten des Zombie-Seins. Dichte und eine gemeinsame Bewegungsrichtung – für Canetti die anderen beiden zentralen Merkmale der Masse – können den Zombies dagegen nur lebende Menschen geben: Jagen sie keine Beute, dann zuckeln selbst die Hochgeschwindigkeits-Untoten



Rhythmische Masse der Zombie-Gliedmaßen in DAY OF THE DEAD.

aus einigen neueren Zombiefilmen träge, ziellos und isoliert durch die Gegend. Die allmähliche Kumulation vom einen Zustand zum anderen, von verstreuten Einzelercheinungen zur gerichteten Masse, gehört zum fixen Bildrepertoire des Zombie-Invasionsfilms, beispielhaft eingefangen in einer der ersten Sequenzen von DAY OF THE DEAD: Auf die Rufe eines militärischen Suchtrupps hin schleppen sich erst in Nahaufnahmen einzelne Zombies, dann in immer weiteren Einstellungen immer größere Mengen auf die Straßen einer verwüsteten Stadt und den menschlichen Stimmen entgegen.

Zombies organisieren sich nicht, sie kennen weder Aufgabenverteilung noch Hierarchie.⁷ Ihr Zusammenwirken ist rein additiv, ein Nebeneinander gleicher, sich ausbreitender, aber unabgestimmter Handlungen, das dennoch einen Kollektivkörper mit tausend Händen und Zähnen ergibt. Gefährlich an der Zombiemasse ist die sture Ausdauer, mit der sie auf Hindernisse einschlägt, Barrikaden durchstößt und schließlich Körper auseinanderreißt. Während die Groß- und

5 Mit einer Einschränkung im Hinblick auf das »Erlöschen«, das allein für die Zeitlichkeit der Epidemie (und die entsprechenden Quarantäne-Maßnahmen) in 28 DAYS LATER ... und 28 WEEKS LATER (GB/E 2007, Juan Carlos Fresnadillo) relevant ist.

6 ebd., S. 22.

7 Ausnahmen wie die Fallen stellende Zombiherde in THE RETURN OF THE LIVING DEAD (USA 1985, Dan O'Bannon) oder die angeführte untote Revolte in LAND OF THE DEAD (CAN/E/USA 2005, Romero) bleiben isolierte Einzelfälle.

Nahaufnahmen einzelner Zombiegesichter und -monturen ornamental-verspielt Differenzen betonen – vor allem im Grad der Verwesung und Verstümmelung und in der sozialen Kostümierung –, forcieren andere Bilder, häufig in Aufsicht aufgenommen, den Eindruck einer geschlossenen Massenchoreographie: etwa die ausführlichen Einstellungen Menschen zerreißen der Zombiemassen im Finale von *DAY OF THE DEAD* mit ihrem Gewusel zupackender Finger oder die Totale im Remake von *DAWN OF THE DEAD* (USA/CAN/J/F 2004, Zack Snyder), in der eine Zombiemasse auf den Anblick eines Menschen auf dem Dach eines Einkaufszentrums mit dem synchronen Heben und Schütteln der Arme reagiert, ähnlich einer aufgebrauchten Menge von Fans im Stadion. Canettis einschlägige Bemerkung zur »rhythmischen Masse« gemeinsam Tanzender formuliert den Splatter bereits mit: »Es ist, als würde jeder Körper in alle seine einzelnen Teile auseinandergelegt, nicht nur in Beine und Arme [...], sondern auch in Zehen, Finger, Zungen und Augen, und nun tun sich alle Zungen etwa zusammen und vollführen im selben Augenblick genau dasselbe.«⁸

Warum treten die Zombies ausgerechnet in Massen auf? Oder anders gefragt: Welche kulturellen Sinnangebote sind im Bild massenhaften Sich-Ansammelns und Vorwärtstaumelns, das die Zombies bieten, konnotiert? Produktiver als das anthropologische Register, in dem Canetti seine Überlegungen zur Masse formuliert, ist es hier, die Masse als historisch spezifische Öffentlichkeitsform moderner Industriegesellschaften zu begreifen. Aus einer solchen Perspektive legt Steve Beard nahe, die verwesenden Massen, die seit dem Revoltensjahr 1968 durchs Kino wanken, als Überreste einer obsoleten fordistischen Wirtschaftsordnung zu lesen: Würden die als Menschen getarnten, hypereffizienten Invasor_innen im Paranoia-SciFi-Kino der 1950er Jahre für die konformistischen Massen fordistisch regulierter Ökonomien stehen, so markieren die betont tollpatschigen, »unproduktiven« Zombies Romero'scher Prägung gerade »die Aushöhlung dieser Bevölkerungsgruppe durch eine postfordistische Organisationsweise von Arbeit«: »[T]he zombie is a figure of an expanding post-Fordist underclass filtered through a bourgeois imaginary of disgust.«⁹

Die Zombieaufmärsche also als allegorische Verkörperungen massenhaft entbehrlich gewordener Arbeitskraft, vor deren Schicksal der Obsoleszenz die »Überlebenden« allein das Gründen schlanker, eigeninitiativer Teams im Sinne postfordistischer Produktionsethik bewahren kann? Gerade für die Arbeiten des in der Stahlmetropole Pittsburgh wohnhaften Ex-Werbefilmers Romero ist diese Optik ergiebig: Die Produktion von *DAWN OF THE DEAD* in und um Pittsburgh koinzidierte beispielsweise mit einer Schließungswelle lokaler Stahlwerke, die zum raschen wirtschaftlichen Niedergang der Industrieregion und ihrer Arbeiterklasse-

8 ebd., S. 35.

9 Steve Beard: »No Particular Place to Go«. In: *Sight and Sound* 34 (1993), S. 30–32, S. 30. (Übersetzung JS).

Bevölkerung führte.¹⁰ Womöglich suchen die Zombies im Einkaufszentrum also nicht nach habitualisierten Konsumfreuden, sondern nach neuen Arbeitsplätzen im Dienstleistungssektor. Wie Beard anmerkt, verfügt auch der Drehort der Bunkerszenen von *DAY OF THE DEAD* über eine aufschlussreiche postindustrielle Wertschöpfungs-Geschichte: Die ehemalige Kalkmine in Pennsylvania war nach dem Zweiten Weltkrieg zur Lagerhalle für haltbare Konsumgüter von Golf-Buggys bis zu Filmnegativen umfunktioniert worden, bevor sie als Drehort genutzt wurde.¹¹ Aus dieser wirtschaftshistorischen Perspektive führt Romeros folgender Zombiefilm *LAND OF THE DEAD* mit seiner kaum verhüllten Allegorisierung der Zombiemasse zum enteigneten Lumpenproletariat bloß explizit vor, was in den vorigen Filmen insistierend unter der Oberfläche trieb.

Im Zombie- und Krypto-Zombiefilm¹² der Nullerjahre ist die Zombiemasse Romero'scher Prägung als Paradigma aber nur mehr mäßig bedeutsam. Die rasenden Infektionsopfer im neueren Seuchenkino (*28 DAYS LATER ...*, [REC], *I AM LEGEND* (USA/AUS 2007, Francis Lawrence)) formieren sich selten zu Belagerungsmassen: Ihre hohe Geschwindigkeit und Kraft begünstigen schon erzähllogistisch eher ein plötzliches, schockartiges Auftreten als jenes allmähliche Zusammentropfen, das in älteren Zombiefilmen ritualisiert wird. Diese Zombies sind nicht tollpatschige Untote, sondern unzivilisierbare Tollwütige, und *28 DAYS LATER ...*, der erste Exponent dieses Trends, bietet gleich zu Beginn ein Panorama von Vergleichswerten für das aggressive Verhalten seiner überwiegend jungen und männlichen Infizierten auf: Der Film setzt mit (nachgestellten) Fernseh- und Amateurvideo-Aufnahmen von Straßenschlachten, Folter und Polizeigewalt ein, mit denen in einem Labor ein Schimpanse bombardiert wird wie in der Schockbild-Therapie von *A CLOCKWORK ORANGE* (GB/USA 1971, Stanley Kubrick). (Im DVD-Audiokommentar geben Regisseur Danny Boyle und Autor Alex Garland an, sich vor allem an existierenden Aufnahmen von Unruhen in Sierra Leone orientiert zu haben.) Ein_e andere_r Versuchs-Primat_in im Labor trägt bereits das Zorn-Virus in sich, das sich epidemisch über die britischen Inseln ausbreiten wird: »It started as rioting«, beschreibt später eine Überlebende die ersten öffentlichen Wahrnehmungen der Tollwut-Infektion. Damit spitzt der Film die Konnotation der Zombiemasse als Träger sozialer Unruhe zu, die anhand von *NIGHT OF THE LIVING DEAD* häufig mit den Bürger_innenrechts- und Antikriegsdemonstrationen der 1960er Jahre assoziiert wurde.¹³ Masse sind die Zombies hier nicht mehr als Teil einer physischen

10 Vgl. Shannon Mader: »Reviving the Dead in Southwestern PA: Zombie Capitalism, the Non-Class and the Decline of the US Steel Industry«. In: *Spectator – The University of Southern California Journal of Film and Television* 22.2 (2002), S. 69–77.

11 Vgl. Beard 1993 (wie Anm. 9), S. 31.

12 Mit Krypto-Zombiefilmen sind hier Filme gemeint, die sich in Konzeption von Handlung und Horrorelementen eng am Zombiefilm orientieren, deren Monster aber nicht tot und zombifiziert, sondern beispielsweise mit einer gefährlichen Krankheit infiziert sind: etwa *28 DAYS LATER ...* oder *PLANET TERROR* (USA 2007, Robert Rodriguez).

13 Vgl. James McFarland: »Profane Apokalypse. George A. Romeros *DAWN OF THE DEAD*«. In: Julia Köhne, Ralph Kuschke, Arno Meteling (Hg.): *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*, Berlin: Bertz + Fischer 2005, S. 29–46, S. 39.

Ballung verwesenden, tragen Fleisches, sondern nur mehr als hocheffiziente Überträger eines sich epidemisch ausbreitenden Ausnahmezustands.

Der Unterschied zur Konzeption der wankenden Zombie-Massen ist graduell, in der Bildwerdung der Zombies aber deutlich festzumachen: Bieten sich Make-up- und Kostümierungs-Aufwand des langsamen Zombies den Zuschauer_innenblicken traditionell in ausführlichen, relativ ruhigen Einstellungen dar, die eine Unbestimmtheit der Reaktionen zwischen Ekel, Suspense, fachkundiger Bewunderung und Empathie freisetzen, so wird der_die Infizierte in neueren Filmen gerade als Bildstörung in Szene gesetzt, die Überblick ostentativ verweigert.¹⁴ In *28 DAYS LATER ...* werden die Infizierten stets mit einem desorientierenden Stakkato-Bildeffekt abgebildet, in *[REC]* zeitigt das Erzählkonzept einer à la *THE BLAIR WITCH PROJECT* (USA 1999, Daniel Myrick und Eduardo Sánchez) in der Diegese anwesenden Videokamera verwackelte Bilder der Tollwütigen und barock ausgekostete Bild- und Tonbeeinträchtigungen. Im Finale von *28 WEEKS LATER* wird ein Abstieg in einen U-Bahnschacht schließlich aus der Nachtsichtgerät-Optik der Heldin gezeigt. Diedrich Diederichsen:

Als sie plötzlich angegriffen wird, sehen wir nicht den Angriff selbst, sondern erleben, wie der Film selbst zu stocken und stolpern beginnt.

So ergreift das Virus das Bildermachen selbst, und das ist logisch; denn es geht nicht mehr um allegorisierte Kämpfe zwischen Bevölkerungsteilen, Minderheiten und Klassen, sondern um den Kampf des Prinzips der Sicherheit und der Kontrolle gegen alle, gegen jede Störung, egal, von wem. [...] [D]as Leben selbst zerfällt in spektakuläre Bilder im Ausnahmezustand. Ihre Unordnung, Drastik und Untauglichkeit zur Orientierung ist buchstäblich das Problem der Protagonisten.¹⁵

Die Krisengemeinschaft

Die handelnde Gruppe im Zombie-Invasionsfilm ist zusammengewürfelt: eine Zufallsgemeinschaft aus Individuen und kleinen (vor allem militärischen und familiären) Verbänden unterschiedlichen Alters und verschiedener sozialer Herkunft, die vorerst nicht mehr miteinander gemein haben als das Ziel, zu überleben, und einen Aufenthaltsort, der zwischen den Konfrontationen mit den Zombies Verschnaufpausen gewährt. Ohne solche Rückzugsorte (eine Farm, eine Shopping Mall, eine Lagerhalle) – und den darin implizierten Erzählrhythmus – lösen sich Versuche der Vergemeinschaftung in ein panisches Neben- und Durcheinander desorganisierter Einzelner auf, wie es *[REC]* und dessen US-Remake *QUARANTINE*

¹⁴ Momente audiovisuell nachvollzogenen Überblicksverlustes finden sich vereinzelt schon in Romeros Zombiefilmen, beispielhaft in einer Sequenz in *DAWN OF THE DEAD* in einem Maschinenraum des Einkaufszentrums, in der sich ein angreifender Zombie in verwirrende Schatten und Schemen zwischen Druckkesseln und Rohren auflöst.

¹⁵ Diedrich Diederichsen: »Blut, Schlamm und Barbecue«. In: *Die Zeit* vom 23. 8. 2007. <http://www.zeit.de/2007/35/Irak-Allegorien> (Letzter Zugriff: 11. 7. 2009).

(USA 2008, John Erick Dowdle) als Dauerzustand in Szene setzen: Eingekegelt zwischen Infizierten drinnen und militärischer Eindämmungsgewalt draußen, bilden die in einem Altbau eingeschlossenen Hausbewohner_innen, Polizisten und Feuerwehrleute nur mehr punktuell und flüchtig Gruppenstrukturen aus, die sich stets wieder in hysterischem Leerlauf und vereinzelt Fluchtbewegungen auflösen. Einzig die Arbeitsteilung zwischen Kameramann und Moderatorin der anwesenden TV-Crew, der wir die Aufnahmen verdanken, bleibt bis zum Schluss intakt.

Arbeitsteilung ist ein gutes Stichwort: Insofern sich die Krisengemeinschaft über ihr gemeinsames Ziel, zu überleben, konstituiert, ist sie vor allem Team, eingespannt in funktionale Aufgabenverteilung und zielorientierte Handlungsabläufe. Gemeinsam sichert man Terrain, verbarrikadiert sich, bewacht die Ausgänge. Es ist ein Rückzugsgefecht: Aus ihrem Versteck trauen sich die Menschen nur, um dringend Benötigtes zu besorgen oder ein noch sichereres Versteck zu finden. Der Spielraum ist, für Filmdramaturgie wie handelnde Personen, eng. Insofern die Krisengemeinschaft nur die stets ungefähr gleichen Ausnahmezustände verwaltet und sich in jenen Nischen einrichtet, die das jeweilige Seuchenszenario ihr lässt, finden entscheidende Verschiebungen zwischen Zombiefilmen gerade in der graduellen Umschreibung dieser ›Sachzwänge‹ statt. Wieder ist die Geschwindigkeit ein entscheidender Faktor: Seit Romeros DAWN OF THE DEAD gehört es zu den erzählerisch ergiebigsten Aufgaben der Gruppe, infizierte Gruppenmitglieder zu beseitigen und dabei eventuelle Tötungshemmungen zu überwinden. Nur lassen die längeren Ansteckungszeiträume bei Romero noch ausführliche Sterbebegleitung (DAWN OF THE DEAD) und sogar das Vereiteln einer Infektion durch Amputation (DAY OF THE DEAD) zu, während in 28 DAYS LATER ... ein Freund binnen Sekunden nach seiner Infektion mit der Machete in Stücke gehackt werden ›muss‹: für Diederichsen die affirmative Zuspitzung eines konkurrenzkapitalistischen Rücksichtslosigkeit-Imperativs.¹⁶ Und während in Romeros DAWN OF THE DEAD zielorientierte Expeditionen und das lustbetonte Hinrichten von Zombies durch Kopfschuss noch auf betont moralisch ambivalente Weise Hand in Hand gehen, treten diese beiden Aspekte des Handelns in Zack Snyders Remake schon aufgrund der Bewegungsgeschwindigkeit der Zombies häufig völlig auseinander: Mit Genuss und Genugtuung lassen sich die schnellen Zombies dort nur noch aus sicherer Distanz vom Kaufhausdach aus erlegen, als ausgestellt sarkastischer Zeitvertreib ohne strategischen Nutzen.

Als Team ist die Krisengemeinschaft häufig vom militärischen Know-how einzelner Mitglieder abhängig. Zugleich unterscheidet sie sich in ihrer improvisierten Selbstorganisation und flachen Hierarchie deutlich von militärischen Einheiten, die im Zombiefilm vor allem durch starre Befehlsketten und rücksichtslosen Umgang mit

¹⁶ Vgl. Diederichsen: ›28 DAYS LATER ...‹. In: Filmzentrale. <http://www.filmzentrale.com/rezis/28dayslater.htm> (Letzter Zugriff: 11.7.2009).

Zivilpersonen definiert sind.¹⁷ Selbst augenscheinliche Ausnahmen wie die paramilitärischen Einsatzteams, die in *RESIDENT EVIL* (GB/BRD/F 2002, Paul W.S. Anderson) und *LAND OF THE DEAD* an die Stelle der Krisengemeinschaft treten, verformen sich im Überlebenskampf und unter Beteiligung wehrhafter Außenstehender zu heterogeneren, weniger hierarchischen Zusammenschlüssen. Mit diesem Votum für die selbstorganisierte Kleingruppe als Arbeitseinheit steht der Zombie-Invasionsfilm in einer Reihe mit anderen Sub-Genres etwa im Kriegs- und Actionfilm, die in den letzten vierzig Jahren die Produktivität heterogener, nicht-institutionalisierter Teams beschworen haben: Ein gutes Jahr vor *NIGHT OF THE LIVING DEAD* hatte Robert Aldrichs *THE DIRTY DOZEN* (GB/USA 1967) Kinopremiere, der einen ganzen Zyklus von Kriegsfilmern um »schmutzige«, gerade in ihrer Unangepasstheit und mangelnden Disziplin produktive Soldaten-Teams initiieren sollte. Drehli Robnik argumentiert dafür, solche *dirty team*-Filme als Allegorien auf postfordistische Wertschöpfungsweisen zu lesen, die disziplinarisches Reglement durch flexible Projektarbeit ersetzen – eine Interpretation, die auch für die Krisengemeinschaft im Zombie-Invasionsfilm schlüssig ist.¹⁸ »We're thieves and we're bad guys, that's exactly what we are!« – mit dieser Selbstbeschreibung stellt auch in Romeros *DAWN OF THE DEAD* ein Protagonist die soeben konstituierte Vierergruppe dezidiert außerhalb staatlicher Ordnung: Wer Mensch bleiben will, muss Devianz beweisen. Der Showdown von *28 DAYS LATER ...* begleitet dann sogar, ganz ähnlich wie in *THE DIRTY DOZEN*, den Protagonisten bei der Stürmung einer militärischen Trutzburg mit Partisan_innen-Methoden.

Genauso oft wie sie als Erfolgsmodell unkonventioneller Problemlösung inszeniert wird, ist die Gruppe im Zombie-Invasionsfilm aber auch Austragungsort von Konflikten und Schauplatz innerer Krisen, schwankend zwischen basisdemokratischer Bürger_innenversammlung und Gewaltregime en miniature. Konflikte entstehen, wenn – entgegen dem post-politischen Ethos bloßen Administrierens – Entscheidungen zu treffen sind. Es muss getan werden, was eben getan werden muss. Aber was genau soll das sein? Darüber ist man sich schon seit *NIGHT OF THE LIVING DEAD* nicht einig: die ganze Farm verbarrikadieren oder Rückzug in den Keller? Protagonist Ben argumentiert überzeugend für erstere Option (der *Zombie Survival Guide* gibt ihm Recht), aber er überlebt die Nacht trotzdem nur im Keller eingesperrt. Tom Savinis gleichnamiges Remake des Films von 1990 zieht Bens Selbstsicherheit weiter in Zweifel und erweitert die zur Diskussion stehenden Handlungsoptionen: Barbara, vom passiven Opfer zur Actionheldin befördert, plädiert für

17 Die Darstellung des Militärs als gleichwertige Bedrohung neben den Zombies fand zuletzt in den Besprechungen von *PLANET TERROR* und den beiden *28*-Filmen viel Beachtung als expliziter Verweis auf den aktuellen US-amerikanischen *war on terror*. Genau genommen gehört sie aber schon seit George Romeros Seuchenthriller *THE CRAZIES* (USA 1973) – entstanden im Jahr des US-Rückzugs aus Vietnam – zum Erzählrepertoire des Krypto-Zombiefilms und taucht auch in Dan O'Bannons launigem 80er-Jahre-Teeniehorrer *THE RETURN OF THE LIVING DEAD* auf.

18 Drehli Robnik: »Allegories of Post-Fordism in 1970s New Hollywood: Countercultural Combat Films, Conspiracy Thrillers as Genre Recycling«. In: Alexander Horwath/Noel King/Thomas Elsaesser (Hg.): *The Last Great American Picture Show. New Hollywood in the 1970s*, Amsterdam: Amsterdam University Press 2004, S. 333–358.

Flucht nach draußen, vorbei an den langsamen Zombies. Im Original ebenso wie im Remake eskalieren die gruppeninternen Spannungen und die darin implizierten sozialen Konflikte in gegenseitiger Waffengewalt: Während sich die Zombies an den Türen und Fenstern sammeln, sind der ressentimentbeladene, allianzunwillige Kleinbürger Harry Cooper und der pragmatische afroamerikanische Gruppenanführer Ben ganz miteinander beschäftigt.

Für die notorisch zerstrittenen Krisengemeinschaften des Zombie-Invasionsfilms hat die britische TV-Miniserie *DEAD SET* (GB 2008, Yann Demange) ein interessantes Vergleichsbild gefunden: Dort muss sich die Container-Belegschaft einer *BIG BROTHER*-Staffel gegen eine ausgebrochene Zombie-Epidemie abschotten. Diese Kombination zweier populärkultureller

Einschließungs-Szenarien demonstriert ein weiteres Mal die Wendigkeit, mit der sich die Zombieinvasions-Erzählformel an vorgegebenen Raumordnungen abarbeitet: Der Whirlpool auf der Terrasse wird zur Zombie-Falle, ein infizierter Kameramann lauert hinter verspiegelten Fenstern und beobachtet hungrig seinen Monitor, am Ende dient der isolierte »Diary Room« als letzter Rückzugsort. Vor allem aber forciert die Gleichsetzung der



BIG BROTHER-WG der Überlebenden in *DEAD SET*.

Zombiefilm-Notfallgemeinschaft mit den Insassen einer Reality-TV-WG das Selbstbezogene an den Figuren: Die abgeschotteten Container-Bewohner_innen bleiben, auch nachdem sie verspätet vom Zombiangriff erfahren haben, verfangen in persönlichen Eitelkeiten und gegenseitigen Animositäten, die in satirisch zugespitztem Kontrast zum Ernst der (straight und blutig ausinszenierten) Zombie-Invasion stehen. Diese Diskrepanz führt zur finalen Katastrophe: Als einer der Container-Insassen erfährt, dass sich seine Mitbewohner_innen vor Fernsehpublikum über ihn lustig zu machen pflegten, wendet er sich gegen eine mehrheitliche Entscheidung und öffnet in einem Fluchtversuch das schützende Tor des TV-Studios.

Programmatisch fragt in einer frühen Szene eine andere *BIG BROTHER*-Einsiedlerin, als sie sich mit dem Panorama eines verwüsteten, von Zombies belagerten Studio-Areals konfrontiert sieht: »Does this mean we're not on telly anymore?« Tatsächlich ist *BIG BROTHER* aber noch auf Sendung – eine Kamera überträgt ohne Wissen der Bewohner_innen stur weiter Bilder aus dem Container –, und genauso kann der Ausnahmezustand nicht die hysterische Seifenoper um gruppeninterne Autorität und Anerkennung bremsen, die der Zombie-Invasionsfilm bereits in *NIGHT OF THE LIVING DEAD* war.

Mit diesem Szenario einer Reality-Show, die unter Ausschluss der Öffentlichkeit weiterläuft, funktioniert DEAD SET auch als Kommentar auf die gemeinschaftsstiftende Funktion von Massenkultur im neueren Zombiefilm. Schon seit NIGHT OF THE LIVING DEAD hat sich die Krisengemeinschaft nicht zuletzt um Fernseher und Radio versammelt, um Nachrichten oder Spekulationen über Ausbreitung und Ursache der Zombie-Epidemie zu hören.¹⁹ In einigen neueren Produktionen wird dagegen auch massenkulturelles ›Bescheidwissen‹ in einem weiteren Sinn als Motor der Vergemeinschaftung in Szene gesetzt: In I AM LEGEND hilft eine ausführliche Synchron-Rezitation zu einer Schlüsselstelle aus SHREK, um das gegenseitige Misstrauen zwischen Will Smiths Einsiedler-Helden und dem zu ihm gestoßenen Mutter-Kind-Duo zu überwinden. In einer der markantesten Szenen von Zack Snyders DAWN OF THE DEAD-Remake stellt das Erschießen von Prominenten-Lookalike-Zombies eine spielerische Fern-Verbindung her zwischen den in einem Einkaufszentrum verbarrikadierten Überlebenden und einem Waffenhändler auf einem Dach gegenüber.

Nicht zuletzt auf diese Sequenz bezieht sich wohl auch der Befund des US-Kritikers Nathan Lee, der Film lasse seine Figuren im Einkaufszentrum zu »zynischem, egoistischem Individualismus« regredieren.²⁰ Die Selbstbezogenheit der einzelnen Figuren ist für die Krisengemeinschaft im Zombie-Invasionsfilm allerdings generell konstitutiv: Die Gruppengründung fußt hier immer schon auf vorangegangenen Erfahrungen von Entsolidarisierung und gegenseitigem Misstrauen, die nie völlig abgelegt werden können. Welcher Hobbes'sche Naturzustand dem ›Gesellschaftsvertrag‹ der Gruppe in diesen Filmen vorausgeht, wird in der Pre-Credit-Sequenz von Snyders DAWN OF THE DEAD kompakt zusammengefasst: Bevor Protagonistin Ana mit anderen eine Gruppe gründet, erlebt sie erst Tod und Zombifizierung ihres Lebensgefährten, wird während ihrer Flucht mit dem Auto Zeugin eines Panoramas von Verwüstung, Leid und Menschenjagden, verweigert einer verzweifelten Frau die Hilfeleistung und wird von einem fliehenden Mann fast aus dem Auto gezerrt.

Solche Sozialanarchie-Szenarien eines Kriegs jede_r gegen jede_n muss die Krisengemeinschaft nach innen stillstellen, ohne sich je ganz klar davon abgrenzen zu können: Gegen Ende von DEAD SET debattiert die vergrößerte BIG BROTHER-WG basisdemokratisch aus, ob der egozentrische Produzent der Sendung, der einen gefährlichen Fluchtplan hegt, aus Sicherheitsgründen zu töten sei, oder ob es reicht, ihm nur die Beine zu brechen. In 28 DAYS LATER ... muss der Held metaphorisch als rasender Infizierter auferstehen und Menschen töten, um die Verantwortung für seine Gruppe wahrnehmen zu können. »They're us!«, heißt es in einem prominenten Monolog in Romeros DAWN OF THE DEAD, und seither ist das Behaupten

19 Für eine Analyse der Rolle des Fernsehens in NIGHT OF THE LIVING DEAD und DAWN OF THE DEAD siehe Michaela Wunsch: »Horror und Herrschaft. Regierungstechniken im Zombiefilm«. In: Linda Hentschel (Hg.): Bilderpolitik in Zeiten von Krieg und Terror: Medien, Macht und Geschlechterverhältnisse, Berlin: b_books 2008, S. 93–116.

20 Nathan Lee: »209 Weeks Later«. In: Village Voice vom 9. Mai 2007, S. 64. (Übersetzung JS)

einer Ununterscheidbarkeit zwischen der organisierten Menschengruppe auf der einen Seite und den instinktgetriebenen mordenden Zombiemassen auf der anderen eine zentrale, dankbar vieldeutige Universalmetapher des Zombie-Invasionsfilms. Neuere Zombie- und Krypto-Zombiefilme, die diese Ununterscheidbarkeit an den Protagonist_innen akzentuieren, fügen sich damit aber in den breiten Trend im Mainstreamkino der Nullerjahre ein, im Zeichen von Ausnahmezustand und Traumatisierung Verwischungen zwischen den Kategorien von Opfer und Täter_in, Held_innen und Feindbildern in Szene zu setzen: Andere Beispiele dafür reichen von Selbstjustizthrillern – *THE BRAVE ONE* (USA/AUS 2007, Neil Jordan), *MUNICH* (USA/CAN/F 2005, Steven Spielberg) – und Plot-Twist-Erzählungen um Schuldrelationen in der Schwebe – *MEMENTO* (USA 2000, Christopher Nolan), *MYSTIC RIVER* (USA 2003, Clint Eastwood) – bis hin zu den Reboots von James Bond als grimmigem Racheengel und Batman als gequältem Rechtsbrecher im Namen der Ordnung. Auch einige zombielose Invasionshorrorfilme, die das Erzählmodell der zusammengewürfelten Gruppe variieren, etwa *THE MIST* (USA 2007, Frank Darabont) oder *WAR OF THE WORLDS* (USA 2005, Steven Spielberg), betonen jeweils Notfallmomente, in denen gerade Loyalität zur eigenen Gruppe Gewalt an Mitmenschen erfordert. Wie das Gros dieser Filme setzen *28 DAYS LATER ...*, *28 WEEKS LATER* oder *DEAD SET* solches Schuldig-Werden jeweils ›kritisch‹ als moralisch problematisch in Szene, ohne die Ausnahmezustandslogik als solche dabei anzugreifen oder auszuhebeln.

Unentrinnbarer Ausnahmezustand, permanente moralische Krise, mitgeschleppte soziale Konflikte: Das alles gehört bereits in Romeros »klassischen« Zombiefilmen zur Erzählung der Krisengemeinschaft. Bei Romero – zumal in *DAWN OF THE DEAD*, *DAY OF THE DEAD* und *LAND OF THE DEAD* – blitzt zugleich in der Krisengemeinschaft aber auch eine andere (ebenfalls nicht unproblematische) Konzeption von Politik auf, die in Zombiefilmen der Nullerjahre abseits von Romeros *DEAD*-Zyklus nicht zu finden ist: die Möglichkeit einer radikalen Neugründung von Gesellschaft auf dem Fundament der Katastrophe. Es wäre Zeitverschwendung, die Reste der Zivilisation retten zu wollen, mahnt in *DAY OF THE DEAD* Hubschrauberpilot John die Wissenschaftlerin Sarah, die in einem militärisch bewachten Bunker nach einem Heilmittel für das Zombievirus sucht. Sein Alternativvorschlag: »We could start over, start fresh, get some babies and teach ‘em, Sarah, teach ‘em never to come over here and dig these records out.« (Gemeint sind damit die Aufzeichnungen US-amerikanischer Kultur- und Wirtschaftserrungschaften, die im Bunker eingelagert sind.)

Diese Phantasie eines Neuanfangs wird in Romeros Filmen abwechselnd mit dem Pathos revolutionären Bruchs ausgekostet – etwa in den nomadischen Aufbrüchen der Gruppe ins Ungewisse am Ende von *DAWN OF THE DEAD* und *LAND OF THE DEAD* –, dann wieder ironisch in ihrer Naivität ausgestellt: Die betont traumartige Schlusszene aus *DAY OF THE DEAD* zeigt die drei Überlebenden des Films beim Ausspannen an einem weißen Sandstrand, in einer Reproduktion jener

Kitsch-Tapete, die zuvor Johns Bunkerwohnung geziert hat. Am ausführlichsten wird in *DAWN OF THE DEAD* die Utopie einer Neugründung und deren zwangsläufige Verstrickung in existierende Vor-Bilder ausformuliert: Die vier Überlebenden nisten sich nicht bloß in der Shopping Mall, ihren Schutzmechanismen und Vergnügungen ein wie ihre Wiedergänger bei Snyder, sondern sie errichten darin in arbeitsintensiven Schritten der Säuberung und Ordnung – nach Western-Vorbild – »eine kleine Stadt mit *gun shop*. Einer Bank. Der *main street*. Einem Friedhof. Sie bauen herum an ihrer Stadt, und an etwas, das man Gründungsmythos nennen kann, und der Film beobachtet sie dabei.«²¹ Dieser *frontier*-Siedlung, die sich im Imitat erschöpft und bald von Zombies und Plündernden belagert wird, setzt Robin Wood den finalen Aufbruch der beiden überlebenden Hauptfiguren – einer schwangeren Frau und eines Mannes, der weder Vater ihres Kindes noch ihr Geliebter ist – als genuine Chance auf Neuordnung entgegen: »*DAWN* is perhaps the first horror film to suggest – albeit very tentatively – the possibility of moving beyond apocalypse. It brings its two surviving protagonists to the point where the work of creating the norms for a new social order, a new structure of relationships, can begin [...].«²² Diese »new social order« müsste laut Wood gerade das realisieren, was die positiven Identifikationsfiguren in Romeros Krisengemeinschaften von pietätloser Ausbeutung (repräsentiert durch die marodierende Motorrad-Gang in *DAWN OF THE DEAD* und die schmarotzende Kapitalist_innen-Kaste in *LAND OF THE DEAD*) und der Sozialmechanik der Zombies unterscheidet. Als Keime einer solchen anderen Ordnung nennt Wood »autonomy«, »self-awareness«²³ und intuitives Denken²⁴ der Protagonist_innen. Seine Romero-Lektüre läuft dabei auf eine verkürzte Kapitalismuskritik hinaus, die sich im Namen authentischer Gefühltheit gegen Automatisierung und Entfremdung richtet.

Mensch-Zombie-Sozietäten: Integration, Nutzbarmachung, Ununterscheidbarkeit

In Romeros Zombie-Zyklus professionalisiert sich von Film zu Film der Zugriff der Lebenden auf die Untoten: Bemüht man sich in *NIGHT OF THE LIVING DEAD* einzig, die Zombies draußen zu halten, werden sie in *DAWN OF THE DEAD* bereits in ausgeklügelten Team-Operationen in Shoppingcenter-Parzellen gelockt und hinter deren Glaswände gesperrt. In *DAY OF THE DEAD* verfügt ein Forschungsbunker bereits über ein eigenes Vorratslager an Zombies, die durch ein Falltüren-System nach Bedarf einzeln herausgeschleust werden können; in *LAND OF THE DEAD*

21 Christian Petzold: »George A. Romero«. In: Hans Helmut Prinzler/Gabriele Jatho (Hg.): *New Hollywood 1967–1976. Trouble in Wonderland*, Berlin: Bertz + Fischer 2004, S. 182–184, S. 183.

22 Robin Wood: »Normality and Monsters. The Films of Larry Cohen and George Romero«. In: ders.: *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and Beyond. Expanded and Revised Edition*, New York: Columbia University Press 2003, S. 83–119, S. 107.

23 ebd., S. 107.

24 Siehe Wood: »*DAY OF THE DEAD. The Woman's Nightmare*«. In: ders. 2003 (wie Anm. 22), S. 287–294, S. 292.

werden Zombies schließlich für belustigende Gladiatorenspiele eingesetzt und ihre Kleinstädte von spezialisierten paramilitärischen Einheiten geplündert.

Diese Abfolge von immer engeren, routinierter koordinierten Raumordnungen des Nebeneinanders erzählt nicht bloß von der Normalisierung des Ausnahmezustands in einer sukzessive von Untoten dominierten Welt, sondern allegorisiert auch unsere wachsende Vertrautheit als Filmpublikum mit dem Zombie, die inhaltliche Variationen ebenso herausfordert und belohnt wie intermediale Transferierungen und unerwartete Re-Kombinationen dieses popkulturellen Topos: von Computerspiel-Reihen wie *House of the Dead* und *Resident Evil* und Hochkultur-Adaptionen (zuletzt: Seth Grahame-Smiths *Pride and Prejudice and Zombies*) bis zu ostentativ blutarmen Arthouse-Varianten (*LES REVENANTS* (F 2004, Robin Campillo)) und ornamentalen Kurzauftritten in zombiefremdem Horrorkino, zum Beispiel im Finale von *À L'INTERIEURE* (*INSIDE*, F 2007, Alexandre Bustillo und Julien Maury).

Bestens bekannt, *familiar*, sind Zombies indes nicht bloß als gut eingeführtes Horrormarkenzeichen. Seine äußerliche Vertrautheit gehört immer schon wesentlich zur Unheimlichkeit des Zombies: eben noch WG-Mitbewohner, Bruder oder Mutter, schon ein anonymes Monster. Diesem schlagartigen Heraustreten aus einem sozialen Netz steht seit Mitte der 1980er Jahre eine beträchtliche Anzahl von Filmen gegenüber, in denen gerade Versuche der Integration von Zombies in den Familien- (*BRAINDEAD* (NZ 1992, Peter Jackson)), Ehe- (*ZOMBIE HONEYMOON* (USA 2004, David Gebroe)) oder Schul-Alltag (*MY BOYFRIEND'S BACK*, *NACHT DER LEBENDEN LOSER* (D 2004, Mathias Dinter)) auserzählt werden. Die »zombie romantic-comedy«, Musterbeispiel eines solchen Zusammenlebens über den Tod hinaus, nennt Peter Dendle in seiner *Zombie Movie Encyclopedia* als zentrales Subgenre des Zombiefilms in den späten 1980er und frühen 1990er Jahren.²⁵ Derartige Eingemeindungs-Projekte gehen meist mit einer erzählerischen »Domestizierung« des Zombies einher, die ihn weg vom völlig erinnerungs- und identitätslosen Monster und näher an typische Vampir- und Werwolf-Motive wie Doppelleben, allmähliche Verwandlung, übermenschliche Fähigkeiten und plötzliche Gewaltschübe rückt.

Trotz solcher Aufweichung spitzen diese Filme aber eine Frage zu, die in Romeros immer ausgeklügelteren Raum-Systemen bereits anklingt: Was ist mit Zombies anzufangen? Wie sind sie im Rahmen menschlicher Sozietäten und Unternehmen vielleicht doch produktiv zu machen? Anschauliche Antworten geben zwei ökonomisch wie ästhetisch eher marginale Produktionen des neueren Zombiefilms: In der kanadischen Independent-Komödie *FIDO* (CAN 2006, Andrew Currie) sind die Untoten vollständig in die Volkswirtschaft integriert. In einer Eisenhower-50er-Jahre-Parallelwelt, in der außerirdische Strahlung die Toten auferstehen lässt, unterdrückt der mit Regierungsaufgaben betraute Großkonzern ZomCon mittels

25 Peter Dendle: *The Zombie Movie Encyclopedia*, Jefferson (North Carolina), London: McFarland 2001, S. 8.

Elektro-Halsbändern den kannibalischen Hunger der Zombies und verkauft sie als willenlose Arbeitssklav_innen an Privathaushalte. Dieser Instrumentierungsdurch-Repression («A better life through containment», lautet der Werbeslogan von ZomCon) setzt die Filmerzählung eine andere Art von Mehrwertproduktion entgegen: Der stämmige Zombie-Butler der Familie Robinson ersetzt für Sohn und Mutter schrittweise den hygienehysterischen, statusbesessenen Vater. In der sicher umzäunten Kleinstadt repräsentiert der zutrauliche Zombie Fido, der selbst bei Ausfällen seines Halsbandes bloß gemeine Bullies und eine missgünstige alte Nachbarin totbeißt, das bisschen Urwüchsigkeit und Nonkonformismus, das die Kernfamilien-Idylle erst lebenswert macht.

Setzt FIDO den Zombie als sanfte, produktive Störung gegen eine politisch-ökonomische Ordnung der Normalisierung und Absicherung in Szene, so wird in der Billig-Produktion ZOMBIE STRIPPERS! (USA 2008, Jay Lee) gerade das Enthemmte am Zombie zur Basis eines Unternehmens: Stripperinnen, die mit einem vom US-Militär gezüchteten Zombie-Soldaten-Virus infiziert werden, erweisen sich auf der Bühne als leistungsfähiger und beliebter und bringen schnell die lebende Konkurrenz im Stripclub unter Anpassungsdruck. Die zombifizierten Leichen der hinter den Kulissen teilweise verspeisten Club-Besucher_innen werden vom Club-Besitzer derweil im Keller verstaut. Sowohl FIDO als auch ZOMBIE STRIPPERS! votieren in ihren Szenarien dafür, den Zombie gerade in seiner monströsen Nicht-Menschlichkeit als gesellschaftliche Produktivkraft zu begreifen, und nicht bloß als Mängel- oder Verfallsform von Arbeitskraft, wie das etwa in Robin Campillos Sozialgruselfilm LES REVENANTS ausformuliert wird: Dort werden die zurückgekehrten Toten, die sich durch makellooses Äußeres und freundlich distanzierter Betragen auszeichnen, zuerst an ihre alten Arbeitsplätze zurückgeholt, aufgrund mangelnder Leistungsfähigkeit aber bald in leichtere, niederere Jobs abgestuft.

Michaela Wünsch hat in ihrem Text über Regierungstechniken im Zombiefilm angemerkt, dass der neuere Zombiefilm mit seinen Wendungen des Zombies zur Arbeitskraft beinahe wieder beim Voodoo-Zombie-Gruselfilm vor Romero anknüpft: Als ferngesteuerte Handlanger_innen und Sklav_innen sinisterer Meisterfiguren haben die Zombies im Genrekino begonnen (etwa in WHITE ZOMBIE (USA 1932, Victor Halperin)), bevor sie in NIGHT OF THE LIVING DEAD ihren kannibalischen Instinkten überlassen wurden.²⁶ Spuren einer »Rückeroberung« von Zombies als Arbeitskräfte gibt es bereits in Romeros DAWN OF THE DEAD, wenn die Mall-Siedler ihre eingesperrten Zombies frei lassen, um ihre Mall-Festung gegen eine eindringende Motorrad-Gang zu verteidigen. (Auch zwei Dekaden später gelingt dem Protagonisten von 28 DAYS LATER ... die Invasion einer militärischen Festung auch nur mit der ›Hilfe‹ eines strategisch freigesetzten Infizierten.) Die Ausbeutung von Zombies im Dienste eines Konzerns mit politischer Vollmacht in FIDO und die Verwertung ihrer Aggressionen als Schauwert in ZOMBIE STRIPPERS! werden beide präfiguriert in der Vision von Zombies als erwerbs-

mäßig eingesetzte Schießbudenfiguren und Kampfahne in LAND OF THE DEAD. In Anlehnung an Steve Beards Vorschlag, die Zombiemassen als unnütz gewordene Rationalisierungsoffer postfordistischer Produktionsweisen zu lesen, ließe sich zuspitzen: Selbst die Überbleibsel der alten fordistischen Ordnung können in den neuen Produktionslogiken ihre Nische finden, wenn sie nur als deviante Monstren auftreten.

Eine weniger instrumentelle Weise der Annäherung zwischen Menschen und Zombies blitzt häufig dort auf, wo Ununterscheidbarkeiten und Ähnlichkeiten zwischen beiden Gruppen in Szene gesetzt werden. Einen Übergang zwischen diesen zwei Denkfiguren eines Zusammenlebens markiert SHAUN OF THE DEAD (GB/F 2004, Edgar Wright):

Die Schlusspointe des Films – dass Protagonist Shaun seinen zombifizierten Ex-WG-Kumpel im Geräteschuppen angekettet hält, um heimlich gemeinsamem Videospiele zu fröhnen – erinnert an die Zombie-als-Haustier-Erzählung in FIDO. Andererseits verweist dieser Schluss aber auf ein gene-



Familienidyll mit Zombie als Vater-Ersatz in FIDO.

relles Unterscheidungsproblem zwischen Menschen und Zombies, das der Film in seinem ersten Drittel virtuos in Szene setzt: Weil die durch die Straßen schlurfenden, lustlos bei der Arbeit sitzenden oder im Bus dösenden Alltagslondoner_innen ohnehin bereits wie wankende Untote wirken, kann der ewige Junggeselle Shaun erstaunlich lange gelassen neben einer sich ausbreitenden Zombie-Epidemie erleben, ohne sie überhaupt zu bemerken.

Wie schon erwähnt, gehören Analogien zwischen Menschen und Zombies zu den zentralen Topoi des Zombiefilms wie der sozialkritischen Zombiefilm-Interpretation, wobei der jeweilige Bedeutungsakzent dieser Gleichsetzung sich schon zwischen Romeros ersten drei Zombiefilmen verschiebt: In NIGHT OF THE LIVING DEAD werden Zombies und blutrünstige zivile Zombie-Jagdtrupps visuell und narrativ analog gesetzt,²⁷ in Romeros DAWN OF THE DEAD gleichen Menschen und Zombies einander in der ritualisierten Bewegung durch eine Shopping Mall und dem gemeinsamen Bedürfnis, ziellos zu ›konsumieren‹. In DAY OF THE DEAD entsprechen die Zombies dann exakt dem behavioristischen Bild, das sich ein eingebunkelter Wissenschaftler ohnehin von Menschen macht. Ihm gelangen erste Erfolge bei der Re-Education eines Versuchs-Zombies zu Körperpflege, Kunstgenuss und Schusswaffengebrauch: Im Zombie, stellt sich heraus, steckt ein Soldat.

27 Siehe ebd., S. 106–108.

Mit der Ausnahme von *SHAUN OF THE DEAD* schließen prominente Zombiefilme der Nullerjahre in ihrer Analogiebildung zwischen Lebenden und Untoten vor allem an die bittere Kritik staatlich legitimer Gewalt in *NIGHT OF THE LIVING DEAD* an, kaum an die satirischen Schilderungen zombie-esker Verhaltensautomatik in den beiden Folgefilmen.²⁸ In *[REC]* und *28 WEEKS LATER* tritt die Armee als Bedrohung für die Protagonist_innen gleichberechtigt neben die Zombies, gerade insofern, als ihre Angehörigen selbst keine Unterscheidungen mehr zwischen Menschen und Monstern treffen wollen – ganz wie die Rednecks, die am Ende von *NIGHT OF THE LIVING DEAD* aus Übereifer den einzigen überlebenden Protagonisten Ben erlegen. Diese doppelte Auflösung einer Unterscheidung wird in einer Schlüsselszene von *28 WEEKS LATER* besonders deutlich ausinszeniert: Einerseits wird das ›unmenschliche‹ militärische Dauerfeuer auf Fliehende wie Infizierte aus der Erzählperspektive unter Beschuss stehender Zivilpersonen moralisch verurteilt, andererseits dem Publikum versuchsweise auch jene entfernte Beobachter_innenposition zugewiesen, von der aus tobende Virusopfer und hysterische Fluchtmasse tatsächlich nicht mehr unterscheidbar sind. (Schon in *28 DAYS LATER ...* erzählt ein Entkommener von einer Massenpanik am Flughafen, bei der er von seinem Aussichtspunkt aus nicht mehr zwischen Virusopfern und Fliehenden hätte unterscheiden können.)

Zum Schluss

Diese verschiedenen Akzentuierungen von Ununterscheidbarkeit betonen nicht bloß das Nicht-Humane am Menschen – etwa im Rahmen einer pauschalen Entlarvung von animalischer Triebmechanik hinter einer dünnen Maske der Zivilisiertheit –, sondern umgekehrt auch das, was am Zombie immer noch ›zivilisiert‹ oder kulturell geprägt ist. Auch für Filmwissenschaftlerin Meghan Sutherland besteht das politisch-kritische Potential des Zombiefilms wesentlich darin, dass er gerade vom *Fortbestehen* sozialer und politischer Institutionen erzählt. Selbst in Zeiten apokalyptischer Auflösung existieren diese in den Angewohnheiten und Haltungen von Zombies und Menschen weiter:

Consumerism, conformity, organized religion, and militarism are only powerful as *institutions of willing bodies*. Accordingly, it is hardly surprising that the convergence of these institutional assemblages haunts the movements of the living and dead alike throughout all of these films. [Kursiv im Original, J.S.]²⁹

Entlang dieser Frage nach politischen und ökonomischen Verhältnissen, die sich in den Figuren der Zombiefilme als verinnerlichte bewahren, lassen sich auch die

²⁸ Weder Zack Snyders *DAWN OF THE DEAD*-Remake noch *DEAD SET* mit seinen untoten Reality-TV-Fans legen beispielsweise viel Wert auf nahe liegende Konsument_innen-Zombie-Vergleiche.

²⁹ Meghan Sutherland: »Rigor/Mortis: The Industrial Life of Style in American Zombie Cinema«. In: *Framework* 48:1 (2007), S. 64–78, S. 69.

Untersuchungen dieses Aufsatzes zusammenfassen: Welche ökonomischen und politischen Verhältnisse bilden sich in den verschiedenen Sozietäten im Zombiefilm ab? Und welche Konstanten und Verschiebungen sind dabei zwischen Romeros stilbildenden Arbeiten der 1960er bis 1980er und prominenten (nicht von Romero realisierten) Zombiefilmen der Nullerjahre feststellbar? Vor allem zwei gegenläufige Tendenzen fallen im Zombiefilm der Nullerjahre auf: In einer Reihe von Komödien (SHAUN OF THE DEAD, FIDO, ZOMBIELAND (USA 2009, Ruben Fleischer)) verläuft das Neben- und gelegentliche Miteinander von Menschen und Zombies immer reibungsloser, geregelter, professioneller – im Sinne einer Wertschöpfungslogik, die die Devianz entweder der Zombies oder sie bekämpfender Misfits und ewiger Buben produktiv werden lässt. In hartem Kontrast dazu präsentieren Horrorthriller wie die 28-Filme oder [REC] ihre Infizierten als rasende Ansteckungsherde, die sich kaum mehr mit Menschen vergleichen lassen (schon weil sie vor allem als schockartige Bildstörung ins Bild gesetzt werden) und tendenziell jeden Zusammenhalt erodieren: Im Nachvollzug aktueller Ausnahmezustands-Rhetoriken formulieren diese Filme, um noch einmal Diederichsen zu zitieren, »ein tendenziell totales Kino, das den ›Krieg gegen den Terror‹ zu einem bioterroristischen Weltkrieg verlängert«.³⁰

Beide Stränge des aktuellen Zombiekinos nehmen wesentliche Elemente auf, die in Romeros erster Zombie-Trilogie angelegt sind. Auffallender als einzelne Abänderung im Detail der Zombie-Ontologie ist, was aus Romeros älteren Arbeiten in den Zombiefilm der Nullerjahre (abgesehen von seinen eigenen) keine Verwendung findet: Die ambivalente Hoffnung auf die Neugründung einer anderen Ordnung im Anschluss an die Apokalypse, die noch am Ende von LAND OF THE DEAD anklingt, wird durch Zurück-in-den-Alltag-Happy-Endings (SHAUN OF THE DEAD, FIDO) oder nihilistische Schlusspointen (28 WEEKS LATER, Snyders DAWN OF THE DEAD) ersetzt. Im einen Fall wird der Ausnahmezustand in den Alltag reintegriert, im anderen wird er in seiner Uferlosigkeit selbst zum neuen Normalzustand: Die tendenzielle Ununterscheidbarkeit zwischen Ordnung und Krise wird in beiden Fällen bekräftigt. Daran lässt sich nebenher auch ablesen, welche Abwärts-Konjunktur die Idee des radikalen politischen Bruchs seit dem Entstehen von DAWN OF THE DEAD erlebt hat.

Auf die nahe liegende Frage, was ausgerechnet den Zombiefilm zu einem so dankbaren Vehikel unterschiedlicher politischer und ökonomischer Befunde und Allegorisierungen macht, hat Meghan Sutherland eine interessante Antwort: Für sie ist die Reflexion von »power that remains«³¹, von im weitesten Sinn biopolitischen, in Menschen wie Zombies verinnerlichten Machtstrukturen nicht primär eine Frage einzelner künstlerischer Intentionen, sondern dem Zombie-Invasionsfilm bereits strukturell immanent: Romeros Zombiefilme, ihre diversen Remakes, Variationen und Umschreibungen würden in der Repetition der stets gleichen Erzählelemente

³⁰ Diederichsen 2007 (wie Anm. 15).

³¹ Sutherland 2007 (wie Anm. 29), S. 73.

um Belagerung, Rückzug und Dezimierung einer Gruppe selbst ein permanentes, untotes Wiedergehen von festgeschriebenen Formeln performieren. Gerade die Erzählung vom gesellschaftlichen Totalzusammenbruch ist strikt strukturiert: »Inasmuch as the remake invokes a textual form of the zombie itself – the immanence of dead stories in new ones, if you will – it constitutes a strikingly appropriate vehicle for the kind of political critique the zombie film enacts.«³² Genau seine industriell geprägte Formelhaftigkeit würde den Zombiefilm demnach zur politischen Kritik prädestinieren.

Sutherland plädiert dafür, Zombie-Invasionsfilme insofern nicht als Allegorien, sondern eher als direkte Verkörperungen politischer Diskurse zu begreifen. Mit diesem In-Eins-Setzen von Form und Bedeutungsgehalt gibt sie allerdings den Möglichkeitsraum für ästhetisches Spiel auf, der im Begriff der Allegorie, wie ihn etwa Michaela Wunsch mit Walter Benjamin für den Zombiefilm in Anschlag bringt, noch klar angelegt ist: »Der Abstand zwischen einem Bild und seiner zugewiesenen Bedeutung bleibt in der Allegorie erhalten, an ihm lässt sich ein Prozess des Bedeutens und Deutens ablesen.«³³

Auch die von Sutherland diagnostizierte Affinität zwischen politischen Implikationen und repetitiver Remake-Logik des Zombiefilms lässt sich produktiver als eine bewegliche Konstellation mit von Fall zu Fall unterschiedlichen Effekten denken: Weil Zombiefilme formal die Wiederkehr der Untoten vorexerzieren, von der sie als Erzählungen handeln, können sich im konkreten Einzelfall noch an Details unerwartete Prozesse »des Bedeutens und Deutens« entzünden. In *SURVIVAL OF THE DEAD* (USA/CAN 2009, George A. Romero) beispielsweise, dem bislang letzten Eintrag in Romeros *DEAD*-Zyklus, werden das sture Wiederholen von Handlungen und das Weiterleben mit untoten Vor-Bildern in eine ungewöhnliche Richtung variiert: Überlebende einer Zombie-Epidemie retten sich auf eine Insel an der Ostküste und geraten dabei in ein aus der Zeit gefallenes, an *THE BIG COUNTRY* (USA 1958, William Wyler) angelehntes Western-Szenario um die jahrzehntelange Fehde zweier Rancher-Patriarchen. Derzeit liegen sie über die korrekte Behandlung zombifizierter Inselbewohner_innen im Clinch: Während O'Flynn sie umgehend exekutiert, plädiert Muldoon für ihre Integration und Umerziehung. Einem der Neuankömmlinge stellt er seine bereits untote Kernfamilie vor (die Frau ist in der Küche angekettet) und begründet seinen Entschluss zur Bewahrung der – zumindest verwandten und bekannten – Zombies mit Traditionsbewusstsein: Als Spross eines alten Clans habe er stets versucht, die Verstorbenen in sein Leben zu integrieren.

Ihre Faszination verdankt diese Parabel über das Leben mit den Toten und eine Endlosschleife der Gewalt vor allem der Ausgestaltung der Western-Elemente: Diese wirken – von den Cowboy-Hüten und dick aufgetragenen irischen Akzenten der Inselbewohner_innen über die antiquierte Innenausstattung ihrer Eigenheime bis zu den betont klassischen Bildkompositionen – weniger stilecht als ostentativ

³² ebd., S. 72.

³³ Siehe Wunsch 2008 (wie Anm. 19), S. 96.

attrappenhaft und behauptet: nicht parodistisch übersteigert, eher überkompensiert. Das mag an der billigen Herstellung dieses unabhängig produzierten Films liegen, es hat jedenfalls den schönen Effekt, dass den Cowboyspielen und Gewaltritualen der Figuren (und des Films), ihrem Nach-Leben von Genremustern schon etwas Zombie-eskes anhaftet, noch lange bevor sich im Schlussbild O'Flynn und Muldoon, inzwischen untot, aus leeren Pistolen beschießen.

Literatur

- Beard, Steve: »No Particular Place to Go«. In: *Sight and Sound* 3:4 (1993), S. 30–32.
- Brooks, Max: *The Zombie Survival Guide. Complete Protection from the Living Dead*, New York: Three Rivers Press 2003.
- Canetti, Elias: *Masse und Macht*, [Hamburg, 1960], Frankfurt/M.: Fischer ³⁰2006.
- Dendle, Peter: *The Zombie Movie Encyclopedia*, Jefferson (North Carolina), London: McFarland 2001.
- Diederichsen, Dietrich: »Blut, Schlamm und Barbecue«. In: *Die Zeit* vom 23. 8. 2007. <http://www.zeit.de/2007/35/Irak-Allegorien> (Letzter Zugriff: 11. 7. 2009).
- Diederichsen, Dietrich: »28 DAYS LATER ...«. In: *Filmzentrale*. <http://www.filmzentrale.com/rezis/28dayslater.htm> (Letzter Zugriff: 11. 7. 2009).
- Lee, Nathan: »209 Weeks Later«. In: *Village Voice* vom 9. Mai 2007, S. 64.
- Mader, Shannon: »Reviving the Dead in Southwestern PA: Zombie Capitalism, the Non-Class and the Decline of the US Steel Industry«. In: *Spectator – The University of Southern California Journal of Film and Television* 22:2 (2002), S. 69–77.
- McFarland, James: »Profane Apokalypse. George A. Romeros DAWN OF THE DEAD«. In: Julia Köhne/Ralph Kuschke/Arno Meteling (Hg.): *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*, Berlin: Bertz + Fischer 2005, S. 29–46.
- Petzold, Christian: »George A. Romero«. In: Hans Helmut Prinzler/Gabriele Jatho (Hg.): *New Hollywood 1967–1976. Trouble in Wonderland*, Berlin: Bertz + Fischer 2004, S. 182–184.
- Robnik, Drehli: »Allegories of Post-Fordism in 1970s New Hollywood: Counter-cultural Combat Films, Conspiracy Thrillers as Genre Recycling«. In: Alexander Horwath/Noel King/Thomas Elsaesser (Hg.): *The Last Great American Picture Show. New Hollywood in the 1970s*, Amsterdam: Amsterdam University Press 2004, S. 333–358.

- Sutherland, Meghan: »Rigor/Mortis: The Industrial Life of Style in American Zombie Cinema«. In: *Framework* 48:1 (2007), S. 64–78.
- Wood, Robin: »DAY OF THE DEAD. The Woman's Nightmare«. In: ders.: *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and Beyond*. Expanded and Revised Edition, New York: Columbia University Press 2003, S. 287–294.
- Wood, Robin: »Normality and Monsters. The Films of Larry Cohen and George Romero«. In: ders.: *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and Beyond*. Expanded and Revised Edition, New York: Columbia University Press 2003, S. 83–119.
- Wünsch, Michaela: »Horror und Herrschaft. Regierungstechniken im Zombiefilm«. In: Linda Hentschel (Hg.): *Bilderpolitik in Zeiten von Krieg und Terror: Medien, Macht und Geschlechterverhältnisse*, Berlin: b_books 2008, S. 93–116.