



Yannic Han Biao Federer

MASSE & APOKALYPSE

Zur narrativen Entfaltung
einer autoritären Konstruktion
im Zombie-Genre

[transcript] Edition Kulturwissenschaft

Aus:

Yannic Han Biao Federer

Masse & Apokalypse

Zur narrativen Entfaltung einer autoritären Konstruktion
im Zombie-Genre

April 2020, 202 S., kart., Dispersionsbindung

35,00 € (DE), 978-3-8376-4823-2

E-Book:

PDF: 34,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4823-6

Sowohl in den Romanen, Comics, TV-Serien und Spielfilmen des Zombie-Genres als auch im Feld autoritärer Theoriediskurse – etwa in der Massenpsychologie Gustave Le Bons und Sigmund Freuds sowie in der Politischen Theorie und Theologie Carl Schmitts – ist eine Kopplung von Masse und Apokalypse erkennbar, die als revolutions-theoretisches Konstrukt verstanden werden kann. Yannic Han Biao Federer zeigt: Ob die entschleiernde Dynamik kollektivierter Körper dabei als Hoffnung dient, wie dies bei George A. Romero und Carl Schmitt der Fall ist, oder als Bedrohung, wie im massenpsychologisch orientierten frühen Zombie-Genre – immer steht sie im Dienst einer autoritären Perspektive auf die funktionale Differenzierung von Gesellschaft.

Yannic Han Biao Federer, geb. 1986, arbeitet im Literaturhaus Köln. Er studierte Germanistik und Romanistik in Bonn, Florenz und Oxford und promovierte an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität in Bonn. Erste Erzählungen publizierte er in Literaturzeitschriften und -anthologien und veröffentlichte 2019 seinen Debütroman *Und alles wie aus Pappmaché* (Suhrkamp Nova). 2016 erhielt er den Förderpreis der Wuppertaler Literatur Biennale, 2017 das Rolf-Dieter-Brinkmann-Stipendium sowie 2018 den Harder Literaturpreis und den Hauptpreis der Wuppertaler Literatur Biennale. 2019 wurde ihm beim Ingeborg-Bachmann-Wettbewerb in Klagenfurt der 3sat-Preis zugesprochen.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4823-2

Inhalt

| | |
|--|------------|
| 1. Einleitung | 7 |
| 2. Korpus: (K)eine Genre-Geschichte | 13 |
| 3. Theorie: Vom apokalyptischen Ende der Ordnung zum Naturzustand der Masse | 37 |
| 3.1. Das Ende der Ordnung im Jüngsten Gericht. Carl Schmitts »Politische Theologie« | 41 |
| 3.2. Apokalypse als Naturzustand. Carl Schmitts »Begriff des Politischen« | 56 |
| 3.3. Die Masse als enthüllte Natur. Gustave Le Bon und Sigmund Freud | 71 |
| 4. Analyse: Die Kopplung Masse – Apokalypse im Zombie-Genre | 95 |
| 4.1. Kontrolle und Kontrollverlust. Von »White Zombie« zu »Night of the Living Dead« | 96 |
| 4.2. Kontrollverlust und Untergang. »Night of the Living Dead« und »Dawn of the Dead« | 129 |
| 4.3. Nach dem Untergang. »28 Days Later« und »The Walking Dead« | 146 |
| 5. Schlusswort | 183 |
| Literaturverzeichnis | 187 |

1. Einleitung

In Danny Boyles »28 Days Later« aus dem Jahr 2002 wird der Fahrradkurier Jim in einen Verkehrsunfall verwickelt und fällt ins Koma. Als er einigermaßen abgemagert und verwirrt wieder aufwacht, findet er sich allein in einem verwüsteten Krankenhaus wieder. Niemand antwortet auf seine Rufe. Die Hörer der Telefonzellen hängen nutzlos an ihren Kabeln im Foyer. Draußen wandert er durch die verlassenen Straßen der Londoner Innenstadt. Vor dem Palace of Westminster liegen Touristensouvenirs verstreut, die sämtlich die Wahrzeichen des Vereinigten Königreichs zeigen, am Buckingham Palace wehen nutzlos gewordene Geldscheine im Wind.¹ Ganz offensichtlich ist hier etwas zu Ende gegangen, hat hier etwas aufgehört, oder zumindest wurde etwas unterbrochen, das sich vor Jims Komaschlaf noch einer munteren Operativität erfreut hatte.

Seit George A. Romeros »Night of the Living Dead« von 1968 kreist das Zombie-Genre in seiner schwindelerregenden Produktivität von Spielfilmen, TV-Serien, Comic-Serien, Romanen und Computerspielen beständig um diese Unterbrechung des hergebrachten, gewohnten gesellschaftlichen Funktionierens. Mehr noch, sie ist in den knapp fünfzig Jahren seit Romeros Debütfilm derart selbstverständlich geworden, dass der eigentliche Vorgang der Unterbrechung inzwischen sogar gänzlich übersprungen werden kann, d.h. er wird vorausgesetzt, ohne weiter ausgeführt werden zu müssen. Während »28 Days Later« der oben beschriebenen Krankenhaus-Szene immerhin noch einige wenige Sequenzen vorschaltet, die sich der einsetzenden Unterbrechung widmen², ist dies in der ersten Heftfolge von Robert Kirkmans Comic-Serie »The Walking Dead«, die nur ein Jahr später erscheint, schon nicht mehr der Fall: Die ersten sechs Panels zeigen, wie der Polizist Rick Grimes im Einsatz angeschossen wird. Im siebten Panel erwacht Rick, wie vor ihm der Fahrradkurier Jim, im verlassenem und verwüsteten Krankenhaus.³ Die Unterbrechung des gesellschaftlichen Funktionierens findet hier also irgendwo *zwischen*

1 Vgl. *28 Days Later*. Regie: Danny Boyle, Großbritannien 2002, 108 Min., DVD, Vertrieb: Twentieth Century Fox, 0:06:30-0:10:30.

2 Vgl. ebd., 0:03:35-0:05:12.

3 Vgl. Kirkman, Robert/Adlard, Charlie/Moore, Tony/Rathburn, Cliff: *The Walking Dead. Compendium One*, Berkeley (CA): Image Comics ⁷2013, S. 5f.

sechstem und siebten Panel statt und wird ansonsten nur noch textuell, also in den per Sprechblase wiedergegebenen Schilderungen der Figuren, ausgeführt.⁴

Im Unterschied zu Jim wird Rick aber wesentlich früher und noch im Krankenhaus mit der mutmaßlichen Ursache des gesellschaftlichen Zusammenbruchs konfrontiert. Nämlich: Mit einer Masse bewusstlos umherschweifender, anthropophager Untoter.⁵ Freilich ist das, was die Figur des Zombies im Einzelnen ausmacht, in den vielen Filmen und Film-Reihen, TV-Serien, Comics und Romanen äußerst unterschiedlich ausgestaltet; nicht zuletzt »28 Days Later« ersetzt die verwesenden Menschenfresser durch massiv beschleunigte, gänzlich appetitlose, aber darum nicht weniger gefährliche Infizierte.⁶ Das Szenario der unterbrochenen gesamtgesellschaftlichen Operativität koinzidiert aber dennoch zuverlässig mit dem massenhaften Auftritt wie auch immer gestalteter Zombies und deshalb bezieht dieses Szenario von ihnen auch seinen Namen, firmiert es doch unlängst in paratextuellen Rahmungen sowie in der Forschung unter dem Begriff der »Zombie Apocalypse«.⁷

Es besteht also ein Zusammenhang, eine Verschaltung zwischen der ebenso bewussten wie aggressiven Masse einerseits und dem als Apokalypse verstandenen Verstummen gesellschaftlicher Operativitäten andererseits. Eine solche lässt sich aber auch abseits untoter Menschenfresser oder rasender Infizierter beobachten, etwa im Feld der Massenpsychologie Gustave Le Bons und Sigmund Freuds wie auch im umstrittenen Werk des Staatsrechtlers Carl Schmitt. Erstere fürchtet das »Zeitalter der Massen«, in dem diese »[v]ermöge ihrer nur zerstörerischen Macht« den »Zusammenbruch« einer »morsch geworden[en]« Kultur einleite.⁸ Letzteres imaginiert dagegen eine transzendente Sphäre der Gewalt, die sich unter allen regelhaften Operationen der Gesellschaft verbirgt und sich immer dann enthüllen kann, wenn die bellizistisch kollektivierte, souveräne Volksmasse, das »unorganisierbar Organisierende«⁹, den Ernstfall erklärt.¹⁰ Die Kopplung aus Masse und

4 Vgl. etwa ebd., S. 20.

5 Vgl. ebd., S. 10f.

6 Vgl. *28 Days Later*, 0:03:35-0:05:12.

7 Zum Forschungsdiskurs vgl. nur Balaji, Murali (Hg.): *Thinking Dead. What the Zombie Apocalypse means*, Lanham u.a.: Lexington 2013. Zur paratextuellen Verwendung vgl. bspw. *Zombie Apocalypse*. Regie: Nick Lyon, Großbritannien/USA, 83 Min., DVD, Vertrieb: Asylum. Vgl. außerdem Rowlands, Diana: *White Trash Zombie Apocalypse*, New York: Daw Books 2013.

8 Le Bon, Gustave: *Psychologie der Massen*, autorisierte Übersetzung von Rudolf Eisler, bearbeitet von Rudolf Marx, Stuttgart: Kröner 15¹⁹⁸², S. 2-5. Die apokalyptische Folie ist bei Freud zwar anders konfiguriert, in dieser Hinsicht aber strukturell kongruent. Vgl. Kapitel 3.3 in dieser Arbeit, insbesondere S. 86-89.

9 Schmitt, Carl: *Die Diktatur. Von den Anfängen des modernen Souveränitätsgedankens bis zum proletarischen Klassenkampf*, achte, korrigierte Auflage, Berlin: Duncker & Humblot 2015, S. 138.

10 Vgl. Kapitel 3.1 und 3.2 in dieser Arbeit.

Apokalypse scheint einer autoritären Politisierung demnach äußerst zugänglich zu sein.

Aus diesen, noch sehr kursorischen, Betrachtungen lässt sich eine erste Vermutung ableiten: Das Zombiegenre, so meine These, speist sich aus einer politisierbaren Kopplung von Masse und Apokalypse. Um dies einerseits im Detail nachweisen und andererseits in seiner diachronen Entfaltung untersuchen zu können, bedarf es eines Korpus, das aus der Fülle der knapp einhundertjährigen Genregeschichte eine spezifische Auswahl trifft. Die Kriterien dieser Auswahl aber wären damit noch nicht geklärt. Sie müssen daher zunächst im zweiten Kapitel dieser Arbeit diskutiert werden und zwar anhand der grundsätzlichen Überlegungen, was unter einem Genre überhaupt zu verstehen ist, wie sich die Figur des Zombies genau bestimmen lässt, auf welche Weise sie in der Folge ein bestimmtes Genre, eben das Zombiegenre, zu differenzieren in der Lage ist und, zuletzt, wie die Geschichte des so verstandenen Zombiegenres beschrieben werden kann. Innerhalb der Gattungs- und Genretheorie wird hierbei auf diejenigen Entwürfe zurückgegriffen, die ihren Gegenstand eher als historisch wandelbare Institutionen denn als definierbare Positionen innerhalb einer ahistorischen Systematik beschreiben. Anschließend muss ein etablierter Topos der Zombiegenre-Forschung kritisch beleuchtet werden, demzufolge die Geschichte des Zombiegenres anhand unterscheidbarer Zombie-Typen in drei Phasen unterteilt werden könne. Es wird sich zeigen, dass die vorgeschlagene Unterteilung der Genregeschichte durchaus begründbar ist, allerdings weniger durch typologische Argumentationen als durch solche, die sich divergierenden Serialisierungsmodi zuwenden.

Im dritten Kapitel wird es dann um die Erarbeitung einer ausreichend komplexen Theoriesprache gehen, mit deren Hilfe sich die Kopplung aus Masse und Apokalypse überhaupt erst hinreichend präzise formulieren und untersuchen lassen wird. Im massenpsychologischen Feld stehen dafür Gustave Le Bons »Psychologie der Massen« von 1895¹¹, Sigmund Freuds »Massenpsychologie und Ich-Analyse« von 1921¹² sowie »Die Zukunft einer Illusion« von 1927¹³ im Zentrum. Aus dem Werk Carl Schmitts müssen vorrangig die »Politische Theologie« von 1922¹⁴ sowie »Der Begriff des Politischen« in der Fassung von 1932¹⁵ betrachtet werden, gerade auch in ihrem

11 Zur genutzten Ausgabe vgl. Fußnote 8 in diesem Kapitel.

12 Vgl. Freud, Sigmund: »Massenpsychologie und Ich-Analyse«, in: ders.: *Studienausgabe*, hg. v. Alexander Mitscherlich, Angela Richards, James Strachey, 11 Bde., Frankfurt a.M.: S. Fischer 1969-1975, Bd. 9, S. 61-134.

13 Vgl. Freud, Sigmund: »Die Zukunft einer Illusion«, in: ders.: *Studienausgabe*, Bd. 9, S. 135-189.

14 Vgl. Schmitt, Carl: *Politische Theologie. Vier Kapitel zur Lehre von der Souveränität*, Berlin: Duncker & Humblot¹⁰ 2015.

15 Vgl. Schmitt, Carl: *Der Begriff des Politischen. Text von 1932 mit einem Vorwort und drei Corollarien*, 9., korrigierte Auflage, Berlin: Duncker & Humblot 2015.

Bezug zum zeitgenössischen Weimarer Methodenstreit und in ihrer fundamentalen Abgrenzung gegenüber Hans Kelsens Rechtspositivismus. Die genannten Texte werden dabei einer ausführlichen und kritischen Lektüre unterzogen und dies aus zwei Gründen. Zum einen krankt die bisherige Forschungsliteratur zum Zombiegenre oft an rudimentär vollzogenen Theorieimporten¹⁶ und ungenauen Terminologien, die durch häufige und verdeckte Resemantisierungsbewegungen ihre Bedeutung zunehmend verunklaren.¹⁷ Zum anderen erweist sich, dass die Spezifika der hier diskutierten Theorien sich nicht allein aus einzelnen Begrifflichkeiten und Definitionen extrahieren lassen, vielmehr erlaubt erst die Beobachtung ihrer jeweiligen Argumentationsweise einen entscheidenden Blick auf das Funktionieren der in ihnen dargelegten Theoreme. Während bei Schmitt damit vor allem das Apokalypsemodell gemeint ist, das in seiner eigenen argumentativen Entfaltung zugleich vollumfänglich und exemplarisch zur Anwendung gelangt, geht es im Bereich der Massenpsychologie vor allem um Le Bons problematischen Zuschnitt seines Theoriedesigns und dessen libidothoretische Umschrift in Freuds Arbeiten. Dass die Vereindeutigung des Le Bon'schen Entwurfs dabei durch einen grundlegenden Verlust an Komplexität erkaufte wird, ist dann ein Befund, der sich erst im Verlauf der analytischen Anwendung dieser Theoreme zu kristallisieren beginnt.

Das letzte Kapitel unternimmt die derart vorbereitete Analyse des Zombiegenres in drei Abschnitten, die den im Korpus abgebildeten drei Phasen der Genregeschichte entsprechen. Im frühen Zombiegenre zeigt sich vor allem die massenpsychologische Kopplung aus Masse und Apokalypse hochgradig adaptiv, um den Übergang einzelner mittels Hypnose oder Voodoo-Zauber unterworfenen Menschen zu einer anschwellenden Masse bedrohlicher Untoter, die das gesellschaftliche und zivilisatorische Gefüge existentiell gefährden, nachvollziehen zu können. Diskutiert werden dabei der expressionistische Stummfilm »Das Cabinet des Dr. Caligari« von 1920¹⁸, William Seabrooks Reisebericht »The Magic Island« von 1929¹⁹,

16 Als exemplarisch mag hier ein Aufsatz von Tyson E. Lewis gelten, der Romeros »Land of the Dead« mit einer ganzen Kette von Theorie-Schlagworten stillzustellen sucht, etwa Foucaults Biopolitik, Agambens Homo Sacer, Benjamins mythische und göttliche Gewalt, Hardt und Negris Multitude u. a. m., ohne auch nur eines der dadurch anzitierten Theoreme in ihrer vollen Tragweite zum Einsatz bringen oder die Problematik ihrer umstandslosen Überblendung reflektieren zu können. Vgl. Lewis, Tyson E.: »Ztopia. Lessons in Post-Vital Politics in George Romero's Zombie Films«, in: Stephanie Boluk, Lenz Wylie (Hg.): *Generation Zombie. Essays on the Living Dead in Modern Culture*, Jefferson (NC)/London: McFarland 2011, S. 90-100, hier insbesondere: S. 90f, 95-97.

17 Vgl. hierzu Kapitel 3 in dieser Arbeit, insbesondere S. 39f.

18 Vgl. *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Regie: Robert Wiene, Deutschland 1920, 74 Min., DVD: Transit Classics – Deluxe Edition, Vertrieb: Transit Film GmbH/Universum Film.

19 Vgl. Seabrook, William: *The Magic Island*, Hamburg/Paris/Mailand: The Albatross 1932 (= Modern Continental Library, 15).

die Spielfilme »White Zombie« von 1932²⁰, »I Walked with a Zombie« von 1943²¹, »Invasion of the Body Snatchers« von 1956²², außerdem Richard Mathesons Roman »I am Legend« von 1954²³ und dessen Filmadaption »The Last Man on Earth« von 1964²⁴ sowie »The Plague of the Zombies« von 1966.²⁵ Wie die so beschriebenen Dynamiken letztlich in Romeros Debütfilm »Night of the Living Dead« von 1968²⁶ münden, soll noch am Ende dieses ersten Analyseschritts umrissen werden. Auf welche Weise Romeros Zombiefilme sich dann aber vom Vorhergehenden absetzen, serialisieren und dabei eine neue prototypische Kopplung aus Masse und Apokalypse entwerfen, die sich nun weniger über massenpsychologische Termini als über die der Politischen Theologie und Theorie Carl Schmitts aufschlüsseln lassen, kann erst im zweiten Unterkapitel beschrieben werden. Neben Romeros Debüt muss hier vor allem »Dawn of the Dead« von 1978²⁷ Beachtung finden. Der letzte Teil der Analyse untersucht dann anhand von »28 Days Later« aus dem Jahr 2002²⁸ und der seit 2003 erscheinenden Comic-Serie »The Walking Dead«²⁹ die jüngste Rekonfiguration der Masse-Apokalypse-Kopplung. Hier bleiben sowohl die massenpsychologisch beschreibbaren wie auch die schmittianisch zu formulierenden Genreprämissen präsent, allerdings führen die spezifischen Serialisierungsmodi, die sich seit der Jahrtausendwende in der Genreproduktivität herausgebildet haben, zu einer veränderten Perspektivierung, die dann auch Wirkung auf das zeitigt, was im Verlauf der Analyse als apokalyptische bzw. postapokalyptische Politik formulierbar wird.

Bereits aus diesen einführenden Bemerkungen zum Ansatz der vorliegenden Arbeit wird ersichtlich, dass es sich hier um keine film- oder medienwissenschaftliche Lektüre des Zombie-Genres handelt, sondern um die theoretisch informier-

20 Vgl. *White Zombie*. Regie: Victor Halperin, USA 1932, 67 Min., DVD: Horror Classic Collection, Vertrieb: MiB.

21 Vgl. *I Walked With a Zombie*. Regie: Jacques Tourneur, USA 1943, 66 Min., DVD: Ich folgte einem Zombie. Arthaus Retrospektive, Vertrieb: Studiocanal GmbH/Arthaus.

22 Vgl. *Invasion of the Body Snatchers*. Regie: Don Siegel, USA 1956, 80 Min., DVD, Vertrieb: Universal/Republic Pictures.

23 Vgl. Matheson, Richard: *I am Legend*, New York: Tor² 2007.

24 Vgl. *The Last Man on Earth*. Regie: Ubaldo Ragona/Sidney Salkow, USA 1964, 86 Min., DVD, Vertrieb: Elstree Hill.

25 Vgl. *The Plague of the Zombies*. Regie: John Gilling, England 1966, 86 Min., DVD: Hammer Horror DVD Collecton, Vertrieb: Studiocanal GmbH.

26 Vgl. *Night of the Living Dead*. Regie: George A. Romero, USA 1968, 96 Min., DVD: Night of the Living Dead. Dawn of the Dead. Day of the Dead. Limited Edition Box Set, Vertrieb: Arrow Films.

27 Vgl. *Dawn of the Dead*. Regie: George A. Romero, USA 1978, 127 Min., DVD: Night of the Living Dead. Dawn of the Dead. Day of the Dead. Limited Edition Box Set, Vertrieb: Arrow Films.

28 Vgl. Fußnote 1 in diesem Kapitel.

29 Vgl. Fußnote 3 in diesem Kapitel. Vgl. auch Kirkman, Robert/Adlard, Charlie/Rathburn, Cliff: *The Walking Dead. Compendium Two*, Berkeley (CA): Image Comics 2012. Vgl. außerdem die Tradepaperback-Serie: Kirkman, Robert/Adlard, Charlie/Moore, Tony/Rathburn, Cliff/Gaudiano, Stefano: *The Walking Dead. Vol. 1*, Berkeley (CA): Image Comics 2010.

te Analyse eines autoritären Konstrukts, das im Verlauf der Genregeschichte auf je unterschiedliche Weise zur Entfaltung kommt. Um diese Rekonstruktion dabei nicht allein einem Publikum aus Genre-Connaisseurs und Enthusiasten zu eröffnen, die sich unlängst in dessen einschlägigen wie abseitigen Windungen zurechtfinden, ist es unumgänglich, relevante Plot-, Handlungs- und Dialogverläufe sowie ausreichend Kontextinformation in die Analysearbeit einzuflechten, deren Dosierung aber, so hoffe ich, nicht gänzlich misslungen ist.

2. Korpus: (K)eine Genre-Geschichte

Wenn diese Arbeit sich also zum Ziel gesetzt hat, eine politisierbare Kopplung aus Masse und Apokalypse in den Filmen, TV-Serien, Romanen und Comics des Zombie-Genres nachzuweisen und ihre diachrone Varianz zu beschreiben, so scheint damit das zu untersuchende Material bereits weitgehend impliziert zu sein. Das Korpus der Analyse müsste sich schlicht aus der Geschichte des Zombie-Genres ergeben. Bei genauerer Betrachtung zeigt sich allerdings, dass dies die Frage nach dem Untersuchungsmaterial weniger beantworten als durch mindestens fünf neue Fragen ersetzen würde, nämlich: Was ist ein Genre? Was ist ein Zombie? Und inwiefern lässt sich etwas, das ein Genre ist, durch etwas, das ein Zombie ist, differenzieren und spezifizieren? Wie wäre dessen Geschichtlichkeit zu denken? Und auf welche Weise würde das Korpus auf diese zugreifen?

Zunächst der Begriff des Genres: Bei diesem scheint sich die Gattungstheorie uneins zu sein, ob er in synonymischer, hyponymischer oder antonymischer Relation zum eigenen, konstitutiven Gegenstandsbegriff steht. Im »Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie« dient das Lemma »Gattungsvermischung« etwa allein der Weiterleitung auf den Artikel »Hybride Genres«¹, mit denen »literarische Textsorten« gemeint seien, »die Merkmale unterschiedlicher Gattungen in sich vereinen«.² Und auch im Artikel »Gattungsgeschichte«, der vor allem biologische Modelle zum Verständnis der Evolution literarischer Gattungen vorschlägt, wird die Herausbildung »hybrider Genres« als mögliche Anpassungsleistung von Gattungen an veränderte Umweltbedingungen geführt.³ Ähnliches lässt sich in Klaus Müller-Dyes' Artikel »Gattungsfragen« im einschlägigen Einführungsband »Grundzüge der Literaturwissenschaft« beobachten. Müller-Dyes unterscheidet zwei mögliche Gattungskonzeptionen, von der die eine auf eine ahistorische Systematik von Gattungen ziele, während die andere Gattungen eher als historisch wandelbare Institutionen beschreibe. Die systematisch-ahistorische Sichtweise befasse sich demnach, in Müller-Dyes' Terminologie, allein mit Gattungsbegriffen, während sich

1 Nünning, Ansgar (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*, dritte, aktualisierte und erweiterte Auflage, Stuttgart/Weimar: Metzler 2004, S. 214.

2 Ernst, Jutta: »Hybride Genres«, in: Nünning (Hg.): *Metzler Lexikon*, S. 267f, hier: S. 267.

3 Wenzel, Peter: »Gattungsgeschichte«, in: Nünning (Hg.): *Metzler Lexikon*, S. 210f, hier: S. 211.

die historisch-institutionelle Perspektive den veränderlichen Gattungen selbst widme.⁴ Diese Unterscheidung dürfe aber nicht mit der nach den »Hauptgattungen Lyrik, Epik und Dramatik« einerseits und »kleineren Gattungen wie Elegie, Novelle, Komödie usw.« andererseits verwechselt werden. Seine Unterscheidung betreffe allein den methodischen Zugriff, »auch wenn durch den größeren Begriffsumfang der ›Naturformen‹ der Eindruck entstehen mag, diese seien im Unterschied zu den kleineren Genres zeitlos«.⁵ In der insistierenden Reformulierung zeigt sich: Hier wie dort wird der Genrebegriff weitgehend synonymisch zu dem der Gattung verwendet.⁶

Interessanterweise führt ein strukturgleicher Ansatz bei Rüdiger Zymner zu einer vollkommen anderen, nämlich hyponymischen Begriffsrelationierung. Auch er unterscheidet eine systematisch-ahistorische von einer historisch-institutionellen Betrachtungsweise, schlägt den Begriff der Gattung nun aber als Hyperonym vor, dem er zwei Hyponyme, die literarische Textsorte und das Genre, unterordnet. Wende man eine systematisch-ahistorische Betrachtungsweise an, so müsse man den Begriff der literarischen Textsorte verwenden. Arbeite man dagegen in historisch-institutioneller Perspektive, so sei der Begriff des Genres vorzuziehen.⁷

Claudia Liebrand, endlich, konstruiert eine, wenn auch nicht deckungsgleiche, so doch verwandte Theorie, wählt dabei aber ein antonymisches Verhältnis von Genre und Gattung. Zwar weist sie dessen hergebrachte Version ab, mit der sich »niedere«, kommerziellere Texte gegen »höhere«, prestigeträchtigerer gruppieren lassen. Doch sieht sie im Gattungsbegriff eine normative Stabilität, eine kanonisierte Regelpoetik am Werk, die dem Genre abgehe. Dieses sei dagegen nur »in seiner Historizität und Hybridität [...], in seinem Vernetzt-Sein mit anderen Genre-Filmen« verstehbar.⁸ Auch wenn Liebrand glaubt, Gattung und Genre weiterhin »synonym gebraucht« und nur leichte »Bedeutungsnuancen« eingebracht zu haben⁹, ist die antonymische Begriffsrelation in ihrem Vorschlag doch überdeut-

4 Diese etwas diffizil anmutende Terminologie wählt Müller-Dyes, um hervorzuheben, dass es sich bei den systematisch-ahistorisch betrachteten Gattungsbegriffen nicht um »wie auch immer geartete überzeitliche Wesenheiten« handle, während die historischen Gattungen de facto einen »realen« institutionellen Status« besäßen. Vgl. Müller-Dyes, Klaus: »Gattungsfragen«, in: Heinz Ludwig Arnold, Heinrich Detering (Hg.): *Grundzüge der Literaturwissenschaft*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag ⁵2002, S. 323-348, hier: S. 325.

5 Ebd., S. 325f.

6 Befördert wird diese Synonymie nicht zuletzt dort, wo der gattungstheoretische Diskurs sich ins Englische übersetzt sieht. Vgl. Fohrmann, Jürgen: »Remarks towards a theory of literary genres«, in: *Poetics* 17 (1988), 273-285.

7 Vgl. Zymner, Rüdiger (Hg.): *Handbuch Gattungstheorie*, Stuttgart/Weimar: Metzler 2010, S. 20.

8 Liebrand, Claudia: »Casino Royale. Genre-Fragen und James-Bond-Filme«, in: dies., Oliver Kohns (Hg.): *Gattung und Geschichte. Literatur- und medienwissenschaftliche Ansätze zu einer neuen Gattungstheorie*, Bielefeld: transcript 2012, S. 293-312, hier: S. 295f.

9 Ebd., S. 296.

lich ausgeprägt, schließlich handelt es sich hier, anders als bei Zymner und Müller-Dyes, nicht nur um eine terminologische Differenzierung des methodischen Zugriffs, sondern auch um eine Unterscheidung der Objekte, auf die sich dieser Zugriff richten darf. Wenn Genre-Filme über keine Regelpoetik verfügen, können sie auch nicht als Gattung im Liebrand'schen Sinne behandelt werden, und umgekehrt wird sich die Betrachtung einer normativ durchsetzten Gattung kaum allein auf das »Vernetzt-Sein« ihrer Einzeltexte verlassen können, ohne diese je mit der regelpoetischen Folie abzugleichen.

Ob Genre und Gattung nun aber miteinander identisch sind, ob das eine Teilmenge des anderen oder aber dessen Gegenteil ist, die divergenten gattungs- bzw. genretheoretischen Einlassungen haben doch eine gemeinsame Linie: Entweder sind Genre und Gattung dasselbe und lassen sich, zumindest *auch*, als historisch veränderliches Konstrukt beschreiben. Oder Genre ist etwas anderes als Gattung und dann *ausschließlich* historische Prozessualität. Die ahistorisch-systematische Hinsicht heißt, sofern sie separiert wird, immer Gattung. Wenn man den Begriff des Genres also gattungstheoretisch aufschlüsseln möchte, so kann man die ahistorisch-systematische Betrachtungsweise getrost außen vor lassen, anschlussfähig scheint allein die historisch-institutionelle. Einschlägig für diese ist Wilhelm Voßkamp, der die literarische Gattung, mit Niklas Luhmanns Institutionalisierungstheorie, als »möglichkeitsreiche[] Selektion[]« versteht¹⁰, »in der die Komplexität des literarischen Lebens auf bestimmte kommunikative Modelle reduziert ist«¹¹ und die, sobald sie sich stabilisiert hat, dazu dient, »Konsens erfolgreich zu überschätzen« und so beim Rezipienten »Kontinuitätserwartungen« zu generieren.¹² Diese Komplexitätsreduktion ist aber alles andere als ahistorisch, sie ist vielmehr permanente Prozessualität zwischen Institutionalisierung und Entinstitutionalisierung, und das heißt: zwischen Redundanz und Modifikation, denn die Erwartungen, die der Rezipient an das Werk stellt, werden vom

10 Voßkamp, Wilhelm: »Gattungen als literarisch-soziale Institutionen. Zu Problemen sozial- und funktionsgeschichtlich orientierter Gattungstheorie und -historie«, in: Walter Hinck (Hg.): *Textsortenlehre – Gattungsgeschichte*, Heidelberg: Quelle & Meyer 1977 (=medium literatur, 4), S. 27-44, hier: S. 29. Voßkamp zitiert hier aus Luhmann, Niklas: »Institutionalisierung – Funktion und Mechanismus im sozialen System der Gesellschaft«, in: Helmut Schelsky (Hg.): *Zur Theorie der Institution*, Düsseldorf: Bertelsmann Universitätsverlag 1970 (=Interdisziplinäre Studien, 1), S. 27-41, hier: S. 29. Allerdings ist der Bezug an dieser Stelle ungenau, beschreibt Luhmann mit den »möglichkeitsreichen Selektionen« doch eigentlich zunächst den »komplex-selektiv erlebend[en] und handelnd[en]« Mitmenschen. Die Komplexitäten von Erwartungen und Erwartungserwartungen, die sich in der Interaktion mit diesem ergeben, müssen dann erst über den »Mechanismus der Institutionalisierung« reduziert werden. Statt die Ebene der Institution, auf die Voßkamp hier zielen müsste, trifft sein Zitat fälschlicherweise das, was Objekt der Institutionalisierung ist. Vgl. ebd., S. 29f.

11 Voßkamp: »Gattungen«, S. 29.

12 Ebd., S. 30. Voßkamp zitiert hier noch einmal aus Luhmann: »Institutionalisierung«, S. 30f.

Produzenten mit Erwartungserwartungen antizipiert und im Werk beantwortet, wodurch die Werkantworten wiederum die Erwartungen an das darauffolgende Werk formen und diese wiederum die erwartete Erwartung des Produzenten, usf. Voßkamp beschreibt Gattungen demnach als ein betriebsames, iteratives Geschehen zwischen Erwartungen und Erwartungserwartungen, das sich als literarische Reihe niederschlägt.¹³ Die literarische Reihe aber, so ist sie von Jurij Tynjanov fünfzig Jahre zuvor eingeführt worden, lässt sich nur schwer von ihrem Umfeld separieren, denn die »isolierte Analyse ihrer Evolution stößt ununterbrochen auf die benachbarten kulturellen und gesellschaftlichen, auf die im weitesten Sinne sozialen Reihen und ist folglich zur Unvollständigkeit verurteilt.«¹⁴ Ganz in diesem Sinne beschreibt Voßkamp Gattungen daher auch als »geschichtliche »Bedürfnissynthesen«, in denen »historische Problemstellungen bzw. Problemlösungen oder gesellschaftliche Widersprüche artikuliert und aufbewahrt« seien.¹⁵ Prosaischer formulieren es die Film- und Fernsehwissenschaften im Bezug auf die industrialisierte Filmproduktion in Hollywood:

Die Entwicklung der Genres, ihre Ausdifferenzierung in andere Genres, ihr Auftauchen und ihr Verschwinden lassen sich so begreifen als ein ständiges Variieren und Modifizieren, das sich in Abhängigkeit von ökonomischen Erfolgen, kulturellen Entwicklungen und historischen Ereignissen vollzieht.¹⁶

Die Iteration des Genres, so scheint es, ist anhaltenden, veränderlichen und vielfältigen Reizen der gesellschaftlichen Umwelt ausgesetzt. Das Schwingen zwischen Redundanz und Modifikation ermöglicht es demnach, auch, diese Umweltreize intern zu prozessieren.

Dies ist also gemeint, wenn im Folgenden von Genre gesprochen wird. Nun die zweite und dritte Frage: Was ist ein Zombie und wie ist er in der Lage, ein spezifisches Genre, das Zombie-Genre, zu differenzieren? Man könnte hier vermuten, dass sich Letzteres einfacher klären ließe als Ersteres, ja dass die Frage nach dem Zombie-Genre sich schon dann kaum mehr stelle, wenn die nach dem Zombie

13 Vgl. Voßkamp: »Gattungen«, S. 30f. Voßkamp ruft das Theorem der literarischen Reihe nicht direkt über Jurij Tynjanov auf, sondern vermittelt durch ein Zitat des Altphilologen Reinhart Herzog, dem zufolge Gattungsgeschichte verstanden werden kann als »Ablauf einer durch die Responson von konstanten Erwartungen und einander beeinflussenden Werkantworten hervorgebrachten literarischen Reihe«. Vgl. Herzog, Reinhart: *Die Biblepik der lateinischen Spätantike. Formgeschichte einer erbaulichen Gattung*, Bd. 1, München: Fink 1975 (= Theorie und Geschichte der Literatur und der schönen Künste, 37), S. XXXVI. Hervorhebungen stets im Original.

14 Tynjanov, Jurij: »Über die literarische Evolution«, in: Jurij Striedter (Hg.): *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Theorie der Prosa*, München: Fink ²1971, S. 434-461, hier: S. 434.

15 Voßkamp: »Gattungen«, S. 32.

16 Brostnar, Nils/Pabst, Eckhard/Wulff, Hans Jürgen: *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*, 2. überarbeitete Auflage, Konstanz: UVK 2008, S. 66.

beantwortet wäre. Denn schon eine kursorische Durchsicht einschlägiger Genre-Titel legt die wenig überraschende Annahme nahe, dass ein Film, ein Roman oder ein Comic genau dann dem Zombie-Genre zugerechnet wird, wenn mindestens ein Zombie darin in Erscheinung tritt, dass der Zombie für das Zombie-Genre also das darstellt, was die Film- und Fernsehwissenschaften als eine vom Publikum erwartete »Strukturkonvention[]« beschreiben würden.¹⁷ So einleuchtend diese Vermutung auch sein mag, sie ist wenig hilfreich, bedenkt man, wie heterogen das ist, was innerhalb des Zombie-Genres als Zombie zu gelten hat, wie unzugänglich er sich einer abschließenden Definition zeigt. Mancherorts begegnet er einem als wankender Untoter¹⁸, andernorts als infizierter Lebender.¹⁹ Mancherorts giert er nach Menschenfleisch²⁰, andernorts allein nach menschlichem Hirn²¹ und wiederum andernorts nach nichts dergleichen.²² Mancherorts ist die Zombifizierung reversibel, etwa durch den Verzehr von gesalzenen Nüssen²³, andernorts könnten alle gesalzenen Nüsse der Welt nichts gegen die dort eingetretene Zombifizierung ausrichten.²⁴ Mancherorts ist der Zombie ein gehorsamer Sklave²⁵, andernorts keinem Befehl mehr zugänglich, ja nicht einmal ungehorsam, da zu Gehorsam schlicht nicht mehr fähig.²⁶ Mancherorts ist er gänzlich bewusstlos, durch Magie²⁷, Hypnose²⁸, Infektion²⁹ oder Hirntod³⁰, andernorts bleibt das Bewusstsein intakt.³¹ Die Liste der divergierenden Zombie-Konfigurationselemente

17 Auch innerhalb der Film- und Fernsehwissenschaften wird das Genre als Instanz der Erwar- tungsorganisation zwischen Produzent und Publikum gehandelt, das sich hier nun in erster Linie über historisch veränderliche und äußerst disparat angelegte Strukturkonventionen man- ifestiert. Vgl. ebd., S. 65-68. Das oben Zitierte stammt von ebd., S. 67.

18 Vgl. bspw. *Night of the Living Dead*, 0:56:25-0:56:28.

19 Vgl. bspw. *28 Days Later*, 0:03:30-0:04:55.

20 Vgl. bspw. *Dawn of the Dead*, 0:54:58-0:55:27.

21 Vgl. bspw. *Return of the Living Dead*. Regie: Dan O'Bannon, USA 1985, 87 Min., DVD, Vertrieb: MGM/Orion Pictures, 1:00:35-1:01:15.

22 Vgl. bspw. *I Walked With a Zombie*, 0:10:11-0:12:19.

23 Vgl. Seabrook, William: *The Magic Island*, S. 86-89.

24 Neben Eliminierung und Ausbeutung eröffnet sich dann höchstens noch die zombiefreundli- chere Option begrenzter Koexistenz. So sperrt Shaun seinen zombifizierten besten Freund in die Gartenlaube und hält ihn mit Videospiele bei Laune. Vgl. *Shaun of the Dead*. Regie: Edgar Wright, Großbritannien/Frankreich 2004, 95 Min., DVD, Vertrieb: Universal, 1:29:40-1:30:15.

25 Vgl. bspw. *White Zombie*, 0:28:00-0:28:15.

26 Vgl. bspw. *Zombieland*. Regie: Ruben Fleischer, USA 2009, 84 Min., DVD, Vertrieb: Sony Pictures, 0:15:45-0:17:50.

27 Vgl. bspw. *The Plague of the Zombies*, 0:00:00-0:03:17.

28 Vgl. bspw. *Das Cabinet des Dr. Caligari*, 0:58:20-1:01:03. Vgl. dazu auch Kapitel 4.1 in dieser Arbeit, insbesondere S. 97f.

29 Vgl. bspw. *28 Days Later*, 0:03:30-0:04:55.

30 Vgl. bspw. *Night of the Living Dead*, 0:56:25-0:56:28.

31 Vgl. bspw. *Die Nacht der lebenden Loser*. Regie: Matthias Dinter, Deutschland 2004, 90 Min., DVD, Vertrieb: Constantin Film, 0:17:57-0:19:10.

ließe sich fortsetzen. Wenn also die Zuordnung eines Films, eines Romans, eines Comics usf. auf das Vorhandensein eines Zombies angewiesen wäre, dieser Zombie aber nicht eindeutig zu definieren wäre, könnte der Zombie dann noch als Zuordnungskriterium dienen? Oder verhält es sich umgekehrt? Bestimmt sich am Ende das, was ein Zombie ist, erst dadurch, dass der Film, der Roman oder der Comic, in dem er auftritt, dem Zombie-Genre zuzurechnen ist? Durch welches Kriterium wäre diese Zurechnung dann aber zu leisten?

Die Frage, wie der Zombie sein Genre differenziert, erledigt sich somit nicht mit der Frage, was ein Zombie ist, vielmehr klären sich beide Fragen erst, wenn sie mit der oben diskutierten Genretheorie verbunden werden: Der Zombie mag das Zombie-Genre differenzieren wie das Zombie-Genre den Zombie, letztendlich ergibt sich aber beides, Zombie wie Zombie-Genre, aus der iterativen Prozessualität von rezipientenseitiger Erwartung und produzentenseitiger Erwartungserwartung und der durch sie generierten Werkantwort. Zombie wie Zombie-Genre lassen sich deshalb nicht auf eine Definition bringen, weil sie nichts anderes sind als ein unstetes Wechselspiel aus Redundanz und Modifikation. Damit ist nun aber nicht gesagt, dass nicht mehr angebbar wäre, was als Zombie gilt und was als dem Zombie-Genre zugehörig, denn die Reihe, die der genannte Prozess hinterlässt, besteht ja aus jenen Romanen, Filmen, Comics, usf., die offenbar erfolgreich Erwartungen erfüllt und neue Erwartungen modifiziert haben. Beobachtbar wird dies, wo solcherlei erfüllte wie modifizierte Erwartungen, implizit oder explizit, diskursiviert werden, tradiert werden, wo also Kanonisierungsprozesse ablaufen. Dieser Ort wäre, zumindest unter anderen, die Forschungsliteratur. Das Korpus der vorliegenden Arbeit verlässt sich demnach auf einschlägige Titel, die in einschlägiger Forschungsliteratur als dem Zombie-Genre zugehörig diskursiviert und tradiert werden, da dieser Diskursraum professionalisierter Rezipientinnen und Rezipienten eine stabilisierte Ansammlung von Werken hervorbringt, die die an sie gestellten Erwartungen zumindest insofern erfüllen konnten, als sie dort dem Zombie-Genre zugerechnet werden und dabei, nicht zuletzt, eine spezifische Konfiguration dessen einbringen, was als Zombiefigur akzeptiert wird.

Damit wären wir bei der vierten und vorletzten der oben angeführten Fragen angelangt, bei der Geschichte des Zombie-Genres also, und auch in der Forschungsliteratur nimmt deren Erörterung breiten Raum ein. In ihren historiographischen Darstellungen verfällt sie regelmäßig darauf, den genealogischen Verlauf der Genregeschichte anhand typologischer Kriterien zu kartieren und auf diese Weise drei separate Phasen zu identifizieren. So nutzt etwa Florian Krautkrämer, Mitherausgeber des einschlägigen Bandes »Untot. Zombie. Film. Theorie«³², in sei-

32 Laut den Herausgebern stellt dieser Band die erste Sammlung deutschsprachiger Forschungsbeiträge zum Zombiegenre dar. Vgl. Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/Wiemer, Serjoscha: »Einleitung«, in: dies. (Hg.): *Untot. Zombie Film Theorie*, München: Belleville 2010, S. 7-15, hier: S. 10.

nem Beitrag eine Zombietyologie des Schriftstellers Max Brooks, um seine genregeschichtliche Darstellung zu strukturieren:

Zombiespezialist Max Brooks unterscheidet den Voodoo-, den Virus- und den Hollywood-Zombie. Auch wenn der Begriff Zombie aus dem haitianischen Voodoo-Kult stammt, geht Brooks davon aus, dass das ›Zombie-Sein‹ durch ein Virus übertragen wird und eine Art Krankheit darstellt. Brooks' Klassifizierung lässt sich auch auf die Genese des Zombiefilms übertragen, in dem sich der Zombie vom haitianischen Mythos (Voodoo-Zombie) über den Romero'schen Fleischfresser (Hollywood-Zombie) bis hin zum heutigen (Virus-)Zombie entwickelte, der eher einer biologischen Waffe gleicht als einer Ausgeburt der Hölle.³³

Krautkrämers Adaption der Brook'schen Terminologie steht dabei aber auf brüchigem Grund. Brooks »The Zombie Survival Guide« ist ein fiktionaler Text und versteht sich als Anleitung zur Zombieabwehr. Die Prämisse des Textes muss es demnach sein, von der faktischen Existenz des Zombies auszugehen.³⁴ Folglich kann der Begriff des Hollywood-Zombies hier kaum als Kategorie für einen Teil der Gesamtheit aller Filmzombies herangezogen werden, da er bereits diese Gesamtheit meint. Im Kompositum »Hollywood-Zombie« zeigt das Kompositionsglied »Hollywood« nicht die Differenz zum italienischen, deutschen oder französischen Zombiefilm an, die Brooks hier gänzlich übergeht, vielmehr verweist es auf die Fiktionalität, auf die »artistic license«, die in Zombiefilmen zum Tragen komme, um jenes »good storytelling« hervorzubringen, das ihr eigentliches Anliegen sei. »Hollywood zombie films stray, in some cases wildly, from the reality on which they are based«, warnt der Zombiexperte daher.³⁵ Entsprechend irrt Krautkrämer auch, wenn er annimmt, bei Brooks werde jedwedes »Zombie-Sein« viral übertragen, denn Brooks ist umsichtig genug, nicht allein seinem Virus-Zombie, sondern auch der Praxis der haitianischen Voodoo-Zombifizierung den Status der Faktizität zuzusprechen und sich dabei eng am Modell von Seabrooks »Magic Island« zu orientieren. Mit Hilfe eines Giftes versetze der Voodoo-Priester sein Opfer

33 Krautkrämer, Florian: »A Matter of Life and Death. Leben und Tod im Zombiefilm«, in: ders. et al.: *Untot*, S. 19–36, hier S. 24.

34 »Do not discount any section of this book as hypothetical drama«, heißt es bereits in der Anleitung. Vgl. Brooks, Max: *The Zombie Survival Guide. Complete Protection from the Living Dead*, Duckworth Overlook 2013, S. XIV.

35 Ebd., S. 23. In einer Fußnote verweist auch Krautkrämer auf Brooks gänzlich anders strukturiertes Verständnis des »Hollywood-Zombies«. Statt daraus aber zu folgern, dass Brooks' Begriff demnach mit dem eigenen Ansatz gänzlich inkompatibel ist, schließt Krautkrämer erstaunlicherweise, er »übernehme [...] den Begriff des Hollywood-Zombie im Sinne Brooks«, obwohl er zu Beginn der Fußnote noch festgestellt hatte, dass er dies gerade *nicht* tut. Vgl. Krautkrämer: »A Matter of Life and Death«, S. 24.

in einen zeitweiligen Scheintod, um es später aus dessen Grab zu stehlen und als willenlosen, automatenhaften Sklaven zu gebrauchen. »So what makes this living human being a zombie? The answer is simple: brain damage.«³⁶ Wenn Brooks also sämtliche Filmzombies in die Kategorie des Hollywood-Zombies rechnet, egal ob sie durch einen Hollywood-Voodoo-Magier oder einen Hollywood-Virus hervorgebracht werden, und demgegenüber nur die angeblich faktisch existierenden Virus-Zombies als Virus-Zombies und die angeblich ebenso faktisch existierenden Voodoo-Zombies als Voodoo-Zombies wertet, dann ist »Brooks' Klassifizierung« gerade nicht »auf die Genese des Zombiefilms« übertragbar, wie Krautkrämer meint³⁷, zumindest nicht ohne eine grundlegende Neudefinition der Terminologie, die den Rückgriff auf Brooks dann aber zugleich auch ganz überflüssig machen würde.

Die Strukturierung, die Krautkrämer mithilfe der Brooks'schen Typologie zu gewinnen hofft, lässt sich demnach ebenso gut ohne diese Anleihe behaupten. Die Herausgeberinnen des Bandes »Better Off Dead«, Deborah Christie und Sarah Juliet Lauro, setzen sie etwa bereits in der Einleitung als strukturierendes Moment der Genregeschichte voraus, um aus dieser apriorischen Annahme die Argumentationsstruktur des gesamten Herausgeberbandes abzuleiten:

We structured our collection around a basic rising – or evolving – principle. The book consists of three parts, representing the three most recognizable stages of twentieth- and twenty-first-century zombie configurations: the classic mindless corpse, the relentless instinct-driven newly dead, and the millennial voracious and fast-moving predator.³⁸

Auch die nicht minder einschlägige Monographie »American Zombie Gothic« des Literatur- und Filmwissenschaftlers Kyle William Bishop, um ein letztes Beispiel zu nennen, verfährt in ähnlicher Weise, identifiziert also in den Hollywood-Produktionen »White Zombie« und »I Walked with a Zombie« eine »initial wave of zombie films«, die von einer haitianischen Voodoo-Zombifizierung ausgeht³⁹, macht in Romeros »Night of the Living Dead« die Geburt eines neuen Typus aus, den menschenfressenden Massenzombie, mit dem die »classical« period of the subgenre« etabliert worden sei⁴⁰, und schließt mit der »zombie renaissance« der

36 Brooks: *The Zombie Survival Guide*, S. 20. Zu Seabrook vgl. Kapitel 4.1 in dieser Arbeit, insbesondere S. 99-102.

37 Krautkrämer: »A Matter of Life and Death«, S. 24.

38 Christie, Deborah/Lauro, Sarah Juliet: »Introduction«, in: dies. (Hg.): *Better Off Dead. The Evolution of the Zombie as Post-Human*, New York: Fordham UP 2011, S. 1-4, hier: S. 2.

39 Bishop, Kyle William: *American Zombie Gothic. The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, Jefferson (NC)/London: McFarland 2010, S. 13.

40 Ebd., S. 15. Vgl. auch ebd., S. 13f.

Jahrtausendwende, die mit Boyles »28 Days Later« und deren »faster, more feral zombie creatures« einsetze.⁴¹

Wenn die Geschichte des Zombie-Genres demnach beharrlich in drei typologisch geschiedene Phasen unterteilt wird, als Abfolge aus Voodoo-Zombie, anthropophagem Massenzombie und beschleunigtem Infektionszombie, hat die Genre-Historiographie damit aber nicht nur an Orientierung gewonnen, sie hat sich zugleich auch neue Probleme eingehandelt. Kaum hat etwa Krautkrämer über seine fragwürdige Adaption der Brooks'schen Terminologie eine typologische Unterteilung der Genregeschichte eingeführt, ist er schon damit beschäftigt, deren Unschärfen ausargumentieren zu müssen. Sämtliche Zombie-Filme der 1950er, von »Creature with the Atom Brain« über »Zombies of Mora Tau« bis hin zu »Invisible Invaders«, stellen sich nun als Zwischenstufen im Übergang von Voodoo- zu Hollywood-Zombie dar.⁴² Und damit nicht genug, auch der Virus-Zombie tritt nicht erst mit Boyles »28 Days Later« auf, er ist bereits über vierzig Jahre zuvor in Richard Marthesons Roman »I am Legend« sowie in dessen Filmadaption, »Last Man on Earth«, maßgeblich vorbereitet.⁴³

Ähnlich problematisch verhält es sich mit dem Sammelband von Christie und Lauro. Entsprechend der apriorisch angenommenen Genregeschichte als Abfolge dreier Zombietypen strukturiert sich der Band in drei Sektionen, denen jeweils ein eigenes Einleitungskapitel vorangestellt wird. Doch bereits im Einleitungskapitel zur ersten der drei Sektionen sieht sich Kevin Boon dazu genötigt, die komplette Anlage des Bandes dadurch zu unterminieren, dass er sich nicht allein auf drei unterschiedlich konfigurierte Zombie-Typen beschränken möchte, sondern deren neun aufzählt – und dies nicht im Wege der Addition weiterer kategorialer Zuordnungsmöglichkeiten, sondern durch den Entwurf einer gänzlich entgegengesetzten Typologie:

The nine types, briefly defined, are as follows: (1) *zombie drone*: a person whose will has been taken from him or her, resulting in a slavish obedience; (2) *zombie ghoul*: fusion of the zombie and the ghoul, which has lost volition and feeds on flesh; (3) *tech zombie*: people who have lost their volition through the use of some technological device; (4) *bio zombie*: similar to tech zombies, except some biological, natural, or chemical element is the medium that robs people of their will; (5) *zombie channel*: a person who has been resurrected and some other entity has possessed his or her form; (6) *psychological zombie*: a person who has lost his or her

41 Ebd., S. 16.

42 Vgl. Krautkrämer: »A Matter of Life and Death«, S. 26f.

43 Vgl. ebd., S. 29f. Zwar ist strittig, ob Mathesons Roman und dessen Verfilmung dem Zombie-Genre im engeren Sinn zugerechnet werden, deren Vorbildlichkeit für Romeros »Night of the Living Dead« ist aber Konsens. Vgl. hierzu Kap. 4.1 und 4.2 in dieser Arbeit, insbesondere S. 116f, 129-131.

will as a result of some psychological conditioning; (7) *cultural zombie*: in general, refers to the type of zombie we locate within popular culture; (8) *zombie ghost*: not actually a zombie, rather someone who has returned from the dead with all or most of his or her faculties intact; and (9) *zombie ruse*: slight of hand common in young adult novels where the ›zombies‹ turn out to not be zombies at all.⁴⁴

Boon selbst beehrt sich einzuräumen, dass diese Kategorien nicht immer überschneidungsfrei blieben, da etwa der somnambule Cesare in »Das Cabinet des Dr. Caligari« sowohl als »psychological zombie« wie auch als »zombie drone« gelten müsse.⁴⁵ Fraglich bleibt indes, inwiefern die Kategorie des »cultural zombie« sinnvoll sein kann, wenn sie ohnehin mit jeder der übrigen Kategorien zusammenfällt, denn welcher dieser Zombie-Typen sollte nicht »within popular culture« zu verorten sein? Auch kann Boon nicht plausibilisieren, inwiefern eine typologische Abteilung sinnvoll ist, deren Definition bereits mit den Worten »not actually a zombie« einsetzt, oder worin der analytische Mehrwert einer Zombie-Teilmenge besteht, in die all jene Zombies fallen sollen, die nur vortäuschen, Zombie zu sein, in Wirklichkeit aber keine Zombies sind. Die Liste der offenen Fragen ließe sich fortsetzen. Einigermaßen eindeutig äußert Boon sich immerhin zur typologisch induzierten Dreiteilung der Genregeschichte, aus der sich der Zuschnitt seines Einleitungstextes, wie es die Herausgeberinnen Christie und Lauro zu Beginn des Bandes erläutert haben, überhaupt erst ableitet. Wenn er nämlich die »sometimes fluid boundaries« seiner neun Zombiekategorien beschreibt und deren Nutzen dort sieht, wo »the flux between categories« auf »teleological transformation« oder aber auf die Koexistenz von »several kinds of zombies« schließen lasse⁴⁶, dann ist eindeutig, dass Boon sich nicht allein mit Hilfe seiner gänzlich divergierenden Zombie-Typologie von den Herausgeberinnen des Bandes absetzt, sondern dass er auch deren apriorisch gesetzte Annahme einer historischen Abfolge der einmal unterschiedenen Zombietypen in Frage stellt. Sie ist für Boon ein zwar mögliches, aber ansonsten erst noch zu beweisendes Ergebnis jener Untersuchung, deren methodologische Grundlegung er in seiner ausufernden Gegentypologie geleistet haben will. Dass Boons Zombietypologie die Geschichte des Genres tatsächlich als eine Abfolge komplexer Überlagerungs- und Verschiebungsmomente darzustellen in der Lage wäre, darf als gesichert gelten. Allerdings wäre dies weniger den inhärenten Prozessualitäten der Genre-Evolution zuzurechnen als dem problematischen Zuschnitt, den Boon seiner typologischen Kategorienbildung selbst eingeschrieben hat.

44 Boon, Kevin: »And the Dead Shall Rise. Part introduction« by Kevin Boon«, in: Christie et al.: *Better Off Dead*, S. 5-8, hier: S. 8.

45 Vgl. ebd.

46 Ebd.

Wenn die Forschungsliteratur sich nun aber in ihren typologischen Argumentationen regelmäßig in diesen und ähnlichen Widersprüchen verstrickt, liegt die Vermutung nahe, dass das typologische Argument per se Gefahr läuft, über der Betonung der Brüche die inhärenten Kontinuitäten zu vernachlässigen, die sie anschließend wieder mit den selbst eingezogenen Differenzierungen vereinbaren muss. So mag mit Romeros Zombie-Debut Ende der sechziger Jahre erstmals die Massenhaftigkeit der Untoten ins Auge stechen⁴⁷, sie ist aber an und für sich bereits vor Romero, etwa in »Zombies of Mora Tau«⁴⁸ und »Invisible Invaders«⁴⁹, erprobt worden. An »28 Days Later« mag nach der Jahrtausendwende vor allem die virale Infektiösität der Zombies auffallen⁵⁰, sie wird aber bereits in Romeros Filmen als mögliche Ursache der Zombifizierung geführt⁵¹ und stammt letztlich aus einem wichtigen Vorläufer von Romeros »Night of the Living Dead«, nämlich »Last Man on Earth«, der Verfilmung von Richard Mathesons Roman »I am Legend«, die zudem auch die Anthropophagie der Untoten in Teilen vorwegnimmt.⁵² Damit taugen weder Massierung und Anthropophagie als Abgrenzungskriterium zwischen einer ersten und einer zweiten Genrephase, noch kann die virale Infektiösität eine dritte Phase stabil differenzieren. Auch die Bewegungsgeschwindigkeit kann hier nicht aushelfen, sind rennende Zombies doch lange vor »28 Days Later« im Repertoire der Zombiekonfigurationen präsent.⁵³ Zudem ist die Beschleunigung der Zombies nach 2002 alles andere als ubiquitär, vielmehr bewegen sie sich vielerorts noch mit unbeirrt schlurfender Trägheit, etwa in Romeros »Land of the Dead«, »Survival of the Dead« und »Diary of the Dead«⁵⁴, aber auch abseits von Romeros Filmen, etwa in »Shaun of the Dead«, »Fido« und Robert Kirkmans Comic-, TV-, Roman- und Computerspiel-Serie »The Walking Dead«.⁵⁵

47 Vgl. nur *Night of the Living Dead*, 1:25:27-1:26:21.

48 Vgl. *Zombies of Mora Tau*. Regie: Edward L. Cahn, USA 1957, 70 Min., DVD: Il segreto di Mora Tau. Horror d'Essai, Vertrieb: Sinister Film/CG Home Video, 0:41:01-0:42:17.

49 Vgl. *Invisible Invaders*. Regie: Edward L. Cahn, USA 1959, 65 Min., DVD: Assalto Dallo Spazio. Sci-Fi d'Essai, Vertrieb: Sinister Film, 0:22:09-0:22:24.

50 Vgl. *28 Days Later*, 0:03:30-0:04:55.

51 Vgl. *Dawn of the Dead*, 0:56:19-0:56:35.

52 Die Anthropophagie wird lediglich vom Blutdurst der Massenvampire auf untote Vollverwerter umgestellt. Zum Verhältnis von »Last Man on Earth« zu »Night of the Living Dead« vgl. Kapitel 4.1 in dieser Arbeit, insbesondere S. 121-128.

53 Vgl. nur *Return of the Living Dead*, 0:21:45.

54 Vgl. *Land of the Dead*. Regie: George A. Romero, Kanada/Frankreich/USA 2005, 93 Min., DVD: Director's Cut, Vertrieb: Universal, 0:31:35-0:31:47; *Survival of the Dead*. Regie: George A. Romero, USA/Kanada 2009, 86 Min., DVD, Vertrieb: Optimum Home, 1:06:26-1:06:53; *Diary of the Dead*. Regie: George A. Romero, USA 2007, 95 Min., DVD, Vertrieb: Optimum Home, 0:24:19-0:24:30.

55 Vgl. *Shaun of the Dead*, 0:28:15-0:28:28; *Fido*. *Good dead are hard to find*, Regie: Andrew Currie, Kanada 2006, 88 Min., DVD, Vertrieb: Entertainment in Video, 0:31:45-0:31:58. Vgl. außerdem bspw. Kirkman et al.: *The Walking Dead. Compendium One*, S. 10f.

Die Vergeblichkeit einer typologisch gegliederten Genre-Geschichte ergibt sich somit aus der Vergeblichkeit der Zombie-Typologie und diese wiederum aus dessen heterogener Konfiguration, die sich nicht in definierte Genre-Phasen einhegen lässt. Nun ist die vorliegende Arbeit keine historiographische und die vollumfängliche Rekonstruktion und Strukturierung der Geschichte des Zombie-Genres kann nicht ihr Anliegen sein. Das gesuchte Korpus aber soll kein beliebiger oder alphabetisch geordneter Zugriff auf die Filme, Romane, TV-Serien und Comics des Genres darstellen, es bedarf einer diachronen Dimension schon allein aus dem Grund, dass, wie gezeigt wurde, Genre sich durch wenig mehr als durch dessen iterativ-prozessualer Hervorbringung beschreiben lässt, und das heißt: eben durch seine Geschichte, die dabei »ununterbrochen auf die benachbarten kulturellen und gesellschaftlichen, auf die im weitesten Sinne sozialen Reihen«⁵⁶ verwiesen ist, und das heißt: auf die Geschichte seiner Umwelt. Wenn die typologische Strukturierung der Geschichte des Zombie-Genres also ausfällt, erscheint es zumindest aus heuristischer Sicht lohnenswert, das Feld der überbordenden Genre-Produktivität in zwei Hinsichten vorzustrukturieren, von denen eine die oben verworfene Dreiteilung der Genregeschichte auf neuer Basis wieder einzuführen in der Lage ist und die andere eine diese Dreiteilung überspannende Subgenre-Differenzierung hinzufügt.

Eine sinnfällige Unterscheidung von Entwicklungsstufen innerhalb der Geschichte des Zombie-Genres muss, so mein Vorschlag, den Zusammenhang von Produktionsweise und Erzählstruktur in den Blick nehmen. Auffallend ist nämlich, dass es sich bei den Zombie-Filmen vor Romero, also etwa bei »White Zombie«, »I Walked with a Zombie«, »Creature with the Atom Brain« oder »The Plague of the Zombies«, stets um Einzelproduktionen handelt, während das Genre seit Romero stark zur Serialität neigt. Romeros erster Trilogie aus »Night of the Living Dead«, »Dawn of the Dead« und »Day of the Dead« steht die »Return of the Living Dead«-Trilogie gegenüber. Bereits vor Romeros zweiter Trilogie aus »Land of the Dead«, »Survival of the Dead« und »Diary of the Dead« setzt die zumindest als Trilogie angelegte Reihe⁵⁷ aus »28 Days Later« und »28 Weeks Later« ein sowie das aus sechs Filmen bestehende Franchise »Resident Evil«. Kurz darauf folgt die Comic-, TV-, Roman- und Computerspiel-Serie »The Walking Dead«, die TV-Serie »Dead Set«, die TV-Serie »In the Flesh« und der als Trilogieauftakt konzipierte Film »World War Z«, um nur einige zentrale Titel zu nennen.⁵⁸ Die Produktivität des Genres lässt sich nun aber nicht allein in eine erste, nicht-serielle Phase vor

56 Tynjanov: »Über die literarische Evolution«, S. 434.

57 Vgl. IGN: *Alex Garland says 28 Months Later is being discussed* (14.01.15), www.ign.com/articles/2015/01/14/alex-garland-says-28-months-later-is-being-discussed (16.07.15).

58 Zu »World War Z« als Trilogie vgl. Boucher, Geoff: *Brad Pitt's Double Play* (03.01.2012), <http://articles.latimes.com/2012/jan/03/news/la-en-brad-pitt-20120103> (17.07.2015).

Romero und eine zweite, überwiegend serielle Phase nach Romero unterscheiden. Vielmehr zeigt sich bei einem Vergleich der Serialität jener Produktionen, die ab dem Jahr 2002 veröffentlicht wurden, mit der Serialität der Produktionen, die vor 2002 veröffentlicht wurden, dass sich hier eine dritte Phase unterscheiden lässt. Es verändert sich nämlich die Qualität der jeweils vorhandenen bzw. eingesetzten seriellen Produktions- und Erzählstruktur.

Zunächst: Für den gesellschaftlichen wie zivilisatorischen Zusammenbruch, den die Massenzombifizierung zur Folge hat, findet häufig der Begriff der (Post-) Apokalypse Verwendung. In den Filmen, Comics, Computerspielen und Romanen fällt dieser eher selten⁵⁹, dafür um so häufiger im Umfeld ihrer paratextuellen Rahmung.⁶⁰ Auch die Forschungsliteratur ist inzwischen dazu übergegangen, die Er-

59 Auffälligerweise handelt es sich bei den wenigen expliziten Nennungen des Apokalypse-Begriffs und verwandter Termini (Jüngstes Gericht, Endzeit etc.) innerhalb der Texte meist um solche, die nach der Jahrtausendwende erschienen sind. In der britischen Produktion »Shaun of the Dead« (2004) rasen die Protagonisten Shaun und Ed im Auto durch ihre zunehmend zombifizierte Nachbarschaft, während eine Nachrichtensprecherin im Radio berichtet, die Church of England habe sich extremen religiösen Gruppierungen angeschlossen und bewerte die Vorgänge nun ebenfalls als »sign of a coming apocalypse«. Vgl. *Shaun of the Dead*, 0:39:25-0:39:40. In Zack Snyders Remake von »Dawn of the Dead« fragt sich einer der Überlebenden, ob der Einbruch der Zombies das »end of times« einläute. Vgl. *Dawn of the Dead*. Regie: Zack Snyder, USA/Kanada/Japan/Frankreich 2004, 104 Min., DVD: The Director's Cut, Vertrieb: Entertainment in Video/Universal, 0:37:35-0:37:40. Und auch in der TV-Serie »Dead Set« vermuten die Überlebenden, dass die gefräßigen Untoten ein Zeichen des angebrochenen »Judgement Day« seien. Vgl. *Dead Set*. Regie: Al Campbell, Großbritannien 2008, 141 Min., DVD, Vertrieb: 4 DVD, Episode 4, 0:17:45-0:18:03. In Brooks »Zombie Survival Guide« werden vier mögliche Ausbruchsszenarien entworfen, von einem »Class 1«-Szenario eines »low-level outbreak«, über ein »Class 2«-Szenario, in dem bereits städtische Gebiete betroffen sind, bis hin zu einer »true crisis« im »Class 3«-Szenario, die zuletzt in ein »Class 4«-Szenario, dem »doomsday outbreak«, eskalieren kann, in dem die Menschheit sich an der »brink of extinction« wiederfindet. Vgl. Brooks: *The Zombie Survival Guide*, S. 24f, 154. Interessanterweise wird dieser »doomsday outbreak« hier noch als ein zwar unwahrscheinliches, aber nicht unmögliches Szenario gehandelt. Brooks wenig später erschienener Roman »World War Z« versteht sich dagegen als »Oral History of the Zombie War«. Das »doomsday«-Szenario liegt hier also bereits in der Vergangenheit und auf den ersten Seiten rekapituliert der Erzähler die in der Zwischenzeit gebräuchlich gewordenen Schlagwörter, unter denen die Menschheit ihre nur knapp abgewendete Ausrottung führt. Diese lauten von »The Crisis« über »The Dark Years« bis hin zum titelgebenden »World War Z«. Vgl. Brooks, Max: *World War Z*, New York: Broadway Paperbacks 2007, S. 1. Der »Survival Guide« hat es demnach nicht geschafft, sein endzeitlich-apokalyptisches Vokabular in die Epochenterminologie der »Oral History« einzuspeisen.

60 Dies ist einerseits in Film- und Buchtiteln zu beobachten, etwa im zweiten Teil der »Resident Evil«-Reihe »Resident Evil: Apocalypse«, in der Low-Budget-Produktion »Zombie Apocalypse« oder im Roman »White Trash Zombie Apocalypse«. Vgl. *Resident Evil: Apocalypse*. Regie: Alexander Witt, Deutschland/Frankreich/Großbritannien/Kanada/USA 2004, 90 Min., DVD: The Resident Evil Collection, Vertrieb: Sony Pictures. Vgl außerdem Fußnote 7 in Kapitel 1 dieser Arbeit. Andererseits ist der Begriff auch fester Bestandteil auf den Klappentexten der »The Walking Dead«-Sammelbände, indem dort etwa von einer »epidemic of apocalyptic

scheinung der Zombies als »apokalyptische Bedrohung«⁶¹ zu werten, oder, bei erfolgreicher Disruption, als »grim view of the modern apocalypse in which society's supportive infrastructure irrevocably breaks down«⁶², wodurch alles, was darauf folgt, einer »post-apocalyptic storyline« entspreche, die sich in »post-apocalyptic settings« abspiele.⁶³ Greift man diesen Sprachgebrauch auf, stellt sich der Zusammenhang von Produktions- und Erzählstruktur so dar, dass bereits vor Romero der apokalyptische Zusammenbruch der menschlichen Gesellschaft durch den Einfall untoter Massen in Einzelproduktionen wie »Invasion of the Body Snatchers« oder »The Last Man on Earth« inszeniert wird.⁶⁴ Mit Romero setzt dann insofern eine zweite Phase des Genres ein, als nun nicht mehr Einzelproduktionen, sondern vor allem Film-Trilogien das endzeitliche Szenario beschreiben. Der strukturellen Herausforderung aber, den einmaligen und endgültigen Zusammenbruch der Apokalypse in Serie inszenieren zu müssen, begegnet man hier, indem das apokalyptische Geschehen schlicht immer wieder von vorn erzählt wird. In jedem Teil einer Trilogie tritt die apokalyptische Bedrohung daher von Neuem ein, ohne dass an den vorhergehenden Plot oder die zuvor geschilderten Umstände angeschlossen werden müsste. »Night of the Living Dead« und »Dawn of the Dead« erzählen das einmalige Ereignis der Zombie-Apokalypse zu einem jeweils gänzlich unterschiedlichen historischen Zeitpunkt.⁶⁵ »Day of the Dead« könnte man als sehr lose konzipierte Fortsetzung von »Dawn of the Dead« verstehen, allerdings nur insofern,

proportions« die Rede ist. Vgl. Kirkman et al.: *The Walking Dead. Compendium One*, S. 1080. Dies setzt sich auch in der Adaption als TV-Serie fort: Auf der in Deutschland erhältlichen DVD-Box der dritten Serienstaffel heißt es, die Überlebenden wären in der »völlig verwüsteten post-apokalyptischen Welt« noch immer auf der Suche »nach einem sicheren Ort«. Vgl. *The Walking Dead. Season 3*. Creator: Frank Darabont/Robert Kirkman, USA 2012 13, 662 Min., DVD: Die komplette dritte Staffel. Uncut, Vertrieb: eone Entertainment.

61 Fürst et al.: »Einleitung«, S. 8.

62 Bishop: *American Zombie Gothic*, S. 11.

63 Ambrosius, Joshua D./Valenzano III, Joseph M.: »People in Hell Want Slurpees: The Redefinition of the Zombie Genre through the Salvific Portrayal of Family on AMC's *The Walking Dead*«, in: *Communication Monographs* 2015, S. 1-25, hier: S. 2, 20. Dass die terminologische Unterscheidung von Apokalypse und Postapokalypse sich indes durchaus nicht stabil verhält und unscharf Verwendung findet, wird weiter unten thematisiert. Vgl. insbesondere S. 149f.

64 Zur Frage, ob es sich bei dieser untoten Masse im engeren Sinne um Zombies handelt, vgl. Kapitel 4.1 in dieser Arbeit, insbesondere S. 117.

65 Darauf lässt zumindest der divergierende technologische Entwicklungsstand schließen, der an den gezeigten TV- und Radio-Empfangsgeräten sowie an Fahrzeugen u.a.m. abzulesen ist. Vgl. etwa *Night of the Living Dead*, 0:02:12, 0:32:01, 0:56:25. Vgl. dagegen *Dawn of the Dead*, 0:52:18, 1:15:40, 1:29:29.

als der apokalyptische Zusammenbruch hier bereits länger zurückliegt⁶⁶ und die Handlung sich somit potentiell an die von »Dawn of the Dead« anschließen könnte, auch wenn weder in den Figuren, noch in Orten oder Gegenständen eine erkennbare Kontinuität nachzuweisen wäre. Eindeutiger noch verhält es sich mit der »Return of the Living Dead«-Trilogie. In einem postmodernistisch geführten Spiel mit den Fiktionsebenen beschreibt »Return of the Living Dead« Romeros »Night of the Living Dead« als fiktionalisierte Verarbeitung eines tatsächlich geschehenen, kleineren Zombie-Ausbruchs, der vom Militär vertuscht wurde und dessen Überreste in Form von konservierten Zombies fälschlicherweise in jenem Lagerhaus landen, das in »Return of the Living Dead« als Haupthandlungsort dient.⁶⁷ Natürlich entspinnt sich aus diesem Setting eine zweite, jetzt pandemisch ausgeweitete Zombie-Katastrophe. Diese Ausgangssituation wird nun in »Return of the Living Dead. Part II« mit leicht veränderten Rahmenbedingungen, aber mit der weitgehend identischen Besetzung erneut aufgeführt, was die Figur Joey zu folgender sowohl selbstreflexioneller wie metafiktionaler Feststellung verleitet: »I feel so...I just got this feeling. [...] It's like we've been here before. It's like a dream, this whole thing. You, me, them.«⁶⁸ Im dritten Teil ist sowohl die Besetzung als auch die Handlungsstruktur stark verändert, die Ausgangslage aber gänzlich redundant: Wieder hat der Ausbruch seinen Ursprung in den konservierten Zombies jenes ersten, kleineren Ausbruchs, der in »Night of the Living Dead« dokumentarisch festgehalten worden sei.⁶⁹

Mit dem Jahr 2002 setzt in der Produktivität des Zombiegenres nun eine Serialität ein, die anders gelagert ist als die der Variation redundanter Apokalypse-Szenarien. Anstatt die apokalyptische Disruption dadurch zu serialisieren, dass man sie immer wieder von Neuem ablaufen lässt, wird der apokalyptische Aus- und Zusammenbruch nun vielmehr seriell auserzählt. So beschreibt »28 Days Later« den erstmaligen Ausbruch der Zombie-Infektion in Großbritannien, während

66 Vgl. etwa *Day of the Dead*. Regie: George A. Romero, USA 1985, 97 Min., DVD: *Night of the Living Dead. Dawn of the Dead. Day of the Dead. Limited Edition Box Set*, Vertrieb: Arrow Films, 0:03:25.

67 Vgl. *Return of the Living Dead*, 04:50-06:45.

68 *Return of the Living Dead. Part II*. Regie: Ken Wiederhorn, USA: 1988, 86 Min., DVD, Vertrieb: Warner Home Video, 0:45:45-0:46:05.

69 Zwar endet nur der erste Teil der Trilogie mit einer Pandemie apokalyptischen Ausmaßes, während der zweite und dritte Teil diese jeweils im letzten Moment abwenden, indem die Zombies mittels einer erfolgreichen militärischen Intervention eingedämmt werden können. Dessen ungeachtet wird die um sich greifende Zombie-Epidemie und die Potentialität der Apokalypse hier in dreifacher Variation entfaltet und, im Fall der letzten beiden Filme, erst am Filmende zurückgenommen. Vgl. *Return of the Living Dead*, 1:21:30-1:23:30; *Return of the Living Dead. Part II*, 1:17:45-1:21:13; *Return of the Living Dead 3*. Regie: Brian Yuzna, USA/Japan 1993, 93 Min., DVD: Full Uncut Version, Vertrieb: Trimark/High Fliers/Cinema Club, 1:03:19-1:16:49.

»28 Weeks Later« das katastrophale Fehlschlagen der Wiederbesiedelung der britischen Insel schildert, was zur Infektion des europäischen Festlandes führt.⁷⁰ Das Franchise »Resident Evil« verfolgt ebenfalls ab dem ersten pandemischen Ausbruch des T-Virus kontinuierlich die darauffolgenden Ereignisse, sodass der sechste und letzte Teil der Reihe, »Resident Evil: The Final Chapter«, sich weit ins Feld des Postapokalyptischen vorgearbeitet hat.⁷¹ Ähnliches ist in der Comic-, TV-, Roman- und Computerspielserie »The Walking Dead« festzustellen, die auch erst *nach* dem apokalyptischen Untergang der Gesellschaftsordnung einsetzt und anschließend die politischen, wirtschaftlichen, technologischen wie kulturellen Entwicklungsmöglichkeiten jener Gemeinschaften erkundet, die sich lange nach dem apokalyptischen Untergang der bekannten gesellschaftlichen und zivilisatorischen Ordnung herauszubilden beginnen.⁷² Der schleifenförmigen, immer wieder von Neuem und in immer neuen Variationen ablaufenden Serialität, die sich in der zweiten Phase des Genres seit Romeros »Night of the Living Dead« beschreiben lässt, wird hier demnach eine andere, eine linear sich fortsetzende und in ihrer Fortsetzung potentiell unabschließbare Serialität entgegengesetzt. Dadurch entleert sich aber zugleich auch der Begriff der Apokalypse. Denn das unendliche Vordringen ins Postapokalyptische zeigt ja immer deutlicher, dass die Apokalypse so apokalyptisch nicht sein kann, dass kein Jüngstes Gericht, kein Ende der Geschichte, kein Zusammenfallen von Dies- und Jenseits eingetreten ist, sondern höchstens: ein einschneidendes krisenhaftes Ereignis, das ein zuvor existentes Gesellschaftsgefüge zwar zu unterbrechen im Stande ist, anschließend aber lediglich eine auf die veränderten Gegebenheiten kalibrierte Reorganisation desselben zur Folge hat. Die Apokalypse wird aufgeweicht.

Interessanterweise treten neben diese unendlich fortspinnbaren, seriellen Produktionen, in denen die Apokalypse mehr und mehr vom Weltende zu einer bloß noch krisenhaften Transitorik verkümmert, nach einer kurzen Latenzphase auch Einzelproduktionen, die nach 2002 weiterhin produziert werden und von denen sich nun einige ebenso wenig oder überhaupt nicht mehr für den mehr oder minder apokalyptischen Zusammenbruch der Gesellschaft interessieren, sondern vielmehr für das, was sich danach abspielt. In »Fido. Good Dead are Hard to Find« ist der Zombie-Krieg längst ausgefochten und der Film handelt nun von der Ausbeutung der Zombies innerhalb einer staatsähnlichen Struktur, zu der sich der

70 Vgl. *28 Days Later*, 0:00:00-0:05:00; *28 Weeks Later*. Regie: Juan Carlos Fresnadillo, Großbritannien/Spanien 2007, 95 Min., DVD, Vertrieb: Twentieth Century Fox, 0:40:00-0:46:00; 1:26:21-1:29:30.

71 Vgl. nur *Resident Evil. The Final Chapter*. Regie: Paul W.S. Anderson, Großbritannien, Frankreich, USA, Deutschland, Südafrika, Kanada, Japan, Australien, 102 Min., DVD, Vertrieb: Sony Pictures, 0:01:18-0:05:12; 0:13:01-0:15:12; 0:51:30-0:54:25.

72 Vgl. Kapitel. 4.3 in dieser Arbeit, insbesondere S. 170-177.

kriegsentscheidende Konzern Zomcon ausgewachsen hat.⁷³ Noch radikaler geht »The Returned« vor, in dem Zombies so gut wie gar nicht mehr vorkommen, nur sehr vage wird von einigen Zombie-Ausbrüchen der Vergangenheit berichtet. Diese sind dank eines Antivirus, mit dem infizierte Menschen ihre irreversible Zombifizierung aufhalten können, nun nicht mehr zu befürchten. Eigentliches Thema des Films ist eine kurzzeitige Knappheit in der Produktion des Antivirus, die eine vorübergehende Internierung infizierter Menschen zur Folge hat.⁷⁴ Von einem drohenden apokalyptischen Zusammenbruch ist nicht die Rede, im Zentrum steht ein krisenhafter Engpass in der medizinischen Versorgung potentiell infektiöser Bevölkerungsschichten, die diese zum Spielball gouvernemental-biopolitischer Handlungsräume der Nicht-Infizierten macht.

Die Geschichte des Zombie-Genres ließe sich demnach folgendermaßen beschreiben: Auf eine erste Phase, die ausschließlich aus Einzelproduktionen besteht, folgt ab Romeros »Night of the Living Dead« eine zweite Phase, die sich wesentlich stärker durch Serialität auszeichnet, sich dabei in Variationsschleifen bewegt und daher die erzählerische Struktur des apokalyptischen Zusammenbruchs immer wieder von Neuem ablaufen lässt. Nachdem das Zombie-Genre sich gegen Ende der 90er Jahre erschöpft zu haben scheint⁷⁵, erfährt es mit dem Jahr 2002 eine starke Wiederbelebung und ist nun durch eine lineare, unendlich fortspinnbare Serialität geprägt, die das Zeitmodell der Apokalypse zunehmend abzuschwächen beginnt, was sich wenig später auch in den weiterhin bestehenden Einzelproduktionen bemerkbar zu machen beginnt.

Wenn sich die fünfte und letzte der oben eingeführten Fragen auf die Art und Weise richtet, mit der das Korpus auf die Geschichte des Zombie-Genres zugreift, so lässt sich bereits antworten, dass die hier erarbeiteten Entwicklungsstufen innerhalb der Genre-Geschichte das Korpus bereits einer ersten heuristisch dienlichen Unterteilung zuführen können. Es bedarf aber noch einer letzten vorstrukturierenden Differenzierung. Vergleicht man die Zombiefilme von George Romero mit der »Return of the Living Dead«-Trilogie seines ehemaligen Weggefährten John A. Russo⁷⁶ oder mit Lucio Fulcis »Zombi 2«, das sich als Sequel zu Romeros »Dawn of the Dead« ausgibt, ohne dessen Rechte tatsächlich erworben zu haben⁷⁷, und

73 Vgl. *Fido*, 0:00-5:50.

74 Vgl. *The Returned*. Regie: Manuel Carballo, Spanien/Kanada 2013, 98 Min., DVD, Vertrieb: Uncork'd, 19:30-26:30, 48:25.

75 Vgl. Bishop: *American Zombie Gothic*, S. 15f.

76 Das Drehbuch zu »Night of the Living Dead« haben Russo und Romero noch gemeinsam geschrieben, sich anschließend aber überworfen. Vgl. Boluk, Stephanie/Wylie, Lenz: »Introduction. Generation Z, the Age of Apocalypse«, in: dies. (Hg.): *Generation Zombie*, S. 1-17, hier: S. 5.

77 Fulci bezieht sich dabei auf den italienischen Titel »Zombi«, unter dem Romeros »Dawn of the Dead« in Italien vermarktet wurde. Vgl. Maier, Christian: »Festschmaus für Fans. Der italienische Zombiefilm«, in: Fürst et al. (Hg.): *Untot*, S. 85-96, hier: S. 86f. Im anglophonen Raum firmiert

damit zum Ausgangspunkt des italienischen Zombiefilms wurde⁷⁸, so zeigt sich eine Differenz vor allem in der Stabilität der Zombie-Konfigurationen sowie im Stellenwert der jeweils eingesetzten Techniken des Überlebenskampfes, derer sich die verbliebenen Menschen zur Abwehr der Untoten bedienen müssen. In Fulcis »Zombi 2« geht es zunächst um eine mysteriöse Krankheit, deren Ursache unklar ist und die zum Tod und danach zur Zombifizierung führt. Die Dauer zwischen Ansteckung und Zombifizierung variiert stark und zwar je nach dramaturgischer Notwendigkeit. Während anfangs erkrankte Patienten über Tage gepflegt werden können, bis man sie nach ihrem Ableben per Kopfschuss von der anschließenden Zombifizierung bewahren muss⁷⁹, verwandelt sich ein gebissener Protagonist am Ende des Filmes innerhalb kürzester Zeit, um dadurch selbst zur Bedrohung für die übrigen Handlungsträger werden zu können.⁸⁰ Die Überlebendengruppe agiert dabei einigermaßen planlos und ohne jede Kommunikation darüber, wie man sich gegen die anstürmenden Zombiemassen zu verteidigen hat.⁸¹

In der Trilogie von »Return of the Living Dead« ist dann gleich eine ganze Reihe von Inkonsistenzen zu konstatieren. Erstens schwankt die Bewegungsgeschwindigkeit der Zombies, schlurfende und rasant umherrennende Zombies koexistieren ohne jede erläuternde Vermittlung.⁸² Zweitens scheinen die Zombies unentschieden, ob sie es ausschließlich auf die Gehirne der Menschen abgesehen haben, wie sie dies selbst explizit zu Protokoll geben⁸³, oder ob sie sich nicht doch auch an anderen Körperteilen gütlich tun können.⁸⁴ Drittens lautet die biopathologisch formulierte Begründung des Hirnhungers in den ersten beiden Teilen, die Zombies könnten durch den Verzehr von menschlichem Hirn jene Schmerzen lindern, die der Tod und die Verwesung ihnen zufügen.⁸⁵ Im dritten Teil der Reihe funktioniert dieser Mechanismus dagegen genau umgekehrt: die zombifizierte Julie fügt sich absichtlich Schmerzen zu, um ihren Hunger nach menschlichem Fleisch bzw. Hirn einzudämmen⁸⁶ – und das weil sie im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen, viertens, weiterhin bei Bewusstsein ist und daher auch (zeitweise) steuern kann, wen sie anfällt.⁸⁷ Neben diesen Inkonsistenzen in der Konfiguration des Zombies

Fulcis Film dagegen unter dem Titel »Zombie Flesh Eaters«. Vgl. hierzu auch Lockhurst, Roger: *Zombies. A Cultural History*, London: Reaktion 2015, S. 159f.

78 Vgl. Bishop: *American Zombie Gothic*, S. 160f.

79 Vgl. *Zombi 2*. Regie: Lucio Fulci, Italien 1979, 88 Min., 88 Min., DVD: *Zombie Flesh Eaters*, Vertrieb: Arrow Video, 0:50:00-0:53:15.

80 Vgl. ebd., 1:17:22-1:18:50.

81 Vgl. ebd., 1:13:45-1:23-25.

82 Vgl. *Return of the Living Dead*, 0:21:45-0:21:54; 0:42:45-0:43:15.

83 Vgl. ebd., 1:00:35-1:01:15.

84 Vgl. *Return of the Living Dead 3*, 0:12:15-0:12:26; 0:14:30-0:14:36; 0:36:15-0:36:19.

85 Vgl. *Return of the Living Dead*, 1:00:35-1:01:15.

86 Vgl. *Return of the Living Dead 3*, 0:43:00-0:43:41.

87 Vgl. ebd., 0:25:30-0:31:15. In den ersten beiden Filmen stellt die Zombifizierung dagegen eine deutliche Zäsur dar, die das ursprüngliche Bewusstsein vollständig unterminiert. So hat Fred-

sind auch hier die Überlebenstechniken stark unterbelichtet und erscheinen höchstens in parodistischer Manier. So erproben beispielsweise Freddie, Frank und Burt, die im ersten Teil der Reihe erstmals mit einem Zombie konfrontiert werden, jene Überlebenstechniken, die ihnen aus dem Film »Night of the Living Dead« bekannt sind, doch die Zerstörung des Zombiehirns stellt sich in »Return of the Living Dead« als wirkungslos heraus. Entrüstet ruft Frank: »It worked in the movie!«, und Freddie antwortet: »You mean, the movie lied?«⁸⁸

Romeros Zombie-Filme stellen sich demgegenüber gänzlich anders dar. Bewegungs- und Verhaltensmuster der Zombies verbleiben hier innerhalb eines weitgehend stabil durchgehaltenen Regelwerks: Durch eine ungeklärte Ursache werden »persons who have recently died« zur Bedrohung für die Lebenden, indem sie als motorisch eingeschränkte, in Massen auftretende Untote umherschleichen und nach Menschenfleisch gieren. Einzig die Zerstörung des Zombiehirns durch Kopfschuss oder ähnliche Gewalteinwirkung bleibt den Menschen als Verteidigungsmöglichkeit.⁸⁹ Dort, wo Romero seinen Zombies doch eine gewisse Varianz zugesteht, wird diese als Ergebnis gezielter Konditionierung⁹⁰ oder aber als Resultat evolutionärer Fortentwicklung⁹¹ auserzählt und so in das vorherige Regel-Set reintegriert. Zugleich zehren Romeros Filme ganz wesentlich von der Darstellung, Verhandlung und narrativen Erprobung verschiedener Überlebenstechniken und -strategien, welche die verbliebenen Menschen einsetzen müssen, um sich der Untoten erwehren zu können.⁹² Inmitten des gesellschaftlichen Zusammenbruchs inszeniert Romero kleine Verbände von Überlebenden, deren weiteres Überleben maßgeblich dadurch bestimmt ist, ob und wie sie sich auf ein gemeinsames Handeln verständigen können, auf die Koordinierung und Aufteilung lebensgefährlicher Arbeiten in der Abwehr der Untoten sowie auf die Zu- und Aufteilung von Lebensmitteln, Waffen, Informationsquellen etc. Diese Verständigung misslingt aber beständig und in der Überlebendengruppe wiederholt sich somit das Versagen der gesamtgesellschaftlichen Ordnung, deren Unterminierung sie hervorgebracht hatte.⁹³

die, nachdem er im ersten Teil mit der zombifizierenden Chemikalie 245-Trioxin in Kontakt gekommen ist, zwar bald keine messbaren Vitalzeichen mehr, er bleibt aber zunächst bei Bewusstsein und für seine Mitmenschen ungefährlich. Erst nachdem er das Bewusstsein verliert, wird er als untoter, hirnhungeriger und gemeingefährlicher Zombie reaktiviert und hat anschließend, anders als Julie im dritten Teil, keinerlei Möglichkeit mehr, sich seines Hirnhungers zu enthalten. Vgl. *Return of the Living Dead*, 0:45:30-0:49:00; 1:06:45-1:08:00.

88 Vgl. ebd., 0:20:30-0:23:40.

89 *Night of the Living Dead*, 0:56:25-0:56:28. Vgl. außerdem ebd., 1:18:45-1:18:57.

90 Vgl. *Day of the Dead*, 0:46:36-0:51:00.

91 Vgl. *Land of the Dead*, 0:03:15-0:09:25.

92 Vgl. nur *Night of the Living Dead*, 0:41:09-0:45:00; *Dawn of the Dead*, 0:58:47-1:19:00; *Day of the Dead*, 0:18:00-0:19:25; 0:27:25-0:31:36.

93 Vgl. nur ebd., 1:10:20-1:31:27. Vgl. außerdem Kapitel 4.2 in dieser Arbeit, insbesondere S. 131-135.

Wenn also das Vorhandensein einer stabilen Zombiekonfiguration mit der deutlichen Thematisierung von Überlebenstechniken korreliert, dann erstens deshalb, weil sich eine eingehendere Diskussion von Überlebenstechniken nur dort lohnt, wo sie ein weitgehend stabilisiertes Spielfeld, eben eine stabile Zombiekonfiguration, vorfindet, und weil zweitens diese Überlebenstechniken damit wiederum selbst zum Spielfeld werden können – und zwar für jene politischen und sozialen Verständigungsprozesse, an denen Romero zunächst die gesamtgesellschaftliche Ordnung und dann die verbliebene Überlebendengruppe scheitern lässt. Dort aber, wo weder eine stabile Zombiekonfiguration noch eine Verhandlung von Überlebenstechniken stattfindet, verlässt sich das Genre offenbar vor allem auf das, was Arno Meteling als »Körperhorror« bezeichnet hat. Nach Meteling richtet sich dieser in erster Linie »auf den verwundeten, deformierten und geöffneten Körper, der zunehmend das Opfer von menschlichen Monstern wie Serienmördern (Slashern) oder Kannibalen ist.«⁹⁴ Dabei entsteht eine »moderne Logik der Überbietung«⁹⁵, die, wie es scheint, sowohl ein fixiertes Set an Regeln in der Zombiekonfiguration wie auch eine detaillierte Ausarbeitung von Überlebenstechniken als hinderlich erscheinen lassen muss. Auf diese Weise könnte man das Zombie-Genre seit Romero in zwei Lager geteilt sehen, von denen eines sich in erster Linie auf das inszenatorische Potential des Körperhorror und dessen Steigerungsmöglichkeiten verlässt, und eines, das wie Romero vor allem um das Scheitern menschlicher Sozialordnungen kreist, dessen Aufmerksamkeit also weniger dem »verwundeten, deformierten und geöffneten Körper«⁹⁶ des einzelnen Menschen gilt als dem verwundeten, deformierten und geöffneten Gesellschaftskörper, der den Zombies immer zuerst makroperspektivisch zum Opfer fällt und dann mikroperspektivisch oder exemplarisch in der untergehenden Überlebendengruppe. Allerdings: Derart eng formuliert, träfe dies Gesellschaftshorror-Subgenre allein auf Romero zu, ja es würde unter Umständen nicht einmal sämtliche seiner Zombiefilme umfassen, denn in »Night of the Living Dead« wird zumindest der makroperspektivische Zusammenbruch am Ende zurückgenommen⁹⁷ und auch in »Land of the Dead« geht zwar die Herrschaft des tyrannischen Kaufman unter, die übrigen Lebenden können in ihrer Siedlung aber einen politischen Neuanfang wagen.⁹⁸ Weniger spezifisch, und dadurch zugleich treffender, formuliert es Robert Kirkman, der sich in der Einleitung zur ersten Folge seiner Comic-Serie »The Walking Dead«, dreieinhalb Jahrzehnte nach »Night of the Living Dead«, explizit auf Romero beruft:

94 Meteling, Arno: *Monster. Zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, Bielefeld: transcript 2006, S. 15. Vgl. auch ebd., S. 72f.

95 Ebd., S. 74.

96 Ebd., S. 15.

97 Vgl. *Night of the Living Dead*, 1:29:18-1:33:58.

98 Vgl. *Land of the Dead*, 1:22:46-1:24:16, 1:26:24-1:26:42.

To me, the best zombie movies aren't the splatter fests of gore and violence with goofy characters and tongue in cheek antics. Good zombie movies show us how messed up we are, they make us question our station in society... and our society's station in the world. They show us gore and violence and all that cool stuff too... but there's always an undercurrent of social commentary and thoughtfulness. Give me »Dawn of the Dead« over »Return of the Living Dead« any day. To me, zombie movies are thought provoking, dramatic fiction, on par with any Oscar worthy garbage that's rolled out year after year. Movies that make you question the fabric of our very society are what I like. And in GOOD zombie movies... you get that by the truckload. With *The Walking Dead*, I want to explore how people deal with extreme situations and how these events CHANGE them.⁹⁹

Kirkmans Comic-Reihe, aus der sich später TV-Serien, Computerspiele und Fortsetzungsromane entspinnen werden, positioniert sich anschließend deutlich in jenem Genrelager, das sich einer stabilen Zombiekonfiguration unterwirft und zugleich einigen Aufwand in der Beleuchtung jener Techniken und Strategien betreibt, die das Überleben innerhalb der so gravierend veränderten Umweltbedingungen erlauben¹⁰⁰; und so gibt auch dies Anlass zur Vermutung, dass der »undercurrent of social commentary« sowie die Untersuchung des »fabric of our very society« etwas mit dieser Stabilität der Zombiekonfiguration zu tun haben, ja dass diese Stabilität notwendig ist, um die Erprobung der Überlebenstechniken und deren konfliktreiche politische Ausverhandlung als einen zentralen Gegenstand der Erzählung etablieren zu können. Wichtig ist dabei aber die Relationierung von Körper- und Gesellschaftshorror, die Kirkman hier programmatisch ausformuliert, denn »*The Walking Dead*« entzieht sich keineswegs der blutigen Ausschlachtung des menschlichen Körpers, es zeigt durchaus »gore and violence and all that cool stuff too«, wie Kirkman schreibt, jedoch gewinnt es nicht allein daraus sein erzählerisches Sujet. Der Gesellschaftshorror brüstet sich demnach explizit damit, als Instanz des »social commentary and thoughtfulness« fungieren zu wollen und dem inszenatorischen Arsenal des Körperhorror eine nur sekundäre und, um es vorwegzunehmen, instrumentale Funktion einzuräumen.

Zwei Einwände könnten hier nun erhoben werden. Erstens mag bemängelt werden, dass die obige Unterscheidung letztlich die Existenz zweier Subgenres nahelegt, die sich nun aber nicht mehr auf die Zuordnungsleistung diskursivierter Erwartungserfüllungen in der Forschungsliteratur stützen kann, wie dies für das Genre im Ganzen behauptet wurde.¹⁰¹ Warum sollte für Subgenres anderes gelten

99 Kirkman, Robert/Moore, Tony: *The Walking Dead Vol. 1. Days gone by*, Berkeley (CA): Image Comics 2010, S. 5f.

100 Vgl. Kapitel 4.3 in dieser Arbeit, insbesondere S. 160-177.

101 Vereinzelt werden zwar Subgenres zur Unterteilung des Gesamtgenres vorgeschlagen, die Unterscheidungskriterien sind aber weder einheitlich noch überzeugend. Joachim Schätz

als für Genres? Demnach kann man die oben beobachtete Differenz, wenn man sie als Unterscheidung zweier Subgenres auffassen möchte, nur in einem heuristischen Sinne als solche gelten lassen. Dass dies dennoch vielversprechend ist, hat einen einfachen Grund: Eine politisierbare Kopplung aus Masse und Apokalypse lässt sich schlicht dort besser nachweisen und beobachten, wo politische und soziale Ausverhandlungsprozesse offen zutage treten. Ein zweiter Einwand könnte lauten, dass eine solche Subgenre-Unterteilung die oben verworfenen, typologisch umrissenen Entwicklungsstufen des Genres durch die Hintertür wieder einführen, denn eine Unterscheidung von Körper- und Gesellschaftshorror kann ja erst dort wirksam werden, wo ein ausreichend massierter und gemeingefährlicher Zombie sich mehr oder weniger stabil verhalten kann, auf den sich dann mehr oder weniger ausführlich diskutierte Überlebenstechniken richten lassen. Dieser Einwand lässt sich jedoch entkräften, wenn man bedenkt, dass die in Rede stehenden Merkmale ganz wesentlich auf Mathesons »I am Legend« und dessen Verfilmung »The Last Man on Earth« zurückgehen, die zwar noch (Massen-)Vampire zum Gegenstand haben, den engen Zusammenhang von Überlebenstechnik und Konfiguration der Untoten aber bereits lange vor Romero vollständig ausformulieren.¹⁰² Die heuristisch formulierten Subgenres beschränken sich gerade nicht auf eine der drei Entwicklungsstufen, sondern unterhalten Affinitäten, Kontinuitäten und genealogische Fortsetzungen über die vorgeschlagenen Phasengrenzen

schlägt etwa vor, Zombie-Romanze, Kriegsheimkehrer-Zombiefilm, Zombie-Invasionsfilm und Krypto-Zombiefilm zu unterscheiden. Problematisch ist, dass sich diese nicht eindeutig gegeneinander abgrenzen lassen. So rechnet er etwa »Return of the living Dead 3« der Zombie-Romanze zu, muss dabei aber zwangsläufig die aus den ersten beiden Teilen der Trilogie stammenden und auch im dritten Teil noch stark präsenten Elemente des Zombie-Invasionsgenres vollständig ausblenden. Auch die typologische Unterscheidung von (untotem) Zombie und (lebendem) Krypto-Zombie ist wenig zielführend, bedenkt man, dass die Differenz zwischen den lebenden Infizierten aus »28 Days Later« und den toten Infizierten aus »World War Z« zu vernachlässigen ist, beide bewegen sich in rasanter Geschwindigkeit, attackieren alles und jeden in wilder Raserei und vermehren sich per viraler Infektion. Für das Sub-Genre des Kriegsheimkehrer-Zombiefilms führt Schätz dann »Dead of Night« (1974) und »Uncle Sam« (1997) an, deren Zurechnung zum Zombiegenre aber durchaus fraglich (und selten) ist, immerhin haben die toten Kriegsheimkehrer nur wenig mit den ansonsten kanonisierten Zombiefiguren gemein, gleicht »Uncle Sam« doch eher der Figur des Slashers bzw. Serialkillers, während »Dead of Night« eine intravenöse Form des Vampirismus beschreibt. Vgl. Schätz, Joachim: »Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm«, in: Fürst et al. (Hg.): *Untot*, S. 45-63, hier: S. 45, 49; *Return of the Living Dead 3*, 0:36:11-0:36:30; 1:03:30-1:16:40; *28 Days Later*, 0:03:30-0:04:55. Vgl. außerdem *World War Z*. Regie: Marc Forster, USA 2013, 111 Min., DVD, Vertrieb: Paramount, 0:09:05-0:09:40; *Uncle Sam*. Regie: William Lustig, USA 1996, 85 Min., DVD, Vertrieb: Laser Paradise, 0:41:13-0:45:39; 0:46:40-0:47:04; 1:00:25-1:00:01, 1:07:05-1:08:41; *Dead of Night*, Regie: Bob Clark, Kanada/Großbritannien/USA 1974, DVD: Bob Clark Grindhouse Double Feature, Vertrieb: Nucleus, 0:50:41-0:55:24.

102 Vgl. etwa *Last Man on Earth*, 0:00:00-0:09:14; 0:29:30-0:37:45.

hinweg. Nur so ist es zu erklären, dass im Jahr 2002, als das totgeglaubte Zombie-Genre sich mit Nachdruck aus den popkulturellen Archiven heraus reaktualisieren konnte, mit »28 Days Later« sowohl ein im Gesellschaftshorror verankerter Film veröffentlicht wird als auch »Resident Evil«, das ganz eindeutig auf die perpetuierte Steigerbarkeit des Körperhorror setzt. Während die lineare Serialität für »Resident Evil« demnach aber schlicht eine Spielwiese immer neuer und immer spektakulärerer Splatter-Innovationen zur Verfügung stellt, etwa zombifizierte Rabenschwärme, die, Hitchcocks »The Birds« zitierend, über Menschen wie Zombies gleichermaßen herfallen¹⁰³, hat die Aufweichung des Apokalypse-Modells für das Gesellschaftshorror-Subgenre weitreichendere Folgen. Wenn darin nämlich das Modell der Apokalypse, in der die von Menschen geordnete Welt ein dauerhaftes Ende findet, zu einem Modell eines nur noch krisenhaft transitorischen Moments verschliffen wird, in dem die menschliche Ordnung zwar bedroht, gefährdet oder destabilisiert ist, die Gefährdung, Bedrohung und Destabilisierung aber immer, zumindest potentiell, überwindbar bleibt, handelt es sich letztlich um gänzlich gegensätzliche, (post-)apokalyptisch induzierte Rahmungen bzw. Motivierungen von Handlungsprogrammen, die, nicht nur innerdiegetisch, zutiefst politische Implikationen mit sich führen. Auch darin zeigt sich also das heuristische Potential der hier vorgeschlagenen Unterscheidung.

Damit wären die eingangs entwickelten fünf Fragen beantwortet. Das Genre, erstens, ist als ein iterativer Prozess zu verstehen, in dem sich rezipientenseitige Erwartung und produzentenseitige Erwartungserwartung verschränken und in den daraus generierten Werkantworten eine literarische Reihe ergeben, die im Schwingen zwischen Redundanz und Modifikation Reize der gesellschaftlichen Umwelt prozessieren kann. Zombie wie Zombie-Genre konturieren sich dann, zweitens und drittens, immer dadurch, dass in diesem evolutiven Geschehen etwas als Zombie verstanden bzw. etwas als dem Zombie-Genre zugehörig gesehen wurde, indem also erfüllte Erwartungen vorliegen, die sich in der einschlägigen Forschungsliteratur als einschlägige Titel bzw. einschlägige Zombiekonfigurationen diskursiviert und tradiert finden. Die Geschichte des Zombie-Genres lässt sich dann, viertens, in drei Entwicklungsstufen unterteilen, eine erste, in der ausschließlich Einzelproduktionen vorliegen, eine zweite, in der eine Serialisierung einsetzt und dadurch eine apokalyptische Erzählstruktur redundant in immer neuen Variationen abzulaufen beginnt, und zuletzt eine dritte, in der die Serialisierung zur unabschließbaren Auserzählung der postapokalyptischen Verhältnisse ansetzt und damit den ursprünglich einmaligen und endgültigen

103 Vgl. *Resident Evil Extinction*. Regie: Russell Mulcahy, Frankreich/Deutschland, Australien/Großbritannien/Kanada/USA 2007, 90 Min., DVD: The Resident Evil Collection, Vertrieb: Sony Pictures, 35:00-39:55; 52:20.

Untergang der Apokalypse zum nur noch krisenhaften Durchgangsmoment verschleift. Fünftens greift das Korpus nun auf diese Genregeschichte zu, indem es einerseits die beschriebene Dreiteilung strukturell übernimmt und sich dabei andererseits auf jenes heuristisch postulierte Subgenre verlässt, das sich verstärkt dem Gesellschaftshorror widmet. In exakt diesem Sinne ergibt sich das Korpus der folgenden Analyse aus der Geschichte des Zombie-Genres.

Bevor diese Analyse nun aber in Gang kommen kann, bedarf es einer ausreichend komplexen Theoriesprache, mit deren Hilfe die politisierbare Kopplung aus Masse und Apokalypse überhaupt erst ausführlich formulierbar und eingehend analysierbar wird. Diese wird im Folgenden an den massenpsychologischen Schriften von Gustave Le Bon und Sigmund Freud erarbeitet sowie am umstrittenen Werk Carl Schmitts.