

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
Robin Deboy

## **The Walking Dead – Postmoderner Zombie-Horror in Serie**

2017

Fakultät: Medien

---

# **BACHELORARBEIT**

---

## **The Walking Dead – Postmoderner Zombie-Horror in Serie**

Autor:  
**Herr Robin Deboy**

Studiengang:  
**Film und Fernsehen B.A.**

Seminargruppe:  
**FF13wR3-B**

Erstprüfer:  
**Herr Prof. Peter Gottschalk**

Zweitprüfer:  
**Herr Christian Maintz, M.A.**

Einreichung:  
Hamburg, 09.01.2017

Faculty of Media

---

# **BACHELOR THESIS**

---

## **The Walking Dead – Postmodern zombie horror in series**

author:  
**Mr. Robin Deboy**

course of studies:  
**Film & Fernsehen B.A.**

seminar group:  
**FF13wR3-B**

first examiner:  
**Mr. Prof. Peter Gottschalk**

second examiner:  
**Mr. Christian Maintz, M.A.**

submission:  
Hamburg, 09.01.2017

---

## **Bibliografische Angaben**

Deboy, Robin:

### **The Walking Dead – Postmoderner Zombie-Horror in Serie**

The Walking Dead – Postmodern zombie horror in series

2017 - 99 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2017

## **Abstract**

Das Horror-Genre begeistert und brüskiert das Kinopublikum seit Anfang der Filmgeschichte. Ähnliche Reaktionen löst seit Anfang der 80er Jahre das Phänomen der „Postmoderne“ bei Konsumenten der stetig wachsenden Medienwelt aus. Die vorliegende Bachelorarbeit untersucht die AMC-Serie *The Walking Dead* auf ihre postmoderne Charakteristik und der damit zusammenhängenden Genrezugehörigkeit. Dadurch soll eine Argumentation geschaffen werden, die eine Definition von *The Walking Dead* als postmoderne Horror-Serie rechtfertigt. Die Ergebnisse des Analyseteils bestätigen, dass die Serie einen hohen Grad an Postmodernismus aufweist, wodurch man sie, auch unter Rücksichtnahme individueller Schwerpunktsetzung, durchaus der populären Strömung zuordnen kann. Auch zeigt sich, dass das Format der Fernsehserie von den postmodernen Merkmalen profitiert. Die Genrezugehörigkeit kann dabei nicht eindeutig geklärt werden, da sich die Serie, im Hinblick auf ihre postmodernen Tendenzen, an diversen Genres bedient, sie miteinander kombiniert und so neue Sinnstiftung entstehen lässt. So äußern sich an verschiedenen Stellen bestimmte Genres prägnanter als andere, wobei die Grenzen fließend sind. Allerdings lässt sich widerspruchsfrei sagen, dass das Horror- bzw. das Zombie-Genre dominierend vertreten ist.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>V</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>VI</b>
<b>1 Fragestellung und Analyse</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Das Zombie-Genre im Kontext der filmgeschichtlichen Entwicklungen</b> .....	<b>3</b>
2.1 Die Geschichte des Horrorfilms .....	3
2.2 Der Zombie und seine Genese .....	7
2.2.1 Die Anfänge und der Voodoo-Zombie .....	8
2.2.2 George A. Romero und der Einzug in Hollywood .....	9
2.2.3 Der Virus-Zombie – die Zombie-Renaissance .....	13
2.3 Die Genrefrage .....	16
2.4 Der Zombie in der Popkultur .....	22
<b>3 Postmodernes Erzählen</b> .....	<b>24</b>
3.1 Die Postmoderne im Kino – Ein Überblick .....	24
3.2 Charakteristika des postmodernen Films .....	25
3.2.1 Intertextualität .....	27
3.2.2 Spektakularität und Ästhetisierung .....	30
3.2.3 Selbstreferentialität .....	32
3.2.4 Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren .....	33
<b>4 Über <i>The Walking Dead</i></b> .....	<b>35</b>
4.1 Ein Überblick .....	35
4.2 Entstehung, Erfolg und Einzug in die Popkultur .....	37
<b>5 Analyse</b> .....	<b>39</b>
5.1 Der wandelnde Tote in <i>The Walking Dead</i> .....	39
5.2 Figuren .....	46
5.3 Handlung und Dramaturgie .....	51
5.4 Format, Struktur, Tempo .....	60
5.5 Stil und Ästhetik .....	65
<b>6 Résumé</b> .....	<b>82</b>
<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>XI</b>
<b>Anlagen</b> .....	<b>XVII</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung</b> .....	<b>XIX</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Botschaften an Wänden in "28 Days Later" .....	20
Abbildung 2: Ben verbarrikiert Fenster und Türen .....	20
Abbildung 3: Zombie-Horde aus „Day of the Dead“ .....	20
Abbildung 4: Zombies vor Fensterscheibe .....	20
Abbildung 5: Kollektives „Auflösen“ eines Körpers .....	20
Abbildung 6: Zombie aus „The Walking Dead“ .....	42
Abbildung 7: Zombies aus „Night of the Living Dead“ .....	42
Abbildung 8: Zombies in Staffel eins .....	43
Abbildung 9: Zombies in Staffel drei .....	43
Abbildung 10: Zombies in Staffel sechs .....	43
Abbildung 11: Zombie-Referenz aus „The Walking Dead“ .....	44
Abbildung 12: „Plaid Shirt Zombie“ aus „Dawn of the Dead“ .....	44
Abbildung 13: Vergleich zwischen Zombie aus „Ghost Story“ und „The Walking Dead“ .....	44
Abbildung 14: Zombie aus den Comics .....	45
Abbildung 15: Panorama in „Days Gone Bye“ 1 .....	68
Abbildung 16: Panorama in „Days Gone Bye“ 2 .....	68
Abbildung 17: Panorama in „Days Gone Bye“ 3 .....	68
Abbildung 18: Beobachterperspektive 1 .....	68
Abbildung 19: Beobachterperspektive 2 .....	68
Abbildung 20: Zombies weiden Pferd aus .....	70
Abbildung 21: Morgen verbarrikiert die Tür .....	70
Abbildung 22: Zombie-Horde vor Fensterscheibe 2 .....	70
Abbildung 23: Botschaft an Wand in „The Walking Dead“ .....	70
Abbildung 24: Bild aus Comicbuch .....	70
Abbildung 25: Bildreferenz in der Serie .....	70
Abbildung 26: Krankenhaus-Set-Außenbereich vorher .....	79
Abbildung 27: Krankenhaus-Set-Außenbereich nachher .....	79
Abbildung 28: Glens Todesszene Einstellung 1 .....	80
Abbildung 29: Glens Todesszene Einstellung 2 .....	80

# 1 Fragestellung und Analysemethode

„They are us.“<sup>1</sup>

Mit diesen Worten fasst ein Wissenschaftler in George A. Romeros Zombiefilm-Klassiker *Day of the Dead* (1985) nicht nur die Natur des untoten Wiedergängers kompakt zusammen, sondern beschreibt auch unbewusst seine soziokulturellen Zusammenhänge. Denn obgleich der Zombie als Horrorwesen den tiefsten Abgründen der menschlichen Vorstellungskraft entspringt, so scheint er uns doch in gewisser Weise ähnlich zu sein, denn im Wandel mit der Zeitgeschichte, von seinen Wurzeln als karibische Folklore bis hin zum Protagonisten moderner Blockbuster-Produktionen, repräsentiert er stets die akuten gesellschaftlichen Ängste der jeweiligen Epoche – das Phänomen „Zombie“ als universelle Maske für die verschiedensten Lesarten. Führte er lange Zeit ein Nischendasein, verschmäht von der bildungsbürgerlichen Hochkultur und abseits vom Mainstream-Kino, so ist er heute fester Bestandteil des popkulturellen Repertoires unserer Zeit und hielt seit jeher Einzug in immer neuere Bereiche der fiktiv-erzählerischen Medien. So scheint es wenig verwunderlich, dass auch das Fernsehen den populären Untoten für sich entdeckte. Mit *The Walking Dead* startete der amerikanische Kabelsender AMC die erste serielle Auseinandersetzung mit der Zombie-Thematik, charakteristisch beschrieben als „the zombie movie that never ends.“<sup>2</sup> Lässt der Name alleine eigentlich keinerlei Zweifel aufkommen, welchem Genre sich die Serie verschrieben hat, so bezeichnet der Urvater des modernen Zombiefilms George A. Romero die Serie hingegen als Soap Opera mit Zombies im Hintergrund.<sup>3</sup> In dieser Assoziation klingen zentrale Merkmale einer Filmströmung an, die seit Anfang der 80er Jahre als „Reflexion eines Universums der Texte und Kulturen“<sup>4</sup> bei Publikum und Kritikern gleichermaßen populär geworden ist: die Postmoderne.

Die vorliegende Bachelorarbeit untersucht die Serie *The Walking Dead* auf ihren Grad an Postmodernismus und soll dadurch eine fundierte Antwort auf die Frage bieten, ob man bei *The Walking Dead* von einer postmodernen Horror-Serie sprechen kann. Da-

---

<sup>1</sup> ROMERO, George A.: *Day of the Dead*. 1985. DVD. 00:49:12.

<sup>2</sup> RUDITIS, Paul: *The walking dead chronicles. The official companion book*. New York: Abrams, 2011. S. 15.

<sup>3</sup> Vgl. MACKENZIE, Steven: George A Romero interview: „The Walking Dead is just a soap opera with the occasional zombie“. URL: <http://www.bigissue.com/features/interviews/3181/george-romero-interview-walking-dead-just-soap-opera-occasional-zombie>. Stand 30.12.2016.

<sup>4</sup> EDER, Jens: Einleitung. In: EDER, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*. Hamburg: LIT Verlag, 2008. S. 1.

mit knüpft der Diskurs an die wenigen deutschsprachigen Auseinandersetzungen mit dem Thema „Postmoderne“ an und ist insofern von großem Interesse, als dass mit ihm eine Betrachtung einhergeht, wie sich das filmische Phänomen im Medium des Fernsehens offenbart – eine Frage, die auch im Zeitalter der Fernsehserien bisher vernachlässigt wurde. Weiterhin sollen die aus der Analyse resultierenden Erkenntnisse die Frage nach der Genrezugehörigkeit beantworten, die eng mit den Charakteristika der Postmoderne zusammenhängt. Methodisch wird dabei wie folgt vorgegangen: Der erste Teil der vorliegenden Bachelorarbeit beschäftigt sich mit dem Umfeld der Forschungsfrage. Im Zuge dessen wird die Geschichte des übergeordneten Genres „Horrorfilm“ skizziert und anschließend die Genese des Subgenres „Zombiefilm“ und dessen Einfluss auf die Populärkultur detailliert erarbeitet. Eine anschließende Klärung der Genrefrage auf Grundlage der Genretheorie bietet eine filmwissenschaftliche Definition dieser beiden Filmkategorien. Im zweiten Abschnitt des Theorieteils werden die Werkzeuge etabliert und zusammengetragen, die den interpretatorischen Rahmen des Analyseteils bilden. Wichtig zu erwähnen ist in diesem Zusammenhang, dass es zwar diverse filmwissenschaftliche Theorien aber keinen allgemeinen Konsens über die Konturierung des Begriffs „Postmodernismus“ gibt. Aus diesem Grund werden in Kapitel 3 basierend auf diversen filmwissenschaftlichen Quellen eingehende Paradigmen offeriert, die zur Klärung der Forschungsfrage herangezogen werden können. Als formale Grundlage dient dabei eine Kategorisierung Jens Eders, die sich an ästhetischen Überschneidungen in Prototypen des postmodernen Films orientiert und somit nahe an verbreiteten Verwendungsweisen des Terminus bleibt. Im letzten Abschnitt des Theorieteils wird ein Überblick über die zu analysierende Serie gegeben, dazu gehört eine Skizzierung ihrer Entstehungsgeschichte, ihres popkulturellen Erfolgs sowie eine Synopsis der Primärquellen. Darauf folgt schließlich mit dem Analyseteil der zweite übergeordnete Abschnitt dieser Arbeit. In gängige und für die Forschungsfrage sinnvolle Analysekatoren gegliedert, werden hier unter Zuhilfenahme der im Theorieteil etablierten Werkzeuge etwaige postmoderne Tendenzen der Serie, und damit zusammenhängend Hinweise auf eine Genrezugehörigkeit, herausgearbeitet. Auf Basis dieser Hinweise und Tendenzen soll letztendlich der Grad an Postmodernismus bestimmt werden, der für die Filmwissenschaft eine Grundlage zur Definition von *The Walking Dead* als postmoderne Horror-Serie bietet. Im Hinblick auf den formalen Umfang dieser Arbeit sein angemerkt, dass sich die Analyse primär auf die ersten beiden Staffeln der Serie beschränkt und nur vereinzelt auf Folgen weiterer eingeht, wenn es darum geht Standpunkte zu untermauern oder eine größere Diversität zu erreichen. Auch erhebt die vorliegende Arbeit nicht den Anspruch, eine vollständige und absolute Antwort auf die Forschungsfrage zu bieten. Dies ist aufgrund der o.g. interpretatorischen Natur der Thematik, sowie des beträchtlichen Umfangs des Genres nicht ohne weiteres möglich.

## 2 Das Zombie-Genre im Kontext der filmgeschichtlichen Entwicklungen

Der Zombie ist seit jeher ein ikonografischer Bestandteil des Vokabulars des Horrorkinos. Die Quellen des Schreckens, die seiner Figur innewohnen – und die sich mit der Zeit stetig veränderten und weiterentwickelten – sind ebenso vielfältig wie die Interpretationen und damit einhergehenden Namen, die ihr der Mensch im Laufe der Geschichte zuschrieb. Daraus ergibt sich ein weitläufiger Nährboden für die vielseitigen und häufig allegorischen Einsatzmöglichkeiten der Figur, die Filmschaffenden die Platzierung sozialkritischer Aussagen und Rezipienten das Entschlüsseln versteckter Botschaften erlauben. Der Zombiefilm selber ist ein Subgenre, also eine spezifizierte Abzweigung des Horror-Genres und geht aus dessen schierer Diversität und Flexibilität innerhalb des zeitgeschichtlichen Kontextes hervor: „In this way, horror cinema is extremely flexible, and able to adapt easily to various periods of cultural change and differences across national boundaries.“<sup>5</sup> Um also das Umfeld dieses Diskurses zu erläutern und später analysieren zu können welche Einflüsse das Horrorkino als übergeordnetes Genre und der Zombiefilm im Speziellen auf *The Walking Dead* hat, ist eine Zusammenfassung der Geschichte und Entwicklung des Horror-Genres, sowie eine detailliertere Auseinandersetzung mit dem Subgenre „Zombiefilm“ essenziell. Darauf folgt eine Darstellung, wie genau die Genres nach filmwissenschaftlicher Theorie definiert werden und abschließend ein Überblick über die Bedeutung des Zombies innerhalb der Populärkultur.

### 2.1 Die Geschichte des Horrorfilms

Die Faszination des Unheimlichen begleitet den Menschen seit jeher. So beschreibt Ursula Vossen die Lust am filmisch erzählten Horror als auf menschlichen Urängsten begründetes Massenphänomen.<sup>6</sup> Generell ist der Horror als popkulturelles Genre in Kunst und Unterhaltung nicht, wie zunächst vielleicht zu vermuten, ein Gefühl, welches es zu vermeiden gilt – im Gegenteil. So sprechen Georg Seeßlen und Fernand Jung gar von einer Art Herausforderung für den Rezipienten, die, mehr oder weniger bewusst, gesucht wird: „Wir ziehen aus in die Traumwelten des Kinos [...], um das Fürch-

---

<sup>5</sup> CHERRY, Brigit: Horror. Abingdon, Oxon: Routledge, 2009. S. 11.

<sup>6</sup> Vgl. VOSSSEN, Ursula: Einleitung. In: VOSSSEN, Ursula (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm. Stuttgart: Reclam, 2004. S. 9.

ten zu lernen.“<sup>7</sup> Der Horrorfilm reflektiert Urängste und Phobien – sowohl des Individuums als auch der Gesellschaft – und beschert uns eine Möglichkeit diese Gefühle zu konfrontieren, zu kontrollieren und schließlich zu verarbeiten.<sup>8</sup>

Die Geschichte des Horrorfilms geht eine enge Liaison mit der Geschichte des Kinos an sich ein und hat ihre Wurzeln in Deutschland. Bereits im Jahr 1913 entstand dort mit *Der Student von Prag* der erste bedeutende Vertreter des phantastischen<sup>9</sup> Films. Zu dieser Zeit orientierte er sich stark an der literarischen Kunstform des Expressionismus<sup>10</sup> und brachte mit *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) ein Meisterwerk dieser Strömung hervor. Im Zuge der deutschen Horrorwelle entstand auch Friedrich Wilhelm Murnaus *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (1922), der als „eine sowohl für das Genre als auch für den expressionistischen Film bedeutsame Neufassung des Vampirstoffes“<sup>11</sup> gilt. Das Gros der zu dieser Zeit entstandenen Filme war von literarischen Stoffen geprägt und bezog sein Material aus s.g. „Gothic Novels“. Werke aus den Federn von Autoren wie Bram Stoker, Mary Shelly, Robert Louis Stevenson oder Edgar Allan Poe stießen in den 30er Jahren auf großes Interesse seitens der Hollywoodstudios – vorwiegend Universal. Generell kann man die Dekade begründet auf der Entstehung stilbildender Klassiker und Archetypen wie *Dracula*, *Frankenstein*, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (alle 1931), *The Mummy* (1932) und *King Kong* (1933) zur Blütezeit des klassischen Horrorkinos zählen. Zeitgleich begründete Victor Halperins *White Zombie* (1932) die Etablierung des Zombiefilms in der Horrorfilmgeschichte und stellte das klassische Model dieses Subgenres auf. Im Zuge des zweiten Weltkriegs erlebte der Horrorfilm eine Rezession. Neue Impulse und eine Alternative zum Universal-Stil boten zu dieser Zeit die RKO-Studios mit Produktionen wie *Cat People* (1942) und *I Walked with a Zombie* (1942).<sup>12</sup> Die 50er Jahre förderten neben Teenage-Horrorfilmen wie *I was a Teenage Werewolf* (1957) mit den s.g. „Creature Features“, in denen der Schrecken von tierischen Monstern ausgeht, eine neue Gattung von Horrorfilmen zutage. In diesen Filmen wurde durch eine „Melange aus Horror und Science Fiction“<sup>13</sup> die zur Zeit des Kalten Krieges omnipräsente Angst vor atomarer Bedrohung zum Ausdruck gebracht. Gleichzeitig machten sich die britischen Hammer-Studios die neu auf-

---

<sup>7</sup> SEEßLEN, Georg/JUNG, Fernand: Horror. Grundlagen des populären Films. Marburg: Schüren Verlag, 2006. S. 16.

<sup>8</sup> Vgl. CHERRY: Horror, 2009. S. 12.

<sup>9</sup> „Phantastik“ beschreibt das übergeordnete Genre für alle Arten von Filmen, deren Welt auf einer fundamentalen Verletzung der Naturgesetze und irdischen Realität begründet ist.

<sup>10</sup> Vgl. SEEßLEN/JUNG: Horror. Grundlagen des populären Films, 2006, S. 101.

<sup>11</sup> SEEßLEN/JUNG: Horror. Grundlagen des populären Films, 2006, S. 101.

<sup>12</sup> Vgl. ebd. S. 169 - 171.

<sup>13</sup> VOSSSEN: Einleitung. In: VOSSSEN (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm, 2004, S. 21.

kommende Horror-Renaissance zunutze und schufen eine Reihe von Neuverfilmungen der Universal-Klassiker. Zu Beginn der 60er läuteten zwei Filme eine gänzlich neue Ausrichtung des Genres ein: In Alfred Hitchcocks *Psycho* und Michael Powells *Peeping Tom* (beide 1960) ging der Horror nicht mehr von übernatürlichen Mächten aus, sondern der Mensch selbst wurde das Monster – der Schrecken war nun in der Alltagsrealität verankert und wurde um eine psychosexuelle Komponente bereichert.<sup>14</sup> Wohl begründet durch entschärfte Zensurbedingungen hielten gegen Ende der 60er Jahre auch immer explizitere Gewaltdarstellungen und Gore-Elemente<sup>15</sup> Einzug in das Genre. So rückten sie in Herschell Gordon Lewis' *Blood Feast* (1963) anstelle von Charakterentwicklungen, gotischen Verweisen oder psychologischen Hintergründen in den narrativen Mittelpunkt – „just gore for gore's sake“<sup>16</sup>. Mit Polanskis *Rosemary's Baby* (1968) und William Friedkins *The Exorcist* (1973) manifestierte sich der Okkultismus im Horrorfilmbereich. Diesen geschliffenen Mainstream-Produktionen stand George A. Romeros unabhängiger, schnörkelloser Auftakt seiner frühen Zombiefilm-Trilogie *Night of the Living Dead* (1968) gegenüber. Mitte der 70er Jahre erreichte die Abwendung von der Gotik ihren Höhepunkt. Filme wie *The Hills Have Eyes* (1977), *Dawn of the Dead* (1978), *The Texas Chain Saw Massacre* (1974) oder *My Bloody Valentine* (1981) verzichteten beinahe vollständig auf Vorgaben der frühen Vorbilder des Genres und setzten stattdessen auf Situationen äußersten Terrors und eine genaue Darstellung der expliziten Auflösung des menschlichen Körpers. Gleichzeitig fanden – ganz in der Tradition Mary Shelleys, Bram Stokers, etc. – auch die Stoffe gegenwärtiger Autoren Einzug in die Genregeschichte. Allen voran begründeten *Carrie* (1976) und *The Shining* (1980) den Erfolg von Stephen Kings Erzählungen auf der großen Leinwand. Im Jahre 1978 griff John Carpenter einige bereits in *Psycho* und *Peeping Tom* etablierte Elemente auf und schuf seinen richtungsweisenden Prototypen für das Modell des „Slasherfilms“<sup>17</sup> *Halloween*.<sup>18</sup> Diesem folgten weitere Filme, die in die Fußstapfen von Carpenters Meisterwerk zu treten versuchten. Einige dieser Epigonen brachten Horrorkonen hervor, denen heute ein fester Platz in der Popkultur ihres Genres inne ist, darunter beispielsweise Jason Vorhees aus *Friday the 13th* (1980) oder Freddy Krueger aus *A Nightmare on Elm Street* (1984). Der Erfolg dieser Filme hatte jedoch auch eine

---

<sup>14</sup> Vgl. VOSSSEN: Einleitung. In: VOSSSEN (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm, 2004, S. 22.

<sup>15</sup> Von engl. gore = (geronnenes) Blut. Im Filmbereich meint Gore die Präsentation von verletzten und verstümmelten Körpern in expliziten Groß- oder Detailaufnahmen.

<sup>16</sup> PENNER, Jonathan/SCHNEIDER, Steven: Slasher und Serienmörder. In: DUNCAN, Paul (Hrsg.): Horror Cinema. Köln: Taschen GmbH, 2012. S. 20.

<sup>17</sup> Der Slasherfilm zeichnet sich durch eine stereotype Handlung aus, in der junge Figuren von einem Serienkiller verfolgt und nach und nach ermordet werden.

<sup>18</sup> Vgl. WITTICH: Halloween – Die Nacht des Grauens. In: VOSSSEN (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm, 2004, S. 246.

Kehrseite, denn Produktionsfirmen setzten daraufhin stark auf eine serielle Ausbeutung der erfolgreichen Franchises, was dazu führte, dass die Filme immer konventioneller und vorhersehbarer wurden. Das Genre rutschte in eine Krise.<sup>19</sup> Nichtsdestotrotz haben es einige originelle Filme dieser Zeit geschafft sich einen Platz in der Horrorfilm-Historie zu sichern. Nennenswerte Vertreter dieser Gruppe sind *Re-Animator* (1985), *Hellraiser* (1987), Sam Raimis Fun-Splatter-Kultfilme *Evil Dead* (1981) und *Evil Dead II* (1987), Peter Jacksons *Braindead* (1992) sowie David Cronenbergs *Videodrome* (1983) und *The Fly* (1986). In den 90er Jahren erhob sich das Horror-Genre schließlich aus seiner Apathie. Aufwendige und mit zahlreichen Preisen ausgezeichnete Produktionen wie *The Silence of the Lambs* (1991) und *Se7en* (1995) rückten mit einer Mischung aus Horror- und Thriller-Elementen erneut die düsteren Seelentiefen von Serienkillern in das Bewusstsein des Massenpublikums. Vor allem Wes Cravens *Scream* (1996) war es zu verdanken, dass das Horror-Genre eine Renaissance erleben durfte. Der Film war der Auftakt zu einer Reihe von Neo-Slashern – „hochgradig selbstreflektierende Werke, die die Konventionen des Slasher-Films persiflieren und dennoch echte Schockeffekte erzielen.“<sup>20</sup> Gegen Ende der 90er bereicherte *The Blair Witch Project* (1999) das Genre durch seine Mockumentary-Ästhetik um einen neuen Grad an Realismus.<sup>21</sup> Anfang der 2000er machte es sich der Regisseur Michael Bay zur Aufgabe als Produzent bekannte Franchises neu aufzusetzen, beginnend mit *The Texas Chainsaw Massacre* im Jahre 2003. Dem Erfolg dieses Films folgten weitere Neuinterpretationen von Horrorfilmen der 70er und 80er Jahre, wie *Dawn of the Dead* (2004), *The Fog* (2005), *The Hills Have Eyes* (2006), *Halloween* (2007), *The Last House on the Left* (2009), *Friday the 13th* (2009), *A Nightmare on Elm Street* (2010), *Piranha* (2010) oder *Maniac* (2012). Nicht zu unterschätzen ist auch die Bedeutung asiatischer Horrorfilme für die Gegenwart des Genres. So bekam beispielsweise der japanische Film *Ringu* (1998) im Jahr 2002, ebenfalls im Zuge des Remake-Trends, ein US-amerikanisches Pendant verpasst. Nach den Terroranschlägen des 11. Septembers veränderte sich auch die Welt der Medien. Der ständige Einfluss drastischer Nachrichtenbilder und die generelle politische Unsicherheit führten zu einer neu aufblühenden Popularität von Filmen, „in denen wiederum der Mensch des Menschen größter Feind ist. Das ‚Körperkino‘ generierte so eine neue Dimension des Grauens: das kreative Foltern und die umfassende Versehrbarkeit des Körpers.“<sup>22</sup> Richtungsweisend für diese Art des „Körperkinos“ sind James Wans *Saw* (2004) oder Eli Roths *Hos-*

---

<sup>19</sup> Vgl. VOSSSEN: Einleitung. In: VOSSSEN (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm, 2004, S. 23.

<sup>20</sup> PENNER/SCHNEIDER: Was ist Horror?. In: DUNCAN (Hrsg.): Horror Cinema, 2012, S. 14.

<sup>21</sup> Vgl. SEEßLEN/JUNG: Horror. Grundlagen des populären Films, 2006, S. 882.

<sup>22</sup> STIGLEGGER, Marcus: Terrorkino – Angst/Lust und Körperhorror. Berlin: Bertz + Fischer, 2010. S. 60.

tel (2005), welche auch unter dem Begriff „Folterporno“ propagiert werden. Angelehnt an die Found-Footage-Ästhetik<sup>23</sup> von *The Blair Witch Project* kombinierte im Jahre 2007 *Paranormal Activity* Stilmittel einer Mockumentary mit Spukhaus-Charakteristika á la *Poltergeist* (1982) und begründete den Beginn eines weiteren erfolgreichen Franchises. Weitere Beispiele dieses Trends sind George A. Romeros *Diary of the Dead* (2007) oder die spanische Produktion *[Rec]* (2007) mitsamt deren Fortsetzungen (2009 bis 2012) und amerikanischem Remake (2008). In jüngster Zeit stieß außerdem der Gruselfilm im Stile von Klassikern wie *Poltergeist*, *House on Haunted Hill* (1959) und *Don't Look Now* (1973) auf hohes Interesse seitens des Rezipienten. So konnten die Filme *Insidious* (2010) und *The Conjuring* (2013) des *Saw*-Regisseurs James Wan hohe Gewinne an den Kinokassen erwirtschaften und zogen ebenfalls finanziell erfolgreiche Fortsetzungen und Spin-Offs nach sich.<sup>24</sup> Weitere, wie beispielsweise eine Fortsetzung zum *Conjuring*-Ableger *Annabelle* (2014), stehen bereits in Aussicht.

## 2.2 Der Zombie und seine Genese

Nachdem nun der Kontext der Historie des Horror-Genres geschaffen wurde ist es sinnvoll das für die Untersuchung relevante Untersuchungsumfeld – nämlich das Subgenre des Zombiefilms, welches in Kapitel 2.1 bereits oberflächlich erwähnt wurde – genauer zu betrachten. Dies soll im folgenden Kapitel analog zur Entwicklung der Figur im Laufe der Genregeschichte erarbeitet werden.

Untoter, Zombie, Ghoul, Walker, wandelnde Leiche, Wiederkehrer – dies sind nur einige der menschengemachten Bezeichnungen für jene Wesen, die mittlerweile neben Dämonen, Geistern, Werwölfen und Dracula und Frankenstein höchstselbst einen festen Platz in der Ikonografie des Horrorfilms eingenommen haben.<sup>25</sup> So vielfältig wie deren Namen sind auch ihre Darstellungsformen im Laufe der Filmgeschichte, die in diesem Kapitel behandelt werden. Die folgende Ausführung ist an die Kategorisierung des Schriftstellers Max Brooks angelehnt, der mit seinen Werken bedeutsame Beiträge zum popkulturellen Genreverständnis beisteuerte. In seinem „Ratgeber“ *The Zombie Survival Guide* unterscheidet er den Voodoo-, den Hollywood- und den Virus-Zombie.<sup>26</sup>

---

<sup>23</sup> Filme, die aus Material zusammengestellt sind, das von unabhängigen Filmemachern im Sinne eines gänzlich anderen Kontextes gedreht wurde und welches aus verschiedenen Quellen stammen kann.

<sup>24</sup> Vgl. o.V. *Insidious*. URL: <http://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=insidious.htm> und o.V. *The Conjuring*. URL: <http://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=conjuringfranchise.htm>. Stand beide 31.12.2016.

<sup>25</sup> Mehr zur Figur des Zombies innerhalb der Popkultur wird in Kapitel 2.4 erörtert.

<sup>26</sup> Vgl. BROOKS, Max: *Der Zombie Survival Guide*. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 2004.

Warum diese Kategorisierung für einen wissenschaftlichen Diskurs sinnvoll ist, fasst Florian Krautkrämer in seinem Essay *A Matter of Life and Death* zusammen: „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.“<sup>27</sup>

### 2.2.1 Die Anfänge und der Voodoo-Zombie

„Die Zombies entstammen ursprünglich der Vorstellungswelt der haitianischen Voodoo-Kulte.“<sup>28</sup>

Die erste Erwähnung von wiederkehrenden Toten in der englischsprachigen Welt entstammt einem Artikel des *Harpers Magazins* aus dem Jahre 1889, jedoch war es der amerikanische Abenteurer und Journalist William Seabrook, der den Zombie der abendländischen Kultur bekannt machte. Seabrook stellte auf Haiti umfangreiche Recherchen zu lokalem Aberglauben und Folklore an, welche er darauffolgend in seinem Buch *The Magic Island* der Öffentlichkeit präsentierte.<sup>29</sup> Für die Haitianer war der Zombie ein Symbol für Sklaverei, Leid und Verdammnis und entsprach keiner verfaulenden Leiche, sondern einem durch magische Praktiken erzeugten, seelenlosen Wiedergänger. Der Mythos des Voodoo-Kults besagt, dass kräftige, junge Männer von einem Voodoo-Priester (Bokor) in einen tranceartigen Scheintod versetzt und lebendig begraben werden. Schließlich werden sie mittels einer Droge wiederbelebt, dabei jedoch ihrer Seelen beraubt und unterstehen von nun an dem Willen ihres Meisters.<sup>30</sup> Der Ursprung des Begriffs „Zombie“ ist nicht zur Gänze geklärt. So stellen beispielsweise Seeßlen und Jung die Vermutung auf, er leite sich vom Namen des bekannten Zombieritus-Verkünders Jean Zmbi ab<sup>31</sup>, während Jamie Russel Wörter verschiedener Sprachen wie „ombres“ (Französisch: Schatten), „jumbie“ (Westindisch: Geist) oder „nzambi“ (Afrikanisch: toter Geist/Seele) als mögliche Wurzeln nennt.<sup>32</sup>

---

<sup>27</sup> KRAUTKRÄMER, Florian: *A Matter of Life and Death. Leben und Tod im Zombiefilm*. In: FÜRST, Michael/KRAUTKRÄMER, Florian/WIEMER, Serjoscha (Hrsg.): *Untot - Zombie Film Theorie*. München: Belleville Verlag, 2011. S. 24.

<sup>28</sup> SEEßLEN/JUNG: *Horror. Grundlagen des populären Films*, 2006, S. 431.

<sup>29</sup> Vgl. RUSSEL, Jamie: *Book of the dead – The complete history of zombie cinema*. London: Titan Books, 2014. S. 9 – 11.

<sup>30</sup> Vgl. KRAUTKRÄMER: *A Matter of Life and Death. Leben und Tod im Zombiefilm*. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): *Untot - Zombie Film Theorie*, 2011, S. 24.

<sup>31</sup> Vgl. SEEßLEN/JUNG: *Horror. Grundlagen des populären Films*, 2006, S. 431.

<sup>32</sup> Vgl. RUSSEL: *Book of the Dead. The Complete History of Zombie Cinema*, 2014, S. 12.

Wo auch immer der Name nun seinen Ursprung hat, über einen Sachverhalt herrscht in der Fachliteratur weitläufiger Konsens: Den Einzug des Zombies in die Filmwelt lieferte 1932 Victor Halperins Auseinandersetzung mit Seabrooks Voodoo-Thematik *White Zombie*. Zwar finden sich auch schon in früheren Produktionen wie *Das Cabinet des Dr. Caligari* Merkmale des Subgenres, aber es war Halperins Werk, das das klassische Modell des Zombiefilms liefern sollte.<sup>33</sup> Die Geschichte ist simpel: Bela Lugosi verwandelt als skrupelloser Voodoo-Magier Männer in Zombies, um sie als seelenlose Arbeitssklaven zu vermieten. Die Thematik traf aber zur Zeit der großen Depression genau den amerikanischen Zeitgeist, war das Bild apathischer Menschenmassen die auf der Suche nach Arbeit und Nahrung Schlange standen, dem Publikum doch nur allzu bekannt und der Wunsch nach Eskapismus vor wirklichen Existenzängsten prä-senter denn je.<sup>34</sup> Auf *White Zombie* folgten weitere Filme ähnlicher Thematik wie *I Walked with a Zombie*, der als einer der handwerklich perfekten Horrorfilme dieser Dekade gilt<sup>35</sup>, B-Movies wie *Voodoo Woman* (1956) oder Filme, die eher auf eine jugendliche Zielgruppe ausgerichtet waren, wie *Teenage Zombies* (1957). In all diesen Filmen lassen sich grundlegende Merkmale der Darstellungsweise des Voodoo-Zombies erkennen, die sich signifikant von späteren Formen der Figur unterscheiden. Das wichtigste Merkmal des Voodoo-Zombie-Modells ist die Tatsache, dass die Angst nicht direkt von der Bedrohung durch den Zombie ausging, viel eher lag der Schrecken in der Befürchtung, selber zu einem solchen Wesen zu werden: „Das Angstmoment liegt in *White Zombie* weit weniger in einer drohenden Zerstörung des Körpers, als in der Destruktion der Seele.“<sup>36</sup> Von einigen heutigen Genremerkmalen, wie beispielsweise Gier nach Menschenfleisch oder eine Vermehrung durch Biss, ist nicht die Rede. Auch sind die Zombies keine wirklichen „lebenden Toten“, da sie lediglich in einen scheinbaren Trancezustand versetzt wurden aber nie faktisch gestorben sind.

## 2.2.2 George A. Romero und der Einzug in Hollywood

Als ersten signifikanten Schritt in Richtung des modernen Zombiefilms nennt Frank Neumann den von den englischen Hammer-Studios produzierten Film *The Plague of the Zombies* (1965). Obgleich er sich inhaltlich stark an seinen Vorläufern orientiert – bei den Untoten handelt es sich auch hier um durch Voodoo-Rituale erschaffene Wie-

---

<sup>33</sup> Vgl. SEEßLEN/JUNG: Horror. Grundlagen des populären Films, 2006, S. 431.

<sup>34</sup> Vgl. NEUMANN: Leichen im Keller, Untote auf der Straße. Das Echo sozialer Traumata im Zombiefilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 68 - 69.

<sup>35</sup> Vgl. SEEßLEN/JUNG: Horror. Grundlagen des populären Films, 2006, S. 171.

<sup>36</sup> HARZHEIM: White Zombie. In: VOSSSEN (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm, 2004, S. 102.

dergänger – bricht er gezielt mit bekannten Motiven und schlägt neue Wege ein. So werden beispielsweise die Zombies von mitleiderregenden Figuren zu aggressiven Kontrahenten weiterentwickelt und das exotische Setting weicht einer englischsprachigen Provinz.<sup>37</sup> In den 50er und 60er Jahren herrschte ein vermindertes Auftauchen an Filmen mit Zombie-Thematik, jedoch kam es in diesen Jahren zu entscheidenden Veränderungen des Topos. Wie bereits in Kapitel 2.1 erklärt, entflammte zur Zeit des Kalten Krieges ein Trend von Horrorfilmen mit Science-Fiction-Elementen. So erscheint es nur logisch, dass sich auch der B-Movie Regisseur Edward L. Cahn davon beeinflussen ließ: „[Films such as] Cahn’s *Zombies of Mora Tau*, *Creature with the Atom Brain* and *Invisible Invaders* diverge remarkably from that old-fashioned voodoo tale, focusing instead on two typical Cold War concerns: nuclear energy and extra-terrestrial invasion.“<sup>38</sup> Diese Filme legen weitere Grundsteine für moderne Genre-Topoi. Cahn stellte klar, dass seine Kreaturen – anders als die scheinbaren Voodoo-Vorläufer – tatsächlich tot waren.<sup>39</sup> In *Zombies of Mora Tau* (1957) wird etabliert, dass sich die Untoten durch einen Biss vermehren können und in *Invisible Invaders* (1959) lassen sich bereits einige sowohl bildliche, als auch narrative Parallelen zu dem neun Jahre später folgenden *Night of the Living Dead* erkennen: So bezieht dieser beispielsweise seine Spannung ebenfalls wie die Werke Cahns eher aus den zwischenmenschlichen Konflikten seiner Protagonisten und erlangt einen gewissen Grad an Pseudo-Realismus durch den Einsatz von Nachrichtenbildern.<sup>40</sup>

Mit einem überschaubaren Budget von 150.000 US-Dollar realisierte George A. Romero im Jahre 1968 schließlich den Film, den Georg Seeßlen und Fernand Jung als eine Art „Nullpunkt in der Genregeschichte“<sup>41</sup> bezeichnen und auch Jovanka Vuckovic als „Großvater des apokalyptischen Zombie-Films“<sup>42</sup> nennt. Dies erscheint tatsächlich äußerst treffend, vergleicht man die Darstellungsweise der Untoten in *Night of the Living Dead* mit dem Genreverständnis der westlichen Gesellschaft, so fällt auf, dass die Untoten Romero’scher Prägung weitläufig als Archetyp für die Spezies an sich verstanden werden: „In den vier Dekaden seit NIGHT OF THE LIVING DEAD [...] haben sich die Zombies moderner Prägung – Menschenfleisch verzehrende, instinktgesteuerte wan-

<sup>37</sup> Vgl. NEUMANN: Leichen im Keller, Untote auf der Straße. Das Echo sozialer Traumata im Zombiefilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER(Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 72 - 74.

<sup>38</sup> RUSSEL: Book of the dead – The complete history of zombie cinema, 2014, S. 51.

<sup>39</sup> Vgl. ebd.

<sup>40</sup> Vgl. KRAUTKRÄMER: A Matter of Life and Death. Leben und Tod im Zombiefilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER(Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 27.

<sup>41</sup> SEEßLEN/JUNG: Horror. Grundlagen des populären Films, 2006, S. 433.

<sup>42</sup> VUCKOVIC, Jovanka: Zombies! Die illustrierte Geschichte der Untoten. München: Knesebeck GmbH & Co. Verlag KG, 2012. S. 60.

kende Untote – in den Alltagswissensbestand westlicher Populärkultur gefressen.“<sup>43</sup> Der erwähnte „Nullpunkt in der Genregeschichte“ zeigt sich vor allem in der rigorosen Konsequenz mit der Romero gegen die Konventionen des Genres verstößt und ein neues System an stilistischen und narrativen Mitteln und Zeichen etabliert. Dabei waren es hauptsächlich drei neu eingeführte Topoi, die dem Genre noch heute charakteristisch innewohnen: (1) Der kannibalistische Fresstrieb, (2) die Bekämpfung/Erlösung durch Zerstörung des Gehirns („Kill the brain and you kill the ghoul“<sup>44</sup>) und (3) der Verzicht auf eine konkrete Erklärung für die Rückkehr der Toten.<sup>45</sup> Romeros Wesen sind keine von einem Voodoo-Priester gesteuerten Arbeitssklaven mehr, sondern autonom agierende, wenn auch instinktgesteuerte, Individuen. Dabei weisen sie viel eher vampirartige Merkmale auf, wodurch sich das Motiv des Bösen im Zombie-Genre schließlich endgültig von einer voodoo-magischen Charakteristik abwendet. Die Ähnlichkeit zur Figur des Vampires könnte aus der Inspiration resultieren, die Romero aus Richard Mathesons Roman *I am Legend* zog. „Dort griffen Vampire an“, so Romero in einem Interview, „also musste ich mir zumindest dafür etwas Neues einfallen lassen. [...] Also dachte ich: Wie wäre es, wenn es von den Toten Auferstandene wären, Untote? Zombies habe ich sie damals nie genannt.“<sup>46</sup> Und tatsächlich fällt der Begriff „Zombie“ in Romeros Debütwerk kein einziges Mal. Die bereits erwähnte semantische Auflösung von Konventionen äußert sich prominent im radikalen Aufbrechen der herkömmlichen Dramaturgie. Innerhalb der Gruppe von Überlebenden herrscht kaum Gemeinschaftsinn, sie behindern sich gegenseitig und im Laufe der Handlung segnen sämtliche Charaktere die als Identifikationsfiguren angeboten werden letztendendes das Zeitliche.<sup>47</sup> Der Film hat das Genre für eine radikale Art der Gesellschaftskritik zugänglich gemacht, aus dem Deutungsansätze wie der Kannibalismus als Allegorie auf die Gier und den Kapitalismus der westlichen Konsumgesellschaft hervorgehen.

Zehn Jahre später realisierte Romero dann wiederum jenen Film, der als eigentliches Herzstück seiner „Of-the-Dead“-Trilogie angesehen wird und den kommerziellen Boom des Zombiefilm-Genres begründete (bei einem Produktionsbudget von 650.000 US-

---

<sup>43</sup> SCHÄTZ: Mit den Untoten Leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 45.

<sup>44</sup> ROMERO, George A.: Night of the Living Dead. 1968. DVD. 01:18:41.

<sup>45</sup> Vgl. KRAUTKRÄMER: A Matter of Life and Death. Leben und Tod im Zombiefilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 19 - 35.

<sup>46</sup> ABELTHAUSER, Thomas: Mehr Geld gleicht nicht aus, was man an Freiheit verliert“ – George Romero über seine Erfahrungen mit Hollywood-Studios, die Respektabilität von Horrorfilmen und die Zukunft seiner Zombies. In: UNGERBOCK, Andreas/ JAVRITCHEV, Mitko (Hrsg.): ray Filmmagazin. Mai 2010, 05/10, S. 48.

<sup>47</sup> Vgl. MIHM: Die Nacht der lebenden Toten. In: VOSSSEN (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm, 2004, S. 175.

Dollar spielte er weltweit über 55 Millionen Dollar ein<sup>48</sup>). Die Genre-Elemente Fleischgier, Infektiösität und Neutralisierung durch Zerstörung des Gehirns werden in *Dawn of the Dead* nachdrücklich in Szene gesetzt und festigten sich, wohl auch aufgrund des kommerziellen Erfolgs, im Genreverständnis der Zuschauer.<sup>49</sup> In dem Film sucht eine Gruppe Menschen Zuflucht in einem verlassenen Einkaufszentrum, welches es sowohl gegen die Zombiemassen, als auch gegen andere Überlebende zu verteidigen gilt. Narrativ ähnelt *Dawn of the Dead* seinem Vorgänger, nur ist diesmal das Setting nicht in der vermeintlichen Vertrautheit eines heimischen Wohnhauses angesiedelt, sondern in einem, der westlichen Gesellschaft nicht minder vertrauten, Tempel des Konsums – einer Shoppingmall. Damit führt *Dawn of the Dead* den gesellschaftskritischen Subtext von *Night of the Living Dead* konsequent fort.<sup>50</sup> Weiterhin wurde in dem Film ein stilistisches Element geprägt, welches signifikante Auswirkungen auf die Darstellungsweise der Untoten nach sich ziehen sollte: Setzte Romero bereits in *Night of the Living Dead* auf explizite Schockeffekte, so trieb er dieses Stilmittel nun auf die Spitze. Arno Metelings Aussage *Dawn of the Dead* sei „einer der Höhepunkte des Splatterfilms“<sup>51</sup> ist nachvollziehbar, zeigt er doch den Schrecken in einer zuvor nie dagewesenen Deutlichkeit und Ästhetik der Gewalt: „Während der erste Film [*Night of the Living Dead*] das Schreckliche in einem zynischen Tableau zeigt, wird es bei DAWN OF THE DEAD [...] den Zuschauern förmlich in jeder erdenklichen Detailtreue entgegengeschleudert.“<sup>52</sup> Im Zuge der durch *Dawn of the Dead* ausgelösten zweiten Phase des Splatterfilms festigte sich die Erwartung an eine hohe Menge Kunstblut im Genreverständnis des Publikums. Den Abschluss seiner frühen Zombiefilm-Trilogie bildete Romero im Jahre 1985 mit *Day of the Dead*. Was bereits in den ersten beiden Filmen zu erkennen war, wurde nun prominent in Szene gesetzt: Die Bedrohung der Zombies bildet die Rahmenhandlung für die zwischenmenschlichen Konflikte der eingeschlossenen Gruppe. Die größte Gefahr geht nicht von den Untoten selber aus, sondern von den Mitmenschen, die in dieser gesetzlosen Endzeitsituation all die Dinge ausleben können, welche zuvor von den Zwängen gesellschaftlicher Moralvorstellungen im Zaum gehalten wurden.<sup>53</sup> Eine Neuerung bezüglich der Darstellungsweise des Zombies ist der

---

<sup>48</sup> Vgl. VUCKOVIC: *Zombies! Die illustrierte Geschichte der Untoten*, 2012, S. 77.

<sup>49</sup> Vgl. NEUMANN: *Leichen im Keller, Untote auf der Straße. Das Echo sozialer Traumata im Zombiefilm*. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): *Untot - Zombie Film Theorie*, 2011, S. 75.

<sup>50</sup> Vgl. BISHOP, Kyle William: *American Zombie Gothic. The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010. S. 131.

<sup>51</sup> METELING, Arno: *Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*. Bielefeld: transcript Verlag, 2006. S. 140.

<sup>52</sup> SEEßLEN/JUNG: *Horror. Grundlagen des populären Films*. Marburg, 2006, S. 434.

<sup>53</sup> Vgl. MIHM: *Die Nacht der lebenden Toten*. In: VOSSSEN (Hrsg.): *Filmgenres Horrorfilm*, 2004, S. 180 – 181.

Paradigmenwechsel vom Antagonisten zu einer Art Sympathieträger: „Sind in den Zombie-Filmen die Monster im Allgemeinen eine gestaltlose bedrohliche Masse [...], so wird nun eine persönliche Entwicklung eines Einzelnen in einen Zombie verwandelten Menschen gezeigt.“<sup>54</sup> Dies ist vor allem dahingehend interessant, als dass das Motiv der Ununterscheidbarkeit zwischen Menschen und Zombies dadurch weiter verstärkt wird. In Erinnerung an den sozialkritischen Subtext dieser Filme erscheint es nicht verwunderlich, dass die Entwicklung des Zombies zum menschlichen Verhalten durch die Fähigkeit symbolisiert wird, eine Waffe bedienen zu können.

Im Windschatten von Romeros Erfolgsfilmen entstanden zahlreiche B-Filme, Genre-Variationen und Pseudo-Fortsetzungen wie die italienische Produktion *Zombi 2* (1979), ehe das Genre schließlich in den 90er Jahren in ein Siechtum verfiel, welches durch eine überschaubare Anzahl an Filmen mit Zombiethematik gekennzeichnet war. Gründe dafür sieht Frank Neumann in der Überflutung des Marktes einerseits, sowie dem wachsenden Zensurdruck andererseits.<sup>55</sup> Wichtig zu nennen ist an dieser Stelle Peter Jacksons Fun-Splatter *Braindead*, der laut Jung und Seeßlen das Ende des Zombie- und Splatterfilms hätte bedeuten müssen. Diese Aussage resultiert daher, dass der Film komische Elemente mit einer nahezu grotesk überspitzten Splatter-Ästhetik verbindet und so den grundlegenden Sinn der Gore-Effekte, nämlich Abscheu und Schrecken zu erzeugen, auflöst.<sup>56</sup> Bedenkt man dies, kann *Braindead* tatsächlich als eine Art Resümee und vorläufiger Endpunkt des Genres verstanden werden.

### 2.2.3 Der Virus-Zombie – die Zombie-Renaissance

Zur Jahrtausendwende kam es dann zu der sprachlich ironischen „Wiederauferstehung“ der Untoten im Filmbereich. Eine neue Art von Filmen trat auf, die sich in ihrer Konzeption von Handlung und Horrorelementen stark an vorläufigen Zombiefilmen orientieren, aber deren Monster ebenso wie die Voodoo-Zombies keine Untoten im eigentlichen Sinne darstellen. Viel eher sind sie von einem Virus oder einer künstlich hergestellten, biologischen Waffe infizierte Lebende, die durch die Infektion in tollwütige Monster verwandelt werden.<sup>57</sup> Diese Art von Film wird von Joachim Schätz „Krypto-

---

<sup>54</sup> SEEßLEN/JUNG: Horror. Grundlagen des populären Films, 2006, S. 447.

<sup>55</sup> Vgl. NEUMANN: Leichen im Keller, Untote auf der Straße. Das Echo sozialer Traumata im Zombiefilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 79 - 80.

<sup>56</sup> Vgl. SEEßLEN/JUNG: Horror. Grundlagen des populären Films, 2006, S. 697 - 699.

<sup>57</sup> Vgl. VUCKOVIC: Zombies! Die illustrierte Geschichte der Untoten, 2012, S. 116.

Zombiefilm“ genannt.<sup>58</sup> Bereits in George A. Romeros *The Crazies* aus dem Jahre 1973 finden sich Tendenzen des Virus-Zombies – ein biologischer Kampfstoff tötet die Menschen oder verwandelt sie in Psychopathen – jedoch war es die Computerspielverfilmung *Resident Evil* (2002), die die Entwicklung des Krypto-Zombiefilms populär machte. Der Film, bei dem Romero zunächst als Regisseur geplant aber aufgrund künstlerischer Differenzen ausgestiegen war, ist letztendlich viel eher ein Action-Thriller als ein Horrorfilm. Ungeachtet dessen und der Tatsache, dass er bei Kritikern und Horrorfans gleichermaßen durchfiel, machte er den Zombie einmal wieder einem (vorwiegend jugendlichen) Massenpublikum schmackhaft.<sup>59</sup> Das durch *Resident Evil* neu aufgeflamnte Interesse an der Thematik bereitete zwar den Weg zu modernen Ausprägungen des Krypto-Zombiefilms, ist jedoch streng genommen nicht gänzlich als solcher zu klassifizieren. So ist zwar eine Virusinfektion für die Verwandlung in einen Zombie verantwortlich, bewerkstelligt dies aber durch die Abtötung und sofortige Wiederbelebung des Zellgewebes. Der Wirt ist also faktisch gesehen für einen kurzen Zeitraum tatsächlich tot. Allerdings handelt es sich bei ihnen – und das ist einer der wichtigsten Unterschiede zum klassischen Hollywood-Zombie – nicht um apathisch umherwandelnde Wesen mit verwesendem Fleisch, sondern um rasend schnelle, hocheffiziente und übermenschlich starke Wirte und Überträger einer Epidemie. Ein Novum im Zombie-Genre.<sup>60</sup> Ähnlich verhält es sich mit Danny Boyles Endzeitvision *28 Days Later* (2002), in dem ein Mann vier Wochen nach dem Ausbreiten einer unheilbaren Virus-Erkrankung aus einem Koma erwacht und fortan versucht in dem von aggressiven Infizierten überlaufenen Großbritannien eine sichere Zuflucht zu finden. In diesem Fall sterben die Infizierten jedoch nicht, sondern mutieren noch in lebendigem Zustand zu rasenden Monstern. Diese Mutation setzt im Gegensatz zur Darstellung in Romeros Filmen bereits binnen weniger Sekunden nach der Infektion ein und kann sowohl durch einen Biss als auch durch den Austausch von Körperflüssigkeiten ausgelöst werden. Neben *Resident Evil* und *28 Days Later* war das Universal-Remake zu *Dawn of the Dead* einer der prominentesten Zombiefilme der frühen Nullerjahre. Dank der Populärmachung des Zombie-Genres bei einem jüngeren Publikum entschied sich das Studio, den Musikvideo-Regisseur Zack Snyder zu engagieren, um ebendiese MTV-gewöhnte Zielgruppe anzusprechen.<sup>61</sup> Die Zombies in dem Remake unterscheiden sich gänzlich von der Darstellung des Originals und orientieren sich eher an o.g. Charakteristika des Infizierten. Ein weiterer signifikanter Unterschied zwischen dieser

---

<sup>58</sup> Vgl. SCHÄTZ: Mit den Untoten Leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 49.

<sup>59</sup> Vgl. VUCKOVIC: Zombies! Die illustrierte Geschichte der Untoten, 2012, S. 113 - 115.

<sup>60</sup> Vgl. ebd. S. 116.

<sup>61</sup> Vgl. ebd. S. 119.

neuen Art des Zombiefilms und dem Zombie-Apokalypse-Film älterer Generationen ist die Tatsache, dass beispielsweise der Romero-Zombie ohne eindeutig bestimmbar Grund in die Welt der Lebenden zurückkehrt und eher einer Naturkatastrophe gleicht, der Virus-Zombie hingegen einer vom Menschen gemachten Krankheit oder Waffe entstammt.<sup>62</sup> So gibt Danny Boyle in seinem Prototypen des Krypto-Zombiefilms beispielsweise direkt in der ersten Szene eine Erklärung für die nachfolgende Apokalypse.

Auch in Sachen der Inszenierung unterscheiden sich die o.g. Filme deutlich vom klassischen Zombiefilm: Während letzterer eher in langen, ruhigen Einstellungen präsentiert wird, setzen erstere ihre Infizierten in hektischen, schnellen Bildern in Szene, wodurch das Gefühl einer adrenalingeladenen Action-Sequenz heraufbeschworen wird. Bei all den Unterschieden erkennt man allerdings auch, dass sich die Filme konzeptionell am Genre des Zombiefilms orientieren, was wichtig ist, um sie in den allgemeinen Kontext der Genregeschichte stellen zu können. Dies zeigt sich neben generellen Handlungselementen auch in etwaigen motivischen Überschneidungen. So greift beispielsweise *28 Days Later* das Motiv der Ununterscheidbarkeit zwischen Menschen und Zombies auf und erweitert es sogar noch um eben die Komponente, dass es sich bei der Ursache der Zombifizierung um ein menschengemachtes Virus handelt. Weiterhin entstammt auch das Bild des als „Haustier“ gehaltenen Infizierten dem Bildrepertoire von *Day of the Dead*. Auch ähneln sich einige dramaturgische Merkmale. So stellen in Danny Boyles Apokalypse-Szenario wie in *Day of the Dead* die Mitmenschen – vor allem in Form des Militärs – eine gleichwertige Bedrohung dar, wenn Soldaten beispielsweise beim Einsatz von Waffengewalt nicht mehr zwischen Gesunden und Infizierten unterscheiden. Eine ähnliche Tendenz lässt sich beispielsweise auch in *[Rec]* erkennen. Die Entwicklung um den Infizierten inkorporiert also Konzepte von Narration und Horrorelementen des klassischen Zombie-Genres, drückt diesem jedoch gleichzeitig einen neuen Stempel auf. Zu den genannten Horror-Thrillern mit ernstem Grundton lässt sich in den Zombiefilmen der Nullerjahre auch eine gegenläufige Tendenz erkennen: Komödienhafte Filme verbinden Zombie-Elemente mit schwarzem Humor, teils cleverer Satire und zeigen vereinzelt gar eine immer größere Koexistenz mit den Zombies, der in manchen Genrefilmen gar zur Hauptfigur und Sympathieträger avanciert.<sup>63</sup> Genre-Vertreter mit komödiantischem Einschlag wären *Shaun of the Dead* (2004), *Fido* (2006), *Wasting Away* (2007), *Død snø* oder *Zombieland* (beide 2009).

---

<sup>62</sup>Vgl. KRAUTKRÄMER: A Matter of Life and Death. Leben und Tod im Zombiefilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 30.

<sup>63</sup>Vgl. SCHÄTZ: Mit den Untoten Leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER(Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 59.

Um es in den Worten Jovanka Vuckovics zu sagen: „Auch heute hält die Zombie-Renaissance, die mit *Resident Evil* begann, an.“<sup>64</sup> Der sechste und gleichzeitig finale Teil der *Resident Evil*-Reihe ist für Januar 2017 angekündigt und anders als in den 90ern führt der Zombie kein Nischendasein mehr. Um auch eine jüngere Zielgruppe anzusprechen, veränderte man die Figur zu einer hollywood-freundlicheren Darstellungsform, wie sie beispielsweise in der romantischen Komödie *Warm Bodies* (2013) zu finden ist. Auch hier wird der Zombie zur Hauptfigur und somit zum Sympathieträger stilisiert. Jamie Russel beschreibt seine Darstellung in diesem Film folgendermaßen: „A monster that previously represented death, decay and putrescence had become a sex symbol teen pinup.“<sup>65</sup> Um eine weitere Tendenz des modernen Mainstream-Zombiefilms zusammenzufassen, lässt sich außerdem hervorragend die Aussage Frank Neumanns heranziehen: „Der individuelle, oft von emotionalen Widersprüchen verkomplizierte Kampf Mensch gegen wandelnde Leiche wird zunehmend ersetzt durch eine als befriedigend inszenierte Massenvernichtung.“<sup>66</sup> Am auffälligsten findet sich dieser Aspekt in dem hochbudgetierten Blockbuster *World War Z* (2013), durch den der Zombie – ursprünglich nicht gerade mit ausufernden „Box Office“-Einnahmen<sup>67</sup> assoziiert – einen neuen ökonomischen Aufstieg erlebte. Regisseur Marc Forster macht einen weiteren Schritt weg vom Horror-Genre in Richtung Actionthriller und bietet eine visuelle Zerstörungssorgie, die einem Roland Emmerich Konkurrenz macht. Eine Fortsetzung der spektakulären Materialschlacht ist für das Jahr 2017 angekündigt.

### 2.3 Die Genrefrage

Im Hinblick auf die in Kapitel 5 folgende Analyse ist nicht nur ein Überblick über die historische Entwicklung des Horror- bzw. Zombie-Genres relevant. Eine fundierte Untersuchung setzt außerdem eine Definition voraus, mit der sich der Korpus an Filmen dieses Genres subsumieren lässt, sodass beispielsweise ein Vergleich mit anderen Genres möglich oder eine etwaige Hybridität mit ebendiesen zu erkennen ist. Dabei sei darauf hingewiesen, dass sich die folgende Definition an verbreiteten Paradigmen und Grundlagen der Genretheorie orientiert, die sich im Sinne des Untersuchungsgegen-

---

<sup>64</sup> VUCKOVIC: *Zombies! Die illustrierte Geschichte der Untoten*, 2012, S. 128.

<sup>65</sup> RUSSEL: *Book of the dead – The complete history of zombie cinema*, 2014, S. 209.

<sup>66</sup> NEUMANN: *Leichen im Keller, Untote auf der Straße. Das Echo sozialer Traumata im Zombiefilm*. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): *Untot - Zombie Film Theorie*, 2011, S. 82 - 83.

<sup>67</sup> Von engl. box office = Theaterkasse. Im übertragenen Sinne meint Box Office die Einnahmen, die ein Film während seiner Spielzeit erwirtschaftet.

stands als sinnvoll erwiesen haben, aber keinen Anspruch auf allgemeine und absolute Gültigkeit erhebt.

Der Begriff „Genre“ entstammt dem Französischen und lässt sich mit „Art“ oder „Gattung“ übersetzen. Seit der frühen Filmgeschichte ist es üblich, Filme zu kategorisieren, was sowohl für den Bereich der Produktion als auch der Rezeption essenziell ist.<sup>68</sup> So werden auf Seiten der Produktion Studios, Filmemacher und Schauspieler mit bestimmten Arten von Filmen assoziiert – sie bekommen ein Genreimage –, während auf Konsumerseiten ein Genrebewusstsein hergestellt wird. Rezipienten haben bestimmte Vorlieben und wollen Filme sehen, von denen sie wissen, dass sie diese Vorlieben aufweisen.<sup>69</sup> Unter Filmgenres versteht man in der Genretheorie also eine Gruppe von Filmen, die ein standardisiertes, sich wiederholendes (und dadurch wiedererkennbares) Set an ikonografischen und narrativen Merkmalen oder Motiven gemein haben. Laut Knut Hickethier haben zusätzlich dazu auch emotionale und affektive Wirkungsweisen Einfluss auf die Kategorisierung.<sup>70</sup>

„Horror is not one genre, but several.“<sup>71</sup> Diese Aussage von Brigit Cherry impliziert bereits die enorme Komplexität, die mit dem Horror-Genre einhergeht. Aufgrund der Vielzahl an Abzweigungen und Sprösslingen, wie sie eingangs beschrieben wurden, wurde die Definitionsfrage immer weiter ausgeweitet. Ein stilistischer, beziehungsweise ästhetischer Ansatz definiert den Horrorfilm über seine Thematik, Stilistik und Motivik. Dabei stellen viele Definitionsversuche die Motive des „Halbwesens“ und „Phantastischen“ in den Mittelpunkt, so erklären etwa Georg Seeßlen und Claudius Weil in ihrem Werk *Kino des Phantastischen*: „Als den zentralen Mythos des Horror-Genres erachten wir den Mythos vom Halbwesen [...]. Dieser Mythos realisiert sich in einem Klima des Phantastischen, das durch Bedrohlichkeit und die Unerklärbarkeit der Erscheinungen charakterisiert ist.“<sup>72</sup> Dieser Definitionsversuch vermag es nicht, eine allgemeine Konturierung vorzunehmen, verweist jedoch auf ein wesentliches Kriterium, nämlich eine Narration, die durch übernatürliche Komponenten gekennzeichnet ist. Und tatsächlich können manche Genres relativ einfach durch bestimmte narrative und stilistische Konventionen oder ihre Ikonografie beschrieben werden. So scheint der Western bei-

---

<sup>68</sup> Vgl. SHELTON, Catherine: Unheimliche Inskriptionen. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 109.

<sup>69</sup> Vgl. CHERRY: Horror, 2009, S. 9.

<sup>70</sup> Vgl. HICKETHIER, Knut: Genretheorie und Genreanalyse. In: FELIX, Jürgen (Hrsg.): Moderne Film Theorie. Mainz: Bender Verlag, 2002, 62 – 63.

<sup>71</sup> CHERRY: Horror, 2009, S. 3.

<sup>72</sup> SEEßLEN, Georg/WEIL, Claudius: Kino des Phantastischen - Geschichte und Mythologie des Horror-Films. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch, 1980. S. 9.

spielsweise durch ein klares Setting (sowohl landschaftlich als auch historisch), bestimmte Charaktere, Kostüme und häufig auftretende Themen erkennbar zu sein.<sup>73</sup> Dies wird dem gesamten Umfang des Horror-Genres jedoch nicht gerecht, da beispielsweise auch der Science-Fiction-Film oder Fantasyfilm auf phantastische Elemente setzt. Betrachtet man außerdem die Entwicklung des Horrorfilms, so wird deutlich, dass Monster, Geister und andere Verkörperungen des Surrealen im Laufe der Geschichte von realistischen Schrecken und dem Menschen als des Menschen größter Feind abgelöst wurden. Eine generelle Eingrenzung des Genres allein durch stilistische Merkmale, narrative Strukturen und Motive ist somit unvorteilhaft, da besagte Charakteristika stetig verändert und neu definiert wurden. Der Grund für die Veränderung lässt sich in der Rezeptionsebene des Horror-Genres finden: „In einem weiten, wirkästhetischen Verständnis meint Horrorfilm alles, was im Kino und auf dem Bildschirm beim Zuschauer gezielt Angst, Panik, Schrecken, Gruseln, Schauer, Ekel, Abscheu hervorrufen soll – negative Gefühle in all ihren Schattierungen.“<sup>74</sup> Schlüsselwort dieser Definition ist „alles“. Ursula Vossen stellt die emotionalen Reaktionen des Publikums in den Vordergrund und stellt keine Unterscheidung an, ob sie durch phantastische Erzählungen ausgelöst wurden oder durch wirklichkeitsnahe Geschichten. Nicht das „wie“ ist entscheidend, sondern das „was“. Dieser Auffassung ist auch Brigid Cherry: Die narrativen und stilistischen Mittel unterstehen der Sinnstiftung und gerade die im Genrekino typische Wiederholung und Standardisierung hat zur Folge, dass sich das Publikum mit der Zeit an gängige Mechanismen gewöhnt. Aus diesem Grund müssen sie konstant weiterentwickelt und neu definiert werden, um die erwünschte Wirkungsweise beibehalten zu können.<sup>75</sup> Daraus lässt sich Schlussfolgern, dass das Genre dynamisch bleiben muss, um die Genreerwartungen kontinuierlich erfüllen zu können. Der Zugang zu einem Definitionsansatz des Horror-Genres liegt also weniger in den stilistischen Mitteln, den narrativen Konventionen oder ästhetischen Charakteristika, da sich diese im Sinne einer konstanten Aufrechterhaltung der erwünschten emotionalen Reaktionen stetig verändern. Viel eher erweist sich ebendiese Wirkungsweise auf den Zuschauer als funktionales Definitionsmerkmal, da sie, anders als jedes stilistische Merkmal, Tropus oder Konvention, konstant ist. Die Wenigsten werden jemals erwarten während eines Horrorfilms in einen Lachanfall auszubrechen: „One factor involved in defining the genre should perhaps be the way the films work on their audiences to create particular emotional responses. Thus, any film that shocked, scared, frightened, terrified,

---

<sup>73</sup> Vgl. BAZIN, André: Der Western oder: Das amerikanische Kino par excellence. In: FISCHER, Robert (Hrsg.): Was ist Film?. Berlin: Alexander Verlag, 2015. S. 256 - 266

<sup>74</sup> VOSSSEN: Einleitung. In: VOSSSEN (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm, 2004, S. 10.

<sup>75</sup> Vgl. CHERRY: Horror, 2009, S. 4.

horrified, sickened, or disgusted or wich made the viewer shiver get the goosebumps, shudder, tremble, jump, gasp or scream in fear could be classified as horror.“<sup>76</sup>

Im Hinblick auf die Analyse der Serie *The Walking Dead* soll auch das Subgenre des Zombiefilms einmal näher in seinen spezifischen Genrecharakteristika beleuchtet werden. Einige wurden bereits im Verlauf der Kapitel 2.1 und 2.3 beschrieben und eine Wiederholung wäre redundant, jedoch sollen im Folgenden typische Topoi dezidiert beschrieben und auf weitere eingegangen werden, deren Kenntnis evtl. in der späteren Analyse von Bedeutung ist.

Selbst im Laufe seiner Renaissance sind die narrativen Grundzüge der bekanntesten Abzweigung des Zombiefilms, nämlich des Zombie-Apokalypse-Films, größtenteils beibehalten worden. Während Seeßlen den Terminus „Zombie-Apokalypse-Film“<sup>77</sup> wählt, schlägt Joachim Schätz mit „Zombie-Invasionsfilm“<sup>78</sup> eine weitere Begrifflichkeit vor, beschreibt damit aber den gleichen Korpus an Filmen mit ähnlichen Merkmalen. Diese fasst Georg Seeßlen wie folgt zusammen: „Die Basis der Erzählungen in diesen [Filmen] ist sehr einfach: Die Welt »gehört« den Untoten, die Zivilisation ist untergegangen, und mit ihr kollabieren auch die sozialen Ordnungen, die Werte, die Beziehungen. Kleine Gruppen durchstreifen das Land, meist haben sie untereinander noch heftige Konflikte auszutragen, auf der Suche nach einem sicheren Ort, auf der Suche nach anderen Überlebenden, auf der Suche nach, nun ja, Heimat.“<sup>79</sup> Diese Aussage erscheint äußerst zutreffend, ziehen sich doch einige der erwähnten narrativen Grundmuster auch durch moderne Vertreter des Genres. Wichtig hinzuzufügen ist, dass die nationale bzw. globale Apokalypse und der Zusammenbruch des Systems entweder bereits stattgefunden haben oder sich wie beispielsweise in *Night of the Living Dead* gerade in ihren Anfängen befinden. Auch die Grundzüge der Splatter-Ästhetik sind wie in Kapitel 2.3 erwähnt spätestens seit Tom Savinis Special-Effects-Arbeit in *Dawn of the Dead* fester Bestandteil des Genres. Die Abkehr von der Normalität, die durch die apokalyptischen Zustände ausgedrückt wird, ist typisch für das Horror-Genre generell aber die nihilistische Erkenntnis, dass die Welt verloren ist und es offensichtlich keinen Gott gibt<sup>80</sup> ist im Subgenre des Zombiefilms so präsent, dass sich

---

<sup>76</sup> CHERRY: Horror, 2009, S. 16.

<sup>77</sup> SEEßLEN, Georg: The Walking Dead - Zombies übernehmen die Welt. in: Die Zeit. 2011, 39/2011. URL: <http://www.zeit.de/2011/39/D-DVD-The-Walking-Dead>. Stand 28.12.2016.

<sup>78</sup> SCHÄTZ: Mit den Untoten Leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 45.

<sup>79</sup> SEEßLEN: The Walking Dead - Zombies übernehmen die Welt. URL: <http://www.zeit.de/2011/39/D-DVD-The-Walking-Dead>. Stand am 28.12.2016.

<sup>80</sup> Vgl. PENNER/SCHNEIDER: Die Lebenden Toten. In: DUNCAN (Hrsg.): Horror Cinema, 2012, S. 109.

die Menschen sogar dazu genötigt fühlen, ihre Botschaften für die Öffentlichkeit lesbar an mal mehr und mal weniger zugängliche Wände zu schreiben (vgl. Abbildung 1). Ein weiteres ikonografisches Bild ist das Verbarrikadieren von Schutzräumen.



Abbildung 1: Botschaften an Wänden in „28 Days Later“<sup>81</sup>



Abbildung 2: Ben verbarrikadiert Fenster und Türen<sup>82</sup>

Bezüglich der Zombies selber ist, neben ihren bereits erwähnten genreimmanenten Eigenschaften, auch ihr Erscheinungsmodus für das Genre äußerst repräsentativ. Als Individuum ist der Zombie relativ ungefährlich und vorhersehbar, findet jedoch eine Kulmination von einem Haufen zielloser Einzelner zu einer gerichteten Masse statt, bildet sie eine absolut destruktive und mit üblichen Mitteln unbesiegbare Übermacht. Diese Zusammenrottung, in Genrekreisen des Öfteren „Horde“ genannt, ist fixer Bestandteil des Bildrepertoires des Zombies-Invasionsfilms. Weitere ikonografische Bilder sind die Darstellung des Kollektivkörpers, wie er an Wände und Fenster schlägt, Barrikaden überläuft oder einen Körper auseinanderreißt.<sup>83</sup>



Abbildung 3: Zombie-Horde aus „Day of the Dead“<sup>84</sup>



Abbildung 4: Zombies vor Fensterscheibe<sup>85</sup>



Abbildung 5: Kollektives „Auflösen“ eines Körpers<sup>86</sup>

Die Gemeinschaft im Zombie-Invasionsfilm bzw. Zombie-Apokalypse-Film ist in der Regel eine Zufallsgemeinschaft zusammengewürfelter Individuen und kleineren Untergruppen (familiär, freundschaftlich oder militärisch), die zunächst die Notwendigkeit des

<sup>81</sup> BOYLE, Danny: 28 Days Later. 2002. DVD. 00:13:57.

<sup>82</sup> ROMERO, George A.: Night of the Living Dead. 1968. DVD. 00:23:51.

<sup>83</sup> Vgl. SCHÄTZ: Mit den Untoten Leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 46 - 50.

<sup>84</sup> ROMERO, George A.: Day of the Dead. 1985. DVD. 00:05:33.

<sup>85</sup> ROMERO, George A.: Dawn of the Dead. 1978. DVD. 00:43:11.

<sup>86</sup> ROMERO, George A.: Day of the Dead. 1985. DVD. 01:34:44.

gemeinsamen, zielorientierten Handelns aus überlebenstechnischen Gründen verbindet. Sie zieht sich in einen Zufluchtsort zurück, wo typischerweise der Prozess der Aufgabenverteilung je nach Profession oder Talent der Gruppenmitglieder beginnt. Das Terrain wird gesäubert, gesichert, hergerichtet, bewacht und Vorratsbesorgungen werden getätigt. Genretypische Rückzugsorte sind beispielsweise eine Farm, ein Wohnhaus, ein Wissenschaftszentrum, eine Shopping Mall oder eine Lagerhalle. Spätestens seit *Dawn of the Dead* ist eines der dramaturgisch ergiebigsten Topoi innerhalb der Gruppendynamik die Aufgabe der Beseitigung infizierter Gruppenmitglieder. Während man in besagtem Film die dem Tode geweihte Figur über einen längeren Zeitraum des Sterbens begleiten kann bevor man ihr eine Kugel durch das Gehirn jagt, sorgt z.B. in *28 Days Later* eine verkürzte Inkubationszeit für ein Wegfallen dieser Art von Abschied – der Infizierte muss binnen weniger Sekunden unschädlich gemacht werden. Gleichsam als Beispiel des Erfolgs unkonventioneller Problemlösungsmethoden und als Gemeinschaft verschiedener Interessensverbände inszeniert, ist die Gruppe auch Hauptaustragungsort für Konflikte der Charaktere. Seit *Night of the Living Dead*, in dem man vor der Frage steht, ob man das Haus verbarrikadieren oder sich doch lieber im Keller verstecken soll, äußern sich Konflikte hauptsächlich durch die Frage, wie man bestimmte Entscheidungen zu treffen hat. Gegenüber Außenstehenden verhält sich die Gruppe oft feindselig, einerseits aus vermeintlich egoistischen Gründen der Selbsterhaltung in bester „Jeder kämpft für sich selbst“-Manier, andererseits aus Gründen der Sicherheit, da man sozialanarchische Tendenzen bei anderen vermutet und man die eigene Gruppe vor etwaiger Gewalteinwirkung schützen will.<sup>87</sup> Darin äußert sich auch eine typische Motivik des Zombie-Genres: „They're us“ heißt es in einem prominenten Monolog in Romeros DAWN OF THE DEAD, und seither ist das Behaupten 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.“<sup>88</sup> Bedenkt man den in Kapitel 2.2 erwähnten allegorischen Einsatz der Figur des Zombies als Sinnbild für Gier und Kapitalismus, so liegt die Interpretation nahe, dass Analogien zwischen Menschen und Zombies generell zu zentralen Topoi des Zombie-Genres gehören.

---

<sup>87</sup> Vgl. SCHÄTZ: Mit den Untoten Leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 50 – 63.

<sup>88</sup> Ebd. S. 54 - 55.

## 2.4 Der Zombie in der Popkultur

Mag es gegen Ende der 90er so ausgesehen haben als hätte der Zombie seine Halbwertszeit überschritten, so ist der darauffolgende Siegeszug der Figur umso erstaunlicher. Diese Meinung vertreten auch bedeutende Filmkritiker und Journalisten, wie Georg Seeßlen und Markus Metz: „[Seit *Night of the Living Dead*] sind Zombie-Filme, -Songs, -Bücher und -Comics aus der Popkultur nicht mehr wegzudenken.“<sup>89</sup> Ob in Musikvideos wie zu *Scream!* der Punkband *The Misfits* oder Michael Jacksons *Thriller* (1983), in dem der Musiker mit den Untoten durch die Straßen tanzt und welches Frank Neumann als endgültigen Einzug des Zombies in die Mainstream-Popkultur sieht,<sup>90</sup> in Videospiele wie *Resident Evil* (1996) und *Wolfenstein 3D* (1992) oder in selbstreflexiven Zeichentrickserien wie *The Simpsons* (seit 1989), *Family Guy* (seit 1999) und *South Park* (seit 1997) – der Zombie erobert stetig neue Bereiche der popkulturellen Medienwelt.

Gleichwohl ist sein Einfluss nicht auf den Bildschirm begrenzt: Neben weiteren medialen Sparten wie Büchern, Comics, Musik und dem Internet hält die wandelnde Leiche auch Einzug in alltägliche Konsumprodukte. Es existieren LEGO-Zombie-Figuren, Zombie-Puppen, Zombie-Brettspiele, Zombie-Bekleidungsartikel und zahlreiche weitere Merchandising-Produkte inspiriert durch den populären Untoten. „Zombie-Walks“, in denen Menschen als Zombies verkleidet Geld für eine gute Sache sammeln, sind ein neuer Trend unter Spendensammlern. Und das auch in Deutschland. 2015 fand ein solcher „Walk“ im Rahmen der „Role Play Convention“ in Köln statt.<sup>91</sup>

Innerhalb der Zombie-Literatur sollte der Einfluss des ehemaligen Gag-Schreibers für *Saturday Night Live* Mel Brooks nicht unerwähnt bleiben. Sein im Sachbuchstil geschriebenes Werk *The Zombie Survival Guide* schlug im Jahre 2003 große Wellen und schaffte es auf die Bestsellerliste der „New York Times“. Der Erfolg des Buches beeinflusste die neu aufkommende Zombiefilm-Renaissance der Nullerjahre dahingehend, dass er den Platz der Filmfigur im kulturellen Interesse der Gesellschaft festigte. Weiterhin beliebt sind Neuinterpretationen und Transferierungen. So war Seth Grahames

---

<sup>89</sup> METZ, Markus/SEEßLEN, Georg: Zombies! Dekonstruktion eines Mythos. URL: [http://www.deutschlandfunk.de/popkultur-zombies-dekonstruktion-eines-mythos.866.de.html?dram:article\\_id=290208](http://www.deutschlandfunk.de/popkultur-zombies-dekonstruktion-eines-mythos.866.de.html?dram:article_id=290208). Stand 06.12.2016.

<sup>90</sup> Vgl. NEUMANN: Leichen im Keller, Untote auf der Straße. Das Echo sozialer Traumata im Zombiefilm. In: FÜRST/KRAUTKRÄMER/WIEMER (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie, 2011, S. 65.

<sup>91</sup> Vgl. o.V. Zombiewalk Köln 2015. URL: <http://www.koeln.de/bilder/kategorie/events/galerie/zombiewalk-koeln-2015/>. Stand 06.12.2016.

Versuch den Klassiker *Pride and Prejudice* an den Zeitgeist der späten Nullerjahre anzupassen ein deutlicher Beweis für die Popularität der Figur, denn er tat nicht viel mehr als den bereits existierenden Roman um Einschübe über Untote zu ergänzen.<sup>92</sup> Im Zuge dessen soll selbstverständlich auch die Comicbuch-Reihe *The Walking Dead* nicht unerwähnt bleiben, welche mit ihrer Veröffentlichung im Jahr 2003 zu den Vorreitern der neuen Zombie-Welle gezählt werden kann und in Kapitel 4 elaboriert wird.

Im Jahr 2011 hatte der Zombie als Marke einen wirtschaftlichen Wert von geschätzten 5,74 Milliarden US-Dollar<sup>93</sup> und das noch bevor 2013 mit *World War Z* der bis heute finanziell erfolgreichste Zombiefilm in die Kinos kam. Für Freunde der Ironie dürfte dieser Umstand äußerst amüsant sein. Immerhin operiert nun genau die Filmfigur im Sinne einer hohen Profitabilität an den Kinokassen, die in ihren Ursprüngen als Allegorie auf den Kapitalismus und Kritik am Konsumverhalten des Menschen gedacht war. *World War Z*, die 200 Millionen Dollar teure Adaption von Mel Brooks' zweitem Buch, erhöhte den wirtschaftlichen Wert und die Popularität der Figur ein weiteres Mal. Der Zombie, so schreibt beispielsweise die Filmkritikerin Ann Billson, wurde zu einem Maskottchen, einem Fernsehstar, zum Thema eines Sommer-Blockbusters (*World War Z*) und lockte schon 2009 mit *Zombieland* Zuschauer vor die Leinwand, die sich in den 80ern niemals hätten träumen lassen einen Horrorfilm zu sehen.<sup>94</sup> Zombies wurden mit der Zeit zu einer Milliardenindustrie. „These days I see grandmothers buying zombie books for their grandkids at big chain bookstores“<sup>95</sup>, sagt Regisseur Frank Darabont, der als Schöpfer der Show *The Walking Dead* maßgeblichen Einfluss auf den Einzug des Zombies in das Medium „Fernsehen“ hatte. Durch die immer weiter ansteigende Popularität und Profitabilität des Zombies ist es wahrscheinlich, dass Hollywood den Trend auch in Zukunft weiterhin ausschöpfen wird, bis der Boom vollständig vorbei ist. Wann dies sein wird ist nicht abzusehen, klar ist jedoch, dass man sich, wenn es soweit ist, retrospektiv an diese Zeit erinnern wird: „The zombie boom will be a reminder of the frightening uncertainties of this decade.“<sup>96</sup>

---

<sup>92</sup> Vgl. VUCKOVIC: *Zombies! Die illustrierte Geschichte der Untoten*, 2012, S. 138 - 139.

<sup>93</sup> RUSSEL: *Book of the dead – The complete history of zombie cinema*, 2014, S. 210.

<sup>94</sup> Vgl. BILLSON, Anne: *World War Z: the great zombie sell-out*. URL:

<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/10110866/World-War-Z-the-great-zombie-sell-out.html>. Stand 25.12.2016.

<sup>95</sup> RUDITIS: *The walking dead chronicles. The official companion book*, 2011, S. 6.

<sup>96</sup> RUSSEL: *Book of the dead – The complete history of zombie cinema*, 2014, S. 206.

### 3 Postmodernes Erzählen

Im Rahmen der Untersuchung der Serie *The Walking Dead* auf ihren Grad an Postmodernität ist es unerlässlich den Terminus „Postmodernismus“ näher zu betrachten. Weiterhin gilt es hinreichende Paradigmen zu etablieren, die als Werkzeuge der Analyse fungieren sollen. Neben dem Begriff „Postmodernismus“ existiert seit kurzer Zeit auch im deutschen Sprachraum auch jener der „Postklassik“. Die Unterscheidung der Begrifflichkeiten ist im wissenschaftlichen Diskurs nicht immer eindeutig.<sup>97</sup> Aus Gründen der Übersichtlichkeit beschränkt sich diese Arbeit auf Ersteren.

#### 3.1 Die Postmoderne im Kino – Ein Überblick

Im Kino der frühen 80er wurden Kritiker und Publikum mit einer neuen Art von Film konfrontiert. Stellvertreter dieser Strömung trugen die Namen Besson, Almodóvar, Lynch oder Greenaway. Ihre Filme rekapitulierten tradierte Seherfahrungen, spielten mit Erwartungshaltungen der Zuschauer, brachen hemmungslos Traditionen und Konventionen des klassischen Erzählkinos, zelebrierten exzessive Gewaltdarstellung und machten keinen Hehl aus ihren filmischen Reizen sowie ihrer eigenen Künstlichkeit.<sup>98</sup> In den 90ern setzte sich der Trend fort. Filme mit ähnlichen Tendenzen erzielten beachtliche Erfolge und verhalfen der ungewöhnlichen Filmströmung zu einem Popularitätsschub. Beispiele dieser Zeit sind Filme wie Quentin Tarantinos *Pulp Fiction* (1994), den Knut Hickethier als einen Prototypen des postmodernen Films ansieht<sup>99</sup>, und Danny Boyles *Trainspotting* (1996) – beide lockten ungeahnte Zuschauermengen in die Kinosäle. Trotz des beachtlichen Erfolgs dieses neuen Stils blieb man ihm lange einen Namen schuldig. So schrieb 1994 die Zeitschrift *film-dienst*, „selten hat ein Filmstil, für den es bislang nicht einmal einen Namen gibt, eine derartige Schule begründet [und] eine solche Flut von Nachahmern ausgelöst.“<sup>100</sup> Seine Protagonisten vermochte man jedoch zu benennen. Neben Quentin Tarantino, mit Filmen wie eben *Pulp Fiction*, *Reservoir Dogs* (1992) oder auch seinen Drehbucharbeiten *True Romance* und *Natural Born Killers* und Danny Boyle mit *Trainspotting* zählten ebenfalls die Filmemacher Joel

---

<sup>97</sup> Vgl. EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 32 - 35.

<sup>98</sup> Vgl. EDER: Einleitung. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 2 - 3.

<sup>99</sup> Vgl. HICKETHIER, Knut: Filmanalyse: PULP FICTION. In: FELIX, Jürgen (Hrsg.): Moderne Film Theorie. Mainz: Bender Verlag, 2002. S. 97.

<sup>100</sup> EDER: Einleitung. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 2 - 3.

und Ethan Coen mit ihren Werken *Barton Fink* (1991) und *The Hudsucker Proxy* (1994) oder Tony Scott und Oliver Stone mit ihren jeweiligen Verfilmungen von Tarantinos Drehbüchern (1993 und 1994) zu einflussreichen Vertretern dieser Entwicklung.<sup>101</sup> Der Ursprung ihrer Betitelung als „Postmodernismus“ gilt als nicht gänzlich geklärt. In seinem Aufsatz *Die Postmoderne im Kino* skizziert der Medienwissenschaftler Prof. Dr. Jens Eder eine hypothetische Begriffsgeschichte: Ihr zufolge wurden Filmkritiker in den 80er Jahren mit Filmen von Carax oder Lynch konfrontiert, die so sonderbar und neu erschienen, dass sie sich jeglicher bis dato gebräuchlichen Beschreibung entsagten. Während sie ihre Artikel schrieben und die Art von Film irgendwie benennen mussten, fiel ihnen auf, dass das Gesehene zu einem bestimmten Grad den postmodernen Tendenzen innerhalb von Literatur und Architektur glich. Sie griffen diesen Terminus auf und fortan war in filmwissenschaftlichen Diskursen vom „postmodernen Film“ die Rede – ein Begriff, der sich bis heute gehalten hat.<sup>102</sup>

### 3.2 Charakteristika des postmodernen Films

In der Filmwissenschaft herrscht also kein allgemeingültiger Konsens über die Begrifflichkeit „postmoderner Film“. Während beispielsweise Strömungen wie die Nouvelle Vague, der italienische Neorealismus oder auch die Dogma 95-Bewegung klare Manifeste aufweisen, fehlen diese beim Postmodernismus, wodurch der Begriff diffus bleibt.<sup>103</sup> Nichtsdestotrotz hat er sich im Filmdiskurs etabliert. Beim Versuch, eine neue Entwicklung der Filmästhetik zu beschreiben, wird immer wieder auf den Terminus zurückgegriffen, und durch seine vage Konturierung ist es schwierig, eine Gegenargumentation anzustellen: „Ohne auf Widerspruch zu stoßen, können Filme aus ganz verschiedenen Gründen als „postmodern“ bezeichnet werden: wegen ihres expressiven Designs, ihrer popkulturellen Zitate, ihres gesellschaftlichen Kontextes, ihrer Thematik, Atmosphäre oder Erzählweise.“<sup>104</sup> In seinem Aufsatz *Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre* vertritt Jens Eder die These, dass die Postmoderne im Kino immer wieder durch gemeinsame ästhetische Tendenzen charakterisiert wird. Anhand dieser skizziert Eder vier Merkmalskomplexe, die er als Kennzeichen postmoderner Ästhetik innerhalb der Filmlandschaft der 90er Jahre sieht (diese Zeit

---

<sup>101</sup> Vgl. KOTHENSCHULTE, Daniel: Reality TV Bites: Quentin Tarantino und seine Schule – eine neue Strömung im Hollywood-Kino. In: film-dienst. 25. Oktober 1994, 47, S. 4 - 7.

<sup>102</sup> Vgl. EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 48.

<sup>103</sup> Vgl. ebd. S. 9.

<sup>104</sup> Ebd. S. 10.

brachte eine Vielzahl von Prototypen der Postmoderne hervor). Durch ihre spezifische Ausprägung, Kombination und Vernetzung geben sie Aufschluss über den Grad an Postmodernität eines Films und grenzen ihn von anderen Formen des Erzählens ab. Das Merkmalsquartett unterscheidet die Paradigmen „Intertextualität“, „Spektakularität und Ästhetisierung“, „Selbstreferentialität“ und „Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren“.<sup>105</sup>

Diese Merkmalsbereiche sind nach ihrer spezifischen Bedeutung für den Grad an Postmodernität angeordnet.<sup>106</sup> Dementsprechend ist das Vorkommen von Intertextualität innerhalb eines filmischen Machwerks bei dessen Zuordnung zur Gattung „postmodern“ wichtiger als die Spektakularität, welche wiederum relevanter ist als die Selbstreferentialität usw. Gleichwohl können weitere Charakteristika hinzukommen, die mit den ästhetischen Merkmalen zusammenhängen (Beispielsweise bestimmte thematische Tendenzen) und das Aufweisen eines einzelnen Kriteriums ist kein hinreichender Beweis für den postmodernen Film. Ebenso wenig stellt das Fehlen eines der Merkmale ein Ausschlusskriterium dar. Es verbleibt ein weiter Spielraum an Möglichkeiten der Schwerpunktsetzung und Interpretation. „Postmoderne Filme sind letztlich eher durch ein Netz von ‚Familienähnlichkeiten‘ [...] verbunden als dass sie eine homogene Einheit bilden.“<sup>107</sup> Aus diesem Grund macht es Sinn Prototypen des postmodernen Films als Vergleichswerte heranzuziehen, wenn es darum geht, ein Machwerk auf diese „Familienähnlichkeiten“ zu untersuchen. Es gilt außerdem zu betonen, dass die Merkmalskomplexe nicht abgrenzend voneinander zu verstehen sind. Tatsächlich stehen sie in Synergie zueinander: „Die Merkmale bilden ein Geflecht, das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile.“<sup>108</sup> Eder's Definitionsversuch orientiert sich an Filmen, die im weitläufigen Konsens als Prototypen des postmodernen Films gelten, weshalb es sinnvoll erscheint ihn im Sinne der Forschungsfrage zu berücksichtigen. Auch schreibt Eder, dass zwar konkrete Filme von der genannten Beschreibung abweichen können, „ein Film [...] aber umso ‚postmoderner‘ [ist], je deutlicher er die beschriebenen Merkmale aufweist.“<sup>109</sup> Für die Forschungsfrage bietet dies eine greifbare Untersuchungsgrundlage. Aus diesem Grund wird das Merkmalsquartett im Folgenden näher beleuchtet. Auch soll dabei herausgestellt werden, warum Eder in diesem Zusammenhang von einem „Geflecht“ spricht und wie sich die Synergie zwischen den

---

<sup>105</sup> Vgl. EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 11 – 12.

<sup>106</sup> Vgl. Ebd.

<sup>107</sup> Ebd. S. 12.

<sup>108</sup> Ebd. S. 11.

<sup>109</sup> Ebd.

Merkmale äußert. Zwar orientieren sich die folgenden Kapitel formal an der Unterscheidung Eders, jedoch sollen die Theorien mit anderen Quellen der Fachliteratur verglichen und um etwaige Erkenntnisse angereichert werden, um eine fundierte Diversität zu erreichen.

### 3.2.1 Intertextualität

„Wenn man nur *ein* zentrales Merkmal nennen dürfte, wäre es wahrscheinlich dies.“<sup>110</sup> So betont Jens Eder die Wichtigkeit der Intertextualität für das postmoderne Erzählen. Dies scheint nicht verwunderlich, wird doch bei der Beschreibung des postmodernen Films immer wieder auf eine selbstreferentielle, intertextuelle Form des Erzählens verwiesen, auf ein Kino ironisierender Zitate, auf ein Spiel mit Verweisen und Versatzstücken aus medialen Erzählformen jeder Art.<sup>111</sup> So entwickelt sich die Bezugnahme auf bekannte erzählerische Traditionen, Zeichen, Bilder und popkulturelle Wissensbestände zu einem zentralen Charakteristikum. Dabei ist sowohl von Bedeutung *was* zitiert wird als auch *wie* zitiert wird.<sup>112</sup>

#### Das „Was“

Fernsehen, Video, Computerspiele, Internet, Musik, Literatur – das immer größer werdende Angebot an Medienprodukten und der dadurch steigende popkulturelle Wissensbestand der Rezipienten sorgt für ein weitläufiges Repertoire, auf das der postmoderne Film zurückgreifen kann. Im Gegensatz zu anderen Formen des Films, bei denen eher auf eine homogene Selektion der Bezüge geachtet wird, werden ganz bewusst Elemente kombiniert, die augenscheinlich nicht zusammenpassen, und dadurch neue Sinnstiftungskonzepte erschaffen. So schreibt beispielsweise Daniel Kothenschulte über *Wild at Heart*: „Dieser Film hatte in postmoderner Zitierfreude Versatzstücke der Popularkultur [sic] kompiliert und kontrapunktisch gegeneinander montiert.“<sup>113</sup> Zwar bedient sich der postmoderne Film auch an Bestandteilen der bildungsbürgerlichen Hochkultur (Klassische Musik, Opern, Bildende Künste), vorwie-

---

<sup>110</sup> EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 11.

<sup>111</sup> Vgl. FELIX, Jürgen: Postmoderne Permutationen. Vorschläge zu einer „erweiterten“ Filmgeschichte. In: Medienwissenschaft: Rezensionen/Reviews. April 1996, 4/96, S. 401 – 403.

<sup>112</sup> Vgl. EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 12 – 13.

<sup>113</sup> KOTHENSCHULTE: Reality TV Bites: Quentin Tarantino und seine Schule – eine neue Strömung im Hollywood-Kino. In: film-dienst, 1994, S. 6.

gend stammen die Versatzstücke jedoch aus dem Kanon jener popkulturellen Bereiche, die eine geringe Wertschätzung genießen. Dazu gehören beispielsweise B-Movies verschiedener Genres (Horrorfilm, Kampfsportfilm etc.), Trivalliteratur („Pulp Fiction“), Computerspiele, Werbung und Musikvideos. Durch diese heterogene Mischung von Versatzstücken führt der postmoderne Film diverse soziale Milieus, Lebenserfahrungen und Weltansichten zusammen. So beschreibt Manfred Etten beispielsweise *Pulp Fiction* als einen Film, der verschiedene Kultur-Level miteinander vereint: „Er kreuzt das ‚hohe‘ mit dem ‚niederen‘ Niveau, den elaborierten mit dem beschränkten Code; er ist ebenso trivial wie sophisticated.“<sup>114</sup> Dabei geht der postmoderne Film von einer Selbstverständlichkeit des kulturellen Wissens der verschiedenen Gesellschaftsgruppen aus, denn dieses nimmt einen entscheidenden Stellenwert bei der Interpretation der Werke ein: „Die intertextuellen Bezüge des postmodernen Films sind auf die veränderte Wahrnehmungshaltung und gestiegene Medienkompetenz vieler Zuschauer abgestimmt.“<sup>115</sup>

Vor allem im Hinblick auf die später folgende Analyse von *The Walking Dead* sollte die Strategie „Intermedialität“ nicht unerwähnt bleiben. Joan Kristin Bleicher versteht darunter eine Intertextualität, die medienübergreifend stattfindet. Also die Integration typischer Zeichen, Muster und Konventionen eines Mediums innerhalb eines Anderen. So nutzt beispielsweise *Natural Born Killers* (1994) Genrekonventionen des Fernsehens und *Resident Evil* ist auf Basis eines Computerspiels entstanden. Durch diese medienübergreifende Bezugnahme beschränkt sich der postmoderne Film nicht auf das selbstreferenzielle Spiel mit Stereotypen und Darstellungsformen der Filmgeschichte, sondern erweitert sein Spektrum um die Wirkungspotenziale anderer Medien.<sup>116</sup>

### **Das „Wie“**

Generell kann die intertextuelle Bezugnahme im postmodernen Film durch jedes dem Medium Film inhärenten Gestaltungs- oder Produktionsmittel erfolgen. Beispielsweise durch Sequels, Remakes, Parodien, eindeutige und versteckte Zitate, über Dialog, Genre, Bild, Musik, Figuren, Schauspiel, Darsteller, Themen, Kamera oder Schnitt. Charakteristisch ist dabei, dass die bekannten Versatzstücke nicht ausschließlich im Sinne ihrer konventionellen Funktion für die Erzählung fungieren, wie es innerhalb des

---

<sup>114</sup> ETTEN, Manfred: Pulp Fiction. In: film-dienst. 25. Oktober 1994, 47, S. 25.

<sup>115</sup> EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER(Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 16 - 17.

<sup>116</sup> Vgl. BLEICHER: Die Intermedialität des postmodernen Films. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 97 - 99.

klassischen Genrefilms üblich ist, sondern aus ihrer unkonventionellen Kombination neue semantische Strukturen hervorgebracht werden.<sup>117</sup> Der Konventionsbruch erhebt sich somit vom Nebeneffekt zu einer zentralen, absichtlich hervorgerufenen Charakteristik des postmodernen Kinos. Typisch für diese Art der Sinnstiftung ist das Spiel mit verschiedenen Genres innerhalb eines Films. Betrachtet man etwa Quentin Tarantinos „Prototyp des postmodernen Films“<sup>118</sup> *Pulp Fiction*, so fällt auf, dass der Regisseur in diesem auf verschiedene Subgenres des Gangsterfilms anspielt und sie miteinander kombiniert. Er vereint den klassischen Gangsterfilm um einen Mafia-Boss und seine Bande mit einer Bonny-und-Clyde-Geschichte, dem Genre des Boxerfilms und einer abgewandelten Art der Detektiv-Story, in der die Wiederbeschaffung eines Koffers für die Wiederherstellung der bekannten Ordnung steht. Auch auf das Subgenre des Vietnamfilms wird in der Sequenz um Colonel Koons und die Golduhr angespielt.<sup>119</sup> Diese Art der Verknüpfung mehrerer Genres innerhalb eines filmischen Machwerks nennt man „Genre-Hybridität“ – ein wichtiges Merkmal postmodernen Erzählens. So beschreibt beispielsweise David Lynch seinen Film *Wild at Heart* wie folgt: „*Wild at Heart* is a road picture, a love story, a psychological drama and a violent comedy. A strange blend of all those things.“<sup>120</sup>

Ein Beispiel für das „Wie“ der intermedialen Bezugnahme lässt sich in der Anfangssequenz von Oliver Stones *JFK* (1991) finden. Innerhalb dieses knapp siebenminütigen Segments wird äußerst heterogenes Bild- und Tonmaterial verschiedenster medialer Herkunft zu einer Montage vereint, die in der Ermordung Kennedys kulminiert. Erst danach setzt die eigentliche Filmhandlung ein. Während des Prologs ist es dem Rezipienten nur schwer möglich zwischen dokumentarischem und inszenierten Bildmaterial zu unterscheiden.<sup>121</sup> Dieses Beispiel verweist außerdem auf eine rezeptionsspezifische Strategie des postmodernen Films: Die „Doppelcodierung“. Darunter versteht man eine Ambivalenz der kommunikativen Ebene des Films – seine Darstellungen bieten zwei oder sogar noch mehr Lesarten an. Hieraus ergibt sich, dass der Film sowohl von medienkompetenten, popkulturell versierten Zuschauern verstanden wird, die die Anspielungen und Zitate zu entschlüsseln wissen, als auch von solchen, die dieses Vorwissen

---

<sup>117</sup> Vgl. EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 15.

<sup>118</sup> HICKETHIER: Filmanalyse: Pulp Fiction. In: FELIX (Hrsg.): Moderne Film Theorie, 2002, S. 97.

<sup>119</sup> Vgl. ebd. S. 98 – 100.

<sup>120</sup> RODLEY, Chris: Lynch on Lynch. London: Faber and Faber Limited, 2005. S. 193.

<sup>121</sup> Vgl. KESSLER, Frank: Filmanalyse: JFK. In: FELIX, Jürgen (Hrsg.): Moderne Film Theorie. Mainz: Bender Verlag, 2002. 126 - 129.

nicht besitzen und eine eher passive Rezeptionshaltung aufweisen.<sup>122</sup> Innerhalb der Montagesequenz aus *JFK* tauchen immer wieder Schnitte auf eine Uhr auf. Der amerikanische Zuschauer, dessen Vorwissen in diesem Fall durchaus vorausgesetzt werden kann, weiß, dass die Ermordung Kennedys um 12:30 Uhr stattfand, wodurch Spannung erzeugt wird. Jedoch wird auch ohne dieses Wissen eine Erwartungshaltung aufgebaut, denn die sich wiederholenden Schnitte auf die Uhr als Zeichen eines „Countdowns“, die Inszenierung des Ortes als Attentatsziel auf das sich der Konvoi zubewegt, sowie der abrupte Schnitt auf der Audioebene machen klar, dass an diesem Punkt etwas passieren muss.<sup>123</sup> Diese Form der Intermedialität bezieht auch einen weiteren Merkmalsbereich der Postmoderne mit ein: Die Selbstreferentialität. Dieser wird in Kapitel 3.2.3. beschrieben.

### 3.2.2 Spektakularität und Ästhetisierung

Das Spektakel ist seit jeher zentraler Bestandteil der Unterhaltungsform Film. Die Postmoderne verbindet die kommerziellen Strategien des Mainstreamkinos (Stars, Effekte, Materialschlachten) mit dem provokativen, tabubrechenden Ansatz des Avantgardefilms in der Absicht für den Zuschauer eine neue Form der Sinnes- und Erlebnissteigerung zu schaffen. Diese Spektakularisierung findet sowohl auf stilistischer als auch motivischer und inhaltlicher Ebene statt. So unterstehen gestalterische Werkzeuge wie Bild- und Tondesign, Farbdramaturgie, Montage und Mise-en-scène nicht einer auf Realismus bedachten Inszenierung, sondern werden expressiv und ästhetisierend eingesetzt. Die Abkehr vom Realistischen und die überwältigende Menge an Sinnesreizen, die dem Zuschauer vorgesetzt wird, sorgt für eine gezielte Betonung des Künstlichen.<sup>124</sup>

Auf inhaltlicher Ebene nehmen Themen und Motive wie Tabu- und Konventionsbrüche und damit zusammenhängend Erotik und Gewalt einen hohen Stellenwert ein. Die expressive Nutzung der o.g. Gestaltungsmittel unterstützt die Darstellung ebendieser: „Sie werden nicht heruntergespielt, sondern durch die Art der Inszenierung noch gesteigert.“<sup>125</sup> Man denke an die durch das Auto spritzende Blut- und Hirnmasse in *Pulp*

---

<sup>122</sup> Vgl. EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 16 – 18.

<sup>123</sup> Vgl. KESSLER: Filmanalyse: JFK. In: FELIX (Hrsg.): Moderne Film Theorie, 2002, 128.

<sup>124</sup> Vgl. EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 18 – 20.

<sup>125</sup> EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 18.

*Fiction*, an die sexuell aufgeladenen Folterszenen aus *Blue Velvet* (1986), an die brutale Vergewaltigung von Alex in *Irréversible* (2002) oder an den blutroten Schnee und die geschredderten Menschenkörper in *Fargo* (1996). Auf der anderen Seite brachen Filme wie *Baise moi* (2000) oder *Idioterne* (1998) gängige Normen der Sexualdarstellung.<sup>126</sup> Das Hässliche, das Böse, das Verbotene – die dunklen Seiten der Gesellschaft werden zu Schauwerten erkoren. Ganz im Stile einer Jahrmarktsattraktion lässt sich eine Tendenz zur Herausstellung spektakulärer Szenen, Stilelemente und audiovisueller Besonderheiten erkennen, die eher selbstzweckmäßig funktionieren, ohne dass sie für den Plot notwendig wären. Unterstehen sie im klassischen Mainstream-Kino üblicherweise der zu erzählenden Geschichte, so nehmen sie im postmodernen Film einen viel größeren Stellenwert ein. Florian Plumeyer beschreibt die Spektakularität in Anlehnung an Kristin Thompsons Schrift *The Concept of Cinematic Excess* als kinematografischen Exzess, der offensichtlich der narrativen Qualität des Films zuwiderläuft.<sup>127</sup> Dies entspricht einer weit verbreiteten These, dass die Filme ihr Publikumsinteresse hauptsächlich aus einer Aneinanderreihung spektakulärer Szenen gewannen und die Geschichte – vergleichbar mit Pornofilmen – bloß als Aufhänger für ebendiese diene.<sup>128</sup> Jens Eder sieht diese These jedoch differenziert. Zum einen müssen die immer mediengeschulteren Zuschauer zum Verständnis der Handlung nicht mehr so stark an die Hand genommen werden, wodurch sich der Rahmen für die mögliche Verwendung selbstzweckmäßiger Szenen vergrößere. Zum anderen sei es hingegen bereits seit Etablierung des Films als Unterhaltungsmedium üblich auf Stars, Effekte, Ausstattung, Gags, populäre Musik etc. als Alleinstellungsmerkmal zu setzen und dabei vereinzelt eine narrative Geschlossenheit zu vernachlässigen. Außerdem ließe sich beim Gros der Filme keine vollständige Auflösung der narrativen Strukturen feststellen.<sup>129</sup>

Wie sehr das Merkmal der Spektakularität und Ästhetisierung mit dem Merkmal der Intertextualität zusammenhängt zeigt ein weiterer Aspekt: Die Vermischung unterschiedlicher Arten des Spektakulären. Diese bilden einen Synergieeffekt mit dem bereits beschriebenen Charakteristikum „Genre-Hybridität“. Im klassischen Hollywoodkino waren bestimmte Formen des Spektakulären an einzelne Genres geknüpft, was ganz im Sinne der in Kapitel 2.3 beschriebenen Genre-Erwartung des Zuschauers steht. So

---

<sup>126</sup> Vgl. EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 20.

<sup>127</sup> Vgl. PLUMEYER, Florian: Sadismus und Ästhetisierung. Folter als kultureller und filmischer Exzess im Gegenwartskino. Stuttgart: ibidem-Verlag, 2011. S. 88.

<sup>128</sup> Vgl. ebd. S. 19.

<sup>129</sup> Vgl. EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 19 – 20.

erwartet dieser etwa von einem Gangsterfilm Gewalt, von Komödien Humor und so weiter. Durch die Genre-Hybridität fügen postmoderne Filme spektakuläre Elemente verschiedener Genres zusammen und brechen so außerdem einmal wieder mit der Erwartungshaltung des Zuschauers: „FROM DUSK TILL DAWN verbindet etwa Musikdarbietungen mit Splatterszenen und komödiantischen Gags.“<sup>130</sup>

### 3.2.3 Selbstreferentialität

Im postmodernen Film wird dem Zuschauer der Erzählvorgang bewusster gemacht. Dies geschieht durch selbstreferentielle Verfahren, bei denen, so Eder, die narrative und die stilistische Selbstreferentialität zu unterscheiden ist. Erstere bezieht sich auf die Erzählebene des Films. Die dem Publikum bekannten Stereotype, die der postmoderne Film vereint, werden nicht ausschließlich im Sinne einer leicht verständlichen Erzählung eingesetzt und möglichst unauffällig verwendet. Viel eher werden die Muster, Motive und Strukturen ganz bewusst betont, was zur Folge hat, dass der Film an Künstlichkeit gewinnt. Auch auf stilistischer Ebene findet eine derartige Artifizialisierung statt. So sind neben den narrativen Strukturen ebenfalls die filmischen Mittel und Darstellungsformen auffällig.<sup>131</sup> Anders als in konventionellen Genrefilmen geht es nicht mehr darum, dem Zuschauer eine Pseudo-Realität zu vermitteln, sondern das Filmerlebnis wird vom Film selber als ebensolches herausgestellt. Der Film verweist auf seine eigene Künstlichkeit. Hierbei wird deutlich, wie sehr die von Eder aufgestellten Merkmale miteinander in Verbindung stehen. So ist eine erhöhte Artifizialität tendenziell die Folge der Herausstellung intertextueller Verweise, der im Sinne der Spektakularität überspitzten Behandlung tabuisierter Themen (Gewalt, Erotik), sowie der expressiven Inszenierung (auffälliges Farbdesign, ungewöhnliche Kamerabewegungen, opulent ausgestattete Schauplätze, übersteigerte Spezial-Effekte, etc.): „Der Stil eines Filmes steht in einem besonderen Verhältnis zum Exzess, weil er in seiner Tendenz auf die Gemachtheit des Films verweist und damit gleichzeitig auf die Künstlichkeit der konventionalisierten Filmsprache.“<sup>132</sup> Allerdings ist die Selbstreferentialität nicht bloß ein Kausaleffekt der Merkmalsbereiche Intermedialität und Spektakularität, sondern beschreibt ihrerseits einen charakteristischen Merkmalsbereich. Bedenkt man dies, wird Jens Eders Beschreibung des Merkmalsquartetts als „Geflecht“ verständlicher.

---

<sup>130</sup> EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 20.

<sup>131</sup> Vgl. ebd. 20 – 21.

<sup>132</sup> PLUMEYER: Sadismus und Ästhetisierung. Folter als kultureller und filmischer Exzess im Gegenwartskino, 2011, S. 89.

Nichtsdestotrotz ist ein absoluter Immersionsverlust<sup>133</sup> durch Selbstreferentialität nicht primäres Ziel des Postmodernismus. Diesem entgeht der postmoderne Film laut Eder durch zwei Strategien: Zum einen würde die Verwendung konventioneller Erzählmuster einem mediengeschulten Publikum ohnehin auffallen und eine unabsichtliche Selbstreferentialität wirke eher immersionszerstörend als eine beabsichtigte. Zum anderen werden etwaige Illusions-Einbußen durch Schaulleffekte, Reizfülle, sowie technischer Perfektionierung des visuellen und akustischen Realismus ausgeglichen.<sup>134</sup> Angestrebt wird eine Art Ambivalenz der Rezeption: „Die Zuschauer sollen sowohl in die Geschichte hineingezogen werden als auch in einer gewissen ironischen Distanz zu ihr verbleiben.“<sup>135</sup> Des Weiteren begünstigt die Doppelcodierung eine selbstreferentielle Erzählweise ohne Immersionsverlust, denn für eine Zuschauergruppe, die die Metaebene der intertextuellen Bezugnahme nicht erfasst und somit den Film auf oberflächlicherer Ebene verfolgt, wirkt ebendieser weit weniger selbstreflexiv.

### 3.2.4 Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren

Wie bereits in Kapitel 3.2.1 erwähnt wohnt der postmodernen Intertextualität eine Tendenz zum Konventionsbruch inne. Die Intertextualität und vor allem die ihr zugrundeliegende Medienkompetenz des Zuschauers haben eine entscheidende Bedeutung für den Merkmalsbereich der Anti-Konventionalität, welcher wiederum mit der Selbstreferentialität zusammenhängt. Das stetig steigende Medienwissen des Zuschauers begünstigt ein Spiel mit stereotypen Erzählverfahren. Ihm sind die Erzählstruktur, die Motive, der Ablauf und die Dramaturgie aus seinen Erfahrungen mit der Film- und Fernsehlandschaft bekannt, weshalb es sich der postmoderne Film erlauben kann, die Kausalkette der Erzählung aufzubrechen, mit den Versatzstücken zu spielen und sie – anders als gewohnt – nichtlinear anzuordnen, ohne dass die Geschichte für den Rezipienten an Verständlichkeit einbüßt. Postmoderne Filme „nutzen Mythologie und Spielregeln einer von jedermann verstandenen Popularkultur [sic] nicht mehr additiv, sondern dekonstruieren ihre Funktionsweise.“<sup>136</sup> Es findet eine dezidierte Sezierung der klassischen Hollywood-Traditionen statt.

---

<sup>133</sup> Unter „Immersion“ versteht man das „Eintauchen“ des Rezipienten in eine erzählte Welt oder Realität.

<sup>134</sup> Vgl. EDER: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, 2008, S. 21.

<sup>135</sup> Ebd. S. 21 - 22.

<sup>136</sup> KOTHENSCHULTE: Reality TV Bites: Quentin Tarantino und seine Schule – eine neue Strömung im Hollywood-Kino. In: film-dienst, 1994, S. 6.

Unter dem Begriff „Anti-Konventionalität“ versteht man also eine Abkehr von allgemeingültigen Konventionen und den gezielten Bruch mit ebendiesen. Durch die Dekonstruktion und Neuordnung des Alten – also von bekannten Handlungsmustern, Klischees, Standardszenen etc. – entsteht etwas Neues. Dabei werden auch Parallelen zum Merkmalsbereich „Intertextualität“ ersichtlich. Als Beispiel kann erneut *Pulp Fiction* herangezogen werden, der, wie bereits erwähnt, mehrere verschiedene Geschichten miteinander verbindet, unterschiedliche Klischee-Figuren aufeinandertreffen lässt und letztendlich durch eine nicht-chronologische Dramaturgie auffällt. „Seine Dramaturgie der Überraschung ignoriert bewusst jede vorhersehbare Entwicklung. Er bricht mit der Chronologie, erzählt Handlungen gern einmal rückwärts, so daß [sic] sich erst retrospektiv [...] das eigentliche Geschehen rekonstruieren läßt [sic].“<sup>137</sup> Eine solche nichtlineare Erzählweise findet sich ebenfalls in anderen Werken des Regisseurs. So ist die Handlung seines Debütfilm *Reservoir Dogs* immer wieder von Rückblicken und Ellipsen durchzogen und das in Kapitel unterteilte Rache-Epos *Kill Bill: Vol. 1* (2003) setzt gar das chronologisch zweite Kapitel an den Anfang der Erzählung. Als deutscher Vertreter des postmodernen Erzählens behandelt Tom Tykwers *Lola rennt* (1998) den „Schmetterlingseffekt“, indem er immer wieder an den Anfang der Geschichte springt und alternative Handlungsabläufe skizziert. Generell ist das Motiv der Überraschung, also die Unvorhersehbarkeit der Handlung zum einen aber auch das Auftreten unerwarteter Schockmomente zum anderen, ein zentrales Charakteristikum wichtiger Vertreter der Postmoderne.<sup>138</sup> Letzteres hängt eng mit dem Merkmalsbereich „Spektakularität“ zusammen und die dekonstruktive Erzählweise hat wiederum eine erhöhte Künstlichkeit des Films zur Folge, da sie betont, dass nur eine Geschichte erzählt wird. In der Realität kann man nun Mal nicht in die Vergangenheit springen oder einfach mit einem späteren Zeitpunkt beginnen. Somit besteht auch hier eine Verbindung zu einem postmodernen Merkmalskomplex, nämlich zur „Selbstreferentialität“.

---

<sup>137</sup> KOTHENSCHULTE: Reality TV Bites: Quentin Tarantino und seine Schule – eine neue Strömung im Hollywood-Kino. In: film-dienst, 1994, S. 6.

<sup>138</sup> Vgl. ebd. S. 5 - 6.

## 4 Über *The Walking Dead*

In diesem Kapitel soll ein Überblick über die zu analysierende Serie geschaffen werden, um den Rahmen für die darauffolgende Analyse zu schaffen. Im Zuge dessen wird die Handlung der ersten und zweiten Staffel skizziert, da sich die Analyse hauptsächlich auf ebendiese bezieht. Außerdem sollen die Entstehungsgeschichte der Serie und der damit einhergehende Erfolg beschrieben werden, welcher in Zusammenhang mit dem Einfluss der Serie innerhalb der Popkultur steht.

### 4.1 Ein Überblick

Die US-Serie *The Walking Dead* ist eine Adaption der gleichnamigen Comicbuchreihe des Autors Robert Kirkman. Wichtig zu erwähnen ist, dass sich die Serie, insbesondere in der ersten Staffel, zwar an der Comic-Vorlage orientiert, sich jedoch durchaus einige Freiheiten bei ihrer narrativen Umsetzung offen hält. Kirkman selbst sieht dies als durchaus positiven Faktor: „While we’re doing stories from the comic book, exactly as they happen in the comic book to a certain extent, there’s that x-factor. [...] I think it will surprise some people.“<sup>139</sup> Hinsichtlich der Analyse und aus Gründen der Übersichtlichkeit beziehen sich die folgenden inhaltlichen Ausführungen auf die TV-Umsetzung und nicht auf die Comic-Vorlage, außer, es wird explizit darauf hingewiesen. Die Haupthandlung spinnt sich um den Polizisten Rick Grimes, welcher in einer Welt, in der die Toten als Zombies wiederauferstehen und nun den Planeten bevölkern, eine sichere Zuflucht für sich und eine Gruppe von Überlebenden zu finden sucht.

#### Synopsis der ersten Staffel

Die Serie beginnt mit dem Aufwachen des Sherrifs Rick Grimes aus einem Koma, nachdem er bei einem Einsatz angeschossen wurde. In der Zwischenzeit hat sich die Welt drastisch verändert. Aus nicht gänzlich definierten Gründen kehrten die Toten als umherwandelnde Leichen zurück, um sich an dem Fleisch der Lebenden zu laben. Zunächst macht er sich auf die Suche nach seiner Familie, die er nach einem Gespräch mit Morgan, einem weiteren Überlebenden, in der nahegelegenen Großstadt Atlanta vermutet. Im Glauben an den Tod ihres Ehemanns begann Lori, Ricks Frau, in der Zwischenzeit eine Affäre mit Ricks Arbeitskollegen Shane, mit dem sie Zuflucht in einem Camp vor den Stadtgrenzen suchte. Im verlassenen Atlanta stößt Rick auf einen

---

<sup>139</sup> RUDITIS: The walking dead chronicles. The official companion book, 2011, S. 201.

Teil der Überlebenden aus diesem Camp und flieht mit ihnen aus der zombieüberlaufenen Stadt. Zurück im Camp sind schließlich Mann, Frau und Sohn wieder vereint. Kaum angekommen macht sich Rick zusammen mit drei weiteren Überlebenden auf den Weg zurück nach Atlanta, um ein zurückgelassenes Gruppenmitglied zu retten. Dabei werden sie mit zahlreichen Hindernissen konfrontiert und auch im Camp treten in der Zwischenzeit Konflikte zutage. Diese erreichen ihren Höhepunkt, als das Lager von einer Horde Zombies angegriffen und zerstört wird. Die stark dezimierte Gruppe beschließt ein Seuchenschutzzentrum aufzusuchen, wo sie sich die mögliche Rettung erhofft. Dort angekommen erklärt ihnen der einzig verbliebene Wissenschaftler Dr. Jenner zentrale Funktionsweisen der Pandemie und teilt ihnen außerdem mit, dass es kein Heilmittel gibt. Er hat mittlerweile jegliche Hoffnung aufgegeben und fügt sich, als die Energiereserven des Gebäudes ausfallen und die Selbstzerstörung einsetzt, seinem Schicksal. Ricks Gruppe schafft es jedoch der Explosion im letzten Moment zu entkommen und steht nun erneut vor einer unsicheren Zukunft.

### **Synopsis der zweiten Staffel**

Nach ihrer Flucht beschließen die Überlebenden nach Fort Benning zu fahren. Auf dem Weg verschwindet Sophia, die Tochter eines Gruppenmitglieds, spurlos. Während einer Suchaktion wird Ricks Sohn Carl versehentlich vom Jäger Otis angeschossen und schwer verletzt. Dieser bringt das Trio zu einer nahegelegenen Farm, damit Carl dort vom Tierarzt Hershel verarztet werden kann. Um notwendige Hilfsmittel zu beschaffen starten Shane und Otis eine Suchaktion, in deren Verlauf Shane Otis' Leben opfert. Nach der erfolgreichen Operation erholt sich Carl von seiner Verletzung. In der Zwischenzeit sucht der Rest der Gruppe weiterhin intensiv nach der vermissten Sophia. Derweil entwickeln sich weitere Konflikte und Beziehungen innerhalb der Gruppe: Glenn verliebt sich in Hershels Tochter Maggie und Lori erfährt von ihrer Schwangerschaft, welche sie versucht zu beenden. Schließlich erfährt Rick ebenfalls von der Schwangerschaft und Loris Affäre mit Shane. Dieser wiederum fühlt sich innerhalb der Gruppe zunehmend ins Abseits gedrängt. Als die Gruppe herausfindet, dass Hershel die Zombies, anstatt sie zu töten, in der Scheune einschließt, schnappt Shane über. Wutentbrannt öffnet er die Scheune, in der sich zur Überraschung aller auch die zombifizierte Sophia befindet, die von Rick durch einen Kopfschuss erlöst wird. In einen Schockzustand versetzt verlässt Hershel die Farm und wird später von Rick und Glenn in einer Bar wiedergefunden, in der es zu einer Auseinandersetzung mit einer Gruppe Unbekannter kommt, die auf der Flucht einen der ihren verletzt zurücklassen. Shane versucht Rick von einer Präventivtötung zu überzeugen, was ihm jedoch nicht gelingt und schließlich entbrennt eine Auseinandersetzung der beiden, in deren Verlauf Shane von Rick erstochen wird. Letztendlich wird die Farm von einer Horde Zombies überannt und die Überlebenden sind einmal wieder zur Flucht gezwungen. Im Verlauf des Angriffs auf die Farm verlieren mehrere Gruppenmitglieder ihr Leben.

## 4.2 Entstehung, Erfolg und Einzug in die Popkultur

Alles begann im Jahr 2003. Der Verlag „Image Comics“ veröffentlichte die erste Ausgabe von Robert Kirkmans Comicreihe *The Walking Dead*, welche bis heute fortgesetzt wird und nach aktuellem Stand<sup>140</sup> 161 Ausgaben zählt. Zu Anfang stieß Robert Kirkman mit seinem Stoff für eine nichtendende Zombie-Geschichte auf wenig Begeisterung. Der popkulturelle Boom des Zombies war noch nicht eingetreten, man bezweifelte die Marktwirksamkeit des Materials. Der damalige Marketing-Chef von Image Comics, Eric Stephenson, der in Kirkmans Pitch Potenzial erkannte, beschrieb die Problematik wie folgt: „There was no huge outpouring of support for zombie material at that point. We almost didn't pick the book up, because at that time, zombie comics didn't do particularly well.“<sup>141</sup> Nichtsdestotrotz zeigte der Verlag Interesse und sicherte sich die Rechte an dem Stoff. Der Name *The Walking Dead* entstand in Anlehnung an *Night of the Living Dead*. Zunächst wollte Kirkman den Namen von Romeros Klassiker des Genres sogar buchstäblich übernehmen, was aufgrund von nicht eingetragenen Namensrechten sogar möglich gewesen wäre, entschied sich jedoch auf Anraten des Verlagsvorstands dagegen.<sup>142</sup> Als weitere Hommage an klassische Genre-Vertreter werden die Ausgaben in schlichtem Schwarzweiß gedruckt.

Während die Verkäufe der *The Walking Dead*-Comics immer weiter anstiegen und das Zombie-Genre im Filmbereich seine Renaissance erlebte, wurden schließlich amerikanische Filmschaffende auf den Plan gerufen. Jedoch sagte Kirkman keine der Umsetzungsideen zu. Seiner Meinung nach verstünden sie den wahren Kern des Stoffes nicht: „In most cases their ideas for what to do with *The Walking Dead* were just dreadful. [...] It actually seemed like people were trying to prove how they completely and utterly didn't ‚get‘ the source material.“<sup>143</sup> Schließlich bekundete auch der oscar-nominierte Regisseur Frank Darabont Interesse. Für ihn war *The Walking Dead* genau das richtige Konzept für jene Art von langfristiger Zombie-Geschichte, die er schon lange hatte umsetzen wollen.<sup>144</sup> Darabont konnte Kirkman schließlich davon überzeugen, dass er den wahren Inhalt der Comicreihe verstand: „I want to make it a character study where the zombies are just the backdrop.“<sup>145</sup> Es dauerte fast fünf Jahre und dreiundfünfzig weitere Ausgaben bis sich schließlich der amerikanische Kabelsender AMC der

---

<sup>140</sup> Dezember 2016

<sup>141</sup> RUDITIS: The walking dead chronicles. The official companion book, 2011, S. 15.

<sup>142</sup> Vgl. ebd. S. 20

<sup>143</sup> Ebd. S. 9.

<sup>144</sup> Vgl. ebd. S. 44 - 45.

<sup>145</sup> Ebd. S. 45.

Serie annahm und auf Grundlage von Frank Darabonts Pilot-Drehbuch<sup>146</sup> sechs Episoden bestellte. Das neugewonnene Interesse an dem Stoff war sicherlich nicht zuletzt der massiven popkulturellen Aufmerksamkeit an der Thematik geschuldet, den die Renaissance des Zombie-Genres auslöste. Darabont sollte bei der von ihm verfassten Pilotfolge ebenfalls Regie führen und die Serie im weiteren Verlauf als Showrunner<sup>147</sup> betreuen. Mit einer Verzögerung von nur einer Woche nach Erstaussstrahlung in Amerika wurde die erste Staffel auch in diversen Ländern Europas auf Sendern der FOX Entertainment Group gezeigt. Die aktuelle siebte Staffel startete am 23. Oktober 2016 in den USA und wurde in Deutschland einen Tag später auf dem Bezahlsender Sky (FOX) ausgestrahlt. An dieser Stelle sei darauf verzichtet, die Quoten der einzelnen Staffeln zu nennen, da dies einerseits den Rahmen der Arbeit sprengen und andererseits den Lesefluss behindern würde. Es ist ausreichend anzumerken, dass der bald einsetzende Publikumserfolg sämtliche Erwartungen übertraf und man auch die Kritiker zu überzeugen vermochte: Diverse Auszeichnungen und Preise verweisen auf die Qualität der Serie, darunter beispielsweise sechs Saturn Awards, zwei AFI Awards, zwei Golden Reel Awards, sowie zwei Emmys.<sup>148</sup> Mittlerweile hat sich die Serie ihrerseits einen festen Platz in der Popkultur gesichert, es existiert eine Vielzahl an Merchandising-Produkten, auf der Video-Plattform „Youtube“ werden stetig neue Reviews aktueller Folgen, Parodien oder andere von der Serie inspirierte Videoinhalte hochgeladen und auf Online-Foren wird über Theorien zum weiteren Verlauf diskutiert. Eine solche Diskussion löste beispielsweise ein Cliffhanger am Ende der sechsten Staffel aus. Jedoch sorgte dieser nicht nur für den Austausch von Spekulationen unter Fans, sondern hatte ebenfalls einen regelrechten „Shitstorm“<sup>149</sup> zur Folge. Weiterhin wurde mit *Fear The Walking Dead* (seit 2015) eine Ablegerserie produziert, die allerdings nicht auf einem Comic basiert und gänzlich neue Figuren und Handlungsstränge einführt. 2011 startete AMC eine eigene Talkshow, die sich mit *The Walking Dead* und mittlerweile auch *Fear The Walking Dead* auseinandersetzt. Des Weiteren ist die Geschichte schon lange nicht mehr auf die Formate Comic und Fernsehserie beschränkt. Auch in Romanen, Computerspielen und Webserien wird das Sujet aufgegriffen und die Geschichte weitererzählt.

---

<sup>146</sup> Im Entwicklungsprozess neuer TV-Serien ist es üblich einen Pilotfilm zu produzieren, eine aufwändig produzierte Eröffnungsepisode, die als einmalige Erprobung des geplanten Serienkonzepts dient. Je nach Erfolg kann das Konzept nach Ausstrahlung des Piloten abgesetzt oder fortgeführt werden.

<sup>147</sup> Kreativer und organisatorischer Entscheidungsträger in amerikanischen Serienproduktionen.

<sup>148</sup> Vgl. o.V. The Walking Dead – Awards. URL: <http://www.imdb.com/title/tt1520211/awards>. Stand 04.12.2016.

<sup>149</sup> Ein massives Auftreten von Kritik gegen eine Person oder eine Sache innerhalb von sozialen Medien.

## 5 Analyse

In der folgenden Analyse sollen verschiedene Einzelbereiche der Serie untersucht werden, um dezidiert herauszufinden, ob sich postmoderne Merkmale erkennen lassen und wenn ja, wie diese im Medium des Fernsehens zum Einsatz kommen. Mithilfe der daraus resultierenden Erkenntnisse soll die Forschungsfrage beantwortet werden, ob sich *The Walking Dead* als postmoderne Horror-Serie klassifizieren lässt. Dabei sei angemerkt, dass diese Analyse weder Anspruch auf eine vollständige Berücksichtigung gesamten Serie noch aller ihrer inhärenten Aspekte hegt. Dies wäre aufgrund des mittlerweile beträchtlichen Umfangs der Primärquelle im Hinblick auf die formalen Limitierungen dieser Arbeit nur auf oberflächlicher Ebene möglich, was jedoch der Forschungsfrage nicht gerecht werden würde. Um dem zu entgehen, wurde nach reiflicher Überlegung eine Reduktion der Primärquellen vorgenommen, die besonders die erste und zweite Staffel in den Vordergrund rückt. Ebenfalls sei angemerkt, dass die Analyse zwar im Sinne der Übersicht in diverse Kategorien gegliedert ist, sich einzelne Punkte jedoch überschneiden können, da die Grenzen zwischen den Bereichen nicht immer eindeutig sind, da diese sich teilweise gegenseitig beeinflussen. In solchen Fällen wird auf die entsprechenden Kapitel verwiesen.

### 5.1 Der wandelnde Tote in *The Walking Dead*

Im Jahre 2010, also zum Zeitpunkt der Premiere der ersten Staffel, hatte der Zombiefilm bereits sein „Revival“ erlebt und der umherwandelnde Tote war bereits in die Ikonografie der Popkultur eingezogen. Wie bereits in Kapitel 4 erläutert wurde, begünstigte das neuauftretende gesellschaftliche Interesse am Genre und die Beliebtheit der Filmfigur die Entscheidung, dass die Serie überhaupt grünes Licht bekam. Die Serie bediente sich somit durch die Verwendung eines der bei der Zielgruppe beliebtesten Horror-Monsters am popkulturellen Repertoire dieser Zeit, was bereits auf eine Form von Intertextualität hindeutet. Um in den Zombies aus *The Walking Dead* jedoch klare Hinweise auf postmoderne Tendenzen erkennen zu können, ist eine nähere Betrachtung ihrer Darstellungsweise innerhalb der Serie von Nöten. Dabei ist besonders die Frage interessant *wie* die Serie ihre Untoten darstellt und ob sie dabei stereotype, genreimmanente Darstellungsmerkmale zitiert und sie mit etwas Neuem kombiniert.

Die Darstellung der Figur lässt sich in verhaltensspezifische und optische Kategorien unterscheiden. Zunächst sei jedoch eines der auffälligsten Merkmale des wandelnden Toten aus der AMC-Produktion angesprochen, welches mit seiner Namensgebung innerhalb des Serienuniversums zusammenhängt. In der Welt von *The Walking Dead* hat es Kirkman zufolge die Filme Romeros nie gegeben, der Zombie existiert nicht in ihrer Mediengeschichte und ist somit nie in die Popkultur der Menschheit eingezogen,

weshalb diese nicht mit dem Phänomen vertraut ist.<sup>150</sup> Infolgedessen findet der Begriff „Zombie“ für die Wiedergänger in der Serie keine Verwendung. Diese gezielte Vermeidung des Terminus kann als eine intertextuelle Hommage an Genre-Beiträge wie die Filme Romeros selbst oder Paul W.S. Andersons *Resident Evil* interpretiert werden. Denn auch in besagten Filmen fällt das Wort „Zombie“ kein einziges Mal.<sup>151</sup> Die Erzählung einer Welt, in der die Filme Romeros nicht existieren deutet außerdem auf den postmodernen Merkmalskomplex der Selbstreferentialität hin. Durch die Erschaffung einer Alternativwelt, in der das Publikum darauf hingewiesen wird, dass der Zombie eben *kein* Teil der Popkultur ist, verweist die Serie auf ihre eigene Künstlichkeit.

### **Verhaltensspezifische Gestaltung**

Im Gegensatz zum rasenden Infizierten des zeitgenössischen Krypto-Zombiefilms sind die Zombies in *The Walking Dead* absolut an den Romero'schen Archetyp angelehnt. Sie bewegen sich langsam, apathisch und orientierungslos umher – erst durch laute Geräusche oder die Witterung eines potenziellen Opfers nimmt ihr Verhalten zielgerichtete Züge an. Der letzte Punkt verweist auf ein weiteres Merkmal, welches Romeros Filme dem Genre beisteuerten, nämlich den unbändigen Fresstrieb nach lebendigem Fleisch. Der für diesen Trieb zuständige Teil des Gehirns ist der einzige, der nach der Verwandlung weiterhin aktiv ist und die Existenzgrundlage der Zombies bildet, wie Dr. Jenner den Überlebenden erklärt.<sup>152</sup> Alleine stellen sie eine geringe Gefahr dar, sie sind langsam und berechenbar, ihr massenhaftes Auftreten macht sie jedoch zu einer teils übermächtigen Bedrohung (vgl. Zombie-Horde, wie in Kapitel 2.3 beschrieben). Zwei weitere wichtige, von Romero etablierte Genre-Regeln sind die Bekämpfung der Untoten durch Zerstörung des Gehirns, sowie der Verzicht auf eine Erklärung für ihr Auferstehen. Auch diese werden in *The Walking Dead* aufgegriffen, bzw. zitiert. Für ersteren Topos bietet die Serie eine Vielzahl an Beispielen, nämlich meistens dann, wenn die Überlebenden auf eine Zombie-Horde stoßen und diese bekämpfen muss. Das mitunter prägnanteste Beispiel findet sich jedoch in Folge eins, in der Rick zum ersten Mal einen Untoten durch einen Schuss in den Kopf „erlöst“.<sup>153</sup> Auch bleibt die Serie dem Zuschauer eine Erklärung für das Phänomen schuldig. Im Genreverständnis des Massenpublikums existiert das Stereotyp, dass der Biss durch

---

<sup>150</sup> Vgl. HAVRAN, Annemarie: Robert Kirkman bestätigt: Die Figuren aus "The Walking Dead" wissen nicht, was Zombies sind. URL: <http://www.filmstarts.de/nachrichten/18509065.html>. Stand 11.12.2016.

<sup>151</sup> Die Ausführungen beziehen sich ausschließlich auf die Originalversion der Filme und erheben keinen Anspruch auf Korrektheit innerhalb der synchronisierten Fassungen.

<sup>152</sup> FERLAND, Guy: *The Walking Dead*. TS-19. 2010. DVD. 00:18:21

<sup>153</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:48:18.

einen Zombie oder Infizierten eine Verwandlung auslöst, wie es beispielsweise in der *28-Days-Reihe* oder *World War Z* der Fall ist. Dies trifft in *The Walking Dead* jedoch nicht direkt zu. Wie im Laufe der ersten Folgen deutlich wird, trägt jeder Mensch den Virus, Erreger, o.ä. in sich und wird sich somit nach Eintreten des Todes, ob natürlich oder unnatürlich, früher oder später verwandeln. Der Biss eines Zombies fungiert somit nicht als primärer Übertragungsweg, sondern löst ein tödliches Fieber aus, das den Tod des Gebissenen zur Folge hat, welcher wiederum für eine Verwandlung vorausgesetzt wird. Die Kausalkette lautet also: Biss führt zu Tod, Tod führt zu Verwandlung. Die Inkubationszeit ist dabei sehr unterschiedlich, manchmal verwandeln sich die Verstorbenen binnen Sekunden, manchmal erst nach mehreren Stunden. Bei den Zombies aus *The Walking Dead* handelt es sich somit *tatsächlich* um wandelnde Leichen. So erklärt Morgan dem unwissenden Rick in der Pilotfolge: „Bites kill you. The fever burns you out. But then, after a while you come back.“<sup>154</sup> Dies trifft weder auf den Voodoo-Zombie noch den Infizierten à la *28 Days Later*, *[Rec]*, *Zombieland* oder *World War Z* zu. Dort verwandeln sich Gebissene innerhalb weniger Sekunden in tollwütige, rasende Ungeheuer und von Nichtgebissenen geht auch im Falle des Todes keinerlei Gefahr aus (jedenfalls nicht als Zombie). Somit zitiert die Serie auch diesbezüglich Romeros Filmuniversum, denn, wie spätestens in *Dawn of the Dead* deutlich wird, führt auch hier ein Biss rasch zum Tode, auf den die Wiederauferstehung folgt. Allerdings lässt sich mit Fortschreiten der Serie ebenfalls immer deutlicher ein signifikanter Unterschied zum Romero-Archetyp erkennen. In *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* und *Day of the Dead* verfügen die Zombies zumindest über rudimentäre Intelligenz, sie können Waffen benutzen und sind lernfähig.<sup>155</sup> In der ersten Staffel wird dieser Umstand noch übernommen. So impliziert die Pilot-Episode, dass einige von ihnen simple Gewohnheiten und Gebräuche reproduzieren können, wenn beispielsweise Morgans zombifizierte Frau versucht eine Türe mithilfe der Türklinke zu öffnen,<sup>156</sup> oder in Episode zwei ein Zombie einen Stein benutzt, um eine Fensterscheibe einzuschlagen.<sup>157</sup> In den nachfolgenden Staffeln besitzen sie diese Fähigkeiten jedoch nicht mehr. Man könnte also sagen die Serien-Zombies werden nach der ersten Staffel dümmer. Dies ist jedoch wohl nicht der Narration geschuldet, sondern einem Kurswechsel der stilistischen Darstellung seitens der Serienmacher, was auch auf den Wechsel der Showrunner-Position nach der ersten Staffel zurückzuführen sein kann.

---

<sup>154</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:32:06.

<sup>155</sup> Vgl. Szene in *Night of the Living Dead*, in der Zombies mit einem Stück Holz versuchen eine Tür einzuschlagen (TC: 01:21:04) oder das Lernen der Funktionsweise einer Schusswaffe in *Day of the Dead* wie in Kapitel 2.2.2 angesprochen.

<sup>156</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:35:24.

<sup>157</sup> MACLAREN, Michelle: *The Walking Dead*. Guts. 2010. DVD. 00:10:11.

## Optische Gestaltung

Auch bezüglich der optischen Gestaltung ließen sich die Serienmacher von den Wiedergängern im Romero-Stil inspirieren. Charakteristisch sind dabei der Einsatz und die Darstellungsweise von Wunden. Der Körper des Toten kehrt in genau der Form zurück, die er hatte, als der Tod einsetzte. Und dies kann für manche Zuschauer zu durchaus unappetitlichen Anblicken führen, denn die Make-Up-Abteilung der Serie unter der Leitung des Maskenbildners Gregory Nicotero, der auf eine langjährige Erfahrung im Horrorfilmgeschäft zurückblicken kann, legt seit Beginn der Serie großen Wert auf eine möglichst ausgefeilte, drastische Optik der wandelnden Leichen. Dadurch sollen gezielt Gefühle wie Abscheu, Angst, Schrecken oder gar Ekel bei den Rezipienten ausgelöst werden, was ein Charakteristikum des Horror-Genres ist. Die äußerliche Gestaltung erinnert insofern an die Filme Romeros, als dass auch dieser die Auflösung des Körpers bei seinen Zombies zelebrierte, sie im Sinne seiner charakteristischen Gore-Ästhetik einsetzte und als Gestaltungsmittel nutzte, um eine Geschichte zu erzählen. Auf die Gewaltdarstellung als Stilmittel wird in Kapitel 5.5 näher eingegangen.



Abbildung 6: Zombie aus „The Walking Dead“<sup>158</sup>



Abbildung 7: Zombies aus „Night of the Living Dead“<sup>159</sup>

Betrachtet man die übel zugerichteten Körper, so lässt sich nicht nur auf ihr schweres Schicksal und die Ursache ihres Todes schließen, sondern teilweise sogar darauf, welchen Witterungsbedingungen sie bisher ausgesetzt waren. Dementsprechend werden die maskenbildnerischen Effekte ebenfalls wie in der Filmreihe Romeros im Sinne des Storytelling eingesetzt. Jedoch hat das Make-Up-Team von *The Walking Dead* deutlich mehr Möglichkeiten für die Modellierung ihrer Untoten zur Verfügung, als es sich ihr Vorbild in den 60er Jahren je hätte vorstellen können, was sich in einem äußerst hohen Grad an Realismus der Effekte widerspiegelt, der jenen aus dem Filmbereich um nichts nachsteht. Die hochwertige Umsetzung hebt sich von den heute oft eher unfreiwillig komisch wirkenden Darstellungen einiger Genre-Filme ab und überträgt die Figur so

<sup>158</sup> MACLAREN, Michelle: *The Walking Dead*. Guts. 2010. DVD. 00:06:38.

<sup>159</sup> ROMERO, George A.: *Night of the Living Dead*. 1968. DVD. 00:46:14.

nicht nur von der Leinwand auf den Bildschirm, sondern auch in die moderne Zeit. Obgleich die Effekte maskenbildnerisch äußerst realistisch anmuten, so setzen ihr hoher Detailgrad und der teilweise überspitzte Gore-Faktor mitunter groteske Akzente, wenn beispielsweise der komplette Unterkiefer einer Frau herausgerissen wurde und ihre scheinbar übertrieben lange Zunge lose aus der Mundöffnung baumelt.<sup>160</sup> Charakteristisch für die Zombie-Optik der Serie ist auch die Berücksichtigung des Verwesungsprozesses. Mit Fortschreiten der erzählten Zeit nimmt auch der Verwesungsgrad der Untoten sukzessive zu. Dies äußert sich in ihrer immer drastischer dargestellten Optik und einer zunehmenden Auflösung des Körpers. Natürlich existieren in der ersten Staffel auch einige schwer entstellte Exemplare, aber beim Gros der in ihr auftauchenden Untoten hält sich die Verwesung noch in Grenzen. Sie erinnern eher an umherwankende Betrunkene, das Haar zwar zerzaust, aber größtenteils noch vorhanden, und die Haut ist ebenfalls noch ziemlich frisch (vgl. Abbildung 8). In der zweiten Staffel tragen die Horden schon schwerere Verletzungen zur Schau und ab Staffel drei wird eine Verwesung immer deutlicher ersichtlich (vgl. Abbildung 9). In Staffel sechs und der aktuellen Staffel sieben ist der Verwesungsprozess schon weit fortgeschritten, die Haut ist grau und trocken, Haare sind weitläufig ausgefallen, die Körper ausgemergelt, mehrere Hautregionen weggefault, Knochen und Organe liegen frei (vgl. Abbildung 10).



Abbildung 8: Zombies in Staffel eins<sup>161</sup>



Abbildung 9: Zombies in Staffel drei<sup>162</sup>



Abbildung 10: Zombies in Staffel sechs<sup>163</sup>

Neben einer Form von Intertextualität, nämlich die Anlehnung an die grundlegenden Äußerlichkeiten der Romero-Zombies, lässt sich auch der laut Eder zweitwichtigste Merkmalsbereich des Postmodernismus erkennen. Die explizite, mitunter groteske Darstellung körperlicher Verstümmelung und Verwesung zielt ganz klar darauf ab zu schockieren und zu polarisieren. Dies ist nicht nur ein Hinweis auf die Genrezugehörigkeit zum Horrorfilm, sondern steht ebenfalls im Sinne der „Spektakularität“.

<sup>160</sup> RENCK, Johan: The Walking Dead. Vatos. 2010. DVD. 00:07:08.

<sup>161</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:41:23.

<sup>162</sup> SACKHEIM, Dan: The Walking Dead. When the Dead Come Knocking. 2012. DVD. 00:00:36

<sup>163</sup> JANUARY, Jeffrey F.: The Walking Dead. Always Accountable. 2015. DVD. 00:13:54.

Mitunter zollen die Serienmacher verschiedenen Vertretern des Genres sogar ganz direkt Tribut, indem sie das Aussehen charakteristischer Zombies aus ebendiesen fast eins zu eins übernehmen. Das für Genre-Fans mit Sicherheit auffälligste Beispiel findet sich in Episode 15 der dritten Staffel, in der die Erscheinung des populären „Plaid Shirt“-Zombies aus *Dawn of the Dead* ganz direkt zitiert wird (vgl. Abbildung 12). Aber auch an Filme außerhalb des Romero-Universums finden sich in *The Walking Dead* deutliche Referenzen. So spielt die Gestaltung eines Zombies aus der fünften Staffel eindeutig auf den Film *Ghost Story* (1981) an (vgl. Abbildung 13).



Abbildung 11: Zombie-Referenz aus „The Walking Dead“<sup>164</sup>



Abbildung 12: „Plaid Shirt Zombie“ aus „Dawn of the Dead“<sup>165</sup>



Abbildung 13: Vergleich zwischen Zombie aus „Ghost Story“ und „The Walking Dead“<sup>166</sup>

Es findet hierdurch eine der auffälligsten Formen der intertextuellen Bezugnahme statt, die Jens Eder als wichtigstes Erkennungsmerkmal des postmodernen Films interpretiert, nämlich das direkte Zitat. Die Tatsache, dass eine Fernsehserie Figuren aus der Filmgeschichte zitiert, fügt der Intertextualität eine medienübergreifende Komponente hinzu und deutet so auf eine Form von Intermedialität hin. Diese inkorporiert auch die Methodik der „Doppelcodierung“. Versierte Kinogänger unter den Fernsehzuschauern werden die Anspielung auf die Zombies der Genre-Klassiker erkennen und sich

<sup>164</sup> NICOTERO, Greg: *The Walking Dead. This Sorrowful Life*. 2013. DVD. 00:30:04.

<sup>165</sup> ROMERO, George A.: *Dawn of the Dead*. 1979. DVD. 00.30.29.

<sup>166</sup> DANIELS, Sebastian: *The Walking Dead-Episode zollt Horror-Klassiker Tribut*. URL: <http://www.moviepilot.de/news/the-walking-dead-episode-zollt-horror-klassiker-tribut-168378>. Stand 31.12.2016.

dadurch unterhalten fühlen. Für all jene Zuschauer, die sie nicht verstehen, erfüllt die Darstellung der „Tribute-Zombies“ dennoch ihren Zweck innerhalb der Dramaturgie und bedient voyeuristische Erwartungen, auch ohne den „Aha“-Effekt.

Ein häufig auftretendes äußerliches Merkmal der Untoten in *The Walking Dead* ist das Wegfaulen oder Ausreißen des Mundbereiches und die dadurch freigelegte Zahnreihe (vgl. Abbildung 14). Diese Darstellung ist an das Aussehen der Zombies in den Comic-Büchern angelehnt und wird somit ebenfalls intermedial zitiert. Charlie Adlard, einer der Verantwortlichen für das Artwork der Comic-Bücher, äußerte sich zu diesem Umstand wie folgt: „One of the best compliments they were paying me when I was on set [...] was... that they were basing the look of the zombies from the comic book.“<sup>167</sup> Tatsächlich griff Adlard in seinem Artwork einen realen Fakt auf, der Nicotero ebenfalls als Inspiration diente. Denn auch bei der Betrachtung alter Mumien fällt auf, dass sich die Haut über den Zahnreihen im Laufe des Verwesungsprozesses zurückzog und so die Zähne entblößte. Nicotero fand dieses Detail im Aussehen der Zombies interessant und potenziell angsteinflößend.<sup>168</sup>



Abbildung 14: Zombie aus den Comics<sup>169</sup>

Durch diese intermediale Referenz auf die Comicbücher und die Ergänzung einer neuen, äußerlichen Besonderheit zum bekannten Romero-Stil entsteht eine innovative Form des Untoten, die heute als charakteristisch für *The Walking Dead* angesehen wird. Dies findet ebenso auf verhaltenstechnischer Ebene statt, denn obgleich man sich auch hier größtenteils auf die Regeln des klassischen Hollywood-Zombie beruft, werden diese dennoch um einige neue Facetten erweitert. Weiterhin können die Berücksichtigung der Verwesungsgenese und der maskenbildnerische Detailreichtum ebenfalls als herausstechende Alleinstellungsmerkmale des Zombies der AMC-Serie interpretiert werden. Zusammenfassend kann man sagen, dass die Darstellungsweise der Figur in *The Walking Dead* durchaus postmoderne Züge aufweist. Von dem in Ka-

<sup>167</sup> RUDITIS: *The walking dead chronicles. The official companion book*, 2011, S. 79 - 83.

<sup>168</sup> Vgl. ebd. S. 83.

<sup>169</sup> KIRKMAN, Robert: *The Walking Dead Vol. 1 #5*. Orange: Image Comics, 2004. S. 16.

pitel 3 herausgearbeiteten ästhetischen Merkmalsquartett sind drei Bereiche vorhanden, nämlich „Intertextualität“, „Spektakularität“ sowie „Selbstreferentialität“. Tiefgehend finden sich Formen von „Doppelcodierung“ und „Intermedialität“, welche Eder jeweils als Unterpunkte der postmodernen Merkmalsbereiche beschrieben hat, die aber auch ihrerseits zusätzliche Hinweise auf den Postmodernismus geben.

## 5.2 Figuren

Wie bereits erwähnt wurde ist *The Walking Dead* „character-driven“, was bedeutet, dass die Handlung nicht von Ereignissen des Plots, sondern von den Figuren, ihren Bedürfnissen und Konflikten vorangetrieben wird. Dies äußert sich unter anderem durch das verhältnismäßig breit aufgestellte Figuren-Ensemble, allein in der ersten Staffel gehören einundzwanzig Personen zur Gruppe der Überlebenden, von denen sieben als Hauptcharaktere in den Vordergrund rücken. Den wichtigsten dieser Figuren soll sich dieses Kapitel der Analyse widmen. Im Hinblick auf die Forschungsfrage ist dabei vor Allem die Frage nach intertextuellen Tendenzen innerhalb der Figuren relevant, hängt das Gestaltungsmittel der Figurenzeichnung, wie im Theorieteil beschrieben, doch am ehesten mit der „Intertextualität“ zusammen. Auch soll anschließend ein kurzer Überblick über verschiedene Nebencharaktere gegeben werden, um nachfolgende Ausführungen verständlicher zu machen.

### Rick Grimes

Obwohl der Handlungsbogen der Serie mehrere Charaktere thematisiert, ist Rick Grimes der klare Protagonist. Er wird, anders als die restlichen Hauptfiguren, bereits zu Beginn der ersten Folge eingeführt und tritt seither im Großteil der Episoden auf. Vor dem Ausbruch der Apokalypse war er Sheriff's Deputy und verrichtete seinen Dienst in seinem Heimatort King County, Georgia. Zusammen mit seiner Frau Lori und seinem Sohn Carl bildeten sie das Sinnbild einer stereotypischen, amerikanischen Idyll-Familie, der Mann ist der Brötchenverdiener, während die Mutter die Rolle der Hausfrau übernimmt. Auch das Haus der Grimes bedient sämtliche Soap-Opera-Klischees, es handelt sich um einen eingeschossigen Holzbau mit Vorgarten, Veranda und diversen Familienfotos im Wohnzimmer. Ricks Beruf definiert auch seinen Charakter. Er hat einen starken moralischen Kodex, vertritt Recht und Ordnung und versucht auch in der postapokalyptischen Welt an diesen Werten festzuhalten. Zu Beginn der Serie beinhaltet Rick alle Vorzüge des archetypischen Cowboy-Helden des Westerns – Kämpfernatur, Friedensstifter, Stimme der Vernunft, Familienmensch und Gesetzeshüter. Diese Assoziation wird durch ein Äußeres unterstrichen. Er erscheint, zumindest zu Anfang, gepflegt, trägt eine Sheriff-Uniform samt Cowboy-Hut und als Waffe dient ihm ein sechsschüssiger Revolver der Gattung Colt Python. Nachdem er wieder mit seiner

Familie vereint ist, übernimmt Rick innerhalb der Gruppe von Überlebenden die Rolle des Anführers. Während der Suche nach einer sicheren Zuflucht wird Rick immer wieder mit Problemen konfrontiert, die er lösen muss. Sein größter Vorzug, nämlich seine starken Moralvorstellungen, entpuppen sich in der postapokalyptischen Welt ebenfalls als sein größtes Manko. Steht Rick vor einer moralisch verwerflichen aber potenziell überlebenswichtigen Entscheidung, so sorgt sein moralischer Kodex des Öfteren für Probleme, Konflikte innerhalb der Gruppe und zusätzlichem Stress für die einzelnen Akteure. Auch neigt er dazu, sich selber eine übertriebene Menge an Verantwortung aufzubürden und sich Ziele zu setzen, die unmöglich zu erreichen sind. Die Konsequenzen sind oft von fataler Natur, was Ricks Psyche zunehmend belastet. Während des Fortschreitens der Serie distanziert sich Ricks Charakter zunehmend von dem Ideal des amerikanischen Helden und entwickelt sich immer mehr in Richtung eines abgestumpften, skrupellosen und dunklen Antihelden, der seiner Gruppe stets treu ist, aber um deren Überleben sicherzustellen ihm jedes Mittel recht ist.

### **Shane Walsh**

Zu Beginn der Serie ist Shane Arbeitskollege und bester Freund von Rick. Nachdem dieser ins Koma fiel und die Apokalypse ausbrach, erzählt er, macht er die Sicherheit von Lori und Carl zu seiner Aufgabe und flüchtet mit ihnen an den Rand der Stadt, wo sie zusammen mit weiteren Überlebenden unter Shanes Leitung ein Lager errichten. Im Glauben, Rick sei tot, beginnt er eine Beziehung mit Lori und versucht als eine Art Wiedergutmachung Rick als Vaterfigur für dessen Sohn Carl zu ersetzen. Über Ricks Wiederkehr hegt Shane gemischte Gefühle. Einerseits handelt es sich um seinen besten Freund und er ist glücklich, dass er wider aller Erwartungen doch am Leben ist, andererseits fühlt er sich dadurch auch in seiner Rolle als Anführer der Gruppe herausgefordert, ganz zu schweigen von seiner Position als Loris Liebhaber und dem Versuch, zu Carls neuer Vaterfigur zu werden. Dies führt zunehmend zu gruppeninternen Konflikten und Spannungen zwischen den drei Parteien Rick, Lori und Shane, die in Kapitel 5.3 näher beleuchtet werden. Schon immer lebte Shane gegenüber Rick ein Schattendasein, er ist der typische „ewige Zweite“, der durch den Tod seines Freundes endlich die Möglichkeit sieht, aufzusteigen. Zunächst pflegen die ehemaligen Partner, zumindest von Ricks Seite aus, ein freundschaftliches Verhältnis. Als dieser schließlich in Staffel zwei doch von den Geschehnissen erfährt, ist die Beziehung der beiden ehemals besten Freunde nachhaltig zerstört und der Kampf um die Vorherrschaft in der Gruppe und Loris Gunst gipfelt in einem Duell, das für Shane tödlich endet.

### **Lori Grimes**

Lori ist die Ehefrau von Rick und die Mutter von Carl. Im Beziehungsdreieck zwischen ihr, Rick und Shane bildet sie das symbolische „Objekt der Begierde“, was sie zu einer zentralen Figur macht. Im Glauben an den Tod ihres Ehemanns beginnt sie aus Angst, in der apokalyptischen Welt auf sich allein gestellt zu sein, eine Affäre mit Shane. Fortwährend wird sie von Gewissensbissen geplagt, was zeigt, dass sie emotional noch nicht mit der Liebe zu Rick abgeschlossen hat. Ricks Wiederkehr ist für sie einerseits eine riesige Erleichterung, andererseits verstärkt sich dadurch auch ihr Schuldempfinden, was sie in eine tiefe Depression stürzt. Sie projiziert ihre eigene Schuld an der Situation auf Shane, indem sie sich in eine Opferrolle drängt. Charakteristisch für Lori ist ihr starker, mitunter eher pessimistischer Realismus, ihr Bedürfnis nach Geborgenheit und der gleichzeitige Wunsch, eine unabhängige Frau zu sein. Ersterer wird in der Szene impliziert, in der sie und Rick die erste Nacht nach ihrer Zusammenkunft gemeinsam verbringen. Rick erzählt ihr, er habe keinen Augenblick daran gezweifelt, dass seine Familie noch am Leben sei, woraufhin Lori so reagiert, als wäre diese Hoffnung unter den vorherrschenden Umständen absolut desillusioniert.<sup>170</sup> Das moralische Dilemma, in dem sie sich seit Ricks Auftauchen befindet, wird durch die Erkenntnis ihrer Schwangerschaft in Staffel zwei noch größer. Auch hier spielt ihr pessimistisches Weltbild eine Rolle, denn nicht nur hat ihr Gewissen mit der nichtgeklärten Vaterschaft zu kämpfen, auch stellt sie sich die Frage, ob sie ein Kind in diese neue Welt ohne Hoffnung setzen kann, oder ihm ein Leben voller Leid ersparen sollte. Schließlich entscheidet sie sich dazu das Kind zu behalten und neues Leben in die absterbende Welt zu setzen, was ironischerweise zu ihrem eigenen Tod führt.

### **Glenn Rhee**

Glenn ist Teil der Gruppe Überlebender aus Shanes Camp. Seine Figur entspricht dem Archetyp des Tricksters<sup>171</sup>, er agiert häufig als Helfer in der Not, ist oft Teil von designierten Rettungsgruppen und sorgt für Comic-Relief-Momente. Ohne seine Hilfe wäre Rick vermutlich bereits zum Ende der ersten Folge gestorben: Als Rick vor einer Horde Untoter in einen verlassenen Panzer flieht und dort eingesperrt ist, meldet sich Glenn über ein Funkgerät bei ihm und rettet ihn durch seine Navigation aus der Situation. Glenn tritt stets freundlich, hilfsbereit und humorvoll auf. Um andere Menschen zu ret-

---

<sup>170</sup>HORDER-PAYTON, Gwyneth: *The Walking Dead. Tell It to the Frogs*. 2010. DVD. 00:15:16.

<sup>171</sup>Ein erzählerischer Archetyp auf Grundlage des Erzählmusters der Heldenreise nach Christopher Vogler. Vgl. VOGLER, Christopher: *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2007.

ten, setzt er häufig sein eigenes Leben aufs Spiel und hält auch in schwierigen Situationen im Gegensatz zu Lori seine positive Einstellung aufrecht: „I’m a glass half full kinda guy“<sup>172</sup>. Was ihm an körperlicher Stärke fehlt, macht er durch seine Cleverness, seine Wendigkeit und sein taktisches Verständnis wett. Als Vorratssammler der Gruppe schleicht er von den Zombies unbemerkt durch die Stadt, sucht brauchbare Gegenstände und bringt sie zurück zum Camp. Er ist es auch, der den entscheidenden Vorschlag zur Flucht aus Atlanta gibt und mit Rick zusammen die Ausführung des Plans in die Hand nimmt. Der Fluchtversuch ist erfolgreich und die entsprechende Folge endet mit einem absoluten Kontrast zum Ende der ersten Folge: Glenn fährt mit einem roten Sportwagen aus der Stadt heraus und somit der vermeintlichen Sicherheit entgegen. Dies definiert Glenn außerdem als leichtherzigen, sympathischen aber gleichzeitig jugendlich-übermutigen und noch unreifen Charakter. Diese unreife Art wird auch in weiteren Folgen angedeutet, beispielsweise in *TS-19*, wo er an einem Abend seinen Alkoholzufluss nicht kontrollieren kann und dadurch am nächsten Morgen einen starken Kater hat. Allerdings unterstützt der humoristische Anteil solcher Szenen auch seinen Status als Comic-Relief-Charakter. Im weiteren Verlauf der ersten Staffel tritt seine Figur etwas in den Hintergrund und lässt weitere Tiefe vermissen. Erst in Staffel zwei wird seine Entwicklung zu einem reiferen, erwachseneren Charakter thematisiert. Das zeigt sich unter anderem daran, dass er eine Beziehung zu Maggie, einem hinzukommenden Cast-Mitglied, beginnt, in dessen Verlauf er lernt, eine größere Verantwortung für sich selbst zu übernehmen.

Neben Glenn trifft Rick in Atlanta noch auf weitere Mitglieder der Gruppe, die zu Beginn der Serie eher in den Hintergrund rücken, nämlich Merle Dixon, Andrea, die Afroamerikaner T-Dog und Jacqui, sowie den Mexikaner Morales. Als Rick zum Camp der Überlebenden hinstößt, lernen er und der Zuschauer auch die restlichen Gruppenmitglieder kennen. Daryl Dixon ist der Bruder von Merle, allerdings ist er weniger stur und rassistisch als dieser. Im Laufe der ersten und zweiten Staffel fungiert Daryl als Jäger und Führer der Gruppe und ähnelt damit der Figur des Redneck-Pioniers aus klassischen Western. Weiterhin Teil des Camps ist die Familie um Carol, Ed und Sophia, die von gewalttätigem Missbrauch seitens des Mannes geprägt ist, Andreas Schwester Amy, der moralischen Anker der Gruppe, Dale, der psychisch labile Mechaniker Jim, die Familie von Morales und schließlich auch Ricks Sohn Carl. Die Aufteilung in Haupt- und Nebencharaktere verändert sich im Laufe der Staffeln. Anfängliche Nebencharaktere erhalten ihre eigenen Subplots, bekommen mehr Tiefe und avancieren nach und nach ebenfalls zu Hauptfiguren. Ein gutes Beispiel hierfür ist der Charak-

---

<sup>172</sup> MACLAREN, Michelle: *The Walking Dead. Guts*. 2010. DVD. 00:08:10.

ter Daryl Dixon. Bleibt er zu Anfang größtenteils unerforscht, so entwickelt er sich im weiteren Verlauf der Serie immer mehr zu einem Kernmitglied der Gruppe, macht eine signifikante Persönlichkeitsentwicklung durch und wird so etwas wie die rechte Hand von Rick, wodurch auch seine Stimme bei Entscheidungsfragen an Gewicht gewinnt. Jedoch verändert sich nicht nur der Status einiger Figuren, generell ist Ricks Gruppe im Verlauf der Handlung von steter Veränderung gekennzeichnet. Während bekannte Charaktere versterben oder die Gruppe verlassen, stoßen immer wieder neue hinzu und schließen sich ihr an, wodurch das Ensemble stets dynamisch bleibt und neue Personenkonstellationen hervorbringt. Dadurch wird die Komplexität der Beziehungen der einzelnen Charaktere zueinander stets auf hohem Niveau gehalten.

Anhand der Erkenntnisse dieses Kapitels lassen sich einige postmoderne Tendenzen herausstellen. Im Laufe dieser Arbeit wurde des Öfteren angesprochen, dass in *The Walking Dead* die Charaktere und ihre Konflikte im Vordergrund stehen. Dieser Umstand verweist zum ersten Mal auf ein bestimmtes Genre, das sich in mehreren Aspekten der Serie manifestiert, nämlich auf das Melodrama und dessen serielle Gattung die Soap Opera. Charakteristisch für eine Soap Opera ist neben der Thematisierung der Beziehungen und Probleme der Charaktere auch die Darstellung der „verbundenen Gemeinschaft“, die eine Ensemblestruktur bildet. Daraus gehen komplexe Beziehungsstrukturen unter den Charakteren hervor, häufig gebildet durch verwandtschaftliche Bande oder ein gemeinsames soziales Umfeld, z.B. Arbeitsplatz, Schule, Café oder Bar und neu hinzukommende Rollen werden häufig durch bereits bestehende Bande eingeführt. Beispielsweise handelt es sich oft um lang verschollene Verwandte, uneheliche Kinder oder totgeglaubte Angehörige.<sup>173</sup> Die tragenden Konflikte werden in der Regel nicht von außen an die Charaktere herangetragen, sondern entstehen innerhalb des Figurenensembles.<sup>174</sup>

In *The Walking Dead* ist das soziale Umfeld eben das von Untoten heimgesuchte Amerika und allein die Tatsache, zu den Lebenden zu gehören, stellt zwischen den Charakteren eine wichtig gewordene Verbindung her. Das Ensemble der ersten Staffel besteht aus mehreren Untergruppen, die meist ein familiäres oder freundschaftliches Verhältnis verbindet, und die sich aufgrund des sozialen Umfelds zu einer größeren Gruppe zusammengeschlossen haben. Der später hinzustoßende Rick erfüllt das Klischee des totgeglaubten Angehörigen, während Shane durch seinen Status als Ricks Arbeitskol-

---

<sup>173</sup> Vgl. KLEMPERT, Arne: Lindenstraße. Die erste deutsche Soap Opera und ihre Gestaltungsprobleme. URL: <http://www.klempert.de/lindenstrasse/#FN>. Stand 15.12.2016.

<sup>174</sup> Vgl. ESCHKE, Gunther/ BOHNE, Rudolf: Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2010. S. 145.

lege und Freund Anschluss an die Grimes-Familie bekam. Behandelt ein Handlungsstrang in *The Walking Dead* eine bestimmte Figur, so tritt diese für den entsprechenden Zeitraum aus dem Ensemble hervor und gliedert sich danach wieder ein bis sie wieder von einem Handlungsstrang tangiert wird, wie es in einer soap-typischen Ensemblestruktur der Fall ist. Der Aspekt der Gruppenkonstellation beinhaltet neben seinen Soap-Opera-Anleihen ebenfalls Verweise auf Gruppen-Merkmale des Zombie-Apokalypse-Films (Vgl. Kapitel 2.3). Weitere postmoderne Hinweise sind in den für verschiedene Genres archetypischen Figurenzeichnungen einiger Charaktere zu finden. So reflektiert Rick einerseits deutlich den Helden einer klassischen Western-Geschichte und andererseits den Ehemann in einer (augenscheinlichen) Idyll-Familie, wie sie direkt einer Soap Opera entsprungen sein könnte. Dazu gehört auch Lori als Hausfrau mit einem Geheimnis, der pubertierende Sohn Carl und die Figur Shane als enger Familienfreund und späterer Liebhaber der Frau seines Freundes und Arbeitskollegen. Anleihen an den Western setzen sich im Brüderpaar Merle und Daryl fort: Während ersterer den Western-Archetypen des rassistischen und tumben Redneck-Antagonisten erfüllt, gleicht letzterer jenem des Redneck-Jägers und Fährtenlesers. Auch die Rollenverteilung in der Gruppe – Frauen als Nestbauer, Männer als Beschützer und Entscheidungsträger – erinnern an dieses uramerikanische Filmgenre. Des Weiteren lassen sich bezüglich der Berufswahl der Figuren Rick und Shane Parallelen zu Romeros *Dawn of the Dead* erkennen, bei dem zwei der vier Hauptcharaktere ebenfalls Polizisten sind. Schlussendlich verweist all dies auf eine klare Genre-Hybridität und somit „Intertextualität“ innerhalb dieses Untersuchungsbereichs.

### 5.3 Handlung und Dramaturgie

Der Plot der ersten und zweiten Staffel wurde bereits in Kapitel 4 umrissen. In diesem Kapitel soll der Handlungsverlauf und die für den Plot charakteristischen Konflikte zwischen den Figuren auf Beispielszenen mit postmodernen Handlungsmustern untersucht werden. Im Anschluss wird die der Serie zugrundeliegende Dramaturgie skizziert und ebenfalls damit zusammenhängende postmoderne Tendenzen herausgestellt.

Die Grundprämisse der Serie bleibt den typischen Genreregeln des Zombie-Apokalypse-Films treu: Durch eine ungeklärte Ursache erwachen die Toten wieder zum Leben, was den Beginn eines Endzeitszenarios darstellt, in dem der Großteil der Erdbevölkerung ausgerottet und die Menschheit nicht mehr die vorherrschende Rasse auf dem Planeten ist. Kleine Gruppen an Menschen durstreifen das Land auf der Suche nach einem Zufluchtsort und befinden sich im ständigen Kampf ums Überleben. Somit etabliert die Ausgangssituation bereits erste Implikationen auf das eingangs beschriebene Zombie-Apokalypse-Genre. Den Ausbruch der Apokalypse bekommt weder der Zuschauer noch die Hauptfigur mit, denn diese lag während der terrestrischen Ge-

staltwandlung im Koma und wird nach ihrem Aufwachen direkt mit den postapokalyptischen Auswirkungen konfrontiert, was dem metaphorischen „Sprung ins kalte Wasser“ gleichkommt. In diesem Punkt unterscheidet sich die Serie von Romeros Prototyp des Zombie-Invasionsfilms *Night of the Living Dead*, in dem die Protagonisten mit dem allerersten Auftauchen der lebenden Toten konfrontiert werden. Stattdessen erinnert dieser Anfang viel eher an modernere Zombie-Invasionsfilme der frühen 2000er wie *Resident Evil* und *28 Days Later*. Letzterer wird in der Pilotfolge, insbesondere in der Krankenhaus-Sequenz, sogar ganz direkt zitiert, denn auch in Danny Boyles Film hat der Protagonist den Ausbruch des Virus im Koma liegend nicht mitbekommen und wacht in seinem Krankenhausbett auf. Während Rick in der Anfangssequenz von *Days Gone Bye* auf der Suche nach Antworten durch das verlassene Krankenhausgebäude schleicht, wird er bereits mit einigen Nachwirkungen der Apokalypse konfrontiert. Diese Konfrontation mit dem Grauen bedient emotionale Erwartungen an das Horror-Genre, die ebendieses maßgeblich definieren. So zeigt Rick beispielsweise beim Anblick der verstümmelten Leiche im Krankenhausflur<sup>175</sup> oder den aufgereihten Leichenbergen im Vorhof des Gebäudes<sup>176</sup> deutliche Reaktionen von Erschütterung, Ekel und Verzweiflung. Am prägnantesten äußern sich diese Emotionen innerhalb der Pilotepisode jedoch später bei Ricks Begegnung mit dem „Fahrradzombie“.<sup>177</sup> Die Erkenntnis, dass ein Körper, welcher eindeutig tot sein müsste, wider aller irdischen Vorstellungskraft lebendig ist, versetzt ihn in einen absoluten Zustand der Furcht und des Entsetzens. Dramaturgisch gesehen ist diese Szene insofern relevant, als dass sie chronologisch gesehen das erste Zusammentreffen des Protagonisten mit einem Untoten darstellt und somit eine wichtige Erkenntnis über die veränderten Spielregeln der neuen Welt bietet. Der Zuschauer auf der anderen Seite wird bereits in der allerersten Szene der Serie mit einem Untoten konfrontiert. Tatsächlich ist diese Szene zeitlich eigentlich an späterer Stelle, nämlich nach der Krankenhaus-Sequenz und der darauffolgenden Bekanntschaft mit Morgan, einzuordnen.<sup>178</sup> Auf der Suche nach Benzin trifft er neben verwesenden Leichnamen in Autowracks auf ein kleines Mädchen, welches sich kurz darauf als Zombie entpuppt. Kurzerhand erschießt Rick das Kind durch einen gezielten Schuss in den Kopf.<sup>179</sup> Als allererste Konfrontation des Zuschauers mit einem Untoten ist die Szene eine äußerst wirkungsvolle, weil drastische Darstellung der Serien-Realität. Die filmische Ermordung eines Kindes wurde bereits in Filmen wie *The Beyond* (1981) und *Assault on Precinct 13* (1976) als Stilmittel genutzt, um zu etablie-

---

<sup>175</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. *Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:17:33.

<sup>176</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. *Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:20:36.

<sup>177</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. *Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:22:57.

<sup>178</sup> Auf die nichtchronologische Erzählstruktur wird in Kapitel 5.4 näher eingegangen.

<sup>179</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. *Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:03:43.

ren, dass der Zuschauer mit allem zu rechnen hat. Die Tötung eines Kindes stellt, gerade im Fernsehen, welches im Allgemeinen schärferen Auflagen unterliegt als das Kino, einen absoluten Tabubruch dar. Des Weiteren zollt Regisseur Frank Darabont bereits mit diesem Auftakt seinen Tribut an Vertreter des Zombie-Genres. So wird die erste Begegnung der Hauptfigur mit einem Untoten in Gestalt eines „Zombiemädchens“ auch in der tempogeladenen Eröffnungssequenz des *Dawn of the Dead*-Remakes äußerst effektiv in Szene gesetzt. In Romeros Original findet sich ebenfalls eine ähnliche Szene, hier ist es allerdings ein zombifizierter Junge, der in einer Tankstelle auf sein Opfer lauert. Diese Referenz ist in den Merkmalsbereich „Intertextualität“ einzuordnen während der Tabubruch direkt in der ersten Szene auf die „Spektakularität“ verweist. Nachdem Rick das Krankenhaus verlassen hat und sich auf die Suche nach seiner Familie begibt, trifft er auf den Überlebenden Morgan, der ihm in der Rolle des Mentor-Archetyps die wichtigsten Regeln der neuen Welt aufzeigt. In dieser Szene lassen sich ebenfalls Parallelen zu *28 Days Later* erkennen, denn auch in diesem trifft die Hauptfigur nach ihrem Aufwachen und in ungläubiger Verwirrung über die Zustände der Stadt auf zwei Überlebende, die sie nach einer gewagten Rettungsaktion in ihren Unterschlupf bringen und ihr dort die Wirkungsweise der Infektion erklären. Ebenso wie Morgan sind auch sie der Hauptfigur gegenüber zunächst misstrauisch gestimmt. Ob man bei dieser Szene allerdings so wie bei der Krankenhaus-Sequenz von einem direkten Zitat sprechen kann ist insofern fraglich, als dass die Referenz-Szene aus *28 Days Later* nicht charakteristisch genug für diesen speziellen Film ist. Viel eher handelt es sich beim Zusammentreffen der Hauptfigur mit einem Mentor um ein häufig genutztes Werkzeug der „Heldenreise“<sup>180</sup>, mit dem Zweck den Zuschauer innerhalb des ersten Akts mit grundlegenden Paradigmen der erzählten Welt vertraut zu machen. Auch in *The Walking Dead* wird es ganz konventionell in diesem Sinne eingesetzt. Ein eindeutiges Zitat findet sich jedoch gegen Ende der Pilotepisode. Nachdem sich Rick von Morgan und seinem Sohn getrennt hat macht er sich auf den Weg nach Atlanta, da er dort seine Familie vermutet. Ricks Odyssee durch verlassene Landstriche und sein schwerbewaffnetes Einreiten in die apokalyptische Stadt erinnern nicht nur an das westerntypische Durchstreifen einer einsamen Prärie und der Ankunft des Cowboys in einer verlassenen Geisterstadt, sondern eben auch an die Eröffnungssequenz von *28 Days Later*, in der die Hauptfigur Jim das menschenleere London erkundet. Jede der genannten Referenzen alleine mag kein hinreichendes Indiz für eine Form von Intertextualität sein, zusammengenommen ergibt sich jedoch ein auffälliges, weil überdurchschnittlich häufig auftretendes, Zitieren von Szenen – und

---

<sup>180</sup> Vgl. VOGLER: *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*, 2007.

dies allein in der Pilotfolge. Aus diesem Grund kann man auch in diesem Fall durchaus von einer Form von Intertextualität sprechen.

In der zweiten Episode wird der Erzählrahmen schließlich ausgeweitet, wenn Rick zum ersten Mal auf einen Teil seiner späteren Gruppe trifft. Die Szene kulminiert in einem Konflikt zwischen dem selbsternannten Anführer der Gruppe Merle Dixon und dem Afroamerikaner T-Dog, in dem es darum geht, wie mit einer heiklen Situation umzugehen ist.<sup>181</sup> Die gewalttätige Konfrontation zwischen dem „weißen“ Merle und dem „schwarzen“ T-Dog erinnert an Rassenkonflikte während des Sezessionskrieges, den diverse Vertreter des Western-Genres thematisieren. Zudem deutet die Szene zum ersten Mal auf ein zentrales Motiv der Serie hin, welches bereits Romeros Filme als Teil des Genres festigten: die Frage wer in der postapokalyptischen Welt das eigentliche Monster ist – Mensch oder Untoter. Der Auslöser der Konfrontation, nämlich, dass Merle aus Langeweile ein Zombie-Zielschießen vom Dach des Einkaufszentrums betreibt, weist Parallelen zu einer Szene in Zack Snyders *Dawn of the Dead* auf. Auch hier frönen einige Figuren diesem morbiden Zeitvertreib – ebenfalls vom Dach eines Kaufhauses. Eine weitere Szene, die ohne Probleme in ein Western-Setting übertragen werden könnte, findet sich in Staffel zwei in der Folge *Nebraska*. Rick, Glenn und Hershel treffen in einer Bar auf zwei Überlebende, die für ihre Gruppe um Zuflucht in der Farm bitten. Obwohl die beiden nichts verbochen haben und zunächst augenscheinlich freundlich gesonnen sind, ist Rick ihnen gegenüber misstrauisch. Um sich und seine Gruppe nicht in Gefahr zu bringen übt er westernhafte Gerechtigkeit, indem er als erster schießt, bevor er erschossen werden kann.<sup>182</sup> In dieser Szene äußert sich eine Veränderung von Ricks Persönlichkeit im Vergleich zum Anfang der Serie, in dem es ihm noch schwerfiel den „Fahrradzombie“ von seinem Leid zu erlösen.

Bereits im vorangehenden Kapitel wurde auf Charakteristika der Soap Opera innerhalb von *The Walking Dead* eingegangen. Ähnliche Anleihen lassen sich auch in den Bereichen Handlung und Dramaturgie finden. Dem Lexikon der Filmbegriffe der Universität Kiel zufolge ist die Soap Opera eine im Amerika der 1930er Jahre aufgekommene Bezeichnung für fortlaufende Radio- und Fernsehsendungen mit fikionalisierten und dramatisierten Darstellungen des Lebens und sozialen Umfeldes der einfachen Bevölkerungsschicht.<sup>183</sup> Während die Zombies in den meisten Folgen eher im Hintergrund verbleiben und als omniprésente Gefahr den Stresslevel der Charaktere auf-

---

<sup>181</sup> MACLAREN, Michelle: *The Walking Dead*. Guts. 2010. DVD. 00:11:00.

<sup>182</sup> JOHNSON, Clark: *The Walking Dead*. Nebraska. 2010. DVD. 00:32:29.

<sup>183</sup> Vgl. KACZMAREK, Ludger: soap / soap opera. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1825>. Stand. 14.12.2016.

rechterhalten, steht das menschliche Drama immer im Vordergrund. Die Zombie-Apokalypse fungiert vorwiegend als Katalysator für Konflikte zwischen den Menschen und die Charakterentwicklung tritt an die Stelle ausgedehnter Zombieschlachten. Die daraus resultierenden Handlungsbögen beschäftigen sich mehrheitlich mit ihren emotionalen Beweggründen, ihrer Auseinandersetzung mit der Gesamtsituation und ihren moralischen Diskrepanzen – anders ausgedrückt: mit ihrem Leben und sozialen Umfeld. Dabei wird ein Großteil der Handlung durch die Dialoge der Charaktere und ihre wechselhaften Beziehungen zueinander vorangetrieben. Dies zeigt sich am deutlichsten in der zweiten Staffel, deren Plot sich fast zur Gänze in der kammerspielartigen Umgebung einer Farm entfaltet. Das gesprochene Wort, sowie oft komplexe Beziehungsstrukturen unter den Charakteren stehen maßgeblich für das Genre der Soap Opera.<sup>184</sup> Näheres zum Einsatz von Dialogen als Stilmittel findet sich in Kapitel 5.5.

Ein gleichsam konkretes wie prominentes Beispiel für einen typischen Soap-Opera-Grundkonflikt ist jener um das Beziehungsdreieck zwischen Rick, Lori und Shane, welcher die Serie zu Anfang maßgeblich dominiert. Aufgrund seiner Bedeutsamkeit innerhalb der ersten beiden Staffeln ist es sinnvoll ihn etwas dezidierter zu analysieren: Nachdem Rick für tot befunden wurde, begannen Lori und Shane eine Affäre miteinander, die sie aber zunächst geheim halten. Lori hat sich zwar noch nicht vollständig von Rick gelöst und wird von Gewissensbissen geplagt – was sich beispielsweise dadurch zeigt, dass sie beim Sex mit Shane ihre Halskette mit dem Ehering von Rick ablegt<sup>185</sup> – aber will gleichzeitig in dieser neuen, furchterregenden Welt auch nicht auf sich allein gestellt sein. Shane bemüht sich indes darum von Carl als Vaterfigur anerkannt zu werden. So macht er es sich beispielsweise zur Aufgabe ihm Dinge beizubringen und in Episode drei findet ein Gespräch zwischen den drei Figuren statt, welches bereits durch eine gewisse familiäre Intimität gekennzeichnet ist. Shanes abschließende Worte sind kennzeichnend für sein Bemühen um einen familiären Status: „Heroes, son, spoken of in song and legend – you and me, Shane and Carl.“<sup>186</sup> Shane ist fast am Ziel – kurz darauf stößt Rick zur Gruppe. Lori wendet sich wieder ihrem Ehemann zu und lässt Shane sinnbildlich im Regen stehen. Das hat eine unterschwellige Spannung unter den Charakteren zur Folge, obgleich Rick zunächst nichts von der Affäre der beiden weiß. Rick muss seine Vaterrolle zurückerobern, Lori ist überglücklich, dass ihre Familie wieder vereint ist, wird aber von Gewissensbissen geplagt, was Shane allerdings nicht davon abhält weiterhin um ihre Aufmerksamkeit zu buhlen. Auch entsteht ein

---

<sup>184</sup> Vgl. KLEMPERT: Lindenstraße. Die erste deutsche Soap Opera und ihre Gestaltungsprobleme. URL: <http://www.klempert.de/lindenstrasse/#FN>. Stand 15.12.2016.

<sup>185</sup> MACLAREN, Michelle: The Walking Dead. Guts. 2010. DVD. 00:03:11.

<sup>186</sup> HORDER-PAYTON, Gwyneth: The Walking Dead. Tell It to the Frogs. 2010. DVD. 00:06:20.

Konflikt zwischen Rick und Shane um die Frage, wer von ihnen die Rolle des Alphas innerhalb der Gruppe einnimmt. Während Rick die Entscheidungen im Sinne seines moralischen Kodex' fällt scheint es so, als wolle Shane ihm teilweise absichtlich widersprechen, um sich selber als Gruppenführer zu positionieren und dadurch Lori zu imponieren. So z.B. in dem Konflikt um die Frage, ob Merle gerettet werden sollte. Rick entscheidet sich für eine Rettungsaktion und begibt sich und die Gruppenmitglieder dadurch ganz bewusst in Gefahr, während Shane argumentiert, dass Merle es nicht verdient hätte gerettet zu werden, wodurch er sich ganz klar als Rationalist und damit unterschwellig als gute Vaterfigur stilisieren möchte.<sup>187</sup> Lori indes ist ganz und gar nicht davon begeistert, dass sich Rick so kurz nachdem die Familie wieder vereint ist erneut in Gefahr begibt. Nachdem Rick das Camp verlassen hat übernimmt Shane umso präsenter die Rolle des Anführers. In Folge vier ist er es beispielsweise, der sich des Problems um Jims Wahn als Wortführer und Schlichter annimmt.<sup>188</sup> Auch hier scheint seine primäre Motivation darin zu bestehen, Lori zu beeindrucken. Shanes Besessenheit von Ricks Ehefrau gipfelt in einem betrunkenen Annäherungsversuch, in dessen Verlauf er sich Lori gewalttätig aufzwingen will und führt letztendlich zur Konfrontation der ehemals besten Freunde, die den Tod Shanes zur Folge hat.

Der Konflikt um die Liebe bzw. Besessenheit einer Figur zur Frau eines guten Freundes ist ein häufig auftretender Handlungsstrang in Soap Operas. Auch halten Lori und Shane ihre Affäre eine lange Zeit vor Rick geheim, während vorwiegend Lori zunehmend Gewissensbisse plagen. Geheimnisse, die Charaktere mit sich rumtragen und die, wenn sie ans Licht kommen würden, die Beziehungssituation innerhalb ihres Umfeldes nachhaltig kompromittieren würden, sind ein zentrales Charakteristikum von Melodramen und Soap Operas. Auch die nichtgeklärte Schwangerschaft und die damit einhergehende Entscheidung, ob das Kind behalten werden soll oder nicht ist ein typischer Soap-Opera-Moment. In der Folge *Cherokee Rose*<sup>189</sup> findet Lori heraus, dass sie schwanger ist, allerdings weiß sie nicht ob Rick oder Shane der Vater ist. Neben dem Handlungsstrang um Rick, Lori und Shane finden sich auch in den diversen Nebenhandlungen Anzeichen von Soap-Opera-Elementen. So beispielsweise das Klischee der misshandelten Familie durch einen gewalttätigen Ehemann in der Figurenkonstellation Carol, Ed und Sophia oder die Coming-of-Age Geschichte von Carl. Sein Handlungsbogen erstreckt sich bis in aktuelle Staffeln, in denen eine Liebesgeschichte zwischen ihm und der Bewohnerin einer Sicherheitszone erzählt wird.

---

<sup>187</sup> HORDER-PAYTON, Gwyneth: *The Walking Dead. Tell It to the Frogs*. 2010. DVD. 00:26:45.

<sup>188</sup> RENCK, Johan: *The Walking Dead. Vatos*. 2010. DVD. 00:12:00.

<sup>189</sup> GIERHART, Billy: *The Walking Dead. Cherokee Rose*. 2011. DVD.

Auffällig ist, dass die melodramatischen Muster der Handlung stets von drastischen Gewaltausbrüchen und Horror-Elementen kontrastiert werden. So folgt beispielsweise auf die Szene, in der die Unterdrückung Carols durch ihren Ehemann etabliert wird prompt ein explizit brutales Vorgehen seitens Shane, der Ed niederreißt, kontinuierlich ins Gesicht schlägt und ihn warnt, dass er ihn das nächste Mal zu Tode prügeln würde.<sup>190</sup> Ebenso gipfelt der Handlungsstrang um Rick, Lori und Shane in einer gewaltsamen Konfrontation der beiden Männer, in deren Verlauf Shane von Rick ermordet wird. Dadurch werden die emotional-dramatischen Momente, wie sie für eine Soap Opera typisch sind, durch ungeschönte, physische Dramatik aufgebrochen. Es scheint, als wollten die Serienmacher den Zuschauer stets daran erinnern, dass dieser keine richtige Soap Opera vor sich hat, sondern eben doch eine Horror-Serie. Durch diese Horror-Elemente konstituiert sich das Genre des Horror- bzw. Zombiefilms innerhalb von *The Walking Dead*. Wie in Kapitel 5.1 angesprochen geht der Horror in der Serie übergeordnet von der Grundprämisse und der Figur des Zombies aus. Jedoch finden sich noch weitere im Handlungsverlauf integrierte typische Plot-Elemente dieser Filmgattung. So deuten die menschlichen Konflikte innerhalb der Gruppe nicht ausschließlich auf die Soap Opera hin, denn nicht selten tangieren sie jene düsteren Bereiche der menschlichen Seele, mit denen sich das Horror-Genre im Laufe seiner Geschichte zuhauf beschäftigt. Besonders auffällig sind dabei die Parallelen zum Themenkorpus der Filme, die den Menschen als des Menschen größter Feind darstellen (vgl. Kapitel 2.1). Weiterhin erkennt der versierte Genre-Fan in der Auslotung gesellschaftlicher Schattenseiten sowie der Darstellung übelster Züge des menschlichen Zusammenlebens, die in der postapokalyptischen Welt einen Katalysator gefunden haben, eine Referenz an die Traditionen des Zombiefilms. Beispielsweise reflektiert der Konflikt um die Stadt Woodbury in der dritten und vierten Staffel, dessen Anführer das Gefängnis, in dem Rick und seine Gruppe einen Zufluchtsort gefunden haben, übernehmen will die Plünderung des Einkaufszentrums in Romeros *Dawn of the Dead* durch eine Rockerbande. Ein weiteres typisches Plot-Element des Zombie-Genres ist Frage nach der Vorgehensweise, wenn ein geliebtes Gruppen- bzw. Familienmitglied gebissen wurde. Eine solche Szene findet sich gegen Ende der vierten und fortlaufend innerhalb der fünften Folge der ersten Staffel, wenn Andrea zunächst um ihre gebissene Schwester Amy trauert und sie schließlich erschießt.<sup>191</sup>

Dieser Punkt hängt eng mit einem dramaturgischen Merkmal zusammen, für das die Serie weitläufig berüchtigt ist, nämlich ihren charakteristischen Einsatz von Schock-

---

<sup>190</sup> HORDER-PAYTON, Gwyneth: *The Walking Dead*. Tell It to the Frogs. 2010. DVD. 00:39:45.

<sup>191</sup> DICKERSON, Ernest R.: *The Walking Dead*. Wildfire, 2010. DVD. 00:11:58.

und Überraschungsmomenten. Die schockierendsten Momente im Kino waren schon immer jene, die man nicht vorhersehen konnte. Diese Unvorhersehbarkeit der Handlung ist ein wichtiges Instrument der Spannungserzeugung in *The Walking Dead*. Die Serie spielt schonungslos mit dem Leben ihrer Charaktere, was dem Zuschauer das Gefühl geben soll, dass jeder von ihnen zu jeder Zeit das Zeitliche segnen kann. Obgleich dies zumindest bisher nicht für alle Charaktere gilt – Rick als Protagonist und Daryl als Publikumsliebbling halten bis heute einen unsterblichen Status aufrecht – schafft es die Serie dennoch durch diese Dramaturgie der Überraschung die Spannung konstant auf hohem Niveau zu halten. Prominentes Beispiel dieses Charakteristikums innerhalb der ersten Staffel ist Amys überraschender Tod in der Episode *Vatos*. War ihre Präsenz bisher überschaubar, so wird ihr in dieser Episode deutlich mehr Aufmerksamkeit zuteil und bekommt beispielsweise durch das Gespräch mit ihrer Schwester am Anfang mehr Tiefe verliehen.<sup>192</sup> Dies soll den Zuschauer ihrer Figur gegenüber in Sicherheit wiegen, sodass der Schockmoment im letzten Drittel umso intensiver wirkt. Im einen Moment sitzt die Gruppe noch friedlich um das Lagerfeuer, tauscht Geschichten aus und lacht miteinander, im nächsten Augenblick wird Amy auf der Suche nach Toilettenpapier von einem Zombie überrascht und gebissen.<sup>193</sup> Der Schockmoment ist für die Gruppe an Überlebenden ebenso intensiv wie für den Zuschauer. Ein Aufbau von „Suspense“<sup>194</sup> durch Anzeichen einer sich nähernden Bedrohung werden bewusst vermieden, nur um dann in einem Moment der „Surprise“<sup>195</sup> umso stärker hervortreten. Ein weiteres Beispiel dieses dramaturgischen Stilmittels ist der Tod von Dale zum Ende von Staffel zwei.<sup>196</sup> Dieser ist außerdem besonders dahingehend interessant, als dass ihn selbst Zuschauer mit intermedialer Kenntnis der Comics nicht hätten vorhersehen können, da er in diesen nicht vorkommt. Das wiederum zeigt, dass sich die Serienmacher bewusst für einen anderen Handlungsverlauf entschieden haben, um auch für die medienkompetente Zielgruppe einen Schockeffekt zu generieren. Ähnliche Momente treten im Laufe der Serie häufiger auf, jedoch sollen die genannten Beispiele für die Analyse ausreichen. In diesem Zusammenhang sei auf die Merkmalsbereiche „Spektakularität“ und „Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfah-

---

<sup>192</sup> RENCK, Johan: *The Walking Dead*. *Vatos*. 2010. DVD. 00:00:18.

<sup>193</sup> RENCK, Johan: *The Walking Dead*. *Vatos*. 2010. DVD. 00:35:33.

<sup>194</sup> Ein von Alfred Hitchcock populär gemachter Typus des Spannungserlebens, dessen Effekt eintritt, wenn der Zuschauer in eine Gefahr eingeweiht ist, die einer Figur in der Handlung droht und von der diese selber noch nichts ahnt. Suspense setzt also voraus, dass der Zuschauer mehr Informationen hat, als die handelnde Figur.

<sup>195</sup> Gegenläufiges Prinzip zu Suspense. Statt auf eine durch semantische Zusammenhänge aufgebauten Spannung wird in diesem Fall auf einen akuten und kurzweiligen Überraschungs- bzw. Schockmoment gesetzt.

<sup>196</sup> NICOTERO, Greg: *The Walking Dead*. *Judge, Jury, Executioner*. 2011. DVD. 00:37:22.

ren“ verwiesen, in beiden wird das Konzept der Überraschung und des Auftretens unerwarteter Schockmomente als Bestandteil des postmodernen Films genannt.

Der dramaturgische Aufbau der einzelnen Episoden erzählt oft mehrere Handlungsstränge simultan. Fokussiert die Pilotfolge noch fast ausschließlich Rick, so wechselt sich sein Handlungsstrang um die Suche nach seiner Familie und der Flucht aus Atlanta mit dem um die Geschehnisse im Camp seiner späteren Gruppe ab. Besonders deutlich äußert sich dies in Episode vier. Hier wird der Verlauf eines Tages aus der Perspektive der Rettungstruppe, die zurück nach Atlanta fährt und der Überlebenden, die ihre Konflikte im Camp austragen gleichberechtigt ineinander verwoben erzählt. Im weiteren Verlauf der Serie stoßen immer weitere Figuren zum Ensemble, wodurch sich, ganz im Stile der Soap Opera, bestehende Beziehungsstrukturen verändern und im Zuge dessen auch die Anzahl der erzählten Handlungsstränge zunimmt. Jede dieser „Storylines“ befindet sich auf einem unterschiedlichen Entwicklungsniveau und zum Ende einer Episode bleibt immer mindestens eine offen, damit sie in der nächsten Folge aufgegriffen werden kann. Diese mehrsträngig verknüpfte Art zu erzählen nennt man „Zopfdramaturgie“. Üblicherweise enden Episoden in *The Walking Dead* nicht mit einem „Happy End“, sondern ganz im Gegenteil mit der Zuspitzung eines Konfliktes. Zu diesem Zwecke wird häufig das dramaturgische Stilmittel des „Cliffhangers“ verwendet. Das bedeutet, dass auf die Auflösung eines Konfliktes, Problems oder einer aufgeworfenen Frage in der Schlusszene der entsprechenden Folge verzichtet und in die darauffolgende Episode verschoben wird. Dies bewirkt einen dramatischen Abschluss, weil die Spannung auf ihrem Höhepunkt konserviert wird und das Interesse des Zuschauers weckt, auch die nächste Folge anzuschauen. Signifikantestes Beispiel innerhalb der Seriengeschichte ist wohl der „Cliffhanger“ am Ende der sechsten Staffel, in der ein prominentes Cast-Mitglied von einem neu eingeführten Antagonisten getötet wird. Wem genau dieses Schicksal allerdings zuteilwurde erfährt man erst in der ersten Folge von Staffel sieben. Sowohl der Aufbau der Folgen in einer Zopfdramaturgie, als auch das Stilmittel des „Cliffhangers“ sind typische dramaturgische Merkmale einer Soap.<sup>197</sup> Dadurch, dass immer neue Handlungsstränge angefangen und gleichzeitig mit älteren erzählt werden, kann die Serie nahezu endlos fortgesetzt werden. Aus diesem Grund kann man bei der Soap Opera von einer „Endlosserie“ sprechen.<sup>198</sup> Ruft man sich in diesem Zusammenhang in Erinnerung, dass auch *The Walking Dead* als nichtendende Zombieerzählung entworfen wurde, deren Ensemble immer neue Geschichten hervorbringt, sind auch in diesem Punkt gewisse Parallelen unübersehbar.

---

<sup>197</sup> Vgl. ESCHKE/BOHNE: Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien, 2010, S. 147.

<sup>198</sup> Vgl. ebd. S. 126.

Es wird also deutlich, dass die Serie *The Walking Dead* alle narrativen Genre-Möglichkeiten des Zombie-Apokalypse-Hintergrundes auslotet, was einen deutlichen Fall von Genre-Hybridität innerhalb der Handlung und Dramaturgie zur Folge hat. Mehrere Genres werden miteinander kombiniert und profitieren voneinander. Eine Kombination von alten mit neuen Elementen findet auf mehreren Ebenen statt: Zum einen auf übergeordneter Ebene, in der beispielsweise das traditionsreiche aber im Jahre 2010 stagnierende Western-Genre mit dem populären Zombie-Genre verknüpft wird. Zum anderen lässt sie sich auch genreimmanent feststellen. So bedient sich die Serie sowohl an klassischen als auch an modernen Erzählelementen aus dem Repertoire des Horror-/Zombiefilms. Dies verweist auf das „Was“ der Intertextualität, wie in Kapitel 3.2.1 erläutert. Das „Wie“ lässt sich in den direkten Zitaten und Referenzen an spezifische Szenen, Themen und Handlungsbögen erkennen, die die Serienmacher immer wieder einbauen. Dabei sei angemerkt, dass es sich bei den genannten Beispielen um einen Auszug handelt, der einen Überblick bieten soll. Im Laufe der Serie treten noch weitere Zitate auf, die hinsichtlich des Umfangs dieser Arbeit nicht berücksichtigt werden konnten.

## 5.4 Format, Struktur, Tempo

Bei *The Walking Dead* handelt es sich zunächst einmal um ein typisch serielles Format. Die Serie weist einen horizontalen Handlungsbogen auf, das bedeutet, dass die Geschichte folgenübergreifend erzählt wird und sich der rote Faden eines Handlungsstrangs über mehrere Staffeln erstrecken kann. Anders als bei Serien wie beispielsweise *House, M.D.* (2004 - 2012) oder *CSI: Crime Scene Investigation* (2000 - 2015), in denen in jeder Folge eine neue Hauptgeschichte, z.B. ein neuer Patienten- oder Kriminalfall, erzählt wird, konzentrieren sich die Folgen von *The Walking Dead* auf einen der Serie übergeordneten und somit weitläufig verlaufenden Konflikt. Dieser folgenübergreifende, horizontale Bogen ist der Haupthandlungsstrang und befasst sich mit der Suche der Überlebenden nach einem Zufluchtsort und ihren Versuchen, sich ein neues Leben aufzubauen. Innerhalb des Aufbaus der Serie lässt sich auf mehreren Ebenen eine Drei-Akt-Struktur feststellen. Zum einen im Rahmen des gesamten Serienkontextes, zum anderen auch bei einzelnen Staffeln und schließlich einzelnen Folgen. Hinsichtlich des Verständnisses der klassischen Drei-Akt-Struktur und ihrer spezifischen Begrifflichkeiten sei auf die dramaturgische Grundlagenliteratur seit Aristoteles verwiesen. Im Kontext dieser Analyse sei jedoch angemerkt, dass sie aus den drei Akten Exposition, Konfrontation und Auflösung besteht.

Zunächst lässt sich im Rahmen der ersten Staffel eine Drei-Akt-Struktur erkennen. So erfüllt *Days Gone Bye* in Verbindung mit der darauffolgenden zweiten Folge *Guts* durchaus Expositionsprinzipien. In dieser Einleitung der ersten Staffel lernt der Zu-

schauer seinen Protagonisten kennen und auch die Welt nach der Apokalypse wird skizziert – nicht so ausführlich wie es am Ende der Exposition der serienübergeordneten Drei-Akt-Struktur der Fall ist, aber als Grundlage für die erste Staffel ausreichend. Es wird zunächst ausschließlich der Protagonist und seine Suche nach seiner Familie thematisiert, parallel verlaufende Handlungsstränge im Stile der im vorangehenden Kapitel angesprochenen Zopfdramaturgie gibt es nicht. Die einzigen Menschen, die der Held in der ersten Folge trifft sind Morgan und dessen Sohn und auch dies nur im Zusammenhang mit seinem eigenen Handlungsstrang. Morgan fungiert wie bereits angesprochen als Mentor-Archetyp, welcher üblicherweise in Akt eins einer Geschichte seinen ersten Auftritt hat und den der Held, mit neuen Informationen für Akt zwei gestärkt, wieder verlässt. Ricks Akzeptanz der neuen Welt und sein Entschluss sich nach Atlanta aufzumachen, um seine Familie zu retten, entspricht dem Schwellenübertritt und markiert somit den Beginn des zweiten Aktes. Für Rick ist es der „Point of no Return“<sup>199</sup>. Ab Folge zwei wird auch die Gruppe an Überlebenden eingeführt, die für die folgenden Akte der Staffel relevant sind. Rick wird vor eine Reihe von Problemen gestellt, die er nun aktiv zu bewältigen versucht, beispielsweise der Konflikt mit Merle und die anschließende Flucht aus der zombieüberlaufenen Stadt. Den Höhepunkt dieses Aktes markiert Ricks Zusammenkunft mit seiner Familie in Folge drei. Der Angriff der Untoten auf das Camp am Ende von Folge vier bildet den zweiten Plotpunkt und schließt somit den zweiten Akt ab. Darauffolgend beginnt der dritte Akt in der fünften Episode *Wildfire*. Die Überlebenden nehmen Abschied von den Toten und beraten über eine neue Vorgehensweise. Dies wirft weitere Konfrontationen in das Zentrum der Handlung, allen voran Status-Konflikte zwischen Shane und Rick, die im vorangehenden Kapitel angesprochen wurden. Die Konfrontation mit Dr. Jenner im Zentrum für Seuchenkontrolle und der Versuch aus dem abgeriegelten Gebäude zu entkommen stellen den Klimax der Haupthandlung der ersten Staffel dar, der diese zu einem Abschluss führt. Am Ende der Folge ist nur noch ein Teil der ursprünglich vorgestellten Gruppe übrig. Ihr Camp ist aufgelöst und der vermeintliche Zufluchtsort zerstört, aber die Hauptfiguren haben überlebt. Man könnte sagen die Geschichte wurde vor einen Nullpunkt gesetzt und die Überlebenden stehen nun vor einer Reise ins Ungewisse – der „Film“ ist vorbei. Somit weist die erste Staffel eine Drei-Akt-Struktur auf.

Obgleich die Folge *TS-19* den dritten Akt der ersten Staffel und somit deren Abschluss bildet, erstreckt sich der zentrale Haupthandlungsstrang der Serie, nämlich die Suche nach einer Zuflucht in der apokalyptischen Welt, über sie hinaus, was wiederum auf

---

<sup>199</sup> Der „Point of no Return“ entspricht zumeist den Wendepunkten in einer Geschichte, an denen der oder die Protagonisten durch einen Impuls zum Handeln gezwungen werden und eine Rückkehr zur Norm unmöglich geworden ist.

das Format der horizontal erzählten Serie hindeutet. Für den Haupthandlungsstrang und Kontext der gesamten Serie kann die komplette erste Staffel somit als Exposition angesehen werden, da die Geschichte weitererzählt werden kann. Es stehen noch ungelöste Konflikte im Raum, wie die Dreiecksbeziehung zwischen Rick, Lori und Shane, die die Erzählgrundlage für den zweiten Akt in den folgenden Staffeln bilden. Der eben angesprochene „Nullpunkt“ zum Ende der Staffel kann dementsprechend ebenfalls als „Point of no Return“ der gesamten Gruppe und die Zerstörung des vermeintlichen Zufluchtsortes als erster Plotpunkt der staffelübergreifenden Drei-Akt-Struktur interpretiert werden. Die erste Staffel etabliert für den größeren Rahmen der gesamten Serie einen dezidierten Überblick über Prämisse, Stimmung und Regeln der neuen Welt, und charakterisiert alle Figuren ausreichend, bevor der zweite Akt mit der ersten Folge der zweiten Staffel beginnt.

Zu Anfang dieses Abschnittes wurde ebenfalls angesprochen, dass sich auch der Rahmen einzelner Folgen als Dreiakter interpretieren lässt. Exemplarisch zeigt sich dies an den ersten beiden Episoden der ersten Staffel *Days Gone Bye* und *Guts*, die alleine für sich als eigenständiger Film angesehen werden können. Die Exposition dieser untergeordneten Drei-Akt-Struktur umschließt das Aufwachen Ricks und die darauffolgende Erkundung des Krankenhauses. Den ersten Plot-Punkt stellt auch hier das Zusammentreffen mit Morgan dar, woraufhin sich Rick dem zentralen Konflikt dieser beiden Folgen bzw. des „Films“ stellt: Die Suche nach seiner Familie. Die Szenen in Atlanta bilden den zweiten Akt, auf den der zweite Plot-Punkt in Gestalt der das Kaufhaus stürmenden Untoten folgt, was die Überlebenden dazu zwingt ihre Strategie zu ändern. Die Flucht aus der Stadt, während derer sich Glenn und Rick mit dem Blut eines Toten einreiben, um von den Zombiemassen nicht erkannt zu werden, bildet den Klimax des dritten Aktes, woraufhin die Auflösung des zentralen Konflikts in Gestalt der Wiedervereinigung zwischen Rick und seiner Familie folgt. In Anbetracht der Tatsache, dass die ersten beiden Episoden von Frank Darabont ursprünglich als eine einzige konzipiert wurden, macht diese Erkenntnis durchaus Sinn.<sup>200</sup>

„Während die Drei-Akt-Struktur die dominierende in den meisten Spielfilmen ist, hat sich in den meisten amerikanischen Fernsehserien die Vier-Akt-Struktur durchgesetzt.“<sup>201</sup> Dieses Zitat verweist auf ein postmodernes Element innerhalb der Struktur von *The Walking Dead*. Anstatt wie im amerikanischen Fernsehen üblich auf eine Vier-Akt-Struktur zurückzugreifen, setzten die Serienmacher auf einen spielfilmtypischen Aufbau der Handlung. Das zeigt, wie sehr man sich, insbesondere Frank Darabont als

---

<sup>200</sup> Vgl. RUDITIS: *The walking dead chronicles. The official companion book*, 2011, S. 57.

<sup>201</sup> ESCHKE/ BOHNE: *Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien*, 2010, S. 132.

„Showrunner“ der ersten Staffel, an kinematografischen Konventionen orientiert, obwohl es sich um ein Fernsehformat handelt. Die Integration dieser Konvention eines Mediums innerhalb eines Anderen beschreibt das Charakteristikum der „Intermedialität“, welches ein Unterpunkt des Merkmalsbereichs „Intertextualität“ ist. Nicht zuletzt durch die Struktur ergibt sich von Anfang an ein recht langsames Erzähltempo, denn im Vergleich zu einer Vier-Akt-Struktur haben die Akte in einer Drei-Akt-Struktur deutlich mehr Zeit sich zu entfalten. Da es sich um eine figurenorientierte Serie handelt, wird sich viel Zeit gelassen, um die Charaktere, ihren Umgang mit dem neuen Lebensumstand und die daraus resultierenden gruppeninternen Konflikte zu beleuchten. Beispielfhaft sieht man dies in der ersten Episode, die nur den Protagonisten Rick behandelt, und verfolgt, wie er nach und nach in die postapokalyptische Welt eintaucht.

Zusätzlich lässt sich in der erzählerischen Struktur der Serie noch ein weiterer signifikanter Hinweis auf postmoderne Tendenzen erkennen: Die nichtlineare Erzählweise als Teil des Merkmalsbereichs „Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren“. In mehreren Folgen wird die Kausalkette der Erzählung dekonstruiert und neu angeordnet. So beginnt gleich die erste Folge mit einem Vorausblick auf einen späteren Moment innerhalb der Handlung. Nach dem Vorspann macht die Folge erzählerisch einen großen Schritt zurück, nämlich zu einem Zeitpunkt in der Vergangenheit, bevor Rick angeschossen wurde und ins Koma fiel. Eine darauffolgende Ellipse klammert bis auf einen kurzen, halluzinatorischen Moment, die komplette Dauer von Ricks Koma aus und versetzt die Handlung erst danach bei [00:14:02]<sup>202</sup> in die eigentliche Gegenwart der Geschichte. Regisseur Frank Darabont entschied sich also dazu, klassische Erzähltraditionen aufzubrechen, indem er die Szene aus ihrem semantischen Kontext herauslöste und an den Anfang der Erzählung setzte. Dadurch erzielt er eine neue Funktionsweise, der Zuschauer fühlt sich direkt in die Handlung hineingeworfen, wodurch auch das Auftreten des Zombie-Kindes einen deutlich stärkeren Eindruck hinterlässt. Ähnlich verhält es sich mit dem Sprung in die Vergangenheit. Dem Zuschauer werden Informationen offeriert – speziell im Zusammenhang mit der Beziehung zwischen Shane, Rick und Lori – die den späteren Handlungsverlauf in ein anderes Licht rücken. Beispielsweise erwähnt Rick Shane gegenüber, dass seine Beziehung zu Lori zu diesem Zeitpunkt, also bereits vor der Apokalypse, einige Probleme aufweist,<sup>203</sup> was gerade im Kontext der späteren Familien-Zusammenkunft einige Fragen aufwirft. Wie stünde es ohne den Zombie-Ausbruch um die Familie? Hätte sich das Ehepaar vielleicht getrennt? Ein ähnlich dekonstruktiver Aufbau zeichnet das Finale der ersten Staf-

---

<sup>202</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:14:02.

<sup>203</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:07:03.

fel aus. Die Folge startet mit einem „Flashback“, in dem Shane Rick im Krankenhaus zu retten versucht, während um sie herum das apokalyptische Chaos wütet.<sup>204</sup> Auch in diesem Fall begünstigt die daraus resultierende Informationsvergabe den emotionalen Eindruck eines späteren Moments der Handlung, nämlich, wenn Shane sich Lori später in der Folge gewaltsam aufdrängen will. Ein weiterer „Flashback“ zurück in die Zeit vor der Apokalypse wird zu Anfang der Episode *Bloodletting*<sup>205</sup> eingesetzt. Auf die Spitze getrieben wird das Stilmittel der Nichtlinearität in der Premierenfolge der sechsten Staffel *First Time Again*<sup>206</sup>. Hier springt die Erzählung kontinuierlich und über die gesamte Spielzeit zwischen Vergangenheit und Gegenwart hin und her. Die Informationen beider Stränge beeinflussen sich dabei gegenseitig und sind teilweise zum Verständnis des jeweils anderen notwendig. Wie in Kapitel 3.2.4 angesprochen steigern solche dekonstruktiven Erzählmechanismen ebenfalls den Grad an Selbstreferentialität eines filmischen Machwerks.

Da *The Walking Dead* ursprünglich als Comic konzipiert war und in das Format einer Fernsehserie übertragen wurde, liegt hier bereits eine Form von medienübergreifender Intertextualität vor. Allerdings wurde in Kapitel 4.2 bereits erwähnt, dass sich das *The Walking Dead*-Universum neben Comic-Büchern und der Fernsehserie noch über weitere mediale Erzählformate erstreckt, die es in diesem Zusammenhang ebenfalls zu berücksichtigen lohnt. Zum einen wäre da die Romanreihe, die Robert Kirkman in Zusammenarbeit mit seinem Co-Autor Jay Bonansinga im Oktober des Jahres 2011 startete. Nach heutigem Stand zählt sie sieben Bände, von denen Robert Kirkman in den ersten vier als Autor beteiligt war. Die Romane thematisieren zahlreiche aus den Comic-Büchern und der Serie bekannte Figuren – so erzählt das erste Buch als Prequel zur Comic- und Serienhandlung die Entwicklung Brian Blakes zum „Gouverneur“ von Woodbury. Die Vorgeschichte um Woodbury wird im zweiten Roman aus der Perspektive von Lily Caul – ebenfalls ein Charakter der Comics/Fernsehserie – weitererzählt und in den zwei darauffolgenden Büchern zum Abschluss gebracht. In ihnen wird der Konflikt zwischen Woodbury und Ricks Gruppe der dritten und vierten Staffel aufgegriffen, jedoch ebenfalls eine neue Perspektive auf die Geschehnisse offeriert, nämlich die des „Gouverneurs“. Darüber hinaus produziert der US-amerikanische Spieleentwickler „Telltale Games“ seit April 2012 ein auf den Comics basiertes Computerspiel im Episodenformat. Der Plot spielt in derselben fiktionalen Welt und vor der selben Prämisse wie die Comics und die Fernsehserie. Die Geschehnisse aus Serie und Comic finden im Spiele-Universum parallel statt, auch wenn sie nicht direkt thematisiert werden, was

---

<sup>204</sup> FERLAND, Guy: *The Walking Dead*. TS-19. 2010. DVD. 00:00:01

<sup>205</sup> DICKERSON, Ernest R.: *The Walking Dead*. *Bloodletting*. 2011. DVD.

<sup>206</sup> NICOTERO, Greg: *The Walking Dead*. *First Time Again*. 2015. DVD.

die Videospiele zu einer validen Erweiterung des Franchise-Kanons macht. Auch das Internet wird als Erzählmedium für eine Erweiterung des Serien-Universums instrumentalisiert. Auf Basis der Geschehnisse in der Serie existieren mehrere Webserien, von denen eine beispielsweise die Vorgeschichte des „Fahrrad-Zombies“ aus der Pilotfolge der Serie behandelt.

Die Romanreihe, die Videospiele und die Webserien fügen also der Gesamtgeschichte von *The Walking Dead* in ihren jeweiligen Medien Aspekte hinzu und stellen eine Erweiterung des Gesamtkonzeptes dar. Wird die Anlehnung an kinematografische Konventionen innerhalb der dramaturgischen Struktur mit berücksichtigt findet somit eine intermediale Intertextualität zwischen fünf verschiedenen Medien statt, was zusammen mit den dekonstruktiven Erzählverfahren weitere signifikante Indizien für einen hohen Grad an Postmodernismus anbietet.

## 5.5 Stil und Ästhetik

Der verhältnismäßig hohe Produktionswert der Serie vermehrt die gestalterischen Möglichkeiten der kreativen Departments und kommt so dem kinematografischen Eindruck der Serie zugute. Die gestalterische Komponente der Serie stellt für die Untersuchung der eingangs aufgestellten Fragestellung mit eine der wichtigsten Quellen dar. In Hinblick auf filmische Werke ist der stilistische und ästhetische Anteil der größte und vielseitigste Informationsträger, weshalb in ihm sicherlich am ehesten postmoderne Charakteristika zu erkennen sein sollten – vorausgesetzt, sie liegen vor. Der distinktive visuelle Stil wird durch die Zusammenarbeit verschiedener Gestaltungsmittel erreicht, die ihr Instrumentarium aus einem filmischen ästhetisch-technischen Vokabular beziehen. Dazu zählen neben der Kameraarbeit auch Licht-/Farbgestaltung, Schnitt und Montage, Ton- und Musikeinsatz, sowie Set-Design und die Requisite. Diese werden in der folgenden Analyse in die drei Überkategorien „Optische Gestaltungsmittel“, „Akustische Gestaltungsmittel“ und „Inhaltliche Gestaltungsmittel“ gegliedert. Im Hinblick auf die bereits erwähnte Reduktion der Primärquellen, die aufgrund der Vielzahl an stilistischen und ästhetischen Gestaltungsmitteln in diesem Kapitel umso sinnvoller ist, soll besonders die Pilotepisode berücksichtigt werden, da diese vom Serienschöpfer Frank Darabont persönlich inszeniert wurde und somit die übergeordneten visuellen Parameter etabliert. Nichtsdestotrotz werden vereinzelt auch weitere Folgen miteinbezogen, um zumindest einen Grundsatz an Diversität zu erreichen.

### Optische Gestaltungsmittel

Das Filmbild hat nicht bloß abbildenden Charakter, frei nach dem Motto: „irgendwas muss auf der Leinwand zu sehen sein“. Anstatt zu reproduzieren produziert es viel eher und lässt so auf die Art und Weise schließen, wie die kreativen Köpfe hinter dem

filmischen Machwerk die darzustellende Welt sehen und dem Zuschauer vermitteln wollen.<sup>207</sup> Damit zusammenhängend kann die optische Ebene im Sinne postmoderner Tendenzen eingesetzt werden, denn wird eine Realität nicht reproduziert, sondern von bestimmten Leuten im Sinne ihrer Vorstellung und gewünschten Wirkungsweise auf den Zuschauer produziert, findet eine Erzählung der Welt nicht mehr auf realer Ebene statt, sondern wird artifizialisiert. Die Inszenierung der einzelnen Folgen von *The Walking Dead*, insbesondere der optische Aspekt, haben durchweg einen äußerst kinematografischen Anspruch. Gerade die Pilotfolge wurde vom Team wie die Produktion eines für sich stehenden Spielfilms behandelt, ein Trend, der auch in aktuellen Staffeln zu erkennen ist: "Most of the directors [...] approach this work not as a television show but as a mini-movie. When I'm doing my storyboards, I'm always looking at movies for inspiration"<sup>208</sup>, so Regisseur Ernest Dickerson hinsichtlich dieser Thematik. Die Anlehnung an Konventionen des Kinos und die damit zusammenhängende Intermedialität, wie sie bereits im vorangehenden Kapitel angesprochen wurde, wird also auch auf gestalterischer Ebene fortgeführt.

Eine grundlegende Entscheidung, welche den visuellen Stil der Serie fundamental beeinflusst, ist die Wahl des Aufnahmeformats. Anstatt digital entschied man sich analog auf Filmmaterial zu drehen. Der daraus resultierende Look verleiht der Serie somit bereits einen grundlegenden filmischen Eindruck, der auch im Sinne des Senders ist. Da die Originalserien von AMC üblicherweise zwischen Spielfilmen gesendet werden, ist ein weicher Übergang zwischen den Sendeblocken gewünscht – die Tatsache, dass es sich um eine Fernsehproduktion handelt, soll nicht sofort ins Auge stechen.<sup>209</sup> Auch die Verwendung von Super 16mm Filmmaterial anstelle von 35mm hat ganz klare ästhetische Gründe: Zum einen reflektiert die für 16mm-Film typische grobe Körnung und geringere Sättigung perfekt die Ungeschliffenheit, Rauheit und Simplizität der Urväter des Zombie-Apokalypse-Films und sorgt so für eine klassische Zombiefilm-Atmosphäre, zum anderen nähert man sich dadurch an den Schwarz-Weiß-Stil der Comibuchvorlage an. Es findet somit eine doppelte intermediale Bezugnahme statt. Diese drückt sich ebenfalls durch die vereinzelt vorkommende Verwendung von Bildmaterial unterschiedlicher medialer Herkunft aus. So werden beispielsweise in der Fol-

---

<sup>207</sup> Vgl. BIENK, Alice: Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse. Marburg: Schüren, 2008. S. 52.

<sup>208</sup> RAFFERTY, Terrence: On the Air - The Walking Dead. URL: <http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1502-Spring-2015/On-the-Air-The-Walking-Dead.aspx>. Stand 20.12.2016.

<sup>209</sup> Vgl. HEURING, David: A Cinematographer Among The Walking Dead. URL: <http://www.studiodaily.com/2010/11/a-cinematographer-among-the-walking-dead/>. Stand 20.12.2016.

ge *Wildfire* Aufnahmen einer Web-Cam eingebaut<sup>210</sup>, die sich aufgrund ihres Looks, der digitalen Bildstörungssegmente und ihres 4:3 Seitenverhältnisses (Das Standardformat der Serie ist 16:9) äußerst heterogen zum üblichen Filmbild verhalten und dadurch ebenfalls einen selbstreferentiellen Charakter bekommen. Ein weiteres Beispiel ist die Episode *First Time Again*, in der die unterschiedlichen Zeitebenen durch farbiges und schwarz-weißes Bildmaterial optisch getrennt werden. In diesem Zusammenhang sei auf das in Kapitel 3.2.1 erwähnte Beispiel aus *JFK* verwiesen, in dem sich ähnliche Gestaltungsmittel finden lassen.

Neben der Wahl des Aufnahmeformats ist auch der Einsatz der Kamera an sich relevant für den visuellen Stil der Serie. Im Umgang mit der technischen Gerätschaft lässt sich bei vielen Filmen eine Art „Handschrift“ erkennen – im Falle von *The Walking Dead* ist dies nicht im Sinne der Autorentheorie, sondern viel eher als „Serienhandschrift“ zu verstehen. Vergleicht man die Kameraarbeit in *The Walking Dead* mit derer verschiedener Vertreter des Zombie-Genres, beispielsweise *28 Days Later*, *Resident Evil* oder *World War Z* und *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* oder *Day of the Dead* so fällt auf, dass sie sich deutlich an letztgenannte anlehnt. Im Gegensatz zu einer hektischen, actiongeladenen Wackel-Ästhetik, auf die man häufig bei modernen Krypto-Zombiefilmen setzt, wird das Geschehen vorwiegend in ruhigen Bildern präsentiert, die die auf Einfachheit und Realismus bedachte Ästhetik der Romero-Klassiker hervorragend widerspiegeln. Auf eine Schulterkamera wird in der ersten Episode – bis auf den Einsatz in einer POV-Perspektive<sup>211</sup> bei [00:01:56]<sup>212</sup> – komplett verzichtet und auch in nachfolgenden Episoden wird sie eher sparsam verwendet, was sowohl das Gefühl der Ruhe unterstützt, als auch den filmischen Eindruck unterstützt. Dieses Gefühl der Ruhe wird durch den häufigen Einsatz weiter Einstellungsgrößen zusätzlich verstärkt. Der Zuschauer verliert selten den Überblick über das Geschehen, wodurch der Moment, wenn es dann doch passiert umso effektvoller ist. Jedoch vermitteln die weiten Einstellungsgrößen ebenfalls den Eindruck der trostlosen Realität nach der Apokalypse. Gerade innerhalb der Pilotfolge findet sich eine Vielzahl an Panoramen und Totalen, die Rick als isoliertes Lebewesen in einer einsamen Welt präsentieren. Direkt die erste Einstellung der Folge etabliert den visuellen Tonus der Serie und gibt einen Aufschluss darüber, wie das Leben in dieser postapokalyptischen Welt zu sein scheint.<sup>213</sup> Die träge Annäherung des Polizeiautos und der langsame Schwenk auf das

---

<sup>210</sup> DICKERSON, Ernest R: *The Walking Dead*. *Wildfire*. 2010. DVD. 00:36:28.

<sup>211</sup> Point of View. Bezeichnet eine Perspektive, in der der Zuschauer das Gefühl hat durch die Augen der Figur zu schauen.

<sup>212</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. *Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:01:56.

<sup>213</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. *Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:00:01.

Autowrack impliziert, dass das Chaos bereits stattgefunden hat und dies nun dessen Nachwirkungen sind. Rick befindet sich also in der metaphorischen Ruhe *nach* dem Sturm. Hier gibt es nichts mehr, was das Gesetz noch retten könnte, geschweige denn Rick, der als lebendiger Organismus wie ein Fremdkörper in der abgestorbenen Umgebung wirkt. Der Eindruck absoluter Isolation begleitet den Zuschauer über die gesamte Folge hinweg und findet gegen Ende der Episode seinen Höhepunkt: Sogar die Großstadt ist von Einsamkeit gekennzeichnet, die ebenfalls durch Panoramen und Totalen zum Ausdruck kommt.



Abbildung 15: Panorama in „Days Gone Bye“ 1<sup>214</sup>



Abbildung 16: Panorama in „Days Gone Bye“ 2<sup>215</sup>

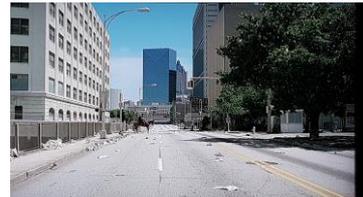


Abbildung 17: Panorama in „Days Gone Bye“ 3<sup>216</sup>

Auch unterstützt die stimmungsvolle, dahintreibende und oftmals lauernde Kamera den sukzessiven Aufbau einer unheimlichen Atmosphäre. Sie nimmt häufig eine „Beobachterperspektive“ ein, welche ein typisches Gestaltungsmittel des Horrorfilms ist und dem Zuschauer kontinuierlich das Gefühl einer lauernden Gefahr vermittelt. Charakteristisch für diese Art der Bildkomposition ist der Einsatz einer langen Brennweite und die Positionierung der Kamera hinter einem Objekt im Vordergrund, wodurch nicht nur dem Bild eine höhere Tiefe verliehen, sondern auch der Eindruck vermittelt wird, als nehme der Zuschauer den Blickwinkel der versteckten Bedrohung ein (vgl. Abbildung 18 & 19).



Abbildung 18: Beobachterperspektive 1<sup>217</sup>



Abbildung 19: Beobachterperspektive 2<sup>218</sup>

Generell nimmt die Kamera üblicherweise keine auktoriale Erzählperspektive ein. Sie ist nicht losgelöst vom Geschehen, sondern viel eher Teil von ebendiesem, was sich

<sup>214</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:01:56.

<sup>215</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:01:56.

<sup>216</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:01:56.

<sup>217</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:01:56.

<sup>218</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:01:56.

auch auf den Zuschauer überträgt. Tatsächlich kommentiert auch der Maskenbildner und Regisseur einiger Folgen Greg Nicotero den Einsatz der Kamera innerhalb seiner Inszenierungen wie folgt: „We always want it to seem like the camera is another person going along on the journey with the characters.“<sup>219</sup> Nichtsdestotrotz zeigt die Analyse, dass durchaus hin und wieder Ausnahmen dieser Regel auftreten. So wird der eher realistische Stil an einigen Stellen durch ein selbstreferentielles Spiel mit Kamerabewegungen aufgebrochen, also durch eine expressive Inszenierung, welche die Geschichte an den entsprechenden Stellen ihres Realismus entbehrt. Ein konkretes Beispiel lässt sich in der Szene des Piloten finden, in der Morgan vom zweiten Stock seines Hauses umherwandelnde Zombies mit einem Jagdgewehr erschießt. Die Einstellung bei [00:47:25]<sup>220</sup> enthält einen auffälligen Kamera-Zoom, wie er normalerweise im klassischen Erzählkino vermieden wird. Eine ähnlich auffällige Veränderung der Brennweite wird in der Episode *Vatos* bei [00:17:43]<sup>221</sup> eingesetzt. Eine weitere Abkehr von der realistischen Beobachterperspektive bildet die spektakuläre Kranfahrt am Ende der Pilotfolge.<sup>222</sup> Diese Art des expressiven Kameraeinsatzes ist charakteristisch für die Spektakularität des postmodernen Films und die dadurch resultierende Abkehr vom Realismus der Erzählung hängt wiederum mit dem Bereich der „Selbstreferentialität“ zusammen. Weitere Beispiele lassen sich im Verlauf der Serie immer wieder finden.

In Kapitel 5.1 wurde erwähnt, dass die Gestaltung einiger Untoten direkte Referenzen an Klassiker der Genregeschichte darstellen, indem sie ihr Aussehen eins zu eins zitieren. Auch im Stilmittel der Bildgestaltung lassen sich solche Referenzen erkennen, denn eine Zombie-Serie wäre keine richtige Zombie-Serie, wenn sie nicht auch einige bildtechnische Genreerwartungen erfüllen würde. Zunächst einmal wäre da das Bild des Zombiekollektivs, das einen Körper in ihrer Masse untergehen lässt – quasi „aufsaugt“ – und ihn dort seiner Gedärme und sonstiger Innereien entledigt. Frank Darabont zollt diesem Topos des Zombie-Genres in der von ihm inszenierten Pilotfolge Tribut, wenn das Pferd, mit dem Rick nach Atlanta geritten ist, einer Horde Untoter als Mahlzeit dient (vgl. Abbildung 20). Weitere für den Zombiefilm ikonische Bilder, die *The Walking Dead* aufgreift sind das Verbarrikadieren von Fenstern und Türen mit Holzbrettern (vgl. Abbildung 21) oder eine Gruppe vor einem Fenster stehender Untoter, die ihre Hände gegen die Scheibe pressen (vgl. Abbildung 22). Auch die genretypischen

---

<sup>219</sup> RAFFERTY, On the Air - The Walking Dead. URL: <http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1502-Spring-2015/On-the-Air-The-Walking-Dead.aspx>. Stand 22.12.2016.

<sup>220</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:47:25.

<sup>221</sup> RENCK, Johan: *The Walking Dead*. Vatos. 2010. DVD. 00:17:43.

<sup>222</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. Days Gone Bye. 2010. DVD. 01:05:54.

an Wände geschriebenen Predigten und Weltuntergangsbotschaften werden in der Pilotfolge ganz direkt zitiert (vgl. Abbildung 23).



Abbildung 20: Zombies weiden Pferd aus<sup>223</sup>



Abbildung 21: Morgen verbarriadiert die Tür<sup>224</sup>



Abbildung 22: Zombie-Horde vor Fensterscheibe<sup>225</sup>



Abbildung 23: Botschaft an Wand in „The Walking Dead“<sup>226</sup>

Ähnlich wie das Aussehen der Untoten (vgl. Kapitel 5.1) werden auch einzelne ikonische Bilder der Comicvorlage in den Aufnahmen der Serie äußerst akkurat reproduziert (vgl. Abbildungen 24 & 25). Dies ist als direktes Zitat und somit als medienübergreifende Intertextualität zu verstehen, die das rezeptionsstrategische Mittel der Doppelcodierung miteinschließt: Fans der Comics werden die Anspielungen verstehen und genießen dadurch einen gesteigerten Unterhaltungswert, allerdings ist dieses Verständnis für den narrativen Kontext der Episode nicht notwendig.



Abbildung 24: Bild aus Comicbuch<sup>227</sup>



Abbildung 25: Bildreferenz in der Serie<sup>228</sup>

<sup>223</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 01:05:40.

<sup>224</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:44:02.

<sup>225</sup> MACLAREN, Michelle: The Walking Dead. Guts. 2010. DVD. 00:10:08.

<sup>226</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:55:25.

<sup>227</sup> KIRKMAN, Robert: The Walking Dead Vol. 1 #2. Orange: Image Comics, 2004. S. 11.

<sup>228</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 00:58:15.

Zweiter integraler Bestandteil der optischen Gestaltungspalette ist die Lichtsetzung. Denn einerseits handelt es sich beim Licht um eine essenzielle physikalische Grundvoraussetzung, damit ein Film überhaupt entstehen kann, darüber hinaus erfüllt es jedoch ebenso wie die Kamera die Aufgabe, eine sinnstiftende Wirkung zu erzielen. Die Lichtsetzung der untersuchten Serie ist allgemein diegetisch, das bedeutet, sie orientiert sich an der raumzeitlichen Realität der erzählten Welt. Diese Tatsache äußert sich in der häufigen Verwendung von s.g. Available-Light, also Lichtquellen, die tatsächlich innerhalb der Location vorhanden sind oder zumindest den Anschein erwecken, sie wären es. Die daraus resultierende Simplizität der Lichtsetzung hat nicht nur ökonomische Vorteile, sondern fügt den Bildern einen gewissen Grad an Realismus hinzu. Ein Beispiel für diese Art der Lichtsetzung findet sich in der Pilot-Episode während des Gesprächs zwischen Rick, Morgan und seinem Sohn bei [00:31:35]<sup>229</sup>. Das Haus ist abgeschottet, es fällt keinerlei natürliches Licht herein, die Beleuchtung wird einzig und allein von den im Raum verteilten Kerzen erzeugt. Eine grundlegende lichttechnische Besonderheit der Serie ist, dass sich die Handlung entgegen weitläufiger Konventionen des Horrorkinos vorwiegend bei Tageslicht abspielt. Übliche Gestaltungsmittel zur Stimmungserzeugung des Horror-Genres wie beispielsweise der gezielte Einsatz von Dunkelheit und Schatten stehen den Filmemachern nur in wenigen Szenen zur Verfügung, werden in ebendiesen aber umso dezidierter eingesetzt. Zwei Beispiele für die Lichtsetzung im klassischen Horrorfilmstil finden sich bereits in der Pilotfolge: Während Rick durch die verlassenen und von der Notfallbeleuchtung des Krankenhauses erhellten Korridore schleicht, stößt er auf den besonders grässlichen Anblick einer teilweise verzehrten Leiche, die durch das flackernde Licht einer beschädigten Neonröhre nur für Sekundenbruchteile sichtbar wird.<sup>230</sup> Der schaurige Anblick wird dadurch in seiner Intensität verstärkt, denn ein typisches Mittel im Horrorfilm ist es, das Grauen nicht in seiner Gänze zu zeigen, sodass die Vorstellungskraft des Zuschauers die fehlenden Informationen zusammensetzt. Auch das zweite Beispiel bezieht seine Spannung aus Ungewissheit, die durch die Lichtsetzung erzeugt wird. Dies erreichen Darabont und sein DoP<sup>231</sup> David Tattersall dadurch, dass im Treppenhaus keine natürliche Lichtquelle vorhanden und es somit komplett in Dunkelheit gehüllt ist. Während Rick die Treppen herabsteigt wird die Szenerie ausschließlich vom flackernden Zwielflicht eines Streichholzes erhellt, was für zahlreiche gesättigte Schatten sorgt. Der Raum verbleibt weitestgehend im Verborgenen. Diese Szene funktioniert getreu des Horror-Tropus der irreführenden Gefahrensituation. Der Zuschauer erwartet jede Sekunde einen überra-

---

<sup>229</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead. Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:31:35.

<sup>230</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead. Days Gone Bye*. 2010. DVD. 01:05:54.

<sup>231</sup> Engl. Director of Photography. Der leitende Kameramann einer Film- oder Fernsehproduktion.

schenden Angriff aus dem Hintergrund und hält somit die gesamte Szene über ein Gefühl der Anspannung aufrecht, die sich am Ende in Erleichterung auflöst. Auch der Angriff auf das Camp in *Vatos* findet bei Nacht statt und bezieht daraus eine schaurigere Atmosphäre, als wie es bei Tag möglich wäre. Nichtsdestotrotz bilden solche Szenen eher die Ausnahme und jene bei Tageslicht die Norm. Auch hier wird auf den natürlichen Eindruck der Lichtsituation geachtet. Die leichte Sepiatönung, die die Farbpalette dominiert, erzielt einerseits die Wirkung einer bedrückenden Schwüle, andererseits bewirkt sie den Eindruck einer künstlichen Alterung („im Film wird Sepia als Indikator für das Alter von Bildern verwendet“<sup>232</sup>) und bildet so einen Synergieeffekt mit der Filmkörnigkeit. Gleichzeitig erinnert sie im Zusammenspiel mit der bereits erwähnten Entsättigung auch an den visuellen Stil des Western-Genres und verleiht darüber hinaus der postapokalyptischen Welt einen kranken, absterbenden Eindruck.

Die dritte Kategorie der sinnstiftenden optischen Gestaltungsmittel ist der Schnitt und die Montage. Der Schnitt, also die mechanische Aneinanderreihung des erstellten Bildmaterials, bringt dieses in einen fortlaufenden Kontext und stellt semantische Verbindungen zwischen den Bildern her, die im Verständnis des Zuschauers zu einem Gesamtkonstrukt zusammengesetzt werden. Der Schnitt in *The Walking Dead* verhält sich im Allgemeinen unterstützend zum Erzähltempo. Die Folgen sind von einem langsamen Schnittrhythmus geprägt, einzelne Einstellungen werden lange aufrecht gehalten, was im Zusammenspiel mit der Kameraarbeit zu der ruhigen Erzählweise der Serie beiträgt. Dieser Stil wird gleich in der ersten Einstellung der Pilotfolge etabliert. Zwar verändert sich ihre Einstellungsgröße von einem Panorama über eine Totale hin zu einer Halbtotale, was dem Bild eine gewisse Diversität verleiht, allerdings dauert es 59 Sekunden bis der erste Schnitt eintritt. Damit lehnt sich auch die Montage formal eher an den klassischen Ansatz des Voodoo- und Hollywood-Zombiefilms an, denn modernere Vertreter des Genres wie *Zombieland*, *Resident Evil*, oder *World War Z* zeichnen sich im Zusammenspiel mit ihrer dynamischen Kameraarbeit eher durch eine schnelle, hektische Schnittfolge aus. Generell ist diese Art zu schneiden heutzutage durchaus ungewöhnlich, da das Publikum eher einen schnelleren Schnittrhythmus im Stile moderner Clip-Ästhetik à la „MTV“ und „Youtube“ gewohnt ist und ein dynamisches Schnitttempo im Allgemeinen das Mainstreamkino dominiert. Rein theoretisch könnte man also den Schluss ziehen, die Serie bricht durch ihr verhältnismäßig langsames Editing mit heutzutage konventionellen Sehgewohnheiten. Dies wäre jedoch nur bedingt eine hinreichende Argumentation, denn einerseits ist es durchaus korrekt, dass

---

<sup>232</sup> ZU HÜNINGEN, James/ GIEßEN, Rolf: Sepia. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3687>. Stand 22.12.2016.

sich die Serie durch ihren Gegenentwurf zum dynamischen Schnittrhythmus moderner Filme und Serien nicht an Konventionen hält, zum anderen ist ein langsames Schnitttempo in der heutigen Zeit jedoch nicht ungewöhnlich *genug*, um zweifelsfrei auf ein Merkmal der Postmoderne schließen zu können. Tatsächlich finden sich postmoderne Charakteristika ähnlich wie im Falle der Kamerabewegungen eher in den Ausnahmen der schnitttechnischen Norm der Serie. Prominentes Beispiel für eine solche Ausnahme bilden die ersten Minuten von Folge 9 Staffel 5.<sup>233</sup> Dabei handelt es sich um eine Montage aus scheinbar unzusammenhängenden, traumartigen Bildern, einige davon mit teils erhöhter, teils verringerter Framerate aufgenommen und verbunden durch Burn- und Blur-Effekte, die an verschlissenes Super-8-Filmmaterial erinnern. Diese expressive Überladung an Sinnesreizen verweist auf die „Spektakularität“ des postmodernen Films und wirkt dadurch ebenfalls dezidiert selbstreferentiell.

### **Akustische Gestaltungsmittel**

Neben der optischen Gestaltungsebene ist die akustische ein weiterer wichtiger Informationsträger für den Rezipienten und somit ebenfalls zum Einsatz als Stilmittel prädestiniert. Nicht umsonst spricht man beim Film von einem audiovisuellen Medium.

Die Musik wirkt im Allgemeinen unterstützend für die Rezeptionsebene und sorgt für eine unterschwellige Emotionalisierung beim Rezipienten. Ihr Einsatz ist zumeist extradiegetisch, das bedeutet, dass ihre Quelle nicht in der Filmhandlung zu finden ist, sondern losgelöst von der erzählten Realität auftritt. Dabei lassen sich in *The Walking Dead* zwei Grundtendenzen im Einsatz der Musik feststellen: Sie kann erstens als s.g. „Mood-Technik“ der Szene unabhängig von der visuellen Ebene eine emotionale oder atmosphärische Richtung verleihen. So wird sie wie beispielsweise bei [00:11:43]<sup>234</sup> der Folge *What Lies Ahead* als auditiver Hinweis einer nahenden Gefahr eingesetzt, obwohl selbige noch gar nicht gezeigt wird. Jedoch setzt der Zuschauer die Bildebene, in diesem Fall Dale und Rick, die mit Fernglas und Zielfernrohr in die nicht sichtbare Ferne schauen, in einen Kontext mit der Audioebene und lädt sie so mit einer bestimmten emotionalen Bedeutung auf. Durch die semantischen Zusammenhänge erschließt sich dem Rezipienten, dass die beiden Charaktere offensichtlich eine Bedrohung erspürt haben. Der entsprechende musikalische Hinweis ist dabei äußerst simpel gehalten, es handelt sich schlicht um einen einzigen, nervösen Geigenton. Zweitens kann sie getreu des „Underscoring“ die bereits auf visueller Ebene erzeugte emotionale Wir-

---

<sup>233</sup> NICOTERO, Greg: *The Walking Dead. What Happened and What's Going On*. 2015. DVD.

<sup>234</sup> DICKERSON, Ernest R./HORDER-PAYTON, Gwyneth: *The Walking Dead. What Lies Ahead*. 2011. DVD. 00:11:43.

kung paraphrasierend unterstützen oder verstärken. Ein Beispiel hierfür findet sich ab [00:37:51]<sup>235</sup> in der Episode *Vatos*, als Ed im Glauben eines der Gruppenmitglieder stünde vor dem Zelt den Eingang öffnet und von einem Zombie überrascht wird. Hier gibt es keine vorherige Spannungserzeugung per Musik, die uns auf eine Bedrohung hinweist. Stattdessen wird der Schockmoment, der bereits visuell durch die plötzliche Inbildnahme des wandelnden Leichnams ausgedrückt wird (vgl. Dramaturgie der Überraschung), durch ein lautes Schock-Geräusch verstärkt, welches sich im Laufe des darauffolgenden Kampfes zu einem etwas dynamischeren Horror-Motiv entwickelt. Auch in diesem Beispiel ist der musikalische Einsatz von Schlichtheit gekennzeichnet. Tatsächlich ist die Simplizität, wie sie in vielen Gestaltungsmitteln der Serie zu finden ist, charakteristisch für die auditive Gestaltung von *The Walking Dead*. Sie geht sogar so weit, dass in vielen Fällen ganz bewusst auf eine musikalische Untermalung verzichtet wird. Diese Tendenz geht auch aus einer Aussage des Serien-Komponisten Bear McCreary hervor: „I have a simple rule that if the scene does not need music, don't put music on it.“<sup>236</sup> Die Entscheidung der minimalistischen musikalischen Untermalung begünstigt sowohl Aspekte der Charakterentwicklung, als auch der Narration. Zunächst bekommen dadurch die Schauspieler die Möglichkeit ihre Emotionen hauptsächlich durch die Performance zu vermitteln, was den Fokus in der entsprechenden Szene stärker auf den Charakter lenkt und den figurenorientierten Ansatz der Serie unterstreicht. Aus narrativer Sicht unterstreicht der minimalistische Score, oder das Fehlen von ebendiesem, die postapokalyptische Stimmung der absterbenden Welt und wirkt so ein weiteres Mal die unterstützend zur visuellen Ebene. Gleichzeitig begünstigt die Stille auch einen unheimlichen Grundtonus, der quasi als Basis unter den Folgen der Serie liegt, frei nach dem Motto: „Hier ist es zu ruhig, irgendetwas stimmt nicht.“ Der Zuschauer ist durch seine Mediengeschultheit mit dem traditionellen Einsatz von Musik in filmischen Machwerken vertraut, was dazu führt, dass teilweise ihre Wirkungsweise abgeschwächt wird: „Audiences, no matter how hip they are to the horror genre, know what the musical tricks are. [...] Horror today is a very difficult genre to write music in.“<sup>237</sup> Demnach kann das Publikum inflationär eingesetzte musikalische Stilmittel wie den „Jump-Scare“<sup>238</sup> häufig vorhersehen. Bricht man jedoch mit der Erwartungshaltung wird eine neue Wirkungsweise erzielt: Das Weglassen eines Scores überrascht bzw. verwirrt den Rezipienten, da ihm in diesem Moment die bekannte Sinnstiftung der Musik fehlt und er die Situation nicht einschätzen kann, was bei ihm im

---

<sup>235</sup> RENCK, Johan: *The Walking Dead. Vatos*. 2010. DVD. 00:37:51.

<sup>236</sup> RUDITIS: *The walking dead chronicles. The official companion book*, 2011, S. 179.

<sup>237</sup> RUDITIS: *The walking dead chronicles. The official companion book*, 2011, S. 184.

<sup>238</sup> Der Jump-Scare auf musikalischer Ebene bezeichnet einen plötzlichen, überraschend auftretenden Schockmoment in einer Szene, der durch ein unangenehmes und lautes Geräusch ausgedrückt wird.

Zusammenspiel mit der Bildebene einen noch unbehaglicheren Eindruck auslöst. So beispielsweise in der Szene mit dem „Zombiemädchen“ in *Days Gone Bye*. Als Rick vokal das ihm den Rücken zukehrende Mädchen adressiert, dreht es sich langsam um und offenbart ihr untotes Gesicht. Entgegen der Zuschauererwartung wird auf einen Schock-Sound o.Ä. komplett verzichtet, was zusammen mit dem optischen Horror ein absolut unangenehmes Gefühl erzeugt – ganz im Sinne der Genrefrage des Horrorfilms, wie in Kapitel 2.3 erarbeitet. Atmosphärische Geräusche – Grillenzirpen, Vogelgezwitscher, leichter Wind, das Rauschen eines Baches – bilden stets die Basis der Audioebene und unterstützen ihrerseits den Eindruck der Isolation und Einsamkeit. Ein weiteres Beispiel, wie sie den Eindruck des Ungewissen verstärken, da sie anders als Musik keine eindeutige emotionale Sinnstiftung betreiben, findet sich bei [00:26:53]<sup>239</sup> der Folge *What Lies Ahead*. Hier hat das Grillenzirpen gleichzeitig einen nervösen Charakter, als würde es nur auf den Moment hinarbeiten, in dem Carl von der Leiche im Auto angegriffen wird. Dies tritt jedoch nicht ein, es handelt sich ähnlich wie in der Treppenhaus-Szene aus der Pilotfolge um das Motiv des irrenführenden Spannungsaufbaus. Zusätzlich wird durch das weitläufige Fehlen einer musikalischen Untermalung erreicht, dass wenn es dann doch einmal zum Einsatz von Musik kommt, diese durch ihren Kontrast zur sonstigen Stille einen umso eindrucksvolleren Effekt erzielt. So kann auch ein minimalistischer Soundtrack – das Orchester besteht aus nicht mehr als zehn Personen<sup>240</sup> – eine große Wirkung erreichen. Die Instrumentalisierung ist dabei einerseits typisch für das Horror-Genre (Streicher, Piano, etc.), andererseits aber auch speziell an das Setting der Serie angepasst und somit durchaus unkonventionell. Grundsätzlich verhält sich das musikalische Repertoire des amerikanischen Südens eher heterogen zum übergeordneten Tonus der Serie, denn das Geräusch eines Banjos ist zunächst einmal nicht wirklich gruselig. Hier äußert sich nun auch musikalisch der Western-Charakter der Serie. Besonders präsent wird dieser in der Folge *Nebraska* während der Bar-Szene am Ende der Folge hervorgerufen.<sup>241</sup> Zusätzlich zu dem typischen narrativen Western-Sujet, wie in Kapitel 5.3 angesprochen, wird die Szene mit den melancholischen Gitarren-Klängen des Liedes *The Regulator* untermalt, die das Gefühl noch weiter verstärken. Wichtig zu erwähnen ist auch, dass der Effekt der Kontrastierung des Musik-Einsatzes mitunter durchaus von den Verantwortlichen erwünscht ist. In diesem Sinne unterlegt Frank Darabont das inhaltlich eher pessimistisch anmutende Ende der Pilotfolge kontrapunktisch mit dem funkigen Upbeat-Rhythmus des Liedes *Space Junk* der Synth-Pop-Band *Wang Chang* und verleiht ihm damit einen

---

<sup>239</sup> DICKERSON, Ernest R./HORDER-PAYTON, Gwyneth: *The Walking Dead. What Lies Ahead*. 2011. DVD. 00:26:53.

<sup>240</sup> Vgl. RUDITIS: *The walking dead chronicles. The official companion book*, 2011, S. 185.

<sup>241</sup> JOHNSON, Clark: *The Walking Dead. Nebraska*. 2010. DVD. 00:39:28.

zynischen Eindruck.<sup>242</sup> In Kapitel 5.3 wurde bereits erwähnt, dass ein Großteil der Handlung von *The Walking Dead* von Dialogen der Figuren dominiert und vorangetrieben wird. Gleichzeitig werden sie als Gestaltungsmittel instrumentalisiert, was im Folgenden elaboriert werden soll. Zunächst beschwört die Dialoglastigkeit der Serie eine weitere Parallele zur Soap Opera herauf. Laut Arne Klempert hat das gesprochene Wort eine besondere Bedeutung für dieses serielle Fernseh-Genre, da dessen filmische Möglichkeiten durch das knappe Budget begrenzt sind und die Handlung teilweise nur über Dialoge erzählt werden kann. Des Weiteren können die Charaktere ihre Vermutungen und Standpunkte zum Ausdruck bringen<sup>243</sup>, die Hinweise auf Charaktereigenschaften der Figur geben. Während die ersten beiden Punkte *The Walking Dead* nicht betreffen dürften – die Serie ist im Verhältnis zu anderen Fernsehproduktionen durchaus hochbudgetiert und die Entscheidung Dialoge als Haupthandlungsträger und Stilmittel einzusetzen ist bewusst getroffen – lässt sich letzterer durchaus wiederfinden. So erfüllen Dialoge nicht nur pragmatisch-narrative Zwecke, sondern werden auch als Stilmittel der Figurenzeichnung eingesetzt, mit dem die Personen hauptsächlich bei Entscheidungsfragen und Diskussionen charakterisiert werden. Eine ähnliche Tendenz des Dialogeinsatzes lässt sich auch in Prototypen der Postmoderne finden, prominent verwendet beispielsweise in *Reservoir Dogs*, *Pulp Fiction* oder *The Big Lebowski* (1998).

Zusammenfassend kann man sagen, dass auch die auditive Gestaltung in *The Walking Dead* durchaus postmoderne Züge aufweist. Einerseits weist die musikalische Ebene innovative und unkonventionelle Ansätze auf, gibt aber gleichzeitig deutliche Tendenzen des Horror- Western- und Drama-Genres zu erkennen, was sich hauptsächlich in der für diese Genres typischen Emotionalisierung äußert. Daraus lässt sich ableiten, dass auf auditiver Ebene eine Form von Genre-Hybridität stattfindet. Auch die kontrapunktische Zusammenführung zweier heterogener Versatzstücke der Popkultur, nämlich die Zombiemeute einerseits und einen Pop-Song andererseits, erinnert in ihrer kontrastierenden Wirkung der Eindrücke Grauen und Heiterkeit an Prototypen des postmodernen Films wie *Reservoir Dogs* und *Wild at Heart*.<sup>244</sup> Die Genre-Hybridität der auditiven Stilmittel wird durch Charakteristika einer Soap Opera in den Dialogen fortgeführt, die durch ihren markanten stilistischen Gebrauch ebenfalls Parallelen zu Vertretern des postmodernen Films aufweisen.

---

<sup>242</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead*. Days Gone Bye. 2010. DVD. 01:05:50.

<sup>243</sup> Vgl. KLEMPERT: Lindenstraße. Die erste deutsche Soap Opera und ihre Gestaltungsprobleme. URL: <http://www.klempert.de/lindenstrasse/#FN>. Stand 15.12.2016.

<sup>244</sup> Vgl. KOTHENSCHULTE: Reality TV Bites: Quentin Tarantino und seine Schule – eine neue Strömung im Hollywood-Kino. In: *film-dienst*, 1994, S. 6.

## Inhaltliche Gestaltungsmittel

Zur Definition dieser Kategorie sei hier eingangs angemerkt, dass sich je nach subjektiver Auffassung diverse Teilbereiche eines Films im Korpus der inhaltlichen Gestaltungsmittel vereinen lassen. Dazu gehören Kostüm, Requisite, Szenenbild, Sprechtext, Gestik, die Positionierung von Elementen im filmischen Raum, die Darstellung von Gewalt und die Symbolik. Da der Umfang dieser Arbeit auch in diesem Fall keine gänzliche Auseinandersetzung mit all diesen Aspekten erlaubt, wird sich im Folgenden auf jene konzentriert, die sich im Sinne der Forschungsfrage am sinnvollsten erweisen.

Der erste bedeutende Aspekt ist die Kulisse bzw. das Szenenbild. Dabei handelt es sich um ein filmisches Kodierungselement, das aufgrund seiner immerwährenden Präsenz im Filmbild als Informationsträger nicht wegzudenken ist. Insbesondere in *The Walking Dead* nimmt der Handlungsort einen essenziellen Stellenwert ein, da er im Vergleich zu anderen Gestaltungselementen in der Lage ist, dem Rezipienten das postapokalyptische Setting der Geschichte mit am stärksten glaubhaft zu machen. Nicht zu verachten sind auch die narrativen und emotionalisierenden Möglichkeiten, die von der Kulissengestaltung ausgehen – Handlung, Stimmung und Kulisse stehen in stetigem Wechselspiel zueinander. Am auffälligsten ist unter diesen Gesichtspunkten zunächst das Krankenhaus-Set der Pilotepisode ab [00:14:02]<sup>245</sup>. Auffällig deshalb, da in der gesamten Sequenz erstens keinerlei Dialog stattfindet und zweitens nicht viel mehr passiert als die Durchquerung des Gebäudes, dem Zuschauer aber dennoch eine Vielzahl an Informationen vermittelt werden, die sowohl zum Verständnis der Handlung, als auch zur Etablierung der Stimmung beitragen. Nach dem direkten Übergang zwischen der Einstellung, in der Shane dem sich im Halbbewusstseinszustand befindenden Rick einen Blumenstrauß vorbei bringt, und dem Moment des Erwachens in der Gegenwart lässt sich anhand ebendieser Blumen erkennen wie viel Zeit vergangen ist – sie sind verwelkt. Was in der Zwischenzeit passierte, ist nicht bekannt, auch gibt es keine Menschen, die Rick stellvertretend für den Zuschauer in Kenntnis setzen könnten. So müssen er und das Publikum sich das Wissen Schritt für Schritt durch die Informationen zusammenfügen, die das Szenenbild transportiert. Bei der Betrachtung der Kulisse dominieren primär Eindrücke der Verwüstung und des Chaos. Einschusslöcher, Blutlachen auf dem Boden und Blutflecken an den Wänden zeugen von Feuergefechten und Massenexekutionen. Während Rick auf der Suche nach einem Ausgang durch die Gänge schleicht, wird sein etappenweiser Abstieg in den Wahnsinn und Horror der neuen Welt in immer drastischeren Szenerien dargestellt. Die Indikatoren der

---

<sup>245</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead. Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:14:02.

Tragweite des Horrors bauen dabei kumulativ aufeinander auf und finden ihren Höhepunkt im Anblick des Außenbereichs des Krankenhauses.<sup>246</sup> Massen an aufgestapelten Leichenbergen im Vorhof rufen Assoziationen an Massengräber aus Kriegsgebieten hervor, die in der darauffolgenden Kulisse eines verlassenen Militärstützpunkts weitergeführt werden. Spätestens an diesem Punkt ist sich sowohl Rick als auch der Zuschauer des 'Chaos' der neuen Welt bewusst, denn nur eine Ursache absolut verheerenden Ausmaßes ist in der Lage, das gesellschaftliche System und die regierenden Mächte derart niederschmetternd zu bezwingen. Kulissen, die von dem Versagen des Militärs in der Krisensituation zeugen, tauchen häufig in Werken der Zombiefilmgeschichte auf, so beispielsweise in *28 Days Later* oder *Day of the Dead*. Auch die Kulisse des Seuchenschutzentrums am Ende der ersten Staffel und die Farm in Staffel zwei repräsentieren typische Handlungsorte eines Zombiefilms. Charakteristisch für *The Walking Dead* ist auch, dass Set-Design und Special-Effects häufig einen Synergieeffekt bilden und dadurch zu einem ebenso wirkungsvollen wie spektakulären Gesamteindruck verschmelzen. Die Krankenhaus-Kulisse wurde beispielsweise aus der Kombination einer real existierenden Location mit durch CGI-Effekte<sup>247</sup> erweiterten Außenbereichen generiert (vgl. Abbildung 26 & 27). So standen den Set-Designern für die Gestaltung des Vorhofs nur fünfzig künstliche real existierende Leichen zur Verfügung, die dann in der Post-Produktion multipliziert wurden, sodass jeder freie Platz mit CGI-Leichen ausgefüllt ist. Außerdem wurden herum-schwirrende Fliegen hinzugefügt und Beschädigungen der Umgebung digital hinzugefügt. Sowohl Storytelling-Aspekte innerhalb des Set-Designs, als auch die Nutzung von CGI zur digitalen Erweiterung der Kulissen im Sinne einer spektakulären Wirkung finden sich innerhalb des weiteren Verlaufs der Serie zuhauf, im Hinblick auf die Forschungsfrage sollen die genannten Beispiele jedoch ausreichen.

---

<sup>246</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead. Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:21:49.

<sup>247</sup> Bei CGI (engl.: Computer Generated Imagery) handelt es sich um den Gebrauch digitaler Bildbearbeitungsverfahren, um Spezialeffekte zu erzeugen, Bildelemente zu verändern oder auch ganz neue Bilder, Schichten oder Hintergründe hinzuzufügen.



Abbildung 26: Krankenhaus-Set-Außenbereich vorher<sup>248</sup>



Abbildung 27: Krankenhaus-Set-Außenbereich nachher<sup>249</sup>

Ein weiteres auffälliges, weil omnipräsentes Gestaltungsmittel der Serie ist ihr charakteristischer Einsatz und die Darstellung von Gewalt. Dabei lehnen sich die Serienmacher ganz klar an Konventionen der Gore-/Splatter-Ästhetik an, die spätestens seit *Dawn of the Dead* fester Bestandteil des Zombie-Genres sind. Zusammen mit dem ungeschliffenen, dreckigen Look, der Dramaturgie der Überraschung und den narrativen Tabubrüchen bildet die explizite Gewaltdarstellung einen vierten Aspekt, in der sich die schonungslose und kompromisslose Natur der Serie offenbart, was ganz klar typische Genreerwartungen des Zombiefilms bedient – getreu der Aussage: „You can’t have a zombie tale without getting a little bit messy.“<sup>250</sup> Auf den kompromisslosen Tabubruch bezüglich gewalttätiger Handlungselemente sowie der grafischen Darstellung der Untoten wurde bereits im Verlauf der Kapitel 5.1 und 5.3 hingewiesen. Nachfolgend soll die Gore-/Splatter-Ästhetik als ästhetisches Gestaltungsmittel betrachtet werden, denn die thematisierte Gewalt wird durch die Art der Inszenierung noch weiter verstärkt. Als Adaption eines Comics, welches seinerseits mit sehr grafischem Splatter-Artwork aufwartet, liegt die Schlussfolgerung nahe, dass die Macher der Serie dies auch auf ihr Erzählmedium übertragen wollten. Den Tonus in Sachen Gewaltdarstellung etabliert bereits die Pilotepisode: Da wäre zum einen die bereits erwähnte Szene, in der Rick das zombifizierte Mädchen mittels eines Kopfschusses – dessen dargestellte Explizitität die inhaltliche „Spektakularität“ auf gestalterischer Ebene unterstützt – ein für alle Mal ins Jenseits befördert. Ein weiteres Beispiel des blutigen Einsatzes von Waffengewalt findet sich bei [00:47:25]<sup>251</sup>, wenn Rick den Fahrradzombie ebenfalls durch einen Kopfschuss von seinem Leid erlöst und ein Beispiel für eine mit Gore-Elementen aufgeladene Szenerie äußert sich in der Szene bei [00:55:26]<sup>252</sup>, in der die Wunden der selbstmörderischen Bauernfamilie nahezu chirurgisch zur Schau gestellt werden. Schließlich kulminiert die Gore-Ästhetik in der genretypischen und äußerst

<sup>248</sup> RUDITIS: *The walking dead chronicles. The official companion book*, 2011, S. 132.

<sup>249</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead. Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:21:49.

<sup>250</sup> RUDITIS: *The walking dead chronicles. The official companion book*, 2011, S. 84.

<sup>251</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead. Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:47:25.

<sup>252</sup> DARABONT, Frank: *The Walking Dead. Days Gone Bye*. 2010. DVD. 00:55:26.

blutigen „Ausweidung“ des Pferdes bei [01:05:40]<sup>253</sup>. Generell gehen die Überlebenden im Kampf gegen die Untoten alles andere als zimperlich vor. Im Verlauf der Serie ist ein sukzessiver Anstieg des Gewaltgrads zu erkennen, der von den Überlebenden ausgeht und auch generell häufen sich Szenen mit immer höher werdendem Gore- und Splatter-Faktor. Dies lässt sich auf die zunehmende Verrohung der Charaktere, die stetig den Einflüssen der erbarmungslosen Welt ausgesetzt sind, zurückführen. Gleichzeitig zeigt sich, dass sich die angewandte Brutalität mitnichten auf den Konflikt zwischen Zombies und Menschen beschränkt. Auch der zwischenmenschliche Überlebenskampf wird äußerst gewalttätig ausgetragen und in Szene gesetzt – teilweise sogar mit einer Grausamkeit, die von keinem Zombie ausgeht. Paradebeispiel ist sicherlich Glens Todesszene in der Premierenfolge der siebten Staffel.<sup>254</sup> In bester „Folterporno“-Tradition etabliert diese Szene endgültig, welchen Brutalitätsgrad die Serie mittlerweile erreicht hat. Gerade die Tötung einer Hauptfigur der ersten Stunde wirkt äußerst bestürzend und wird gleichzeitig immens grausam und mit schockierendem Detailreichtum über einen langen Zeitraum erzählt (vgl. Abbildung 28 & 29).



Abbildung 28: Glens Todesszene Einstellung 1<sup>255</sup>



Abbildung 29: Glens Todesszene Einstellung 2<sup>256</sup>

Die Vermutung liegt nahe, als stünde das vehemente und explizite „Draufhalten“ bei Gewaltszenen symbolisch für die Brutalität und Gnadenlosigkeit der neuen Weltordnung. Jedoch ist fraglich, ob dieser symbolische Hintergrund die einzige Intention hinter dem stilistischen Einsatz von Gewaltdarstellungen ist. Einige Hinweise deuten darauf hin, dass die Gewaltdarstellung teilweise auch als selbstzweckmäßiges Stilmittel eingesetzt wird, um zu polarisieren: die einen schockiert es, die anderen amüsiert es. Darauf deutet zunächst einmal die eingangs erwähnte Orientierung an Genrekonventionen bezüglich der Gore-Ästhetik hin. Zuschauer erwarten von diesem Genre einen gewissen Gewaltgrad und fühlen sich speziell dadurch unterhalten. Aus diesem

<sup>253</sup> DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD. 01:05:40.

<sup>254</sup> NICOTERO, Greg: The Walking Dead. The Day Will Come When You Won't Be. 2016. DVD.

<sup>255</sup> O.V. Glenn Rhee (TV Series). URL: [http://walkingdead.wikia.com/wiki/Glenn\\_Rhee\\_\(TV\\_Series\)](http://walkingdead.wikia.com/wiki/Glenn_Rhee_(TV_Series)). Stand 01.01.2017.

<sup>256</sup> O.V. Glenn Rhee (TV Series). URL: [http://walkingdead.wikia.com/wiki/Glenn\\_Rhee\\_\(TV\\_Series\)](http://walkingdead.wikia.com/wiki/Glenn_Rhee_(TV_Series)). Stand 01.01.2017.

Grund haben es sich die Serienmacher zur Aufgabe gemacht die Zombie-Tötungen so vielseitig wie möglich zu gestalten, um sie zelebrierend in Szene zu setzen. So finden sich beispielsweise in der Episode *Vatos 26* im Bild gezeigte „Zombie-Kills“ von denen dem Publikum ganze zwölf in nahen Einstellungen präsentiert werden. Auch die Tötung einzelner Figuren durch Zombies wird schonungslos gezeigt: Während der Camp-Attacke zeugen ganze sechs Einstellungen, alle Halbnah bis Nah, von Gewalteinwirkung auf die Überlebenden. Bei [00:39:19]<sup>257</sup> wird sogar kategorisch im Laufe der Einstellung auf einen fleischfressenden Zombie herangezoomt, um die Gore-Ästhetik noch näher zu fokussieren. Die Zelebrierung der Zombie-Tötungsarten kommentiert Visual-Effects-Supervisor Jason Sperling wie folgt: „I know that, ultimately, what zombie fans enjoy is a good zombie killing. I think [...] we brought new ideas to almost every instance of a kill shot.“<sup>258</sup> Andererseits hat eine Polarisierung in diesem Fall auch das Element des Schockierens zur Folge, wie es weiter oben erklärt wurde. Diese Gewaltanwendung im Unterhaltungssinne erinnert an Tendenzen des postmodernen Filmmachers Quentin Tarantino. Den Polarisierungseffekt der Gewaltdarstellung seiner Filme fasst der Regisseur in einem Interview zusammen: „Ich sehe mich in erster Linie als Entertainer. Ich will cineastische Momente erschaffen und mein Publikum gut unterhalten. [...] Es gibt Gewalt, die man schwer ertragen kann, und Gewalt, die Spaß machen kann.“<sup>259</sup> Ebenso wie das Szenenbild stellt die Inszenierung der Gewalt in *The Walking Dead* ein Musterbeispiel für die nahtlose Kombination aus praktischen und computergenerierten Effekten zur Unterstützung des visuellen Eindrucks dar.

*The Walking Dead* vereint also die modernen Techniken des Kinos mit einem provokativen, polarisierenden Ansatz, was für den Zuschauer eine Form ein verstärktes Rezeptionserlebnis zur Folge hat. Diese Erlebnissteigerung findet durch eine expressive und ästhetisierende Gewaltdarstellung statt, wobei ihr mittels modernen Techniken der digitalen Bildbearbeitung ein noch spektakulärerer Charakter verliehen wird. Somit ist schlusszufolgern, dass ein klarer Fall des postmodernen Merkmalsbereichs „Spektakularität und Ästhetisierung“ vorliegt. Auch die im Sinne des spektakulären Effekts eingesetzte Gestaltung und digitale Erweiterung der Kulissen kann als Hinweis auf dieses Charakteristikum gewertet werden. Weiterhin sollen vor allem durch die expliziten Gore-/ und Splatter-Momente ganz klar Gefühle vorwiegend negativer Prägung (Ekel, Abscheu, Panik, Gräuel, etc.) beim Zuschauer ausgelöst werden, woraus sich wiederum eine Zuordnung zum Horror-Genre ergibt.

---

<sup>257</sup> RENCK, Johan: *The Walking Dead*. Vatos. 2010. DVD. 00:39:19.

<sup>258</sup> Vgl. RUDITIS: *The walking dead chronicles*. The official companion book, 2011, S. 90.

<sup>259</sup> SCHWICKERT, Martin: Es gibt Gewalt, die Spaß machen kann. *Zeit-Online*, 2013. URL:

<http://www.zeit.de/kultur/film/2013-01/Quentin-Tarantino-Interview-Django-Unchained>. Stand 25.12.2016.

## 6 Résumé

Das Ziel dieser Arbeit war es, die AMC-Serie *The Walking Dead* auf ihre Charakteristiken der Postmoderne zu untersuchen und darauf basierend die zentrale Forschungsfrage beantworten zu können, ob man bei *The Walking Dead* von einer postmodernen Horror-Serie sprechen kann. Tatsächlich haben sich im Zuge der Analyse einige Muster herausgebildet, die auf eine Zuordnung der Serie zur Strömung des Postmodernismus schließen lassen.

Betrachtet man zunächst die serienspezifische Darstellung des Zombies, so fällt auf, dass dem Zombie-Genre durch die Kombination mehrerer postmoderner Strategien eine innovative und für die Serie prägnante Form der Figur hinzugefügt wird. Dabei stützen sich die Serienmacher grundlegend auf die Gestaltung und Stereotype des Romero'schen Archetyps, was als eine eindeutige Hommage an den klassischen Zombiefilm verstanden werden kann, fügen jedoch darüber hinaus einige originelle Aspekte hinzu, wie beispielsweise die realistische Verwesungsgenese, die charakteristischen freigelegten Zahnreihen oder der hohe maskenbildnerische Detailgrad. Innerhalb der Darstellung ihrer Zombies verschmilzt die Serie also klassische Genre-Stereotype mit zeitgenössischen Elementen und Techniken, woraus etwas Neues entsteht. Ganz in der Tradition des postmodernen Films. Die Intertextualität dieses Analysepunktes wird durch ihre auffälligste Erscheinungsform weiter bekräftigt: Das direkte Zitat, welches sich in den s.g. „Tribute-Zombies“ äußert. Damit zusammenhängend lassen sich die postmodernen Rezeptionsstrategien der „Doppelcodierung“ und „Intermedialität“ erkennen und auch die Merkmalsbereiche „Spektakularität“ und „Selbstreferentialität“ werden tangiert. Bei der Untersuchung des Figurenensembles stößt man zum ersten Mal auf das postmoderne Charakteristikum der „Genre-Hybridität“, die ein Merkmal der „Intertextualität“ und der „Spektakularität“ darstellt. So lassen sich Einflüsse aus den Genres Horror, Western und Drama erkennen, letzteres äußert sich größtenteils in seiner fernsehspezifischen Abzweigung der Soap Opera. Die Handlungs- und Dramaturgieanalyse führt die Tendenzen der Darstellungsweise des Untoten fort. Auch hier lässt sich eine grundlegende Orientierung an Konventionen des klassischen Zombie-Apokalypse-Films erkennen – allen voran in Form der grundlegenden Prämisse –, die mit postmodernen Elementen angereichert werden. So verbindet die Serie diese klassischen Erzählelemente mit modernen, setzt diverse Hommages an Zombiefilme verschiedener Epochen der Genregeschichte versatzstückartig zusammen und bedient sich weiterhin an Handlungsmustern von Genres außerhalb des Horror-Umfelds. Narrative Tabubrüche und die immerwährende Thematisierung von Gewalt sind ebenso Teil der inhaltlichen Ebene der „Spektakularität“ wie die „Dramaturgie der Überraschung“, die darüber hinaus auch Bestandteil des Merkmalsbereichs „Anti-Konventionalität“ ist. Aus der Untersuchung der Kriterien Format, Struktur und Tempo

geht hervor, dass die Serie zwar einerseits Kriterien eines typisch seriellen Formats aufweist, sich aber gleichzeitig in ihrer Struktur an Konventionen des Kinos orientiert, die intermedial auf das Medium Fernsehen übertragen werden. Jedoch beschränkt sich *The Walking Dead* nicht auf ein intermediales Spiel zwischen Fernsehen und Kinofilm, auch die fiktiv-erzählerischen Möglichkeiten dreier weiterer Medienbereiche (Literatur, Videospiele, Internet) werden ausgelotet, sodass man letztendlich von einer fünffachen „Intermedialität“ sprechen kann. Weiterhin zeigt sich in der Dekonstruktion der erzählerischen Struktur einiger Folgen das signifikanteste Kriterium für den postmodernen Merkmalsbereich „Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren“. Als größter Informationsträger wurde postuliert, dass der stilistische und ästhetische Analyseteil die prägnantesten Hinweise auf eine postmoderne Charakteristik bieten würde – eine Vermutung, die durch die aus der Analyse hervorgehenden Ergebnisse durchaus gerechtfertigt ist. Zunächst findet eine Anlehnung an Konventionen des Kinos auch auf optisch-ästhetischer Ebene statt, die sich hauptsächlich in dem hohen kinematografischen Anspruch offenbart. Weitere Formen intermedialer „Intertextualität“ finden sich hier (1) in der Verwendung des speziellen Filmmaterials, (2) in deren Kombination mit teils absolut heterogenem Bildmaterial anderer medialer Quellen, (3) in dem Zitieren bildtechnischer Topoi aus Genreklassikern des Kinos einerseits und der akkuraten Reproduktion ikonischer Bilder der Comicbuchvorlage andererseits. Auch die Kameraarbeit und die Montage orientieren sich deutlich an den Klassikern des Genres, sind aber dadurch eher auf Realismus bedacht, was der eigentlichen Idee des Postmodernismus zuwiderläuft. Umso deutlicher stechen die postmodernen Tendenzen dann ins Auge, wenn dieser Realismus zugunsten eines kontrollierten Chaos aus expressiven und spektakulären Sinnesreizen aufgebrochen wird, das für den Postmodernismus und dort speziell für die Merkmalsbereiche „Spektakularität und Ästhetisierung“ und damit zusammenhängend „Selbstreferentialität“ charakteristisch ist. Auch auf akustischer Ebene zeigen sich vor allem in Bezug auf den spezifischen Dialogeinsatz, sowie den mitunter kontrastierenden Einsatz von Musik Parallelen zu Prototypen des postmodernen Films. Auf der Ebene inhaltlicher Gestaltungsmittel dominiert ganz klar der Merkmalskomplex „Spektakularität und Ästhetisierung“, insbesondere durch das Stilmittel der teils selbstzweckmäßigen, ästhetisierenden Gewaltdarstellung und den Einsatz digitaler Techniken zur Intensitätssteigerung des Rezeptionserlebnisses. Allerdings lässt sich auch in diesem Fall eine „Intertextualität“ hineininterpretieren, da die gezeigte Gewalt auch die typische Gore-/Splatter-Ästhetik des Zombie-Genres zitiert. Darüber hinaus ist das Charakteristikum „Genre-Hybridität“ in allen drei Bereichen der stilistischen Gestaltungsebene (optisch, akustisch, inhaltlich) zu finden.

Basierend auf diesen Ergebnissen liegt somit das gesamte im Theorieteil herausgearbeitete Geflecht an postmodernen Merkmalen und Strategien vor. Im Hinblick auf Kapitel 3 könnte man an dieser Stelle argumentieren, dass das Vorkommen einzelner Merkmalsbereiche keine eindeutige Zuordnung zum Postmodernismus bedeutet. In

diesem Fall kann man sich die Aussage Jens Eders in Erinnerung rufen, dass ein Film bzw. ein filmisches Machwerk umso „postmoderner“ ist, je deutlicher er Kategorien des Merkmalsquartetts aufweist. Somit lässt sich auch unter Berücksichtigung des subjektiven Interpretationsspielraums durch die Präsenz aller eingangs beschriebener Merkmalsbereiche ein hoher Grad an Postmodernismus feststellen, der eine fundierte Definition von *The Walking Dead* als postmoderne Fernsehserie zulässt.

Eine Frage auf die diese Untersuchung keine eindeutige Antwort bieten kann ist jene nach der Genrezugehörigkeit. Im Laufe dieses Diskurses kristallisierte sich heraus, dass *The Walking Dead* mit verschiedenen Genres spielt, die sich auf den ersten Blick heterogen zueinander verhalten, sie miteinander kombiniert und voneinander profitieren lässt, wodurch eine neue Art der Sinnstiftung entsteht. Dadurch erreicht die Serie einen hohen Grad an Komplexität und Diversität. Man kann sie ebenso als seriellen Zombiefilm interpretieren, gespickt mit Soap-Opera- und Western-Elementen, als auch als charakterbasiertes Ensembledrama mit westernhaften Moralparabeln und Untoten im Hintergrund. Die Schwerpunktsetzung sei dabei jedem selbst überlassen. Gleichzeitig wird durch die Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Postmoderne deutlich, dass die diffuse Genre-Zuordnung eines Films genau durch sie begründet sein kann. Die Serie profitiert also aus ihrer postmodernen Charakteristik. Klar ist jedoch, dass die präsentesten genrespezifischen Anleihen aufgrund der emotionalen Reaktionen des Rezipienten, die durch die meisten der analysierten Kategorien erzielt werden bzw. erzielt werden sollen, und der Prämisse des Zombie-Apokalypse-Films durchaus im Horror-Genre zu finden sind. Dadurch und durch die Erkenntnisse der Untersuchung liegt die Interpretation nahe, dass *The Walking Dead* als Resümee der bisherigen Zombiefilm-Historie gesehen werden kann, welches durch seine postmoderne Charakteristik, zu der eben auch die Genre-Hybridität gehört, etwas völlig Neues hervorbringt.

Abschließend soll an dieser Stelle auch ein Ausblick auf die Bereiche und Untersuchungsmöglichkeiten gegeben werden, die in diesem Fall aufgrund des formalen Umfangs einer Bachelorarbeit nicht oder nicht erschöpfend berücksichtigt werden konnten. Das schließt einerseits das Kriterium „Motivik“ mit ein, welches zwar im Laufe der Analyse am Rande thematisiert wurde aber genug Material liefern würde, um ein eigenes Untersuchungskapitel zu rechtfertigen. So bietet beispielsweise die Interpretation der Zombies als Symbolisierung amerikanischer Ureinwohner und der Suche nach einem Zufluchtsort mit dem Wunsch sich ein neues Leben aufzubauen als Reflektion des Vorstoßes in die unbekannte Welt des Westens einen zusätzlichen Ansatz zur Bestimmung von Genre-Hybridität. Andererseits könnte man auch die Entwicklung und etwaige Veränderung der postmodernen Kriterien im Rahmen der gesamten Serie ins Kalkül ziehen, um herauszufinden, ob der Grad an Postmodernismus im Vergleich zum Anfang eventuell zu oder abgenommen hat.

---

## Literaturverzeichnis

### Primärliteratur

DARABONT, Frank: The Walking Dead. Days Gone Bye. 2010. DVD.

DICKERSON, Ernest R.: The Walking Dead. Bloodletting. 2011. DVD.

DICKERSON, Ernest R.: The Walking Dead. Wildfire, 2010. DVD.

DICKERSON, Ernest R./HORDER-PAYTON, Gwyneth: The Walking Dead. What Lies Ahead. 2011. DVD.

FERLAND, Guy: The Walking Dead. TS-19. 2010. DVD.

GIERHART, Billy: The Walking Dead. Cherokee Rose. 2011. DVD.

HORDER-PAYTON, Gwyneth: The Walking Dead. Tell It to the Frogs. 2010. DVD.

JANUARY, Jeffrey F.: The Walking Dead. Always Accountable. 2015. DVD.

JOHNSON, Clark: The Walking Dead. Nebraska. 2011. DVD.

MACLAREN, Michelle: The Walking Dead. Guts. 2010. DVD.

NICOTERO, Greg: The Walking Dead. First Time Again. 2015. DVD.

NICOTERO, Greg: The Walking Dead. Judge, Jury, Executioner. 2011. DVD.

NICOTERO, Greg: The Walking Dead. The Day Will Come When You Won't Be. 2016. DVD.

NICOTERO, Greg: The Walking Dead. This Sorrowful Life. 2013. DVD.

NICOTERO, Greg: The Walking Dead. What Happened and What's Going On. 2015. DVD.

RENCK, Johan: The Walking Dead. Vatos. 2010. DVD.

SACKHEIM, Dan: The Walking Dead. When the Dead Come Knocking. 2012. DVD.

**Sekundärliteratur**

- BAZIN, André: Der Western oder: Das amerikanische Kino par excellence. In: FISCHER, Robert (Hrsg.): Was ist Film?. Berlin: Alexander Verlag, 2015. S. 255 - 266.
- BIENK, Alice: Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse. Marburg: Schüren, 2008.
- BISHOP, Kyle William: American Zombie Gothic. The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010.
- BLEICHER, Joan Kristin: Die Intermedialität des postmodernen Films. In: EDER, Jens (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Hamburg: LIT Verlag, 2008. S. 113 - 132.
- BROOKS, Max: Der Zombie Survival Guide. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 2004.
- CHERRY, Brigit: Horror. Abingdon, Oxon: Routledge, 2009.
- EDER, Jens: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: EDER, Jens (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Hamburg: LIT Verlag, 2008. S. 9 - 63.
- EDER, Jens: Einleitung. In: EDER, Jens (Hrsg.): Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Hamburg: LIT Verlag, 2008. S. 1 - 8.
- ESCHKE, Gunther/ BOHNE, Rudolf: Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2010.
- HARZHEIM, Harald: White Zombie. In: VOSSEN, Ursula (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm. Stuttgart: Reclam, 2004. S. 101 - 105.
- HICKETHIER, Knut: Filmanalyse: PULP FICTION. In: FELIX, Jürgen (Hrsg.): Moderne Film Theorie. Mainz: Bender Verlag, 2002. S. 97 - 101.
- HICKETHIER, Knut: Genretheorie und Genreanalyse. In: FELIX, Jürgen (Hrsg.): Moderne Film Theorie. Mainz: Bender Verlag. S. 62 - 96.
- KESSLER, Frank: Filmanalyse: JFK. In: FELIX, Jürgen (Hrsg.): Moderne Film Theorie. Mainz: Bender Verlag, 2002. S. 126 - 129.

- KIRKMAN, Robert: The Walking Dead Vol. 1 #2. Orange: Image Comics, 2004. S. 11.
- KIRKMAN, Robert: The Walking Dead Vol. 1 #5. Orange: Image Comics, 2004. S. 16.
- KRAUTKRÄMER, Florian: A Matter of Life and Death. Leben und Tod im Zombiefilm. In: FÜRST, Michael/KRAUTKRÄMER, Florian/WIEMER, Serjoscha (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie. München: Belleville Verlag, 2011. S. 19 - 44.
- METELING, Arno: Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm. Bielefeld: transcript Verlag, 2006.
- MIHM, Kai: Die Nacht der lebenden Toten. In: VOSEN, Ursula (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm. Stuttgart: Reclam, 2004. S. 173 - 183.
- NEUMANN, Frank: Leichen im Keller, Untote auf der Straße. Das Echo sozialer Traumata im Zombiefilm. In: FÜRST, Michael/KRAUTKRÄMER, Florian/WIEMER, Serjoscha (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie. München: Belleville Verlag, 2011. S. 65 - 84.
- PENNER, Jonathan/SCHNEIDER, Steven: Die Lebenden Toten. In: DUNCAN, Paul (Hrsg.): Horror Cinema. Köln: Taschen GmbH, 2012. S. 95 - 109.
- PENNER, Jonathan/SCHNEIDER, Steven: Slasher und Serienmörder. In: DUNCAN, Paul (Hrsg.): Horror Cinema. Köln: Taschen GmbH, 2012. S. 18 - 35.
- PENNER, Jonathan/SCHNEIDER, Steven: Was ist Horror?. In: DUNCAN, Paul (Hrsg.): Horror Cinema. Köln: Taschen GmbH, 2012. S. 8 - 17.
- PLUMEYER, Florian: Sadismus und Ästhetisierung. Folter als kultureller und filmischer Exzess im Gegenwartskino. Stuttgart: ibidem-Verlag, 2011.
- RODLEY, Chris: Lynch on Lynch. London: Faber and Faber Limited, 2005.
- RUDITIS, Paul: The walking dead chronicles. The official companion book. New York: Abrams, 2011.
- RUSSEL, Jamie: Book of the dead – The complete history of zombie cinema. London: Titan Books, 2014.
- SCHÄTZ, Joachim: Mit den Untoten Leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm. In: FÜRST, Michael/KRAUTKRÄMER, Florian/WIEMER, Serjoscha (Hrsg.): Untot - Zombie Film Theorie. München: Belleville Verlag, 2011. S. 45 - 64.

SEEßLEN, Georg/JUNG, Fernand: Horror. Grundlagen des populären Films. Marburg: Schüren Verlag, 2006.

SEEßLEN, Georg/WEIL, Claudius: Kino des Phantastischen - Geschichte und Mythologie des Horror-Films. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch, 1980.

SHELTON, Catherine: Unheimliche Inskriptionen. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm. Bielefeld: transcript Verlag, 2008.

STIGLEGGER, Marcus: Terrorkino – Angst/Lust und Körperhorror. Berlin: Bertz + Fischer, 2010.

VOGLER, Christopher: The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers. Studio City: Michael Wiese Productions, 2007.

VOSSSEN, Ursula: Einleitung. In: VOSSSEN, Ursula (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm. Stuttgart: Reclam, 2004. S. 8 - 27.

VUCKOVIC, Jovanka: Zombies! Die illustrierte Geschichte der Untoten. München: Knesebeck GmbH & Co. Verlag KG, 2012.

WITTICH, Ivo: Halloween – Die Nacht des Grauens. In: VOSSSEN, Ursula (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm. Stuttgart: Reclam, 2004. S. 245 - 252.

### **Internetquellen**

BILLSON, Anne: World War Z: the great zombie sell-out. URL: <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/10110866/World-War-Z-the-great-zombie-sell-out.html>. Stand 25.12.2016.

DANIELS, Sebastian: The Walking Dead-Episode zollt Horror-Klassiker Tribut. URL: <http://www.moviepilot.de/news/the-walking-dead-episode-zollt-horror-klassiker-tribut-168378>. Stand 31.12.2016.

HAVRAN, Annemarie: Robert Kirkman bestätigt: Die Figuren aus "The Walking Dead" wissen nicht, was Zombies sind. URL: <http://www.filmstarts.de/nachrichten/18509065.html>. Stand 11.12.2016.

HEURING, David: A Cinematographer Among The Walking Dead. URL: <http://www.studiodaily.com/2010/11/a-cinematographer-among-the-walking-dead/>. Stand 20.12.2016.

KACZMAREK, Ludger: soap / soap opera. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1825>. Stand 14.12.2016.

KLEMPERT, Arne: Lindenstraße. Die erste deutsche Soap Opera und ihre Gestaltungsprobleme. URL: <http://www.klempert.de/lindenstrasse/#FN>. Stand 15.12.2016.

METZ, Markus/SEEßLEN, Georg: Zombies! Dekonstruktion eines Mythos. URL: [http://www.deutschlandfunk.de/popkultur-zombies-dekonstruktion-eines-mythos.866.de.html?dram:article\\_id=290208](http://www.deutschlandfunk.de/popkultur-zombies-dekonstruktion-eines-mythos.866.de.html?dram:article_id=290208). Stand 06.12.2016.

MACKENZIE, Steven: George A Romero interview: „The Walking Dead is just a soap opera with the occasional zombie“. URL: <http://www.bigissue.com/features/interviews/3181/george-romero-interview-walking-dead-just-soap-opera-occasional-zombie>. Stand 30.12.2016.

RAFFERTY, Terrence: On the Air - The Walking Dead. URL: <http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1502-Spring-2015/On-the-Air-The-Walking-Dead.aspx>. Stand 22.12.2016.

SCHWICKERT, Martin: Es gibt Gewalt, die Spaß machen kann. Zeit-Online, 2013. URL: <http://www.zeit.de/kultur/film/2013-01/Quentin-Tarantino-Interview-Django-Unchained>. Stand 25.12.2016.

SEEßLEN, Georg: The Walking Dead - Zombies übernehmen die Welt. in: Die Zeit. 2011, 39/2011. URL: <http://www.zeit.de/2011/39/D-DVD-The-Walking-Dead>. Stand 28.12.2016.

O.V. Glenn Rhee (TV Series). URL: [http://walkingdead.wikia.com/wiki/Glenn\\_Rhee\\_\(TV\\_Series\)](http://walkingdead.wikia.com/wiki/Glenn_Rhee_(TV_Series)). Stand 01.01.2017.

O.V. Insidious. URL: <http://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=insidious.htm>. Stand 27.12.2016.

O.V. The Conjuring. URL: <http://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=conjuringfranchise.htm>. Stand 27.12.2016.

O.V. The Walking Dead – Awards. URL: <http://www.imdb.com/title/tt1520211/awards>. Stand 04.12.2016.

O.V. Zombiewalk Köln 2015. URL: <http://www.koeln.de/bilder/kategorie/events/galerie/zombiewalk-koeln-2015/>. Stand 06.12.2016.

ZU HÜNINGEN, James/GIEßEN, Rolf: Sepia. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3687>. Stand 22.12.2016.

### **Beiträge in Zeitschriften**

ABELTHAUSER, Thomas: Mehr Geld gleicht nicht aus, was man an Freiheit verliert“ – George Romero über seine Erfahrungen mit Hollywood-Studios, die Respektabilität von Horrorfilmen und die Zukunft seiner Zombies. In: UNGERBOCK, Andreas/JAVRITCHEV, Mitko (Hrsg.): ray Filmmagazin. Mai 2010, 05/10.

KOTHENSCHULTE, Daniel: Reality TV Bites: Quentin Tarantino und seine Schule – eine neue Strömung im Hollywood-Kino. In: film-dienst. 25. Oktober 1994, 47.

FELIX, Jürgen: Postmoderne Permutationen. Vorschläge zu einer „erweiterten“ Filmgeschichte. In: Medienwissenschaft: Rezensionen/Reviews. April 1996, 4/96.

ETTEN, Manfred: Pulp Fiction. In: film-dienst. 25. Oktober 1994, 47.

### **Filmische Sekundärquellen**

BOYLE, Danny: 28 Days Later. 2002. DVD.

ANDERSON, Paul W. S.: Resident Evil. 2002.DVD

ROMERO, George A.: Day of the Dead. 1985. DVD.

ROMERO, George A.: Dawn of the Dead. 1979. DVD.

ROMERO, George A.: Night of the Living Dead. 1968. DVD.

SNYDER, Zack: Dawn of the Dead. 2004. DVD.

# Anlagen

## Film- /Serienverzeichnis

- 28 Days Later (2002)  
Annabelle (2014)  
Assault on Precinct 13 (1976)  
Baise moi (2000)  
Barton Fink (1991)  
The Beyond (1981)  
The Big Lebowski (1989)  
The Blair Witch Project (1999)  
Blood Feast (1963)  
Blue Velvet (1986)  
Braindead (1992)  
Das Cabinet des Dr. Caligari (1920)  
Carrie (1976)  
Cat People (1942)  
The Conjuring (2013)  
The Crazies (1973)  
CSI: Crime Scene Investigation (2000 - 2015)  
Dawn of the Dead (1978)  
Dawn of the Dead (2004)  
Day of the Dead (1985)  
Diary of the Dead (2007)  
Død snø (2009)  
Don't Look Now (1973)  
Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1931)  
Dracula (1931)  
Dracula (1957)  
The Evil Dead (1981)  
The Evil Dead II (1987)  
The Exorcist (1973)  
Fargo (1996)  
Fear The Walking Dead (seit 2015)  
Fido (2006)  
The Fly (1986)  
The Fog (2005)  
Frankenstein (1931)  
Friday the 13th (1980)  
Friday the 13th (2009)  
Ghost Story (1981)  
Halloween (1978)  
Halloween (2007)  
Hellraiser (1987)  
The Hills Have Eyes (1977)  
The Hills Have Eyes (2006)  
Hostel (2005)  
House, M.D. (2004 - 2012)  
House on Haunted Hill (1959)  
The Hudsucker Proxy (1994)  
Idioterne (1998)  
Insidious (2010)  
Invisible Invaders (1959)  
Irréversible (2002)  
I Walked with a Zombie (1942)  
I was a Teenage Werewolf (1957)  
JFK (1991)  
Kill Bill: Vol. 1 (2003)  
King Kong (1932)  
The Last House on the Left (2009)  
Lola rennt (1998)  
Maniac (2012)  
The Mummy (1932)  
My Bloody Valentine (1981)  
Natural Born Killers (1994)  
Night of the Living Dead (1968)

---

A Nightmare on Elm Street (1984)	Warm Bodies (2013)
A Nightmare on Elm Street (2010)	Wasting Away (2007)
Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens (1922)	White Zombie (1932)
Paranormal Activity (2008)	Wild at Heart (1990)
Peeping Tom (1960)	World War Z (2013)
Piranha (2010)	Zombi 2 (1979)
The Plague of the Zombies (1965)	Zombieland (2009)
Poltergeist (1982)	Zombies of Mora Tau (1957)
Psycho (1960)	
Pulp Fiction (1994)	
Quarantine (2008)	
[Rec] (2007)	
[Rec] 2 (2009)	
[Rec] 3: Génesis (2012)	
Re-Animator (1985)	
Reservoir Dogs (1992)	
Resident Evil (2002)	
The Ring (2002)	
Ringu (1998)	
Rosemary's Baby (1968)	
Saw (2004)	
Scream (1996)	
Se7en (1995)	
Shaun of the Dead (2004)	
The Shining (1980)	
The Silence of the Lambs (1991)	
Der Student von Prag (1913)	
Teenage Zombies (1957)	
The Texas Chain Saw Massacre (1974)	
The Texas Chainsaw Massacre (2003)	
Trainspotting (1996)	
True Romance (1993)	
Thriller (Musikvideo) (1983)	
Videodrome (1983)	
Voodoo Woman (1956)	

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Robin Deboy