

Sassan Niasseri

Shoot 'em in the Head

**Eine Film- und Seriengeschichte
der Zombies**

SCHÜREN

Inhalt

Einleitung: Er wird immer für Sie da sein und auf Sie warten	9
1 Gott hat die Regeln geändert: George A. Romero und seine Zombies (1968–1985)	17
DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN	17
Ein Gespräch mit John A. Russo, dem Erfinder der fleischfressenden Zombies	21
DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN erschüttert das Kino	22
«Der Film ist stark, weil Barbra nicht überlebt» – Ein Interview mit Judith O’Dea	33
ZOMBIE: Die Mall als Sehnsuchtsort	36
«Wir waren die neuen Heldinnen» – Ein Gespräch mit Gaylen Ross	39
Der Einfluss von ZOMBIE	42
ZOMBIE 2 – Der Querdenker als Feind	53
«Wir sind eine Gesellschaft der Toten» – Gespräche mit Lori Cardille und Terry Alexander	56
Der Kampf um ZOMBIE 2	63
2 Wanderjahre der Zombies (1979–2002)	67
WOODOO – SCHRECKENSINSEL DER ZOMBIES	68
Video Nasties vs. Michael Jackson	72

VERDAMMT, DIE ZOMBIES KOMMEN und RE-ANIMATOR	79
DIE RÜCKKEHR DER UNTOTEN und BRAINDEAD	91
Umbrella Corporation – RESIDENT EVIL, der Rettungsschirm für Zombies	100
28 DAYS LATER: Wut macht Beine	107
3 Das Goldene Zeitalter der Zombies	115
DAWN OF THE DEAD ...und SHAUN OF THE DEAD	117
Romeros Comeback: LAND OF THE DEAD, DIARY OF THE DEAD und SURVIVAL OF THE DEAD	125
«Das Jahr der großen Grausamkeit» – Ein Gespräch mit dem ersten Zombie-Helden Eugene Clark	128
LAND OF THE DEAD in der Kritik	133
DIARY OF THE DEAD und SURVIVAL OF THE DEAD	137
Preppen gegen Zombies: Max Brooks, Brad Pitt und WORLD WAR Z	145
Der Wilde Westen und der Wilde Osten: MAGGIE, ZOMBIELAND, THE DEAD DON'T DIE, TRAIN TO BUSAN und PENINSULA	152
Bankraub mit Zombies: ARMY OF THE DEAD und ARMY OF THIEVES – Ein Gespräch mit Matthias Schweighöfer	160
Die Zombie-Revolution in Fernsehen und Streaming: Die Welt von THE WALKING DEAD und Nachfolgern wie Z NATION	165
4 Ausblick	185
Danksagung	187
Literaturverzeichnis	189
Titelregister	192
Namensregister	195

Einleitung

Er wird immer für Sie da sein und auf Sie warten

Ein früher, sommerlicher Abend. Eine junge Frau namens Barbra fährt mit Ihrem älteren Bruder Johnny zum Friedhof. Sie besuchen das Grab ihres Vaters. Sie scheinen allein zu sein, der Bruder fühlt sich unbeobachtet. Er nutzt die Gelegenheit, spielt kleiner Junge und fängt an, sie zu piesacken. Er verstellt seine Stimme und tut so, als wäre er ein Geist, der seine Schwester auf diesem Gottesacker in die Unterwelt ziehen will: «Sie kommen, um dich zu holen, Barbra!» Barbra ist genervt. Sie will einfach einen Kranz ablegen.

In Wirklichkeit sind sie nicht allein. In weiter Entfernung, kaum zu erkennen, schlurft ein Witwer die Gräberreihen entlang, mit hochgezogenen Schultern unter einem fleckigen Anzug. Sie bemerken ihn, er macht beim Gehen leise Geräusche.

Sie wenden ihre Blicke ab. Traurige Gestalten sind die häufigsten Besucher eines Friedhofs, und in die Trauer Fremder mischt man sich nicht ein. Zunächst wirkt der Witwer verloren, aber er findet seine Richtung. Er scheint zur Straße zu wanken. Dabei wird er an den zwei zankenden Geschwistern vorbeikommen.

Er bemerkt sie. Er geht auf sie zu.

Wir sehen ihn nun deutlicher. Er ist Mitte 30 vielleicht, hager, groß, hat blondes, akkurat gescheiteltes Haar, aber auch eingefallene Augen in einem ausgezehrt Gesicht. Er zieht seine Mundwinkel nach unten, was ihn aussehen lässt wie ein beleidigtes Kind. Ob er gefährlich wirkt? Eigentlich nicht. Aber warum sollte er das auch?



1 Bill Hinzman verkörpert «Zombie #1». Johnny kam seiner Schwester Barbra zu Hilfe, er rangelte mit dem Untoten. «Zombie #1» stürzt zu Boden. Aber er hat sein Opfer im Blick. (DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN, USA 1968)

Entfernen wir uns kurz von dieser Szene. Vielleicht ahnen Sie bereits, wer dieser orientierungslose Eumel ist. Er ist eine Filmfigur, er stammt aus George A. Romeros *DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN*. Gestalten wie den freudlosen Schleicher werden wir danach oft im Kino sehen, sehr, sehr oft. Häufiger sogar als jede andere... Monster, denn das ist er, ein Monster. Man nennt ihn *Zombie*.

Wie muss dieser verwahrloste Mann, der in *DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN* den – heute prophetisch anmutenden – Rollennamen «Zombie #1» erhielt, auf

Kinogänger des Jahres 1968 gewirkt haben? Er ist ungepflegt, sieht ansonsten aus wie ein normaler Mensch. Er bewegt sich nicht nur in der Zeit nach Mitternacht, sondern auch im Tageslicht. Und doch fällt er sein Opfer unvermutet an. Nicht, um es auszurauben, sondern um es zu beißen. Er will es sogar essen. Das droht auch der Frau auf dem Friedhof, Barbra, und ihrem Bruder, dem witzelnden Johnny. «Zombie #1» setzt nicht zum Sprung an wie ein Raubtier, er stürzt sich, plump wie ein Betrunkener, auf Barbra. Als suche er Halt (Abb. 1).

Der Schlurfer ist «untot», und das ist nicht dasselbe wie «tot». Tote stehen nach ihrem Tod nicht wieder auf. Untote begeben sich auf eine Suche, die kein Ende hat, aber ein immerwährendes Ziel: Nahrung finden, bevorzugt lebendige.

George A. Romero gilt als «König der Zombies», und auch wenn «Zombie #1» nicht der erste Leinwand-Zombie war, so ist er doch derjenige, der zum Rollenmodell für fast alle folgenden wurde: eine dahintrottende, dümmlich erscheinende Gestalt, die wir zunächst nicht als finster wahrnehmen würden.

Was macht ein Monstrum aus? Vor Romero war die Frage einfach zu beantworten. Monster sind widernatürlich, mit unserer Wissenschaft nicht zu erklären. Sie besitzen eine Mythologie, haben ihre Wurzeln also im Jenseitigen, wie die beiden Ungetüme, die vor dem Romero-Zombie das Kino und Fernsehen beherrschten: Vampire und Werwölfe. Der Vampir, ein «Herr der Finsternis», steht in direktem Kontakt mit Dämonen, vielleicht sogar Satan, und das «Wertier» namens Werwolf fand schon in der griechischen Antike bei Ovid Erwähnung; König Lykaon wurde in das Biest verwandelt, von Gottvater Zeus. Vampir und Werwolf entstehen also durch – bestrafende – Maßnahmen, die in der Überwelt beschlossen und von dort oder auf Erden von teuflischen Stellvertretern ausgeübt werden. Der Vampir ist ein dem Volksglauben entstammendes Monster, seine Lebensbedingungen, seine Stärken und Schwächen sind unzureichend definiert. Sie wurden über Jahrhunderte in Erzählungen variiert, wie unser Glauben an die Gotteslehre selbst. Der Blutsauger meidet das Sonnenlicht, es kann

ihn töten – manchmal aber auch nicht. Einen Pflock in sein Herz zu rammen, ist immer richtig – manchmal aber reicht schon ein Dolch. Vor einem Kreuz schreckt er zurück – doch nicht immer muss es ein christliches Kreuz sein, das gegen ihn eingesetzt wird. Und ebenso effektiv zur Abwehr Draculas ist der Einsatz von Lebensmitteln, die nicht in seiner Anwesenheit verzehrt, sondern ihm lediglich präsentiert werden müssen, wie Knoblauch.

Der Vampir ist so untot wie der Zombie. Aber die Möglichkeiten der Weiterverbreitung seines Virus beziehungsweise seine Fortpflanzung sind gebunden an eine Abmachung mit Satan, die viele Menschen, also Leser oder Kinogänger, nicht mehr erfassen können. Je nach Geschichte hat der Vampirbiss eine der vier Folgewirkungen: Das Opfer stirbt; das Opfer stirbt nur, wenn es komplett ausgesaugt wird; das Opfer wird selbst zum Vampir; das Opfer wird nur dann zum Vampir, wenn es im Gegenzug auch Draculas Blut getrunken, also höchste Weihen erhalten hat.

Zwar wird auch die Geburt des Untoten manchmal im Jenseits verortet, die Monstrosität aus religiöser Sicht beschrieben. Der legendäre Satz aus George A. Romeros ZOMBIE (1978) lautet: «Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten auf die Erde zurück.» In Wirklichkeit aber drückt der Ausspruch etwas anderes aus: die Unbegreiflichkeit gegenüber dem, was plötzlich auf der Erde geschieht und die Flucht der Menschen in die Frömmigkeit, weil sie sich vor einem biblischen Inferno fürchten, einem Ereignis, das nicht rational erklärt werden könnte.

Dabei hat auch der Zombie-Mythos seinen Ursprung im Glauben. Untote haben ihren Platz in den afrikanischen Yoruba-Religionen. Dazu der haitische Voodoo-Priester, der Scheintote zu willenlosen Sklaven macht; es ist ein Geistlicher, der die Zeremonie durchführen muss. Aber das seit Romero populär gewordene Exemplar von Zombie ist – das trifft auf nahezu alle sich ihm anschließenden Film- und Serien-Exemplare zu – weder Teufelswerk noch Gotteswerk. In DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN brachte womöglich eine Venus-Raumsonde eine mit Partikeln verseuchte Probe mit, die Tote in Untote verwandelt, so wie «Zombie #1». Das Unheil ist also vielleicht nicht terrestrischen Ursprungs, aber auch kein Ergebnis übernatürlicher Einwirkung. Es waren Menschen, die mit ihren Geräten zu weit ins All hinauswollten und nun mit den Folgen ihrer Expedition leben müssen.

Dem menschengemachten Untoten geht demnach menschengemachtes Scheitern voran. Wir selbst tragen die Verantwortung. Bei Romero ist es die Weltraum-Erforschung, bei anderen Regisseuren sind es Umweltkatastrophen oder misslungene (Labor-)Experimente.

Damit verstehen wir immer noch nicht, warum ein Verstorbener wiederauferstehen kann. Aber wir erfahren, wie das passierte. Das Zwiegespräch Draculas mit dem Beelzebub dagegen übersteigt unser Vorstellungs- und überfordert unser Einfühlungsvermögen. Dracula dient einer Macht, die wir niemals erforschen könnten, weil wir nicht im Jenseits unterwegs sind.

Der Vampir existierte schon immer, es gibt ihn seit es Gut und Böse gibt. Der Untote aber existiert aus anderen Gründen. Er existiert, weil ein Mensch Hypnose

aufgesetzt oder ein Mensch im weißen Kittel beim Hantieren mit dem Erlenmeyerkolben Unfug gemacht oder ein Mensch seine Sonde zum falschen Planeten geschickt hat. Der Zombie ist damit ein Verwandter von Dr. Frankensteins unglücklichem Monster.

Und deshalb gehen uns Zombiefilme nahe. Wir treffen immer wieder Entscheidungen mit ungewissen Ausgängen, sind also Quasi-Forscher, überschätzen uns oft und begehen Fehler, die Konsequenzen haben. Es ist der Schlendrian, gegen den der Zombie gewinnt. Es ist der Perfektionist, gegen den der Zombie verliert. Und wer wäre nicht gerne Perfektionist? Fehler verzeihen wir anderen leichter als uns selbst.

Die Quotenrekorde von Serien wie *THE WALKING DEAD* (2010–2022), *ALL OF US ARE DEAD* (2021) oder Kassenerfolge wie *WORLD WAR Z* (2013) fußen auf der künstlerischen Verarbeitung menschengemachter Katastrophen: *Nine Eleven*, *Rinderwahnsinn*, *Gen-Experimente an Nahrung und Tieren*. Falls Corona aus einem Labor entwichen und dann die Pandemie ausgelöst haben sollte, könnte das passiert sein wie in *I AM LEGEND* (2007).

Nun ist der Zombie auch deswegen das Go-to-Monster der Apokalypse, weil er beherrschbar ist, zumindest dann, wenn er nicht in einer Horde auftritt. Er ist langsam, er lässt sich ablenken. Sein Sieg über die Menschheit bedingt allein unsere Unfähigkeit, in Krisen untereinander ein Auskommen zu arrangieren, eine Allianz zu schmieden. Missgeschicke, die zum Untergang vom *Homo sapiens* führen, gründen sich keineswegs im gemeinsamen Blick nach vorn, im abgestimmten Kampf gegen den Untoten. Stattdessen töten wir uns gegenseitig, zusammengepfercht als Schicksalsgemeinschaft. Erst dann, wenn wir schon dezimiert sind, kommt der Zombie, der lange Zeit vor unseren Türen lauerte, zum Todesstoß hinzu. Es ist ein Merkmal fast aller Zombie-Stories, dass dem Untoten der Einbruch in die postapokalyptische Prepper-Zone allein deshalb gelingt, weil unter den Abgesicherten Lagerkoller entsteht. In existenziellen Notlagen ist Lagerkoller ein Luxus, den man sich nicht leisten sollte. Bei lautem Gezänk vergessen wir den in der Außenwelt heranschlurfenden Tod und investieren zu wenig Arbeit in die Instandhaltung unserer Barrikaden. Unsere Antwort auf den eingebrochenen Zombie ist verhängnisvolle Hektik.

Im Angesicht dieser Katastrophe erwarten uns eine schlechte und eine gute Nachricht.

Die schlechte Nachricht: Für das Problem zwischenmenschlicher Missverhältnisse, die zum Sieg des Wiederauferstandenen führen, gibt es keine Lösung. Dafür reicht ein Blick auf den Umgang mit einer realen Gefahr, wie der Corona-Pandemie seit 2020. Wir kämpfen nicht vereint gegen das Virus, wir kämpfen untereinander, weil wir unterschiedliche Bewältigungsstrategien zur Staatsräson machen wollen, gegen Gesetze auf die Straße gehen oder den unsichtbaren Feind schlicht leugnen. Es gibt zu viele freiwillig Ungeimpfte. So werden wir das Virus nicht ausrotten können.

Die gute Nachricht: Weil wir nichts dazulernen, wird es auch weiterhin Zombiefilme geben, ob mit oder ohne Corona. Wir verstehen intuitiv, wofür diese Beiträge stehen: die Spaltung der Gesellschaft. Die Tagline des Debakels stammt aus *THE WALKING*

DEAD: «*Fear the dead. Fight the living.*» Der wahre Feind ist kein Untoter, sondern ein Warmblüter, der noch atmet. Der Gedankengang ist so traurig wie verheerend und leider menschlich: Um im Gefecht gegen die Zombies zu bestehen, sollte ich gegenüber meinem Nachbarn im Vorteil sein – in der Konfrontation mit den Wiederkehrern muss es den Nachbarn zuerst treffen. So entsteht ein Zweifrontenkrieg, der Ressourcen bindet. Und am Ende gewinnt weder mein Nachbar noch ich, sondern jener Gegner, der das Virus in sich trägt.

Im Zombie-Kosmos werden Differenzen unter Menschen verschiedener sozialer oder ethnischer Herkunft bei Gefahr nicht beigelegt. Ganz anders in der Science-Fiction: Nicht nur Menschen untereinander, sogar verschiedene Spezies verschiedener Planeten verbünden sich, um einem Antagonisten die Stirn bieten zu können, wie in den Schlachtfinalen von *STAR WARS: DER AUFSTIEG SKYWALKERS* (2019) oder *AVENGERS: ENDGAME* (2019). Aber sind diese Vereint-sind-wir-stark-Aufmärsche nicht auch ein bisschen langweilig? Zombiefilme und -serien brechen das Bündnisgesetz, vielleicht zählen sie deshalb zu den erfolgreichsten im Horror-Genre.

Die Neu-Erdenbewohner aus der Hölle sind auch Grundlage wissenschaftlicher Studien geworden. Steven C. Schlozman hat einen Lehrstuhl für Psychiatrie in Harvard, schrieb mit *The Zombie Autopsies* ein Buch über Untote und erklärt die unvermutete Gefährlichkeit der stolpernden Beißer mit einer biopsychologischen Reaktion. Unsere Spiegelneuronen melden sich, wenn wir Schmerzen bei einem Mitmenschen beobachten. Wir empfinden mit, wir spiegeln den Schmerz. Müssen wir mitansehen, wie unser Gegenüber einen Tritt in sein Gemächt abbekommt, zieht sich bei uns unten alles zusammen. Dank Spiegelneuronen sind wir empathisch. Sehen wir nun einen Zombie, werden diese Nervenzellen aktiv – der Untote sieht, Verstümmelung hin oder her, menschlich aus, er ist einer von uns. Wir zögern so lange mit der Vernichtung des Pseudomenschen, bis es zu spät ist. Deshalb, so Schlozman, kriegen die Zombies uns immer.

Der Verzehr lebender Menschen ist eine naturgemäß blutige Angelegenheit, aber die Akzeptanz gegenüber Gore und Splatter ist breiter geworden. Mittlerweile spielen auch Komödienstars wie Matthias Schweighöfer in Zombiefilmen mit. Wurden die meisten Werke ab Ende der 1970er-Jahre entweder wegen drastischer Szenen indiziert oder in die Ab-18-Ecken der Videotheken verbannt, kam es mit Beginn des neuen Jahrtausends, dank *28 DAYS LATER* (2002) und *DAWN OF THE DEAD* (2004), zum Comeback der wandelnden Leichen, obwohl einige dieser Filme noch härter sind als die Streifen der ersten Welle.

Der Zombie ist als Love Interest in Teenie-Romanzen (*WARM BODIES*, 2013), in animierten Familienkomödien (*PARANORMAN*, 2012) und im Gay Porn (*L.A. ZOMBIE*, 2010) vertreten, hat seinen Weg in den deutschen Film gefunden (*RAMMBOCK*, 2010), ist Gegenstand des Klamauks (*SHAUN OF THE DEAD*, 2004, *ZOMBIELAND*, 2009, *Z NATION*, 2014–2018) und wurde ins Arthouse-Kino überführt (Jim Jarmuschs *THE DEAD DON'T DIE*, 2019). Mit der dreiteiligen Reihe *ZOMBIES – DAS MUSICAL* (2018–2022) gibt es sogar eine Disney-Produktion, die auf dem hauseigenen Disney-Channel ausgestrahlt wird.

In der bislang populärsten Fernsehserie des Jahrhunderts, *GAME OF THRONES* (2011–2019), droht die Weltherrschaft durch «Weiße Wanderer» genannte Wiederkehrer. Der meisterwartete Netflix-Film 2021 hieß ... *ARMY OF THE DEAD*. Und 2023 läuft mit *NACHTS IM PARADIES* schließlich die erste deutsche Zombieserie an, mit Jürgen Vogel in der Hauptrolle. Im selben Jahr werden auch die *SATURDAY NIGHT LIVE*-Veteranen Dan Aykroyd und Chevy Chase erstmals von Untoten verfolgt (*ZOMBIE TOWN*). Zuvor sorgte im Januar 2023 die Serienumsetzung des Konsolenspiels *THE LAST OF US* (bei Drucklegung noch nicht angelaufen) für euphorische Vorabrezensionen.

Aber der Siegeszug der Untoten wurde nicht allein durch unsere Lust am Effektspektakel eingeläutet. Der Auferstandene bedient eine maßgebende religiöse und philosophische Frage, die Frage nach einem Leben nach dem Tod. Auch deshalb gehören Priester zum Stammpersonal des Zombie-Kinos. Geistliche können nicht oft genug betonen, dass der Himmel dennoch auf uns wartet, sobald das untote Dasein beendet wird.

Technologieunternehmen wie Alphabet, Meta und Amazon stecken Milliarden in konzerneigene oder fremde medizinische Forschungsabteilungen, die das Altern aufhalten, also den Tod aufhalten sollen. Unsterblichkeit als Lebensziel wird in Silicon Valley offen diskutiert, ohne dass irgendjemand den Arzt ruft. Ist diese Art von ewigem Leben, sollte es Realität werden, nicht vielmehr untotes Leben?

Versuche, wiederauferstandene Verwandte zu domestizieren und in den Alltag der Hinterbliebenen zu integrieren, erscheinen als Angebote, Familiensysteme bis in alle Ewigkeit intakt zu halten (*SURVIVAL OF THE DEAD*, 2009). Und doch spricht aus der Angst vor dem Untoten auch die irrationale Angst vor «dem Fremden». Prepper-Tipps, oft geboren aus Verschwörungserzählungen, erleben seit dem Elften September ein Hoch und werden in der Zombie-Literatur zu Bestsellern. Im *Zombie Survival Guide* (2003) erklärt Max Brooks, wie Hobby-Handwerker ihre eigenen vier Wände zur Festung umbauen können. Der Zombie als willkommene Begründung dafür, uns abzuschotten.

Seit meiner Kindheit habe ich einen wiederkehrenden Albtraum. Ich laufe durch eine endlose Wüste. Ich drehe mich um, weit entfernt sehe ich einen Mann, er läuft mir hinterher. Ich erkenne in ihm einen Zombie. Ich kann schneller durch den Sand stapfen als er, noch ist er nur ein schwarzer Punkt am Horizont. Aber das wird sich bald ändern. Die Sonne plagt mich. Ihn nicht. Ich habe meine Wasserreserve bald aufgebraucht. Er braucht kein Wasser. Verstecken kann ich mich vor ihm nicht, die Wüste bietet keine Höhlen, kennt keine Wälder. Er wird niemals an mir vorbeilaufen, wir beide haben uns permanent im Blick. Die Kampf-oder-Flucht-Reaktion setzt ein, aber die meinen Körper flutenden Botenstoffe treiben mich zur Verzweiflung. Flüchte ich, holt er mich irgendwann ein. Er muss nicht rennen, tapsen reicht. Suche ich die Konfrontation und gehe ihm entgegen, wäre ich erledigt. Ich habe keine Waffe, um ihm den Schädel einzuschlagen, keinen Stein, den ich aufheben könnte. Drücke ich seinen Kopf tief in den Sand, erstickt er nicht. Ich kann dieses Duell nicht gewinnen. Jedes Mal wache ich auf, ohne eine Lösung gefunden zu haben.

Mein Albtraum schildert die denkbar ungünstigste Situation, und sie erklärt mir, vielleicht ja auch Ihnen, warum der Zombie uns mittlerweile mehr fasziniert als jedes andere Monster. Der Vampir? Beherrscht tausende schwarzmagische Tricks, wird zur Fledermaus, überquert innerhalb einer Sekunde die komplette Sahara und landet auf meiner Schulter. Das wäre mein Endspiel in Zeitraffer. Der Blutsauger verfügt über ein Verhaltensrepertoire und ein Verwandlungspotenzial, das wir nicht kennen. Der Zombie aber ist keine Daseinsform, der wir uns nicht gewachsen fühlen. Wir fühlen uns ihm sogar überlegen. Fehlen uns jedoch die Errungenschaften unserer über Jahrtausende aufgebauten Zivilisation – Waffen, Transportmittel, Ruhemöglichkeiten in einer Infrastruktur aus sicheren Behausungen, permanente Verfügbarkeit von Lebensmitteln –, dann schlägt seine Stunde. In dieser Wüste wären wir geliefert.

Denken Sie an das erste Mal, als Sie Dracula auf der Leinwand sahen, das erste Mal, als die Mumie ihrer Gruft entstieg, das erste Mal, als der Werwolf aus der Dunkelheit heraus zum Sprung ansetzte, das erste Mal, als Dr. Frankenstein seine Kreatur enthüllte. Das waren, sofern die Filmemacher ihr Handwerk beherrschten, Jump-Scares. Plötzliche Einblendungen, die uns erschreckten. Von diesem Moment an bis zum Ende des Films gab das Monster den Ton an, nicht der Mensch. Es ist die Gala der Bestie. Wir sind die Opfer, die durch Schreckmomente handlungsunfähig werden. Wir sind die Rehe im Scheinwerferlicht.

Und nun denken Sie an das erste Mal, als Sie Romeros «Zombie #1» sahen. Er wankte wie betrunken durchs Bild, unscharf, in weiter Entfernung, ging seines Weges. Er signalisierte keine Gefahr. Wir wiegten uns in trügerischer Sicherheit.

Der Zombie hat Zeit. Er wird immer für uns da sein. Er braucht nur ein bisschen länger, bis er uns eingeholt hat.

In diesem Buch betrachte ich die Evolution der Zombiefilme. Die besten ihrer Art funktionieren als Creature Features genauso wie als Sinnbilder; sie spiegeln die Ängste ihrer Epoche. George A. Romeros NACHT DER LEBENDEN TOTEN begründete das Genre als nicht schwer erkennbare, aber Tabu-brechende Allegorie auf das politische Unruhen-Jahr 1968. Sein nicht minder fantastischer Nachfolge-Film ZOMBIE initiierte das Splatterkino, weckte aber auch Mitgefühl für die Untoten.

Und das neue Jahrtausend hält für jede Ära und jede Furcht, für jede Krankheit, Phobie und Paranoia den passenden Zombie bereit.

Eine Apokalypse kennt kein Happy End.