



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Der Utopiediskurs in der amerikanischen,  
postapokalyptischen Serie The Walking Dead“

verfasst von

**Doris Kaminsky**

angestrebter akademischer Grad

**Magistra der Philosophie (Mag. phil.)**

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 190 313 333

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Lehramtsstudium UniStG

UF Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung UniStG

UF Deutsch UniStG

Betreut von:

Univ.-Prof. Dr. Frank Stern



## Danksagung

Zuerst möchte ich mich ganz herzlich bei meinem Betreuer Dr. Frank Stern bedanken, der mir auch in schwierigen Phasen aufmunternde Worte zugesprochen hat und mit zahlreichen Tipps und Anregungen immer an meiner Seite stand.

Zudem will ich mich auch bei Herrn Professor Dr. Stefan Zahlmann M.A. bedanken, der durch seine anregenden Seminare meine Themenfindung maßgeblich beeinflusst hat.

Großer Dank gebührt auch meinen Eltern, die immer an mich geglaubt haben und auch in dieser Phase meines Lebens mit tatkräftiger Unterstützung hinter mir standen.

Außerdem möchte ich mich auch bei meinen Freunden bedanken, für die ich weniger Zeit hatte, die aber trotzdem zu jeder Zeit ein offenes Ohr für meine Probleme hatten. Ein besonderer Dank gilt auch meinem Freund Wasi und Wolf, die diese ganze Arbeit mit sehr viel Sorgfalt gelesen und korrigiert haben.



# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
<b>2. Utopie, Eutopie und Dystopie.....</b>	<b>4</b>
2.1 Definition und Merkmale der Utopie.....	5
2.2 Vom Raum zur Zeit: eine kurze Geschichte der Utopie.....	7
2.2 Die Utopie im Medium Film und Fernsehen.....	9
<b>3. „Zombie goes global“</b>	
<b>– Der Zombieapokalypsefilm und der utopische Impuls.....</b>	<b>11</b>
3.1 Vom Horror zur Endzeit	
– Das Endzeitszenario und der Zombiefilm.....	12
3.1.1 Das Subgenre Endzeitfilm und die Abgrenzung vom Horrorgenre.....	12
3.1.2 Die Entwicklung des Zombiefilmes hin zum Endzeitgenre.....	15
3.1.1 Der frühe Zombiefilm.....	15
3.1.2 Der frühe Zombie von Romero.....	17
3.1.3 Der Zombie der Nullerjahre.....	19
3.2 Der Zombieapokalypsefilm und die Utopie.....	22
3.2.1 Ausnahmen und Eingrenzung des neuen „Genres“.....	22
3.2.2 Utopische Momente im Zombieapokalypsefilm.....	23
3.3. Conclusio – „Zombie goes global“.....	28

<b>4.</b>	<b>„The Walking Dead“ und der utopische Diskurs.....</b>	<b>30</b>
4.1.	Über „The Walking Dead“ .....	30
4.1.1	Produktion und Rezeption.....	32
4.1.2	Kurze Übersicht über die Handlung und die narrativen Strukturen.....	35
4.2.	„living in a stock world“ – „The Walking Dead“ und die Utopie..	38
4.2.1	Robert Kirkman und seine utopische Vision.....	38
4.2.2	Der Abschied von der alten Welt.....	41
4.2.3	„not about Zombies at all“ – Themen, Genre und Fokus.....	46
4.2.4	Die Gestaltung einer neuen Welt in der Serie <i>The Walking Dead</i> .....	50
4.3.	Einordnung in den utopischen Diskurs.....	53
4.3.1	<i>The Walking Dead</i> als postmaterielle Utopie.....	53
4.3.2	Ideengeschichtliche Einordnung (Comic und Serie).....	55
<b>5.</b>	<b>Didaktische Überlegungen.....</b>	<b>60</b>
6.	Fazit – „Days gone bye“ .....	62
7.	Literatur- und Quellenverzeichnis.....	65
8.	Anhang.....	73
8.1	Liste der Episoden – Episodenguide.....	73
8.2	Abstract.....	75
8.3	Curriculum Vitae.....	76

„Eine Weltkarte, in der das Land Utopia nicht verzeichnet ist,  
verdient keinen Blick,  
denn sie läßt die Küste aus, wo die Menschheit ewig landen wird.  
Und wenn die Menschheit da angelangt ist,  
hält sie Umschau nach einem besseren Land und richtet ihre Segel dahin.  
Der Fortschritt ist die Verwirklichung von Utopien.“

Oscar Wilde.

(Zitat nach Saage, Richard (1991): Politische Utopien der Neuzeit,  
Wissenschaftliche Buchgesellschaft: Darmstadt, 47.)



## 1.Kapitel: Einleitung

„Einer der beharrlichsten Träume der Moderne ist der von der Vernichtung der gesamten Menschheit.“<sup>1</sup> attestiert schon die Literaturwissenschaftlerin Eva Horn unserer modernen Gesellschaft in ihrem Essay zu apokalyptischen und postapokalyptischen Filmen und Büchern. Dabei entgeht auch ihr nicht die Renaissance und die neue Bedeutung, die diesen spezifischen Genres in den letzten Jahren zukommt.

Dystopische und postapokalyptische Szenarien, aber notwendigerweise und in einem gewissen Maße auch immer utopische Entwürfe, die sich mit der Verabschiedung derzeitiger Gesellschaftsnormen beschäftigen, dominieren nun schon seit dem 20. Jahrhundert die Populärkultur. Mittlerweile scheint es als könne man schon von einer eigenen Filmindustrie sprechen, welche die gesamte Welt in dystopische Zustände versetzt, in denen unsere Gesellschaft einer Neukonstruktion bedarf.

Diese Vision eines nötigen Neuanfangs, die sich durch die Zerstörung alter Normen ergibt, manifestiert sich nun besonders in einem Genre sehr stark: dem ursprünglich dem Genre des Horrors zugerechneten Subgenre des Zombiefilms, welches sich seit den 2000er Jahren hinlänglich seiner Ausrichtung stark verändert hat. Auch Peter Dendle sieht in den neuen postapokalyptischen Zombiewelten „fantasies of liberation“.<sup>2</sup> So entwickelte sich dieser Genreverteter, der Zombiefilm in seiner Wende zu einem zukunftssträchtigen Genre, zu einem hoffnungsvollen, gesellschaftskritischen Medium, welches sich von den Konventionen des klassischen Horrorfilmes maßgeblich entfernte und durch diese Entwicklungen letztendlich auch bereits erste utopische Impulse in sich aufnahm.

Ziel dieser Arbeit soll es nun sein, den utopischen Impuls sowohl im Genre des Zombiefilms zu fassen, wobei ein Hauptaugenmerk auf Robert Kirkmans und Tony Moores Projekt eines seriellen Zombienarratives *The Walking Dead* gelegt werden soll, da sich dieses Werk in seiner

---

<sup>1</sup> Horn, Eva (2014): Zukunft als Katastrophe, S.FischerWissenschaft: Frankfurt am Main, 101.

<sup>2</sup> Dendle, Peter (2007): The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety, In: Scott, Niall: Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil, 45-57, 54.

Konzeption als äußerst utopisch fassen lässt und auch die Tendenzen, die schon in früheren Produktionen des Zombiefilms verhandelt wurden, in sich aufnimmt und neu deutet. Als Quellenbasis für diese Untersuchung des utopischen Potentials von *The Walking Dead*, soll nun vornehmlich die TV-Serie herangezogen werden, es wird aber auch nicht der Comic, auf dem die Serie basiert, außer Acht gelassen. Außerdem sollen auch die Webisodes und die von der Firma Telltale Games entwickelten Spiele für Vergleiche herangezogen werden. Angestrebt wird ein direkter Vergleich utopischer Projektionen in den verschiedenen Medien des *The Walking Dead*-, „Universums“.

An die Behandlung des Themas wird mit einer systematischen Filmanalyse basierend auf den Erkenntnissen von Helmut Korte herangegangen, die sowohl die Filmrealität als auch Bedingungs-, Bezugs- und Wirkungsrealität als Dimensionen der Analyse dieses Mediums miteinbezieht und somit eine Kontextualisierung der Handlung mit Rezeptions- und Geschichtsdaten anstrebt.

Mit diesem methodischen Rüstzeug sollen nun folgende Thesen überprüft werden:

Angeführt von Romeros Of-the-Dead-Reihe näherte sich das Genre des Zombiefilmes entgegen seiner Zuschreibung als Subgenre des Horrorfilmes einem Subgenre des Science Fiction Filmes – dem Endzeitfilm – an. Diese Annäherung ermöglichte letztendlich nun einen Blick in die Zukunft des Menschen und die Offenlegung von utopischem Potential.

Die Zombieapokalypse in *The Walking Dead* hält trotz seines pessimistischen Grundtenors ein utopisches Potential für seine Zuschauer bereit. Dieses offenbart sich vor allem in der anklingenden Möglichkeit der Neuausrichtung der Gesellschaft durch die Apokalypse und damit auch in der Abschaffung des kapitalistischen Gesellschaftssystems.

Obwohl eigentlich mit der Apokalypse der Untergang alter Normen gefeiert werden sollte, sind es in der TV-Adaption von *The Walking Dead* vornehmlich konservative und christliche Werte, die an die nächsten Generationen weitergegeben werden sollen. Im Fokus dabei liegen vor allem Werte wie die Familie, die Gemeinschaft, sowie Zusammenhalt in der Gruppe und die

Akzeptanz andersartiger Religionen, Rassen und Generationen. Dabei handelt es sich allesamt um Werte, die in unserer zeitgenössischen Gesellschaft als fehlend eingestuft werden.

Diese Arbeit gliedert sich nun folgendermaßen:

Kapitel 2 dient der überblicksmäßigen Darstellung und Einführung in das Forschungsfeld der utopischen Literatur und des Filmes. Dabei muss aufgrund der erforderlichen Kürze der Arbeit, auf eine umfassende Analyse des Diskurses verzichtet werden. Vornehmlich wird auf für diese Arbeit relevante Forschungsfelder hingewiesen um Voraussetzungen zu schaffen, welche das weitere Verständnis dieser Arbeit gewährleistet.

Kapitel 3 versucht die Einordnung von *The Walking Dead* in einen filmhistorischen Kontext zu erarbeiten, welche für das Verständnis der Serie notwendig scheint. Denn Robert Kirkman, Tony Moore und Charlie Adlards Machwerk orientiert sich dezidiert nicht nur an Romeros bekannten Produktionen, sondern es lassen sich auch klare Einflüsse aus dem Millenniumszombiekino finden. Zudem scheint es auch notwendig das utopische Potential neuzeitlicher Zombiefilme näher in den Blick zu nehmen um Tendenzen und Entwicklungen, die auch für die Produktion der Fernsehserie *The Walking Dead* und die Konzeption der gleichnamigen Comicvorlage maßgeblich entscheidend waren, herausheben zu können. Weiters soll in diesem Kapitel auch eine Genrezuordnung des Zombiapokalypsefilms erfolgen, die auch für die Analyse von *The Walking Dead* unumgänglich scheint.

Kapitel 4 soll nun die Erkenntnisse aus der Beschäftigung mit früheren Zombiefilmen nutzen, um die Fernsehserie in ihren historischen und filmwissenschaftlichen Kontext zu setzen, utopische Potentiale aufzudecken, wie auch der Frage nachzugehen inwiefern die Zombiapokalypse in *The Walking Dead* als utopisch gelesen werden kann. Außerdem soll eine Klassifikation der als Utopie tradierten Werte vorgenommen werden um konservative, liberale, kommunistische oder andere Tendenzen, feststellen zu können.

Kapitel 5 stellt eine kurze didaktische Auseinandersetzung mit dem Thema „Utopie und Endzeitgenre“ in *The Walking Dead* dar, und liefert Ansätze für die Beschäftigung mit diesem Thema innerhalb des schulischen Kontextes.

## 2. Kapitel: Utopie, Eutopie und Dystopie

Der Entwurf einer „besseren“ Welt, der auch gemeinhin unter dem Terminus der *Utopie* bekannt ist, verzeichnet in den letzten Jahrzehnten wieder eine Hochkonjunktur, nachdem ihm nach dem Zusammenbruch des Realsozialismus Ende des zwanzigsten Jahrhunderts schon sein vorzeitiges Ende prophezeit worden war. So wird in den letzten Jahren immer häufiger von einer Renaissance der Utopie<sup>3</sup> gesprochen, in deren Fokus die Verhandlung von Themen wie Ökologie, Humangenetik und die Beschleunigung unseres Lebens in Form von Netzutopien, liegen. Zu unterschätzen sind unter den Gesichtspunkten des ambivalenten Verhältnisses zwischen Utopie und Dystopie allerdings auch nicht der anthropologische Zusammenhang zwischen tatsächlich eintretenden technologischen Veränderungen und die Auswirkungen deren auf den Menschen. Veranschaulicht wird diese Diskussion um Mensch und Technik im Forschungsgebiet des Transhumanismus<sup>4</sup>, in dem es um die künstliche Erweiterung und Verbesserung des menschlichen Lebens geht. Die Utopie greift demnach immer stärker auch in das Spektrum der Science Fiction aus und findet in diesem Genre auch wichtige Anknüpfungspunkte.<sup>5</sup>

Dabei wirft der utopische Diskurs in der heutigen Zeit hauptsächlich zwei essentielle Fragen auf. Dies wäre einerseits die Frage nach dem gesellschaftlichen Zusammenleben, also „Wie wollen wir miteinander leben?“. Hierbei steht der Entwurf von alternativen, fiktiven Gesellschaftsentwürfen im Vordergrund. Andererseits begegnen uns reflexive Fragen nach der Bedeutung utopischer Vorschläge für die derzeitige gesellschaftliche Norm.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> vgl. Vosskamp, Wilhelm (2013): Möglichkeitsdenken. Utopie und Dystopie in der Gegenwart, Einleitung, In: Möglichkeitsdenken. Utopie und Dystopie in der Gegenwart, Wilhelm Fink Verlag: München, 18.  
In weiterer Folge ausgewiesen als: Vosskamp: Möglichkeitsdenken.

<sup>4</sup> Bei Transhumanismus handelt es sich um eine Theorie, die der Vorstellung entspricht, dass eine Optimierung des menschlichen Körpers und Geistes durch technische Errungenschaften erzielt werden kann. vgl. hierzu: Online-Zugriff auf: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/transhumanism?q=transhumanism> .

<sup>5</sup> vgl. Seeßlen, Georg (1980): Kino des Utopischen, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 59 ff.  
In weiterer Folge ausgewiesen als: Seeßlen: Kino des Utopischen.

<sup>6</sup> vgl. Seyferth, Peter (2006): Utopie, Anarchismus und Science Fiction. Ursula K. de Guins Werke von 1962 bis 2002, München: Politica et Ars Band 16, 1.  
In weiterer Folge ausgewiesen als: Seyferth: Utopie, Anarchismus und Science Fiction.

## 2.1 Definitionen und Merkmale der Utopie

Der Begriff des Utopischen hat nun schon seit langer Zeit Einzug in unsere Alltagssprache gefunden und wird viel und gerne als Schlagwort in unserem alltäglichen Sprachgebrauch eingesetzt. Dabei sprechen wir, wenn wir ein Vorhaben meinen, welches wir als utopisch erachten, gerne von Hirngespinnern, Luftschlössern, Fantasievorstellungen, Wunschträumen oder Illusionen. Auf den ersten Blick wird nun schon klar, dass der Terminus der Utopie in unserem alltäglichen Sprachgebrauch gerne als das „Unwirkliche“ und nicht realisierbare Vorhaben gilt. Zudem wurde dieser Begriff auch gerne als Kampfbegriff in der Politik eingesetzt, so klassifizierte das konservative Spektrum den Marxismus gerne als utopische Fantasie, während die Marxisten den Frühsozialisten gerne das Etikett utopisch an die Brust hefteten.<sup>7</sup> Geht man allerdings von der alltagssprachlichen Verwendung dieses Begriffes aus, so fällt gerade dieser zentrale Aspekt unter den Tisch, den die utopische Literatur eigentlich immer betonen wollte: auf unmittelbare Missstände im gesellschaftlichen Zusammenleben hinzuweisen.<sup>8</sup> Außerdem verfolgte das utopische Denken auch immer die Idee, dass diese Streitschriften auch eine Verwirklichung dieses Entwurfes und infolgedessen eine Besserung der Umstände nach sich ziehen könnten. Voßkamp nennt dieses utopische Bestreben in seinem Artikel das *Möglichkeitsdenken* und sieht darin den Anfang jeder Veränderung, des Werdens und des Entstehens.<sup>9</sup> Der Hauptinhalt einer Utopie ist somit der von einem Individuum gestaltete Entwurf einer fiktiven Gesellschaftsordnung, in der es möglich wird, ein in der Gesellschaft des Ausgangsstaates konträres oder alternatives Gesellschaftsmodell tatsächlich zu leben. Das utopische Möglichkeitsdenken zielt dabei zumeist auf eine tatsächliche Verwirklichung ab und soll entscheidende Veränderungen in der zeitgenössischen Realität hervorzubringen. Dabei geht das utopische Denken immer von der zeitgenössischen Wirklichkeit aus und bildet eine Vision ab, die in dieser Form in der Realität noch nicht umgesetzt werden konnte, entweder aufgrund des fehlenden technischen Potentials oder weil sie von Machthabern in der Gesellschaft nicht als erstrebenswert angesehen wird.

---

<sup>7</sup> vgl. Schöderle, Thomas (2012): Geschichte der Utopie, Böhlau Verlag: Wien, Köln, Weimar, 7. In weiterer Folge ausgewiesen als: Schöderle: Geschichte der Utopie.

<sup>8</sup> vgl. Schöderle: Geschichte der Utopie, 12.

<sup>9</sup> vgl. Vosskamp: Möglichkeitsdenken. 13.

Für die Begriffsbestimmung scheint es nun sinnvoll, so auch Thomas Schöderle<sup>10</sup>, auf den Urheber des Terminus zurückzugreifen. Wenn man sich nämlich schon nicht einig darüber ist, von welchen Werken man bereits als utopischen Schriften sprechen kann und wie der Terminus nun zu definieren und einzugrenzen sei, so ist zumindest klar, dass der Erfinder des Begriffes Thomas Morus war, welcher seinen Roman *De optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia* – kurz *Utopia* im Jahr 1516 entwarf. Bewusst war ihm bei der Konstruktion des Terminus wohl auch schon die Ambivalenz, die er dem Utopiebegriff einschrieb. Der Begriff *Utopia* nämlich, der aus dem griechischen entlehnt ist, kann sowohl als *ou-topos*, übersetzbar als Nicht-Ort, als auch als *eu-topos*, der schöne Ort, gedeutet werden.<sup>11</sup> Diese Ambivalenz des Begriffes ergibt sich dadurch, dass beide Vorsilben, also sowohl das griechische *eu-*, welches schön bedeutet, als auch das *ou-*, das mit nicht zu übersetzen wäre, im Griechischen gleich ausgesprochen werden, nämlich als *-u*.<sup>12</sup> Dies setzt nun schon grundlegende Voraussetzungen für das Verständnis dieser Begrifflichkeit. Es handelt sich somit bei einer Utopie, um einen Ort, der als schöner zu klassifizieren ist als der Ist-Zustand der zeitgenössischen Gesellschaftsordnung, aber zudem auch um einen Nicht-Ort, also um einen Zustand, der noch in keiner Form in der zeitgenössischen Realität verwirklicht werden konnte.

Zum besseren Verständnis und der Klarheit der Termini in dieser Arbeit, soll deswegen der Begriff *Utopia* als neutraler Begriff eingesetzt werden, der sowohl den schlechten als auch den guten Ort meinen kann. Während der Begriff *Eutopia* für den klar als besser definierbaren Ort herangezogen werden soll, wird für die Bezeichnung für den schlechteren Ort sodann der Terminus *Dystopie* dienen. Die griechische Vorsilbe *-dys* meint nämlich schlecht, somit handelt es sich bei einer *Dystopie* um einen schlechten Ort.

Diese Ambivalenz des Utopiebegriffes, der sowohl auf den Nicht-Ort, als auch als auch auf den schönen Ort anspielt, wie ihn Morus in seinem Werk anführt, hebt auch bereits den gesellschaftskritischen Charakter utopischer Literatur heraus, denn utopische Romane negieren

---

<sup>10</sup> vgl. Schöderle: Geschichte der Utopie, 9-11.

<sup>11</sup> vgl. Spiegel, Simon (2008): Bilder einer besseren Welt. Über das ambivalente Verhältnis von Utopie und Dystopie, In: Mamczak, Sascha / Jeschke, Wolfgang (Hg.): Das Science Fiction Jahr 2008, München, 67.

<sup>12</sup> vgl. Müller, Andre (2010): Film und Utopie. Positionen des fiktionalen Films zwischen Gattungstraditionen und gesellschaftlichen Zukunftsdiskursen, Dissertation, Lit-Verlag: Berlin, 32. In weiterer Folge ausgewiesen als Müller:Film und Utopie.

die Perfektion ihrer zeitgenössischen Realität und zeigen uns eine bessere oder (auch) schlechtere Form des sozialen Übereinkommens. Dabei werden entweder neue Möglichkeiten und Wege des gesellschaftlichen Übereinkommens gezeigt, oder auch – wie es vor allem den Dystopien eigen ist – unbedachte Folgen utopischen Denkens in den Vordergrund gestellt. Somit erfolgt in der utopischen Literatur immer auch eine Anbindung an die zeitgenössische Realität, in einer Übersteigerung utopischer Gedanken oder in der Ausformulierung von neuen Ansätzen, die das Zusammenleben besser gestalten würden. Als Beispiel kann hier schon Morus Roman dienen, denn dieser enthält ganz klar eine Satire auf die zeitgenössischen Verhältnisse in seinem Heimatland England.<sup>13</sup>

## 2.2 Vom Raum zur Zeit: eine kurze Geschichte der Utopie<sup>14</sup>

Wie nun bereits erwähnt wurde, prägte Thomas Morus mit seinem Roman über die Insel Utopia den Terminus der Utopie, ob es sich dabei um den tatsächlichen Ursprung der utopischen Tradition handelt, ist allerdings umstritten. So werden dem utopischen Denken nämlich auch gerne Staatsromane wie die *Politeia* von Platon oder Augustinus *Gottesstaat* gerne als Vorbilder für Morus Roman herangezogen. Allerdings war es erst Thomas Morus, welcher der Utopie in der Renaissance Namen und Programm gab.<sup>15</sup>

Zur Unterscheidung und Klassifizierung von Utopien sind nun zwei besonders relevante Merkmale von Utopien, die sich in der Geschichte der utopischen Tradition entwickelten, zu unterscheiden. Dies wären einerseits die kopernikanische Wende in der utopischen Literatur, wie sie Raymond Trousson nennt, welche die Verschiebung utopischer Projektionen von der

---

<sup>13</sup> Vor allem im ersten Band von Morus *Utopia* findet sich nämlich eine ausführliche Abhandlung der Verhältnisse im zeitgenössischen England, so entzündet sich die doch sehr harsche Sozialkritik maßgeblich an dem Umgang und der steigenden Anzahl von Dieben und Bettlern. So macht sich der Protagonist Raphael für diese Personengruppen stark und fordert eine Abschaffung der teils drakonischen Strafen, die bis zum Galgen gehen können. Er sieht im Handeln dieser Gruppierung die Verantwortung nicht bei den Armen und Bettlern, sondern führt diese Entwicklungen auf die ökonomische Situation in England zurück. Zudem kritisiert der erste Band auch stark die außenpolitischen Praktiken der europäischen Fürsten.  
vgl. hierzu: Schöderle: Geschichte der Utopie, 26.

<sup>14</sup> In dieser Arbeit kann nur ein kurzer Abriss der Utopiegeschichte dargestellt werden, für weitere Informationen bieten sich die umfassenden Werke von Utopieforscher Richard Saage an: Saage, Richard (1991): Politische Utopien der Neuzeit, Wissenschaftliche Buchgesellschaft: Darmstadt.  
und auch: Saages Werk zu den neuzeitlichen Utopien: Saage, Richard (1995): Vermessungen des Nirgendwo. Begriffe, Wirkungsgeschichte und Lernprozesse der neuzeitlichen Utopien, Wissenschaftliche Buchgesellschaft: Darmstadt.

<sup>15</sup> vgl. Schöderle: Geschichte der Utopie, 23.

räumlichen Dimension hin zur Verlagerung in die Zukunft führt, andererseits die Veränderung von klassischen, totalitären Utopien, hin zu anarchistischen Szenarien, wie sie vor allem in den von Saage als postmateriellen Utopien bezeichneten Narrativen<sup>16</sup> zu finden sind.

Nun zur ersten wichtigen Wende im utopischen Roman. Diese stellt die von Koselleck in seinem Artikel als *Verzeitlichung* der Utopie<sup>17</sup> ausgewiesene Veränderung dar, die sich zugleich auch mit der Geburtsstunde der Science Fiction verbindet. Im Jahr 1771 veröffentlichte der Franzose Louis Sébastien Mercier seinen heute als ersten als Science Fiction zu klassifizierenden, utopischen Roman *Das Jahr 2440*. Bei Mercier handelt es sich dabei um den ersten Autor im Kontext der Utopiegeschichte, welcher die Dimension der räumlichen Gegenwart verlässt und sein fiktives Gemeinwesen, statt auf eine unbekannte Insel, so wie es in der Renaissance noch üblich war, in die entfernte Zukunft verlagerte. Der Inhalt des Romanes überzeugte dabei allerdings keinesfalls durch eine ungewöhnliche Originalität, die prominente Stellung von Merciers utopischen Roman ergibt sich somit rein durch die Stellung im Kontext der Utopiegeschichte selbst. Werfen wir nämlich einen Blick auf die Vorbilder von Morus *Utopia*, so kann für diese vorutopischen Fiktionen geltend gemacht werden, dass sie utopische Zustände in der Vergangenheit verorten,<sup>18</sup> während in der Renaissance dazu übergegangen wird, utopische Gedanken auf eine räumlich entfernte Insel zu legen. So entfällt diese Verschiebung von zeitlicher Projektion in die Vergangenheit zu einer räumlichen Einordnung gerade auf die Zeit des Kolonialismus und die Entdeckung und Urbarmachung Amerikas. Blicken wir auf die realpolitischen Ereignisse zu dieser Zeit, finden wir Amerika immer wieder als Land europäischer, utopischer Projektionen wieder, die in der realen Umsetzung eutopischer Experimente gipfeln. Die abermalige Ablösung der Raumutopien durch die Zeitutopie erfolgte demnach im 18. Jahrhundert, wie allerdings erst im Nachhinein durch Reinhart Koselleck festgestellt werden konnte. Mit der Verzeitlichung erhält die Utopie nun noch eine klarere Verwirklichungsabsicht. Als einer der offensichtlichsten Gründe für die Entwicklung von

---

<sup>16</sup> Dieser Terminus wird von Richard Saage, einem der wichtigsten Forscher im Bereich der Utopieforschung eingeführt. vgl. Saage, Richard (1991): Politische Utopien der Neuzeit, Wissenschaftliche Buchgesellschaft: Darmstadt.

<sup>17</sup> siehe näheres hierzu: Koselleck, Reinhart (2000): Zeitschichten: Studien zur Historik, Suhrkamp: Frankfurt am Main.

<sup>18</sup> vgl. Schöderle: Geschichte der Utopie, 104.

raumbasierten zu zeitzentrierten Utopien wird gerne die weitgehend abgeschlossene Erschließung unbekannter Gebiete auf dem Globus angeführt, die keinen Platz mehr für unbekannte, utopische Inseln ließ.<sup>19</sup>

Die zweite wichtige Unterscheidung betrifft die Konstruktion von Utopien, Andreas Voigt ist hier der erste der zwischen archistischen und anarchistischen Utopien unterscheidet.<sup>20</sup> In dieser Unterscheidung geht es vornehmlich darum, die Rolle der Herrschaftsinstitutionen im utopischen Gemeinwesen darzustellen. Während in der archistischen Utopie der Staat eine umfassende zentrale Gewalt besitzt und dieser auch alle Beziehungen Staatsangehöriger klar regelt, negieren anarchistische Utopien den Staat als zentrale Gewalt und Träger aller Verantwortungen, und setzen stattdessen ein Ideal absoluter individueller Freiheit.<sup>21</sup> In der Geschichte der Utopie kann dabei auch festgestellt werden, dass frühe Utopien größtenteils zu archistischen Entwürfen gezählt werden können. Während mit dem Aufkommen dystopischer Utopientwürfe in den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts, wie Aldous Huxleys *Brave New World* oder George Orwells *1984*, die Angst vor totalitären Systemen und staatlicher Kontrolle, wie sie in der Geschichte durch den Nationalsozialismus und andere totalitärer Machtsystemer erfahrbar gemacht wurde, festgemacht werden kann. Diese Entwicklung führte nun letztendlich zu einer Verlagerung hin zu Eutopien, die sich mit einer anarchistischen Ordnung der Gesellschaft begnügten und von Saage als postmaterielle Utopien bezeichnet werden.<sup>22</sup>

### 2.3 Utopien im Medium Film und Fernsehen?

Utopische Erzählungen bilden nun im Medium Film kein eigenständiges Genre und sind somit eher in kleinen Teilen in verschiedensten Filmgenres zu finden. Allerdings fand die filmische Verwirklichung utopischer Entwürfe vor allem im Genre des Science-Fiction-Filmes eine geeignete Basis.

---

<sup>19</sup> vgl. Seyferth: Utopie, Anarchismus und Science Fiction, 36. oder auch Müller: Film und Utopie, 42.

<sup>20</sup> vgl. Seyferth: Utopie, Anarchismus und Science Fiction, 36.

<sup>21</sup> vgl. Seyferth: Utopie, Anarchismus und Science Fiction, 36.

<sup>22</sup> vgl. Saage, Richard (1991): Politische Utopien der Neuzeit, Wissenschaftliche Buchgesellschaft: Darmstadt, 294 ff.

Dies lag maßgeblich daran, dass sich das Kino selbst nämlich von Anfang an als Unterhaltungsmedium darstellte, weswegen dem utopischen Film, basierend auf den Erfahrungen mit der starren narratologischen Struktur der utopischen Literatur, ein geringer Unterhaltungswert beigemessen wurde<sup>23</sup>. Betrachten wir den utopischen Roman näher, wird schnell klar, weswegen von einer Eignung dieses Stoffes für die filmische Umsetzung abgesehen wurde. Bei Morus *Utopia* handelt es sich beispielsweise rein formal lediglich um einen literarischen Dialog mit dem Thema der Beschreibung des besten Staatswesens und generell lässt sich bemerken, dass im utopischen Roman weniger die Handlung selbst im Vordergrund steht, sondern der Fokus auf den Inhalten der Gespräche und Erzählungen liegt. Lediglich eine Rahmenhandlung kann bei beinahe allen utopischen Romanen vorgefunden werden.<sup>24</sup>

Dennoch hätte sich das Medium Film dahingehend für die Überlieferung utopischer Ideen geeignet, dass es sich um ein potentes Medium in Bezug auf Meinungsbildung und die Tradierung und Generierung von Vorstellungen einer kulturellen Zukunft handelt.

Die signifikantesten utopischen Elemente werden dementsprechend vornehmlich im Genre der Science Fiction verortet, da hier der Grundkorpus aus Horror- und Abenteuererzählung auf der Basis fantastischer und utopischer Elemente und technischer Innovation die wohl geeignetste narratologische Form der Überlieferung von eutopischen und dystopischen Zukunftsentwürfen darstellt.<sup>25</sup> Ihren Fokus legt die Science-Fiction, wenn sie nun utopische Momente enthält, allerdings auf die dystopische Ausrichtung, denn die Darstellung eines entarteten, starren Staatsapparates scheint für den Handlungsverlauf spannender, als die Darstellung eines eutopischen Staatswesens. Dennoch können auch im Genre der Science-Fiction immer wieder auch eutopische Elemente in Erfahrung gebracht werden.

---

<sup>23</sup> vgl. Müller: Film und Utopie, 96.

<sup>24</sup> vgl. Schöderle: Geschichte der Utopie, 24.

<sup>25</sup> vgl. Müller: Film und Utopie, 96.

### **3.Kapitel: „Zombie goes global“**

#### **Der Zombieapokalypsefilm<sup>26</sup> und der utopische Impuls**

Derzeit sprechen Filmwissenschaftler und Historiker gleichermaßen nicht nur von einer Renaissance der Utopie<sup>27</sup>, sondern messen auch der Figur des Lebenden Toten eine immer entscheidendere Rolle in unserer kulturgeschichtlichen Entwicklung bei. Dabei begleitet uns dieses Monster nun bereits beinahe seit der Geburtsstunde des Medium Filmes selbst.

In diesem Kapitel soll nun geklärt werden, inwieweit der Zombiefilm sich zu einem Genre entwickelt hat, welches utopischen Ideen Raum zur Diskussion bietet, wie diese Entwicklung abgelaufen ist und welche Aspekte des Utopischen im Medium des Zombiefilmes bis dato noch nicht verwirklicht werden konnten. Ähnlich der Entwicklung des Gedanken der Utopie nämlich, der von einer räumlichen hin zu einer eher zeitlichen Verortung utopischer Zustände führte, soll es nun letztendlich auch dem Genre des Zombiefilmes ergehen. Infolge dieser Entwicklung der Verzeitlichung ergeben sich notwendigerweise auch neue Genrezuschreibungen und Veränderungen hinlänglich des utopischen Diskurses. Zur Darstellung dieser Entwicklung und der Befürwortung dieser These einer notwendig gewordenen, erweiterten Genrezuordnung, soll nun ein kurzer Einblick in die Geschichte dieses Genres und seine Transformationen in den letzten Jahrzehnten gewährt werden, die dazu führten, dass auch utopische Ausblicke in dieses Subgenre Einzug hielten. Dabei soll die Abgrenzung zwischen dem klassischen Zombie, der klar dem Horrorgenre zuzuordnen ist und dem modernen Zombie, der maßgeblich durch die Filme von George A. Romero geprägt wurde und dem Zombie der Nullerjahre, der heute vielmehr noch als dem Genre des Horrorfilmes dem Subgenre des Endzeitfilmes zuzuordnen wäre – so die These – vorgenommen werden. Zudem soll auch die Eignung des Zombiefilmes als Genre utopischer Gedanken verhandelt werden. Unterstellt wird dem Zombiefilm hierbei nämlich ein ungewöhnlich starker Hang zum Utopischen.

---

<sup>26</sup> Abseits des Terminus des Zombieapokalypsefilmes, der von Micheilis das erste Mal verwendet wird (Micheilis, N.M. (2013): *Zombie Apocalypse Utopia. Wie Zombiefilme eine bessere Welt verkünden*, e-book Neobooks ) gibt es noch den Begriff des Zombieinvasionsfilmes. Für diese Arbeit soll allerdings der erste Begriff vorgezogen werden, da er wie in weiterem Verlauf noch dargestellt werden wird das neue „Genre“ von Filmen besser umreißt.

<sup>27</sup> siehe: Maresch, Rudolf (2004): *Renaissance der Utopie. Zukunftsfiguren des 21. Jahrhunderts*, Suhrkamp: Frankfurt am Main.  
oder Sitter-Liver, Beat (Hg.) (2007): *Utopie heute I. Zur aktuellen Bedeutung, Funktion und Kritik des utopischen Denkens und Vorstellens*, Paulusverlag: Fribourg, Stuttgart.

### 3.1. Vom Horror zur Endzeit: Das Endzeitszenario und der Zombiefilm

Seit der Begründung des Subgenres des Zombiefilmes mit der ersten amerikanischen Produktion *White Zombie* von Regisseur Victor Halperin wurde die Figur des Lebenden Toten, die sich infolge seines nun doch schon achtzig-jährigen Bestehens stark in verschiedene Richtungen veränderte, dennoch immer noch recht klar dem Genre des Horrorfilmes zugeordnet. Betrachtet man nun aber vor allem neuere Produktionen, so scheint diese Zuordnung nicht mehr ganz so klar zu treffen zu sein, wie wir auch schon auf verschiedenen Plattformen sehen können<sup>28</sup>, die eine weiterfassende Klassifikation neuerer Filme vornehmen. Es kommt nun vor allem zu Überschneidungen und Überlagerungen der Genres Horror und Science Fiction.

Ähnlich der Tendenzen im utopischen Repertoire, kann die Tendenz von einer räumlichen Verortung der Utopie, wie sie noch bei Morus oder auch Campanella festzustellen war, hin zu einer zeitlichen Verankerung utopischer Visionen, die nach der Entdeckung der letzten unbekanntenen Orte auf unserem Globus einsetzte, nun auch analog im Genre des Zombiefilmes festgemacht werden.

#### 3.1.1 Das Subgenre Endzeitfilm und die Abgrenzung vom Horrorgenre

Bekanntermaßen gehört das Genre des Endzeitfilmes in den Reigen der Science Fiction und bildet seit dem 20. Jahrhundert ein Subgenre dessen. Da sich in Folge der Verbreitung von utopischer Literatur dennoch kein filmisches Genre der Utopie herausbilden konnte, welches die Ideen utopischer Autoren und Autorinnen weitreichend artikulierte und auch ein Publikum ansprechen konnte, scheint es nun stellvertretend hierfür besonders, wie schon zuvor in Kapitel 2 kurz erwähnt wurde, das Genre der Science Fiction zu sein, welches für die Verbreitung eutopischer und dystopischer Gedanken und Entwürfe eine besondere Eignung aufwies.<sup>29</sup> So

---

<sup>28</sup> Beispiele lassen sich hier beispielsweise schon auf IMDB finden: hier ist zwar Danny Boyles *28 days later* noch klar als Horrorfilm deklariert, und zugegebenermaßen überwiegen auch die Gore- und Schockmomente in diesem Film, allerdings wurden sowohl *I am legend* (Drama, Science-Fiction, Thriller) und *World War Z* (Action, Adventure, Horror) bereits auch anderen Genres zugeschrieben. (Online-Zugriff auf: [www.imdb.com](http://www.imdb.com) zuletzt aufgerufen am: 19.01.2015)

<sup>29</sup> siehe hierzu auch die Artikel von: Krahl, Hans (2004): *Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe: Narrationen vom „Ende“ in der Literatur und Film 1945-1990*, Ludwig: Kiel und Müller: Film und Utopie. und vor allem: Seeßlen, Georg (1980): *Kino des Utopischen*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

stattete auch der Filmwissenschaftler Georg Seeßlen sein Werk über die Entstehung der Science Fiction mit dem Namen „Kino des Utopischen“<sup>30</sup> aus.

In der Abgrenzung des Endzeitfilmes vom Genre des Horrorfilmes, tritt vor allem ein Punkt zu Tage, der für meine Untersuchung besonders essentiell erscheint und den Zombiefilm, wäre er rein dem Genre des Horrorfilm zuzuschreiben, seine utopischen Qualitäten absprechen könnte, denn, so Krahs in seinem umfassenden Werk zur postapokalyptischen Literatur, „Horror und Zukunft schließen einander aus“.<sup>31</sup>

Aber wie definiert sich nun dieses Genre und inwiefern können Abgrenzungen und Übergänge zwischen Horror- und Endzeitgenre gefunden und beschrieben werden?

Der Begriff „Endzeitfilm“ birgt nämlich nun schon, so auch Müller, im Vorfeld einige Missverständlichkeiten, die sich vor allem aufgrund des religiösen Ursprungskontextes dieses Begriffes ergeben. In der christlichen Tradition bezeichnet dieser Begriff nämlich den Zeitraum des Weltgerichtes, welcher verbunden ist mit der Vorstellung der Rückkehr der Toten und dem Erscheinen des Messias. Die Endzeit korreliert hier stark mit dem Begriff der Apokalypse und meint nicht nur die „Zeit des Endes“<sup>32</sup>, sondern auch das „Ende der Zeit selbst“<sup>33</sup>. Dieser Doppelsinn ist in den filmischen Erzählungen von der Endzeit allerdings nicht enthalten, denn in der filmischen Tradition dieses Subgenres fungiert die Apokalypse mehr als eine Zäsur, die damit auch den narrativen Grundrahmen für die Erzählung bildet.<sup>34</sup>

Im Gegensatz zum Katastrophenfilm zeichnet sich der Endzeitfilm nun dadurch aus, dass er nicht die Zeit der Apokalypse, also des unmittelbaren Untergangs der Welt, behandelt, sondern die Zeit nach der Apokalypse, die sich bereits durch eine neu eingelebte Normalität kennzeichnet, in den Vordergrund stellt.

Zudem muss die Katastrophe im Endzeitgenre einem totalen Ereignis entsprechen, denn so Krahs: „Wäre die Katastrophe nicht global, wäre es eine Katastrophe in der Welt und keine

---

<sup>30</sup> Seeßlen: Kino des Utopischen.

<sup>31</sup> Krahs erwähnt zwar, dass Horrorfilme auch in der Zukunft situiert sein können, allerdings die Normalität hier mit unserer Jetztzeit korreliert. Zudem scheint auch eine Raumbegrenzung notwendig, die Grenzen evident werden lässt.  
siehe: Krahs, Hans: Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe, 384.

<sup>32</sup> Müller: Film und Utopie, 238.

<sup>33</sup> Müller: Film und Utopie, 238.

<sup>34</sup> vgl. Müller: Film und Utopie, 238.

Katastrophe der Welt.“<sup>35</sup> Diese Lokalität der Ereignisse würde nämlich die Zuordnung zu einem anderen Genre, wie dem Horror- oder Katastrophenfilm offenkundig machen. Dabei spaltet diese Katastrophe die Welt in ein „Davor“ und ein „Danach“, im „Danach“ wiederum tauchen immer wieder Spuren des früheren Zustandes auf. Dem Zuschauer selbst ist klar, dass er sich nicht im „Danach“ befindet, allerdings macht dieser Umstand gerade den Reiz aus, dass es für die Rezipienten nicht ganz klar bleibt, ob er sich nicht nun doch auch im „Davor“ der katastrophalen Ereignisse befinden könnte.<sup>36</sup>

Endzeitfilme, sind wie auch das Genre des Horrorfilmes, immer Indikatoren für ihre Entstehungszeit und stehen somit auch immer in Relation zur zeitgenössischen Gesellschaft, dabei bilden sie ein konkretes Thema oder Problem ab und weisen somit eine, wie Krahs sie nennt, „seismographische“ Funktion auf.<sup>37</sup>

Im Fokus des Horrorfilmes steht nun zumeist das Monster selbst, das Ende sieht die Unterwerfung des Monsters und damit die Rückkehr in die Normalität vor, zudem weist die Bedrohung im Genre des Horrors zumeist eine lokale Komponente auf, Flucht ist also eine Möglichkeit, die im Endzeitfilm nicht bestehen kann, denn hier ist die Katastrophe global, es gibt keinen Weg zurück zur alten Ordnung. Im Endzeitfilm sind somit, sollten Monster das auslösende Moment für die Apokalypse darstellen, lediglich Ausweichmöglichkeiten für die Protagonisten gegeben.<sup>38</sup> Nicht außer Acht zu lassen ist allerdings auch, dass es häufig zu Genreüberschneidungen kommt, respektive zwischen Horror-, Abenteuer-, Science-Fiction, Katastrophen- und Fantasyfilmen.

In Bezug auf den Zusammenhang zwischen apokalyptischen Endzeitgenre und der utopischen Tradition kann nun folgendes festgestellt werden: In diesem spezifischen Genre schwingt auch immer eine klare Zukunftserwartung mit, die zumeist einen utopischen Impuls in sich trägt. Der

---

<sup>35</sup> Krahs: Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe, 386.

<sup>36</sup> vgl. Krahs: Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe, 376 ff.

<sup>37</sup> vgl. Krahs: Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe, 377 ff.

Dabei markiert vor allem das Ende des Zweiten Weltkrieges den Aufschwung dieses Genres, denn nach 1945 kann ein regelrechter Boom des Science-Fiction-Genres in den USA und England festgestellt werden, geprägt von den Erinnerungen des Krieges, den technischen Errungenschaften und der Angst in der Zeit des Kalten Krieges.

<sup>38</sup> vgl. Micheilis, N.M. (2013): *Zombie Apocalypse Utopia*. Wie Zombiefilme eine bessere Welt verkünden, e-book Neobooks, Kapitel 2.3, Positionsnummer: 535.

Weiters ausgewiesen als: Micheilis: *Zombie Apocalypse Utopia*.

Grund dafür scheint zu sein, dass in der jüdisch-christlichen Tradition Apokalypse<sup>39</sup> und die Zukunftserwartung in seltsamer Weise historisch miteinander verbunden sind. Diese eigenartige Verbindung macht es nun einerseits möglich, Angst vor radikaler Veränderung zu artikulieren, aber auch Hoffnung auf die zu erwartende und auch zu gestaltende Zukunft in Aussicht zu stellen. Dabei lassen sich allerdings beide Denkfiguren nicht in einer linearen Zeitachse abbilden, sondern es erfolgt vielmehr ein Oszillieren zwischen utopischen und apokalyptischen Denkbildern<sup>40</sup> und damit kommt es auch zu einem Oszillieren zwischen Dystopie und Eutopie im Endzeitgenre. Somit ist diesem Genre im Gegensatz zum Horrorfilm, auch wenn Horrorelemente ebenso aus Ersterem nicht gänzlich ausgespart werden können (und wollen/sollen /und notwendigerweise auch müssen), immer die Möglichkeit einer Neugründung im Sinne einer Konstruktion der längst erwünschten, hoffentlich besseren Zukunft, eingeschrieben.

### 3.1.2 Die Entwicklung des Zombiefilmes hin zum Endzeitgenre

Wie auch schon Kyle Bishop in seinem Artikel zur Renaissance des Lebenden Toten über das Subgenre Zombiefilm meint: „the genre must be differentiated from other horror genres.“<sup>41</sup> Damit spielt Bishop besonders auf die Verbindung zum postapokalyptischen Film und zur Survival-Tradition an. Diese Entwicklung soll nun kurz umschrieben, die Einordnung des Zombiefilmes vorgenommen werden.

#### 3.1.2.1 der frühe Zombiefilm

Der Zombie hat wie es für kein anderes Monster geltend gemacht werden kann, eine besondere Verbindung zur Kolonialgeschichte Amerikas. Denn entgegen anderer Monster wie Frankenstein, Dracula oder dem Werwolf, deren Wurzeln immer auf europäische Mythen

---

<sup>39</sup> Apokalypse beinhaltet im Genre des Endzeitfilmes dennoch nicht den eschatologischen Doppelsinn, welcher monotheistischen Religionen, im besonderem Maße aber der christlichen Religion eigen ist. Denn in diesem Zusammenhang bezeichnet die Endzeit einen Zeitraum des Weltgerichts, der Auferstehung der Toten und auch die Rückkehr des Messias, wobei dieser apokalyptische Prozess mit vielfältigen Katastrophen verbunden ist. In diesem Sinne meint Endzeit nämlich nicht nur das Ende der alten Ordnung, sondern auch das Ende der Zeit selbst, da darauf das Gottesreich folgt, welches überzeitlich gedacht wird. Die Apokalypse fungiert in der Endzeiterzählung eher als eine Zäsur und damit auch den narrativen Grundrahmen. vgl. hierzu Müller: Film und Utopie, 238-239.

<sup>40</sup> vgl. Voßkamp, Wilhelm (2011): Utopie und Apokalypse. Zur Dialektik von Utopie und Utopiekritik in der literarischen Moderne, In: Nida-Rümelin, Julian / Kufeld, Klaus (Hg.): Gegenwart der Utopie. Zeitkritik und Denkwende, Karl-Alber-Verlag: München, 54.

<sup>41</sup> Bishop, Kyle (2009): Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance, In: Journal of Popular Film and Television, 2009, Vol. 31(1), 16-25, 20.

zurückgeführt werden können, handelt es sich bei der Figur des Zombies um ein Monster der neuen Welt, geboren aus Imperialismus, Sklaverei und Religion.<sup>42</sup>

Dabei ist frühe Zombiefilm nun doch recht klar im Genre des Horrorfilmes zu verorten, so artikulieren die ersten Produktionen diese Ausrichtung wie Victor Halperlins *White Zombie* (1932), Jacques Tourneurs *I walked with a zombie* (1943) oder William Beaudines *Voodoo Man* (1944) sehr klar die Ängste der weißen Bevölkerung. Kennzeichnend für diese Produktionen sind nun einerseits die Verortung des Monsters an einer Lokalität, in allen drei Filmen handelt es sich hierbei um eine exotische Insel, die sich zumeist als die karibische Insel Haiti klassifizieren lässt, die religiöse und magische Begründung dieser Figur, sowie die Konzentration auf den Aspekt des Horrors.

Der Lebende Tote begegnet uns hier nicht als eine Plage, die über den Menschen herfällt und ihm die Eingeweide aus dem Bauch reißen will, sondern handelt es sich bei der Figur des frühen Zombies um einen Menschen, der von einem Meister durch einen Voodoo-Zauber zu einem gefügigen Sklaven gemacht wurde. Inspiration für diese Figur fanden die Autoren und Regisseure dabei in den Memoiren US-amerikanischer Marinesoldaten, die in der Zeit der amerikanischen Besatzung in Haiti stationiert waren. Diese Besatzung dauerte noch bis 1934 an und hinterließ zahlreiche Aufzeichnungen und Reiseberichte. Das wohl bekannteste und auch meistgelesene Haiti-Buch, welches auch Victor Halperlin als seine Inspirationsquelle angibt, waren die Memoiren von William B. Seabrook *The Magic Island*.<sup>43</sup> Wie nun auch schon im Titel des Werkes anklingt, handelt es sich bei diesen Reiseberichten um Schriftstücke, die sich mit der magischen Komponente des Voodoo-Kultes in Haiti beschäftigten. Haiti selbst galt nämlich in der Imagination imperialistischer, westlicher Länder im 19. Jahrhundert nun schon seit der gelungenen Sklavenrevolte 1804, die gerne mit der Sklavenreligion des Voodoo in Verbindung gebracht wurde, als ein vom Rückfall in die Barbarei betroffenes Land. Die Religion des Voodoo lieferte somit den Stoff für die Figur des wiederbelebten, seelenlosen Toten. Für den Zombiefilm von Hollywood allerdings spielte vornehmlich die Erinnerung an den Tranceakt,

---

<sup>42</sup> vgl. Bishop, Kyle (2009): *Dead Man Still Walking: A critical Investigation into the Rise and Fall... and Rise of Zombie Cinema*, Dissertation University of Arizona, 102.

<sup>43</sup> vgl. Wendl, Tobias (2006): *Zombies: Zu Motivik und Ikonografie der Lebenden Toten in Haiti, Hollywood und Nigeria*, In: Eiden, Patrick: *Totenkulte: kulturelle und literarische Grenzgänge zwischen Leben und Tod*, Campus: Frankfurt am Main, 278. In weiterer Folge ausgewiesen als: Wendl: *Zombies*.

welcher die Handlungsweise des Zombies von Anfang an bestimmt und ihn zu einem mehr oder minder seelenlosen Wesen macht, eine Rolle.<sup>44</sup>

Ein utopischer Impuls ist hier dennoch bereits zu entdecken: Denn Heilung scheint möglich zu sein auf dieser Insel, die sich nicht unweit vom amerikanischen Festland befindet, damit allerdings auch ein unmittelbares Bedrohungspotential darstellt. Dabei begegnet uns nicht das Festland als utopischer Ort, sondern vielmehr die Insel als Ort der Heilung.

### 3.1.2.2 Der frühe Zombie von Romero

Maßgebliche Veränderungen des Genres waren nun erst in den 1970er / 1980er Jahren zu verzeichnen. So avancierte der Zombiefilm durch die Neuinterpretation der Figur des lebenden Toten durch George A. Romero, zu einem ernstzunehmenden Subgenre des Horrorfilms,<sup>45</sup> entwickelte sich aber in weiterer Folge, wie noch exemplifiziert werden soll, gleichsam auch wieder in ganz andere Richtungen weiter.

So begegnet uns nämlich die Figur des Lebenden Toten bei Romeros Erstlingswerks seiner allseitsbekannten Of-the-Dead-Reihe *Night of the Living Dead* nicht mehr als ferngesteuerter Automat, der sklavengleich die Arbeit seines Meisters verrichtet und dabei selbst jegliche Identität und Eigenbestimmung einbüßt, sondern vielmehr wird die Figur des Zombies selbst immer mehr zu einem Monster der Revolution, welches sein eigenes Schicksal in die Hand nimmt und dadurch auch immer wieder auf die Missstände in der jeweiligen Zeit hinweist.

Romero führte dabei 3 zentrale narrative Elemente ein, welche im Zombiefilm letztendlich zu Konstanten der Darstellung dieses Monsters wurden und in beinahe jeder weiteren Adaption zu Grundvoraussetzungen wurden um ein Monster als einen Zombie zu klassifizieren. Diese wären zum Einen der Kannibalismus dieses Monsters, welches getrieben von unstillbarem Hunger Jagd auf Menschen macht, die Zerstörung des Gehirns, um es von seiner Existenz zu befreien und das Wiederauferstehen der Toten aus ihren Gräbern.<sup>46</sup> In dieser Beziehung spielt auch die

---

<sup>44</sup> vgl. Wendl: Zombies, 278.

<sup>45</sup> vgl. Fürst, Michael (2011): Zwischen Kult und Kino: Zur Geschichte des Zombiefilms, In: Fürst, Michael: Untot. Zombie, Film, Theorie, Belleville: München, 9.

<sup>46</sup> Schätz, Joachim (2011): Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombiefilm, In: Fürst, Michael: Untot. Zombie, Film, Theorie, Belleville: München, 46 ff.  
In weiterer Folge ausgewiesen als: Schätz: Mit den Untoten leben.

Verbreitung des Zombies und infolgedessen das Auftreten in zusammentröpfelnden Massen eine große Rolle für die weitere Entwicklung, denn dieser Umstand einer Übermacht einer anderen Spezies ermöglicht erst die vollkommene Neuausrichtung der Möglichkeiten dieses Genres. In diesem Zusammenhang hält nämlich schon in Romeros Erstlingswerk *The Night of the Living Dead* die Idee der weltumspannenden Apokalypse, ausgelöst von einer Horde aus ihren Gräbern entstiegenen Menschen, die ihre Art gleich eines lodernden Feuers immerzu vermehren wollen, Einzug in das Subgenre des Zombiefilmes. Scheint es anfangs noch, als handle es sich um ein typisches, klassisches Horrorsetting, welches in seiner Lokalität stark abgeschlossen ist, so macht das Radio den Protagonisten und Protagonistinnen klar, dass es sich bei dem Auftreten von Zombies um ein Phänomen handelt, welches sich mittlerweile über ganz Amerika (wenn nicht über die ganze Welt) ausgebreitet hat.

Diese Neuausrichtung des Zombiegenres – oder zumindest eines Großteiles der darauf folgenden Zombiefilme –, die sich wie schon erwähnt, bereits bei *Night of the Living Dead* fassen lässt, ist nun vom Zombieapokalypsefilm, der in weiterer Folge sich eines immer größeren Publikums erfreut, nicht mehr weit entfernt.

Dabei gestaltet sich diese Idee einer weltumspannenden Apokalypse nicht als eine neue Idee, vor allem nämlich nicht im utopischen Repertoire, denn im filmischen Bereich finden wir diese Idee der apokalyptischen Neuorientierung schon bei *The Last Man on Earth* (1964) vor. Dabei handelt es sich um eine der ersten Adaptionen von Richard Mathesons Novelle *I Am Legend*, welche mittlerweile zu den Klassikern phantastischer Literatur gezählt werden kann. Matheson revolutionierte in seinem 1954 erschienenem Roman nämlich nicht nur die Figur des Vampirs, indem er sie nicht mehr in der Mythologie verortete<sup>47</sup>, sondern ihn als ein durch Krankheit erschaffenes Wesen charakterisierte und damit auch in weiterer Folge zahlreiche Autoren und Regisseure mit seinem Werk inspirierte<sup>48</sup>: so gab auch George A. Romero an, bei der Produktion und der Anfertigung des Drehbuches von *Night of the Living Dead*, maßgeblich von Mathesons

---

<sup>47</sup> vgl. Clasen, Mathias (2010): Vampire Apocalypse: A Biocultural Critique of Richard Matheson's *I Am Legend*, In: *Philosophy and Literature*, Volume 34, Nummer 2, October 2010, 313-328, 323.  
In weiterer Folge ausgewiesen als: Clasen: Vampire Apocalypse.

<sup>48</sup> Es kam insgesamt zu 3 filmischen Adaptionen von Richard Mathesons Roman: u.a. *The last man on earth* (1964), *The Omega Man* (1971) und *I am Legend* (2007), wobei Zweiterer wenig erfolgreich war.

Roman beeinflusst worden zu sein.<sup>49</sup> Den Erfolg und die Beliebtheit seines Romanes verdankte Matheson hierbei vor allem – und dies scheint vor allem für die Weiterentwicklung des Zombiegenres essentiell – dem Umstand, dass er es schaffte, allseits bekannte Motive des Horrorgenres mit Elementen aus der Science-Fiction zu verbinden.<sup>50</sup> Im Schatten des Kalten Krieges und der immanenten Angst vor der nuklearen Zerstörung avancierte das Monster, hier noch der Vampir und nicht der lebende Tote, in Mathesons Roman zu einer Figur, das aus dem nuklearen Krieg entstieg ist, und den Protagonisten Robert Neville alleine unter Vampiren zurücklässt.

Dieser Trend, den Horror des Zombiefilmes mit Ideen aus der Science Fiction zu verbinden, welcher durch den Einfluss von Mathesons Roman und durch die Adaption von Romero in Gang gesetzt wurde, setzte sich nun zunehmend in diesem Subgenre fort. So sind es in den Zombiefilmern der nächsten Jahrzehnte vornehmlich wissenschaftliche Fehlentwicklungen, die zur Zombiefizierung von Großteilen der Bevölkerung führen, ebenso wie es Matheson für den Vampir schaffte, ihn aus der mythologischen Ecke zu schaffen, geschieht dies nun kontinuierlich auch mit dem Zombiefilm der neueren Zeit, der sich von seinem Voodoo-Ursprung löst.

Infolge dieser Entwicklung ergibt sich somit auch eine Distanzierung des modernen Zombiefilmes vom Horrorgenre, natürlich ist der Horror auch in Romeros Filmen (und natürlich auch nicht in den darauffolgenden Produktionen anderer Regisseure) nicht vollends gewichen und Romeros Werk wird auch heute noch hauptsächlich dem Genre des Horrors zugeordnet, allerdings beginnt sich der Fokus kontinuierlich zu verschieben, nämlich von der Konzentration auf die Unterschiede zwischen Monster und Mensch und der Produktion von Angst beim Rezipienten, hin zur Auslotung der Potentiale einer postapokalyptischen Welt und damit auch eine Fokussierung auf das Schicksal und die Zukunft des Menschen im Medium Film. Dabei werden utopische Ideen nicht mehr auf eine exotische Insel projiziert, sondern in die Zukunft des Menschen.

---

<sup>49</sup> siehe: Bonusmaterial, In: *Night of the Living Dead*. Millenium Edition, DVD (2002).

<sup>50</sup> vgl. Clasen: *Vampire Apocalypse*, 323-324.

### 3.1.2.2 der Zombie der Nullerjahre

Der Zombiefilm nach 9/11 tradiert nun zwar in gewissem Maße noch Romeros Ideen weiter, so bleiben die Grundkonstanten erhalten, welche die Figur des Zombies in der vorherigen Epoche ausmachten.

Allerdings verstärken sich die Tendenzen, die sich schon bei Romero abzeichneten noch zusätzlich. Denn nun manifestiert sich diese Tendenz einer notwendig gewordenen, erweiterten Genrezuschreibung und die Nähe zur utopischen Tradition im Zombieapokalypsefilm nach der Millenniumswende noch stärker.<sup>51</sup> Immer häufiger erfolgt nämlich auch die Zuordnung von Zombiefilmen der Nullerjahre zum Endzeitfilm, und damit auch zum übergeordnetem Genre der Science-Fiction.<sup>52</sup>

Während bei Romero der Ausbruch der Zombieapokalypse nicht immer klar gefasst werden kann (abgesehen von *Night of the Living Dead* in dem aber auch nur die Strahlung eines explodierten Satelliten als mutmaßlicher Grund genannt wird), manifestiert sich die Science-Fiction-Orientierung des postapokalyptischen Zombiefilmes dahingehend sehr stark, dass der Grund für den Ausbruch der Zombieapokalypse in den Zombiefilmen nach 2000 häufig sehr klar mit Fehlentwicklungen in der Wissenschaft in Verbindung gebracht werden kann: So sind es in der Videospieladaption *Resident Evil* (2002) die Machenschaften der Umbrella-Cooperation, welche zur Verbreitung des gefährlichen T-Virus führen, der Rage-Virus aus *28 Days Later* (2002) wurde heran gezüchtet in einem Labor, in der neueren Adaption von Richard Mathesons Roman *I Am Legend* (2007) ist es ein modifizierter Masern-Virus, welcher eigentlich für die Bekämpfung von Krebs gedacht war, der zur Mutation der Menschen in Zombies führt. Somit wurde der Zombie nicht nur von der karibischen Insel in die Ruinen unserer Zivilisation gebracht, sondern auch mit der Ansteckungsursache des Virus eine Basis geschaffen, welche diese Entwicklung in den Bereich des tatsächlich Möglichen verschiebt und so dem Zombiefilm auch einen neuen Realismus verleiht.<sup>53</sup> Der Zombie tritt hier – ist diese Tendenz zwar auch

---

<sup>52</sup> Beispiele lassen sich schon auf IMDB finden: hier ist zwar Danny Boyles *28 days later* noch klar als Horrorfilm deklariert, und zugegebenermaßen überwiegen auch die Gore- und Schockmomente in diesem Film, allerdings wurden sowohl *I am legend* (Drama, Science-Fiction, Thriller) und *World War Z* (Action, Adventure, Horror) bereits auch anderen Genres zugeschrieben.

<sup>53</sup> vgl. hierzu auch: Michelis: *Zombie Apocalypse Utopia*, Kapitel 4, Positionsnummer: 1044.

schon bei George A. Romero zu fassen<sup>54</sup> – als Monster der Zivilisation auf, als Virus, der sich rasend schnell verbreitet und nur wenige lebendige Menschen in einem chaotischen Zustand der Welt, ohne Ordnung und Recht, zurücklässt. Der Viruszombie, der zuvor auch schon in kleineren Independent-Produktionen Einzug in das Genre gefunden hatte, wird in den Jahren nach der Millenniumswende salonfähig gemacht.

Historisch ist dies erklärbar mit der in den letzten Jahren häufiger werdenden Konfrontation unserer Zivilisation mit unterschiedlichen Krankheiten, die einen epidemischen Charakter annehmen können. Darunter fallen einerseits die in den Jahren 2003 und 2004 aktuell gewordene SARS-Pandemie, die Vogelgrippe, die Maul- und Klauenseuche und in den letzten Jahren kam auch der Ebola-Virus wieder ins Blickfeld der Medizin.<sup>55</sup>

Anders nun als der „typische“ Romerofilm aus dem goldenen Zeitalter des Zombies, richtet der Zombiefilm der Nullerjahre sein Hauptaugenmerk nicht mehr auf die in Auslotung zwischen der gestellten Möglichkeit eines Neuanfanges und der Rückkehr zur alten Ordnung, sondern ist klar verankert in der postapokalyptischen Welt. Durch diese Verankerung und die Einschränkung der Handlungsdirektiven, gehen die Charaktere in diesen Filmen größtenteils zu einer regelrechten Routine über, die Zombieapokalypse wird mehr denn je zum Alltag. Dennoch handelt es sich nicht um ein zutiefst düsteres Szenario, welches sich ausschließlich auf das Überleben des Menschen konzentriert, sondern es wird infolgedessen die Nützlichkeit utopischer Entwürfe in Frage gestellt und dabei der Umgang des Menschen mit Natur, Krankheit und anderen Lebewesen kritisch betrachtet.

---

<sup>54</sup> In Romeros Produktionen wird wie zuvor schon erwähnt lediglich in *Night of the Living Dead* versucht, eine klare Ursache für den Ausbruch der Zombieapokalypse zu finden, in seinen weiteren Produktionen, erklärt er den Ausbruch mit „When there is no more **room in hell, the dead** will walk the earth“ und führt hier keinen wissenschaftlichen Grund für die Ereignisse an. siehe: <http://www.thefilmjournal.com/issue10/romero.html>

<sup>55</sup> vgl. Bishop, Kyle (2009): Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance, In: Journal of Popular Film and Television, 2009, Vol. 31(1), 16-25, 23.

### 3.2. Der Zombieapokalypsefilm und die Utopie

Wie wir nun schon im Ansatz feststellen konnten, entwickelt sich der Zombiefilm doch recht analog –wenn auch nicht zeitlich parallel– zur Geschichte der Utopie. Während wir utopische Versatzstücke nun schon in der Konstruktion der Figur des Lebenden Toten finden können, sogar schon frühe Zombiefilm utopische Ideen enthalten, sollen nun vor allem neuzeitliche Filme, die als direkte Vorbilder für Kirkmans Produktion *The Walking Dead* gesehen werden können, auf ihre utopische Potentiale untersucht werden.

#### 3.2.1 Ausnahmen und Eingrenzung des neuen „Genres“

Wie nun auch nicht jedem Science Fiction Film ein eutopischer oder dystopischer Impuls angedichtet werden kann<sup>56</sup>, so können auch nicht alle neuzeitlichen Zombiefilme als für den utopischen Diskurs relevant erachtet werden.

So gelten für die Einordnung in das Genre des Zombieapokalypsefilmes die Kriterien, die auch schon für die Klassifikation eines Filmes als Endzeitfilm notwendig sind, dabei fallen auch einige neuere Produktionen durch den Raster. Als Beispiele könnten hier die Horrorkomödien *Dead Snow* (2009) oder Peter Jacksons *Braindead* (1992) angeführt werden.<sup>57</sup> In diesen Produktionen erfolgt nämlich ganz klar eine Konzentration auf den Horror beziehungsweise die Skurrilität/Lächerlichkeit des Monsters, dabei sind beide Szenarien auch eingeschränkt auf die Lokalität des Ortes, entgegen zombieapokalyptischer Filme, die einen globalen Katastrophenfall zum Thema haben und ihren Fokus auf das Leben im neuen Zustand der Normalität fokussieren.

Als besonders gute Vertreter dieser neuen Rubrik können dafür einerseits die Werke von George A. Romero erachtet werden, sowie auch die Produktionen aus den Nullerjahren *28 Days Later*, *I Am Legend*, *Zombieland*, *World War Z* oder auch *Warm Bodies*, sowie auch Kirkmans Produktion *The Walking Dead*, die wohl als außerordentlich gutes Beispiel für dieses Genre herangezogen werden kann.

---

<sup>56</sup> vgl. Seeßlen:Kino des Utopischens, 63.

<sup>57</sup> Auch Michelis, die dieses Genre des Zombieapokalypsefilmes kurz umreißt, schließt diese beiden Werke aufgrund ihrer Horroraffinität aus dem Reigen des Zombieapokalypsefilmes aus. siehe: Michelis: *Zombie Apocalypse Utopia*, Kapitel 1, Positionsnummer 108.

### 3.2.2 Utopische Momente im Zombieapokalypsefilm

Betrachten wir nun die Evolution des Subgenres Zombiefilm, so wird erkennbar, dass Romeros Werk in weiterer Folge nämlich nun auch das Potential zugebilligt wird, Zukunftsentwürfe für seine Protagonisten und Protagonistinnen in Aussicht zu stellen. Die Geschichte um den Zombie ist entgegen von Horrorszenarien nun nicht mehr damit zu Ende, dass das Monster besiegt wird und die Betroffenen sich wieder in ihrem Alltag / der Normalität wiederefinden, denn – so stellt sich zumeist schon sehr früh in diesem Filmen heraus – die Bekämpfung des Zombies gestaltet sich als eine Sisyphusarbeit und wird deswegen von den Protagonisten meist als aussichtslos klassifiziert. Dieser Umstand führt nun nämlich letztendlich dazu, dass nicht in der Überwindung dieses Ausnahmezustandes die Lösung für das Problem liegt, sondern die Adaption der Protagonisten und Protagonistinnen an die neuen Umstände erforderlich wird und dies auch im Zentrum des Filmes dem Rezipienten gezeigt wird.<sup>58</sup>

Erkennbar wird dieses utopische Potential nämlich für den Rezipienten und auch für die Hauptfiguren des Filmes beispielsweise in Romeros Produktion *Day of the Dead*, als der Hubschrauberpilot John zur Wissenschaftlerin Sarah, die noch nicht die Hoffnung auf eine Rückkehr in die alte Ordnung aufgegeben hat und auf der Suche nach einem Heilmittel für den Virus ist, meint:

„So what you're doing is a waste of time, Sarah. And time is all we got left, you know. What I'm doing is all there's left to do. Shame on you. There's plenty to do. Plenty to do, so long as there's you and me and maybe some other people. We could start over, start fresh, get some babies and teach 'em, Sarah, teach 'em never to come over here and dig these records out.“<sup>59</sup>

John artikuliert hier das utopische Potential, welches durch die Zerstörung alter Institutionen und zivilisatorischer Errungenschaften vor den Beiden liegt und äußert zudem auch eine klare Kritik an dem Verlauf der wissenschaftlichen Entwicklung der Zivilisation. Er distanziert sich auch klar von der Idee zur alten Ordnung zurückzukehren, ja hält dies auch weder für möglich,

---

<sup>58</sup> vgl. Michelis: *Zombie Apocalypse Utopia*, Kapitel 2.3, Positionsnummer: 545.

<sup>59</sup> Schätz: *Mit den Untoten leben*, 55.

noch für anstrebenswert, benötigt zum Aufbau einer neuen Gesellschaftsordnung allerdings Sarah zur Reproduktion der Menschheit.<sup>60</sup>

Dieses utopische Potential mischt sich bei Romeros Filmen auch immer mit dem revolutionären Bruch mit der Gegenwart<sup>61</sup>, wie wir in *Dawn of the Dead* oder *Day of the Dead* beobachten können. Hier wird uns am Ende des Filmes zumeist der Aufbruch einer Gruppe (die normalerweise zumindest aus einem Mann und einer Frau besteht) ins Ungewisse gezeigt. Romero lässt dabei aber auch nicht aus, die Naivität zu artikulieren, mit der diese utopische Vorstellung einer Neugründung korreliert. So zeigt er dem Rezipienten in der verschleierte Endsequenz von *Day of the Dead* die Hauptfiguren Sarah und John an einem weißen Sandstrand, welcher ganz klar an die kitschige Tapete erinnert, die wir schon zuvor in Johns Bunkerwohnung betrachten konnten.<sup>62</sup> In diesem Sinne tritt hier wieder die Vorstellung und Definition von Utopie als naives Wunschdenken, welches nicht verwirklicht werden kann, in den Vordergrund.

Dennoch artikuliert Romero in seinen Produktionen auch das utopische Potential einer Neugründung nach der Apokalypse, am klarsten wird dies wohl in seiner Produktion *Dawn of the Dead* (1978) gezeigt. So meint auch Robin Wood zu Romeros zweitem Teil der Of-the-Dead-Reihe:

„DAWN is perhaps the first horror film to suggest – albeit very tentatively – the possibility of moving beyond apocalypse. It brings its two surviving protagonists to the point where the work of creating the norms for a new social order, a new structure of relationships, can begin“<sup>63</sup>

Zwar erfolgt noch die klare Klassifikation als Horrorfilm, allerdings stellt Wood hier schon in Aussicht, dass die Konstruktion einer neuen Ordnung in Romeros Produktion erstmals in diesem Subgenre des Horrorfilmes möglich wird. Romero nutzt diese Gelegenheit aber nun nicht, um

---

<sup>60</sup> vgl. Schätz: Mit den Untoten leben, 55-56.

<sup>61</sup> Eine Ausnahme bildet hier lediglich *Land of the Dead*, die Apokalypse hat hier zu keinem radikalen Bruch mit der Gegenwart geführt, dieselben Klassen- Rassenverhältnisse werden fortgeschrieben, die kapitalistischen Strukturen bleiben erhalten. vgl. Zombie Research Center 174.

<sup>62</sup> vgl. Schätz: Mit den Untoten leben, 56.

<sup>63</sup> vgl. Wood, Robin (2003): Normality and Monsters. The Films of Larry Cohen and George Romero, In: Hollywood from Vietnam to Reagan and Beyond. New York: Columbia University Press, 83-119, 107.

seine eigene Vorstellung einer utopischen Gesellschaftsform zu artikulieren, sondern er lässt seine Protagonisten und Protagonistinnen sich in alte Vorbilder verstricken, er negiert somit noch eine tatsächliche Neuordnung der Welt. So dürfen wir beobachten wie sich die vier Überlebenden gerade eine Shopping Mall als Festung gegen die Untoten auswählen, welche nicht nur genügend Schutz bietet, sondern auch über die weltlichen Vergnügungen verfügt, welchen die Überlebenden schon in der vorapokalyptischen Welt gefrönt haben. Romero zeigt uns hier auch noch zusätzlich wie nach Western-Vorbild eine „kleine Stadt mit gun shop. Einer Bank. Der main street. Einem Friedhof.“<sup>64</sup> errichtet wird. An diesem Punkt des Filmes wird somit die tatsächliche Neuordnung der Zivilisation in Frage gestellt, die Überlebenden noch nicht als zu diesen Taten fähig dargestellt. Im Gegensatz zu einer Neugründung kommt es hier zur Verstrickung in alte Vorbilder, die letztlich zur Vertreibung der Protagonisten aus der Shopping Mall führt.

Dabei manifestiert sich in Romeros Of-the-dead-Reihe auch immer wieder, dass die Welt nach der Zombieapokalypse der zeitgenössischen Realität sehr nahe kommt und maßgebliche Veränderungen hier wie auch dort nicht umzusetzen sind. Dies schlägt sich auch in der Stimmung der Charaktere nieder, die eine gewisse Frustration mit ihrer festgefahrenen, schwer veränderbaren Welt ausstrahlen. Erkennbar wird dies zum Beispiel an der Wissenschaftlerin Sarah aus *Day of the Dead*: die Wissenschaftler sind hier gefangen, sie produzieren nur mehr Information, mehr Material, welches sich erst als bedeutungsvoll herausstellen müsste, um einen Wert zu generieren. Dabei geht die Hoffnung darauf verloren, dass es möglich wäre, etwas Neues zu schaffen, eine radikale, historische Veränderung einzuläuten.<sup>65</sup>

Eines haben Romeros frühe Produktionen aber alle gemeinsam: lediglich die Endsequenz lässt den Zuschauer hoffnungsvoll auf einen Neuanfang blicken. Denn so sind es zumeist ausgerechnet eine Frau und ein Mann, die durch keine familiären Banden miteinander verknüpft sind, die dem Chaos des Untergangs entkommen und einer neuen Welt (zumeist) in einem Hubschrauber entgegen fliegen. Dies geschieht allerdings erst am Ende des Filmes, wir erfahren

---

<sup>64</sup> Zitat nach Schätz: Mit den Untoten leben, 56.

<sup>65</sup> vgl. Bohman, Erik (2014): *Zombie Media*, In: Comentale, Edward / Jaff, Aaron: *The Year's Work at the Zombie Research Center*, Indiana University Press, 172.  
In weiterer Folge ausgewiesen als: Bohman: *Zombie Media*.

nicht mehr über das Schicksal dieser zwei Überlebenden und ihren (vielleicht) wirklichen, unter Umständen auch eutopischen, Neuanfang.<sup>66</sup>

Werfen wir nun einen Blick auf Produktionen nach den Ereignissen um den 11. September 2001, so wird vor allem eines klar: Die dystopischen Elemente werden augenscheinlicher und offensichtlicher, eutopische Ausblicke bleiben weitestgehend verwehrt. Im Fokus der neueren Produktionen steht nun zumeist nicht mehr das Kollektiv der Menschen, sondern der letzte Mensch, der anklagend auf die vergangene Epoche und die Ruinen der längst zusammengebrochenen Zivilisation zurückblickt. So könnte dieser Kommentar Boyles zu seinem Film stellvertretend für den Zombieapokalypsefilm der neuen Generation gelten: „a warning for us as well as entertainment.“<sup>67</sup> Dabei scheint der Zombiefilm nun wiederum der Tradition der utopischen Literatur zu folgen, so stellte auch Richard Saage fest, dass auf die Projektion utopischer Zustände in die Zukunft, die Anhäufung dystopischer Romane, angeführt von Huxley und Orwell, folgt.

So offeriert uns der neue Zombieapokalypsefilm in Bezug auf utopische Ideen vor allem eines: eine reflexive Basis für die Frage nach ihrer Bedeutung für den Menschen und andere Lebewesen. Dabei tritt die Frustration mit der heutigen Welt, sowie auch der Unglaube an die Utopie offen zu Tage. Während Romero seinen Überlebenden noch die Chance eines Neustarts einräumt, negieren die Produktionen nach 2000 diese vehement.

Deutlich wird dieser Zweifel an der Eutopie auch in Romeros neueren Produktionen wie *Land of the Dead* und *Diary of the Dead*. Hier kommt es nicht mehr zu jener radikalen Veränderung, welche die soziale Ordnung aufhebt und einen Bruch mit der Geschichte darstellt, sondern auch die Zombieapokalypse wird zu einem zeitgenössischen Spektakel. Der radikale Bruch mit der Gegenwart kann nun auch hier nicht mehr artikuliert werden, stattdessen stellen diese Produktionen das dar, was schon Francis Fukuyama *Das Ende der Geschichte* nannte.<sup>68</sup> So sehr wir uns nämlich auch in die Revolutionsfigur des Big Daddy, den Anführer der

---

<sup>66</sup> vgl. Schätz: *Mit den Untoten leben*, 56.

<sup>67</sup> vgl. Bishop, Kyle (2009): *Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance*, In: *Journal of Popular Film and Television*, 2009, Vol. 31(1), 16-25, 23.

<sup>68</sup> vgl. Bohman: *Zombie Media*, 175.

Zombierevolution, hineinversetzen können, so deutlich wird doch auch, dass diese Revolution nicht zum Anfang einer neuen Ordnung führen kann.<sup>69</sup>

Abgesehen von dieser Negation eines Neubeginns werfen neuere Produktionen die Frage auf, inwiefern utopische Ideen auch ein Gefahrenpotential für die Menschheit darstellen können. So handelt es sich bei Danny Boyles mittlerweile sehr bekannten Independent-Produktion *28 days later* um einen möglichen Diskursteilnehmer in Bezug auf diese Frage. In diesem Fall führt die eutopische Idee Wut aus dem Repertoire des menschlichen Verhalten zu eliminieren zum Ausbruch der Zombieapokalypse, und damit zum genauen Gegenteil der ursprünglich intendierten Wirkung.<sup>70</sup> Durch eine Gruppe von Tierschützern, die aufgrund moralischer Bedenken die Affen, die als Versuchsobjekte für dieses eutopische Projekt dienen, von ihrem Leid im Labor befreien wollen, kommt der Rage-Virus frei und greift um sich. Am Ende werden Jim und Selena, die zwei Hauptfiguren, von einem Militärhubschrauber gerettet und auch der Film weist durch die visuelle Inszenierung darauf hin, dass der Albtraum überstanden ist, ein tatsächlicher Neuanfang wird dabei allerdings keinesfalls in Aussicht gestellt.<sup>71</sup> Ähnliches kann nun auch für die Neuverfilmung von *I Am Legend* aus dem Jahr 2007 gelten, auch hier kommt es zu keinem tatsächlichen, endgültigen Bruch mit der Vergangenheit, sondern die zwei Überlebenden Anna und Ethan können sich in ein Lager nach Vermont retten und übergeben dort auch das Gegenmittel, welches zur Wiederherstellung alter Zustände genutzt werden kann.

---

<sup>69</sup> vgl. Bohman: *Zombie Media*, 175.

<sup>70</sup> vgl. Heinze, Rüdiger / Petzold, Jochen (2007): No More Room in Hell: Utopian Moments in the Dystopia of 28 Days Later, In: *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik* Vol. 55 (1), 53-68, 54. Weiters ausgewiesen als: Heinze / Petzold: No More Room in Hell.

<sup>71</sup> Während nämlich der Rest des Filmes mit normalen Kameras gedreht wurde, so verwendeten die Filmemacher für die Endsequenz den 35mm Film, der es erlaubt ein schärferes Bild sowie größere Kontraste einzufangen. Dies führt zu einer visuellen Unterscheidbarkeit und zu einer Optik, die ein Aufwachen aus dem Albtraum suggeriert, unterstützt wird dies auch vom Orchester, welches einen neuen Optimismus ankündigt. vgl. hierzu: Heinze, Rüdiger / Petzold, Jochen (2007): No More Room in Hell: Utopian Moments in the Dystopia of 28 Days Later, In: *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik* Vol. 55 (1), 53-68, 65.

### 3.3. Conclusio – „Zombie goes global“

Der Zombiefilm wandelt sich in dem Maße, dass er sich in weiterer Folge nicht nur von seinem ursprünglichen Genre – dem Horrorgenre – entfernt, sondern sich auch in zahlreiche andere Genres einordnen lässt. Am Wichtigsten scheint hierbei der kontinuierlich stärker werdende Bezug zum Endzeitfilm, einem Subgenre der Science Fiction. Dies zeichnet sich nun bereits in Romeros bahnbrechendem Erstlingswerk *Night of the living Dead* ab und manifestiert sich besonders in den Zombiefilmen der 2000er Jahre stark.

So verändert sich infolgedessen auch die Verortung des Schauplatzes: spielt der Zombiefilm der Nullerjahre, wie auch Romeros Werke, respektive in den Ruinen unserer zeitgenössischen Gesellschaft und macht damit einen ungefährlichen Blick in eine Zukunft ohne die dominante menschliche Rasse möglich, situierte der klassische Zombiefilm seine Handlung zumeist auf einer exotischen Insel. Zeitlich wird der zombieapokalyptische Film, der den Zombiefilm in seiner ursprünglichen Fassung beinahe vollständig ablöst, in die unmittelbare Gegenwart oder die Zukunft verlegt, wie es auch in der utopischen Tradition geschah.

Fokus hier – ähnlich der Tendenz in der Science-Fiction – ist die anti-utopische Ausrichtung zombieapokalyptischer Produktionen, es wird nicht verwirklicht eine ganzheitlich durchdachte, utopische Gesellschaftsordnung zu artikulieren, die Neuordnung endet entweder in der Reproduktion alter Normen (als gutes Beispiel eignet sich hier Romeros *Dawn of the Dead*), die Revolution wird als gescheitert abgebildet, da sich nichts am Status-quo ändert, (*Night of the living Dead*) oder der Aufbau eines alternativen Gesellschaftssystems bleibt aus dem narrativen Rahmen ausgespart und lediglich die Möglichkeit wird – respektive am Ende des Filmes – in Aussicht gestellt. Dabei wird aber zumeist auch eine gewisse Naivität, die mit dem Glauben an einen Neuanfang einhergeht, artikuliert.

Im Gegensatz zum klassischen Zombiefilm allerdings, entwickelt sich die Figur des versklavten Menschen, den der Zombie anfangs noch darstellte, hin zur Revolutionsfigur bei Romero und dient in Produktionen nach 2000 lediglich noch als Katalysator für die Ereignisse in der postapokalyptischen Welt, oder er wird zur Identifikationsfigur für die Rezipienten.<sup>72</sup>

---

<sup>72</sup> wie etwa in *Warm Bodies*, hier kann eine Verniedlichung des Zombies festgestellt werden, oder in der kanadischen Zombiekomödie *Fido*

Dabei geht in diesen Szenarien des Zombieapokalypsefilmes zwar nicht die Furcht vor diesem Monster verloren, denn dies kann weder vom modernen Zombie, noch von seinem postmodernen Äquivalent behauptet werden, sondern der von den Zombies hervorgerufene Zustand führt zu einer Befreiung des Menschen von der kapitalistischen, hierarchisch strukturierten und schwer durchschaubaren Weltordnung der Globalisierung, hin zu Gesellschaftsstrukturen, die klein und beschaulich von den Protagonisten und Protagonistinnen hinlänglich ihrer Wünsche mithilfe ihrer sozialen Fähigkeiten gestaltet werden können: kurzum, eine neue *frontier-Gesellschaft* entsteht.

Im Fokus liegt dabei immer mehr auch ein Blick auf die Möglichkeit des Neuanfangs und den Wiederaufbau einer vielleicht sogar schöneren, transparenteren Zukunft oder die klare Kritik an utopischen Ideen und Entwürfen.

Dabei schafft der Zombieapokalypsefilm zwei Maximen, die eine Grundvoraussetzung auch für den utopischen Film bilden: Einerseits bildet er Kritik am „alten“, also dem zeitgenössischen Gesellschaftssystem ab und referiert damit auch immer auf seine individuelle Entstehungszeit und gesellschaftliche Grundvoraussetzungen. Andererseits lässt er auch immer wieder anklingen, dass die Chance auf eine gesellschaftliche Neuausrichtung durch die Zerstörung alter Konventionen durch die Protagonisten und Protagonistinnen möglich ist.<sup>73</sup> Die Destruktion des alten Systems und der Kampf um das Wiedererlangen der Vorherrschaft der menschlichen Rasse steht damit nicht im Zentrum dieses Genres, sondern bildet lediglich den Ausgangspunkt für die Erzählung. Diesen utopischen Ausblick auf eine hoffnungsvollere Zukunft offeriert uns allerdings lediglich George A. Romero in seinen frühen Produktionen, während die Zombiefilme der Nullerjahre einen sehr viel düstereren Ausblick haben und utopische Ideen sehr kritisch betrachten. Beinahe alle der genannten Zombieapokalypsefilme zeigen jedoch keine tatsächliche Alternative zu unserer derzeitigen Gesellschaftsform auf, viel zu sehr fokussieren sie sich auf den ersten Punkt, nämlich die Kritik am alten System, während sie aber keine explizit artikulierten, alternativen Entwürfe für ein gesellschaftliches Zusammenleben entwerfen.

---

<sup>73</sup> vgl. Michelis: *Zombie Apocalypse Utopia*, Kapitel 1, Positionsnummer 66.

## 4.Kapitel: The Walking Dead und der utopische Diskurs

Das Zombienarrativ *The Walking Dead* schafft nun gerade das, was der Zombieapokalypsefilm bis dato, wie zuvor schon erklärt wurde, nicht leisten konnte: Es stellt eine totale Neukonzeption unserer Gesellschaftsordnung in Aussicht und spiegelt das vorhandene utopische Potential, welches in der Geschichte um die Zombieapokalypse immer schon inkorporiert war, noch deutlicher als seine Vorgänger.

In diesem Kapitel soll nun genauer geklärt werden ob sich utopische Versatzstücke in der Serie finden lassen, um welche Teile der utopischen Grundmotive es sich konkret handelt, und wie diese in die Erzählung eingewoben werden. Weiters soll auch eine Einordnung des Comics und der TV-Serie in den utopischen Diskurs des Zombiefilmes vorgenommen werden, der Fokus soll hierbei aber vor allem auf der TV-Serie liegen.

### 4.1. Über *The Walking Dead*

Was ist nun das Besondere an der populären Comic- und Fernsehserie *The Walking Dead* und warum erscheint es als besonders lohnend vor allem dieses Werk für die Analyse utopischer Gedanken heranzuziehen?

Einerseits ist diese Auskoppelung des Topos Zombie das erste Narrativ, welches nicht für die Kinos produziert, sondern speziell für das Fernsehen als sich fortsetzende Serie konzipiert wurde. Damit finden sich natürlich auch innerhalb dieses Mediums andere Möglichkeiten für die Verwirklichung von bestimmten Ideen vor, als es im Medium Film vielleicht möglich gewesen wäre. Andererseits, und dies liegt wohl auch an dem großzügig bemessenen zeitlichen Freiraum, der sich durch die Ausfertigung des Topos Zombie als serielles Narrativ ergibt, handelt es sich im Gegensatz zu den vorangegangenen Produktionen um die erste dieser Geschichten, die sich auf das Leben nach der Zerstörung der kapitalistischen Weltordnung fokussiert. Damit knüpft diese Serie nun genau an dem Punkt an, an dem der zeitgenössische Zombieapokalypsefilm derzeit im Normalfall immer sein Ende findet. Gewissermaßen könnte man diesem seriellen Zombienarrativ im Reigen des Zombieapokalypsegenres somit eine

Sonderstellung einräumen, denn eigentlich reartikuliert diese Erzählung die Apokalypse nicht als das Ende und als das eigentlich zu erzählende, läuternde Ereignis, sondern als einen neuen Anfang, der auch den Anfang der Geschichte bildet. Dabei stellt die Zombieapokalypse das utopische Potential in *The Walking Dead* dar, welches die Möglichkeit schafft substanzielle Änderungen in der Gesellschaft vorzunehmen.

Robert Kirkmans Vision dabei war es gewesen, eben genau jene utopische Motive in den Fokus zu nehmen, die im Zombieapokalypsefilm meist ausgespart bleibt: die Konzentration auf die Konzeption einer neuen und vielleicht auch besseren Gesellschaftsordnung, eines unter Umständen besseren Menschen und die neuerliche Observation des Wertes des utopischen Denkens. Dabei scheint es ihm, ähnlich wie auch George A. Romero, wichtig einen Bezug zur Wirklichkeit zu wahren, was er auch in diesem Interview klar macht:

“To me, the best zombie movies aren’t the splatter fests of gore and violence with goofy characters and tongue in cheek antics. Good zombie movies show us how messed up we are, they make us question our station in society... and our society’s station in the world. They show us gore and violence and all that cool stuff too... but there’s always an undercurrent of social commentary and thoughtfulness.”<sup>74</sup>

In diesem kurzen Statement lässt Robert Kirkman nun schon durchsickern, dass es ihm vorrangig darum geht, Kritik an unserer Gesellschaftsordnung zu äußern, eine der Leistungen, die auch immer schon von der utopischen Literatur vollbracht wurden und auch schon in Vorgängern des Zombieapokalypsefilm wiederzufinden ist, und er sich etwa nicht nur mit den Effekten eines rein horrorzentrierten Zombie- Splatterszenarios zufrieden gibt. Damit kann *The Walking Dead* nun auch schon klar in den Reigen der zombieapokalyptischen Filme aufgenommen werden.

In der Einleitung des Comics erklären uns die Macher zudem auch, dass es sich hierbei keineswegs um ein Horrorbuch handelt, sondern um ein Buch, welches sich darauf konzentriert, uns zu zeigen wie der Hauptcharakter Rick Grimes überlebt.<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Canavan, Gerry (2010): „We are the walking dead“: race, Time and survival in zombie narrative, In: *Extrapolation*, Fall, Vol. 52 (3), 431-452, hier: 435.  
In weiterer Folge ausgewiesen als: Canavan: „We are the walking dead“.

<sup>75</sup> vgl. Canavan: „We are the walking dead“, 435.

Dabei rückt allerdings nicht nur dieser eine Charakter in der Vordergrund, sondern die gesamte, neu entstandene Gemeinschaft um ihn, also die Gruppe der Überlebenden. In diesem Zusammenhang tritt nun schon eine weitere Grundvoraussetzung für die Klassifikation eines Narratives als Utopie in den Vordergrund: die Konzentration auf die gesellschaftliche Entwicklung und nicht auf das einzelne Individuum. Die Idee einem Charakter über die ganze Zeit zu folgen, ist dabei auch ein Aspekt, der auch immer schon ein immanenter Bestandteil des utopischen Repertoires zu sein scheint: So nimmt nämlich die utopische Literatur zumeist eine subjektivierende Perspektive ein, die es dem Rezipienten erlaubt mit dem Unbekannten und Fremden in erster Instanz umzugehen.<sup>76</sup> So erleben die Rezipienten die Geschehnisse in der utopischen Literatur wie auch in der utopischen Science Fiction zumeist aus der Perspektive eines Charakters, der ebenso erst mit der fremden Welt beziehungsweise den neuen Gedanken in Berührung gekommen ist und wie wir zu Beginn noch unwissend ist.

#### 4.1.1 Produktion und Rezeption

Die amerikanische Produktion *The Walking Dead* wird nun bereits seit dem Herbst 2010 vom Netzwerksender AMC produziert und auch ausgestrahlt. Die Adaption der Fernsehserie fußt dabei maßgeblich auf den Comics von Robert Kirkman, dem Ideengeber und Autor der Erzählung, und Tony Moore<sup>77</sup>, der die künstlerische Leitung des Projekts übernehmen durfte.

Während bereits der Comic ein immer größeres Publikum anziehen konnte, brach die Serie selbst mittlerweile alle bis dahin aufgestellten Rekorde bezüglich Zuschauer. So erreichte der Staffelbeginn der zuletzt erschienen fünften Staffel 17.3 Millionen Zuschauer.<sup>78</sup> Dabei schaffte es die Erfolgsproduktion bis dato mit jeder Staffel, ein immer größer werdendes Publikum anzuziehen. Diese Rekorde verwundern nun vor allem deswegen, weil das Budget für die Produktion bereits nach der ersten Staffel massiv von AMC gekürzt worden war, was auch den

---

<sup>76</sup> vgl. Müller: Film und Utopie, 98.

<sup>77</sup> Der nach den ersten sechs Issues des Comics bereits von Charlie Adlard ersetzt wurde, da er laut Robert Kirkman die Produktionsgeschwindigkeit nicht halten konnte.  
siehe auch: Rudits, Paul (2011): *The Walking Dead chronicles. The official companion book*, Abrams: New York, 27.

In weiterer Folge ausgewiesen als: Rudits: *The Walking Dead chronicles*.

<sup>78</sup> siehe: <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/walking-dead-sets-ratings-record-740324>

Rücktritt von Showrunner Frank Darabont zur Folge hatte und in weiterer Folge auch den Rauswurf des statt Darabont eingesetzten Glen Mazzara, der hauptverantwortlich für die zweite und dritte Staffel war. Während wir in der ersten Staffel noch mit ausgedehnten Reisen in der postapokalyptischen Welt visuell verwöhnt werden, so spielt sich in Staffel 2 und 3 beinahe die gesamte Handlung in den geschlossenen Räumen des Filmsets ab. Angeblich hatten die Vorsteher der Produktionsfirma AMC sogar die Idee, in Staffel 2 beinahe vollständig auf Zombies zu verzichten, um Kosten für Make up zu sparen<sup>79</sup>, aber trotz aller Einsparungen bleibt die Serie doch beliebt wie keine andere. Fuß fassen konnten Robert Kirkman und Tony Moore allerdings in der Fernsehindustrie erst als die Rückkehr des Topos Zombie in die Populärkultur durch das *Resident Evil* Universum und Danny Boyles *28 days later* gesichert schien. Dennoch brauchten sie Jahre, um einen Sender zu finden, der die Serie produzieren wollte, fanden letztendlich allerdings durch die Hilfe von Frank Darabont und Gale Anne Hurd Unterschlupf beim Netzwerksender AMC, der bereits durch die Produktion von *Breaking Bad* und *Mad Men* (beide 2007, also drei Jahre vor dem Erscheinen von *The Walking Dead*, in Auftrag gegeben) in das Serienbusiness eingestiegen war.

Visuell erscheint *The Walking Dead* in eher entsättigten Farben, verwendet wurden 16mm Kameras, die vor allem für Low-Budgetfilme und früher auch für viele Fernsehserien verwendet wurden, heute allerdings entweder durch den 35mm Film oder Digitalkameras verdrängt werden. Diese Entscheidung den Super 16-Film zu verwenden, hat zur Folge, dass die Serie für heutige Begriffe in einem sehr eignen visuellen Stil erscheint und das produzierte Bild auch noch einen leicht körnigen Effekt aufweist. Zurückgegriffen hatte Frank Darabont laut eigener Aussage auf den Super 16-Film vorrangig, weil er billig in der Produktion ist und die Kameras wesentlich leichter zu handhaben sind.<sup>80</sup> Ein weiterer Grund könnten auch die Tendenzen des Gegenwartsfilmes sein, gängig sind 360-Grad-Panoramaperspektiven, Actionlastigkeit und vor allem Schnelligkeit. In diesen Belangen wollte Darabont nicht hinterherhinken, auch wenn die Produktionszeiten für die Folge einer Serie deutlich kürzer bemessen sind als für einen Film.<sup>81</sup>

---

<sup>79</sup> vgl. hierzu: <http://www.deathandtaxesmag.com/195196/the-walking-dead-is-suffering-from-amcs-fiscal-austerity-how-to-kill-a-good-thing/>

<sup>80</sup> vgl. <http://www.avclub.com/article/frank-darabont-46894>

<sup>81</sup> vgl. Dendle, Peter (2011): *Zombie Movies and the „Millennial Generation“*, In: Christie, Beborah / Lauro, Sarah Juliet: *Better Off Dead. The Evolution of the Zombie as Post-Human*, Fordham University Press, 163-175, 179.

Erkennbar wird dies auch schon daran, dass die Pilotfolge der Fernsehserie visuell dem Medium Film in Nichts nachsteht. Zudem scheint der eigene visuelle Stil auch sehr gut zu der Rückwärtsgewandtheit der Serie zu passen, was in weiterer Folge noch geklärt werden sollen.

Auch musikalisch verfolgt *The Walking Dead* hier entgegen typischer Horrorfilme einen eher minimalistischen Ansatz wenn es um die musikalische Untermalung geht, so bleibt die Serie beinahe musiklos in der Ausgestaltung. Dies liegt vornehmlich daran, dass der erste Showrunner der Serie Frank Darabont und der Komponist McCreary schon in frühen Meetings mit Gale Anne Hurd das Konzept der Lautlosigkeit diskutierten, denn gerade die Stille schien für die postapokalyptische Stimmung essentiell zu sein. Horroreffekte konnten zudem leichter generiert werden, indem Musik überhaupt erst in Szenen mit diesen Effekten eingesetzt wurde. Außerdem gestaltete sich das Repertoire an unheimlicher Musik klassischer Horrorfilme für die Produzenten schon als zu abgenutzt für ihre Zwecke, eingesetzt wurde neben der Stille Musik, die von einem kleinen Orchester, welches aus nicht mehr als zehn Spielern bestand, aufgenommen wurde.<sup>82</sup> Musikalisch lehnte man sich auch an den Klängen volkstümlicher Musik in Georgia an – country-western artige Klänge, gemischt mit Bluegrass, Folk und Zydeco Musik dominieren die Serie.<sup>83</sup>

Als Drehort für die Serie wurde der US-Bundesstaat Georgia ausgewählt, einerseits weil bereits der Comic dort situiert ist<sup>84</sup>, andererseits bestimmt auch aufgrund der großzügigen Steuergutschrift von 30 Prozent für Film- und Videoproduktionen, die von Gouverneur Sonny Perdue im Jahr 2008 für Produktionen in Georgia eingeführt wurde und damit auch viele Filmschaffende für diesen Produktionsort begeistern konnte.<sup>85</sup> So ist auch anzunehmen, dass auch in Zukunft – obwohl der Schauplatz der Serie sich nach Virginia verschiebt – in Georgia gedreht werden wird.

---

<sup>82</sup> vgl. Rudits: *The Walking Dead chronicles*, 184-185.

<sup>83</sup> vgl. Rudits: *The Walking Dead chronicles*, 186.

<sup>84</sup> Dabei ist es nicht gänzlich möglich zu klären, ob die Robert Kirkman und Tony Moore schon im Vorfeld als sie die Handlung des Comics in diesem US Bundesstaat situierten eine Fernsehproduktion im Hinterkopf hatten, oder die Entscheidung für Georgia unabhängig von den Begünstigungen getroffen worden war.

<sup>85</sup> vgl. <http://www.welt.de/print/wams/wirtschaft/article13827432/Hollywood-des-Suedens.html>

#### 4.1.2 Kurze Übersicht über die Handlung und die narrativen Strukturen

Der grundsätzliche Gedanke der Serie, den auch Kirkman immer wieder artikuliert, war es einen Romero-Film zu kreieren, der niemals endet.<sup>86</sup> Als großes Vorbild für seinen Comic und die Serie gab er nämlich auch häufig Romeros Erstlingswerk *Night of the Living Dead* an<sup>87</sup>, wie auch die nachfolgende Produktion *Dawn of the Dead*.<sup>88</sup> Dies scheint in diesem Zusammenhang entscheidend auch für die Verbindung zum utopischen Repertoire, welches auch schon George A. Romero in seinen Produktionen in Aussicht stellt.

Dabei fokussiert sich weder der Comic noch die Serie auf die Handlung selbst, wie dies auch bereits die utopische Literatur so handhabte, sondern vielmehr stehen die Charaktere, deren Visionen und Ängste im Vordergrund der Erzählung. Die Handlung wird im *The Walking Dead*-Universum wie auch in der utopischen Literatur primär durch Dialoge und die Interaktion der Charaktere vorangetrieben, daher soll nun der Inhalt der Serie zusammengefasst wiedergegeben werden.<sup>89</sup>

Dreh- und Angelpunkt des Narratives ist der Kleinstadtpolizist Rick Grimes, gespielt vom englischen Schauspieler Andrew Lincoln, aus dessen Sicht wir auch in die neue Welt eingeführt werden, die sich als eine Welt ohne Normen und Regeln darstellt. Die Handlung setzt im Jahr 2003 an<sup>90</sup>, also dem Erscheinungsjahr der Comics und läuft somit parallel zu unserer Zeitrechnung. Nach einer Schießerei mit ein paar Ganoven erwachen wir abrupt mit unserem

---

<sup>86</sup> vgl. Canavan: „We are the walking dead“, 435

<sup>87</sup> Zudem benannte Robert Kirkman den Sohn von Morgan Jones nach dem Schauspieler Duane Jones, der in Romeros Werk *Night of the Living Dead* die Hauptrolle des Ben verkörperte. Zudem hatte diese Orientierung an Romeros Erstlingswerk auch einen großen Einfluss auf die Gestaltung des Comics, denn nicht nur aufgrund der niedrigeren Produktionskosten wurde dieser in Schwarz-Weiß ausgestaltet, sondern auch, weil man an dieses Werk erinnern wollte.

<sup>88</sup> vgl. Rudits: *The Walking Dead chronicles*, 48-49

<sup>89</sup> Besonders gut können wir dies an der von Telltale Games entwickelten Spieleauskopplung des *The Walking Dead* - Stoffes festmachen. Hier sind es selten Handlungen – wie etwa das Vernichten von Zombies –, die der Spieler zu vollführen hat, sondern vielmehr Gespräche und moralische Entscheidungen, die den Handlungsverlauf des entscheidungsbasierten Spieles bestimmen.

<sup>90</sup> vgl. Interview mit Robert Kirkman auf: <http://walkingdead.wikia.com/wiki/Continuity>, der hierzu meinte: „The Walking Dead takes place in our world, as if this stuff had started happening in October 2003 and continued from there. Now, (Issue 38) in the book it's still only like... June 2004 at this point (If you're keeping track).“ Kirkman nimmt sich aber in diesem Interview auch heraus, zu klären, dass auch größere Zeitsprünge möglich sind und der Zeitverlauf der Comics nicht hundertprozentig mit der verstrichenen Zeit zwischen den Ausgaben korreliert.

Protagonisten Rick, im Zimmer eines Krankenhauses. Die Blumen sind verwelkt, die Geräte laufen nicht mehr, kein Geräusch ist zu hören. Die alte, laute, geschäftige Welt wurde abgelöst von einer Welt der Stille und Einsamkeit. Wir beobachten unseren Protagonisten wie er langsam –wie auch wir– in die neue Realität eingeführt wird, nach seiner Familie sucht, diese auch findet und auf eine schicksalsträchtige, geradezu mythische Suche nach Sinn, Moral und Gemeinschaft geht.

Und letztendlich gehen auch wir, die Zuschauer, auf die Reise und suchen mit einer immer im Wandel begriffenen Gruppe und deren durch und durch unterschiedlichen Charakteren nach einem sicheren Ort, erstrebenswerten gesellschaftlichen Normen, wie auch Beziehungen und familiären Strukturen, die in der postapokalyptischen Welt von *The Walking Dead* das Um und Auf ausmachen.<sup>91</sup>

Dabei folgt die Serie den Gesetzen der Welt, die bereits George A. Romero etabliert hatte, sowie auch denselben narrativen Strukturen des typischen Zombieapokalypsefilm, die Max Brooks in seinem *Zombie Survival Guide*<sup>92</sup> sehr treffend auflistet und bespricht. Wie auch Joachim Schätz zu apokalyptischen und postapokalyptischen Filmen meint, dass man generell eher eingeschränkte Möglichkeiten die Handlungsgestaltung betreffend vorfindet,<sup>93</sup> so könnte man dies neben dem Zombieapokalypsefilm auch geltend machen für das serielle Narrativ *The Walking Dead*. So geht es in der Geschichte, betrachtet man nur die Handlung, vornehmlich immer darum, einen sicheren Ort zu finden, diesen vor den Untoten zu verteidigen, Nahrung und Wasser zu finden, sowie auch immer Regeln für die Gemeinschaft der Überlebenden aufzustellen. Letztendlich beschränkt sich somit auch die Handlung von *The Walking Dead* gerade auf diese Komponenten, die schon zuvor determiniert sind und somit auch keine tatsächliche Innovation im Spektrum des Filmes darstellen können.

Innerhalb dieser festgelegten Strukturen wird es aber umso leichter möglich, moralische und ethische Ideen vom Zusammenleben zu vermitteln, unter Umständen auf Vorbilder

---

<sup>91</sup> Für weitere Informationen zur Handlung verweise ich auf das sehr ausführliche The-Walking-Dead-Wiki, in dem sowohl die Handlung der Comics wie auch die der TV-Serie umfassend nacherzählt wird: [http://walkingdead.wikia.com/wiki/The\\_Walking\\_Death\\_Wiki](http://walkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Death_Wiki)

<sup>92</sup> Brooks, Max (2003): *The Zombie Survival Guide. Complete Protection of the Living Dead*, Three Rivers Press: New York.

<sup>93</sup> vgl. Schätz: *Mit den Untoten leben*, 45.

zurückzugreifen oder auch neue gesellschaftliche Ideen des Zusammenlebens abzubilden. Dabei legt dieses Narrativ sein Hauptaugenmerk darauf, die übrig gebliebenen Bewohner des Planeten dazu zu zwingen, von alten Gewohnheiten und Normen, die von den Autoren in der zeitgenössischen Realität verortet werden, Abschied zu nehmen und sich an die neuen Umstände anzupassen. Die Handlung bleibt in Wirklichkeit sekundär, dies wird auch bereits anhand einiger nicht ganz so positiven Reaktionen von Fans klar, und vor allem in diesem sich fortsetzenden Narrativ gestaltet sie sich schnell repetitiv. Dabei rücken nämlich immer mehr die Entwicklung der Charaktere und ihre Beziehungen zueinander in den Vordergrund der Erzählung.

Letzten Endes subsumiert das Erfolgsformat von AMC damit allerdings gerade das, was in den Zombiefilmen des Mainstreamkinos evident wird. Es entwickelten sich nämlich im Feld des Zombiefilmes mit der Transition zum apokalyptischen Genre klare, narrative Strukturen<sup>94</sup>, die auch bereits lange zuvor, im 19. Jahrhundert schon im Bereich der utopischen Literatur Einzug gefunden hatten. Und wie auch schon die utopische Tradition rangiert auch die Geschichte um die Zombieapokalypse von einer Geschichte hin mehr zu einer Tradition.

Als Beispiel für den immanenten Zusammenhang von Utopie und der Tradition des zombieapokalyptischen Filmes wäre hier der Handlungsstrang des Erwachens in einer fremd gewordenen Welt anzuführen, die wir nicht nur in Boyles *28 days later*, Andersons *Resident Evil*, der Neuverfilmung von *Dawn of the Dead* aus dem Jahr 2004 oder auch Kirkmans *The Walking Dead* vorfinden, sondern auch bereits in Morris utopischen Roman *News from Nowhere*, Edward Bellamys *Looking Backward* oder auch als filmisches Beispiel in Wyndhams *The Day of the Triffids*, welches gerne als Vorbild für Danny Boyles *28 days later* gesehen wird.<sup>95</sup>

So scheint aber nicht nur dieser Handlungsstrang aus der utopischen Literatur entlehnt zu sein, denn auch der Ausblick auf die Schaffung einer neuen Ordnung durch die Zerstörung des alten Systems, welche in allen Zombieapokalypsefilmen in die Handlung eingeschrieben ist, wurde

---

<sup>94</sup> vgl. Sutherland, Meghan (2007): Rigor / Mortis: The Industrial Life of Style in American Zombie Cinema, (In: The Journal of Cinema and Media, Vol.48, Nr.1), 65-78, 72.

<sup>95</sup> Boyle selbst meinte, dass Wyndhams Science-Fiction Roman *The Triffids* und deren filmische Adaption ein Vorbild für seine Produktion waren.

aus dem utopischen Korpus entlehnt. So ist es beispielsweise auch in Morris *News from Nowhere* der Bürgerkrieg, der als selbstgeschaffene Katastrophe der Menschheit als Auslöser für die Zerstörung der alten Ordnung dient. Dies zeigt auch eine klare Verbindung zwischen dem Endzeitfilm, der Zombieapokalypse und der utopischen Literatur.

Im Falle von *The Walking Dead* begnügt man sich nun nicht damit, nur eine Variante von Utopia zu zeigen (sei sie nun dystopisch oder eutopisch), sondern viele verschiedene Entwürfe gesellschaftlichen Zusammenlebens vorzuführen und sie auf ihren gesellschaftlichen Wert hin zu untersuchen.

## 4.2. „living in a stock world“ – *The Walking Dead* und die Utopie

*The Walking Dead*, so haben wir nun bereits in Erfahrung bringen können, ist also eine Extension von George A. Romeros gesellschaftskritischen Filmen<sup>96</sup> und wurde von den beteiligten Autoren in Bezug auf Gesellschaftskritik auf die eigene Entstehungszeit maßgeschneidert. In weiterer Folge soll nun geklärt werden, welche utopischen Momente in der Serie erfasst werden können, welchen ideengeschichtlichen Traditionen diese angehören und was genau die Gesellschaftsvision von Robert Kirkman ausmacht.

### 4.2.1 Robert Kirkman und seine utopische Vision

Im Gegensatz nun zu George A. Romeros zynischen, zutiefst düsteren Werken, schildert uns Robert Kirkman in seiner postapokalyptischen Geschichte eine Welt mit eutopischem Potential, wenn auch in dystopischer Gewandung. So wird der Verlust der alten Welt, wenn auch nicht unbedingt von allen Charakteren der Serie gleich von Beginn an, aber von Robert Kirkman und Tony Moore als doch auch positiver Zwischenfall gewertet.

---

<sup>96</sup> Auch wenn sich dieser nur wenig mit Kirkmans Narrativ anfreunden kann und auch einer der größten Kritiker der Serie ist. Dabei kann aber auch nicht gänzlich ausgeschlossen werden, dass hier nicht der subjektive Faktor des Neides ob des großen Erfolges mit hinein spielt.

So heißt es auf der Rückseite der Comics:

„The world we knew is gone. The world of commerce and frivolous necessity has been replaced by a world of survival and responsibility [...] In a matter of months society has crumbled, no government, no grocery stores, no mail delivery, no cable TV. In a world ruled by the dead, we are forced to finally start living.“<sup>97</sup>

Diese Aussage begegnet uns nun nicht nur auf der Rückseite der ersten Ausgabe des Comics, sondern auch auf jeder weiteren, somit kann es als ein Statement nicht nur den Comic, sondern auch die stark an den Comic angelehnte Fernsehserie gesehen werden.

Robert Kirkman und Tony Moore attestieren unserer Zeit in dieser Stellungnahme, dass sich unsere Gesellschaft jedweder Verantwortung entzieht und im Gegensatz dazu rege Gier vorherrscht, die uns davon abhält unser Leben tatsächlich auch zu leben. Dabei lassen die Autoren allerdings auch offen zu artikulieren, was es denn eigentlich heißt „zu leben“.

Was allerdings auch in diesem kurzen Statement durchklingt, ist, dass das Übernehmen von Verantwortung und die Entwicklung des Individuums maßgeblich für das Funktionieren einer Gesellschaft notwendig sind und dies zwar primär um einen gesellschaftlichen Fortschritt zu gewährleisten. In diesem Zusammenhang scheinen es vornehmlich die Verwaltungsstrukturen, die Automatisierung verschiedenster Vorgänge und auch die Unterhaltungsindustrie<sup>98</sup> zu sein, die den Machern in unserer Gesellschaft ein Dorn im Auge sind.

In einem weiteren Interview mit dem Rolling-Stones-Magazin gibt der Ideengeber für den Comic und die TV-Serie Robert Kirkman dann noch folgendes zum Besten und räumt damit endgültig mit der Vorstellung auf, dass es sich bei seinem geschaffenen Narrativ lediglich um eine dystopische Untergangsvision handelt:

„Be thankful for what you have. Sometimes I think about how life now is not cool. We made a mistake at some point in our history, a hundred years ago, when we were living in houses that we built, growing food that we ate, interacting with our families and living our lives. Looking back on that era, it seems kind of appealing. That's a life that makes sense.

---

<sup>97</sup> Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Moore, Tony / Rathburn, Cliff (2003): *The Walking Dead*. Compendium One, Image Comics, Rückseite.

<sup>98</sup> Interessant hierbei scheint es vor allem, dass es sich ja auch bei der Fernsehadaptation von *The Walking Dead* um eine Kabel-TV-Serie handelt, also eigentlich auch die eigene Show vor der Kritik der Macher nicht ausgenommen werden kann.

Now, we're doing jobs that we don't enjoy to buy stuff that we don't need. I don't mean to sound like Tyler Durden, but it seems like we've screwed things up. There doesn't seem to be any kind of movement to continue evolving how we live, who we are and what our purpose is as human beings. That's unfortunate. So it's fun to look at the world of *The Walking Dead* and see those things taken away. Is life going to be better? A lot of people think the show is very bleak and depressing. And it is, oftentimes. But I can see where the story is going to go in the next ten years, and I think about it optimistically. Maybe it's going to make us better people by the end of it.“<sup>99</sup>

Evident wird anhand dieser Aussage nun allerdings auch schon ein kaum zu überhörender, eskapistischer Unterton, der sowohl im Comic und auch noch deutlicher in der TV-Serie immer mitschwingt. Die Kritik äußert der Macher hier nämlich vornehmlich am modernen Menschen selbst und an verloren gegangenen Werten, die in der Vergangenheit noch wichtig waren. Dabei wird uns schon offenbart, dass es sich bei diesem Werk wohl um eine rückwärtsgewandte Utopie handelt, die allerdings in unsere Zeit transferiert wird. In diesem Zusammenhang kann damit eine klare Verbindung mit dem Mythos hergestellt werden, der wiederum zumeist eng mit der utopischen Tradition verbunden ist.<sup>100</sup>

Beschrieben wird in dieser Stellungnahme zudem die Strukturierung der Gesellschaft als agrarisch. Bestimmt wird diese von einer autarken Lebensweise und der Selbstbestimmung der Individuen, den Fokus legt das Narrativ auf die Familie und die Gemeinschaft, sowie auf die Entwicklung eines besseren Menschen. Dabei werden technische Errungenschaften vollkommen außer Acht gelassen, im Zentrum der Betrachtung steht vielmehr der Mensch mit seinen kognitiven und emotionalen Fertigkeiten. Gebildet werden soll in dieser Erzählung somit eine Gemeinschaft, die, wie Robert Kirkman wohl hier meint, nicht neu, sondern in der Vergangenheit schon einmal da gewesen sein muss.

Diese Idee der Rückwärtsgewandtheit setzt sich auch im visuellen Bereich fort, so borgt sich dieses Narrativ visuell viel vom Genre des Westerns, und setzt die Zombies als die neue *Frontier* ein, anhand welcher eine Rekapitulation zeitgenössischer und genrespezifischer

---

<sup>99</sup> Interview mit Robert Kirkman vom Rolling Stones Magazin: <http://www.rollingstone.com/tv/news/robert-kirkman-i-can-do-1-000-issues-of-the-walking-dead-20131008>.

<sup>100</sup> vgl. Müller: Film und Utopie, 251.

Identitäts-, Wert- und Normkonstruktionen vorgenommen wird.<sup>101</sup> Dabei rangiert das Narrativ immer wieder zwischen einer individuellen Perspektive und der Perspektive der Gemeinschaft und dekonstruiert auf dieser Ebene heutige Gender-, Identitäts- und Familienkonstruktionen.

Auch wenn nun die TV-Serie maßgeblich auf den Comics aufbaut, so gibt es allerdings dennoch vor allem in der Konzeption von utopischen Entwürfen Differenzen zwischen der Ausformung im Comic und in der Serie. Dabei gestaltet sich die TV-Serie konservativer als ihr Vorgänger, der Comic. Dies mag einerseits an der Produktionsfirma AMC liegen, oder auch an der notwendigen und auch gerne getroffenen Anpassung an die Wünsche des Publikums des Erfolgsformates, deren Reaktionen immer wieder als überaus konservativ gelesen werden können.

Bei *The Walking Dead*, soviel kann sowohl über den Comic als auch über die TV-Serie gesagt werden, handelt es sich aber auch ganz klar um eine Utopie, die sich auf die Beziehungen zwischen verschiedensten Klassen, Rassen, Geschlechter und Generationen und deren Beziehungen zum Staat, beziehungsweise die Mitwirkung an Regierungsgeschäften, fokussiert. In der Ausformulierung dieser eutopischen Konstruktionen, differieren Serie und Comic auf den ersten Blick doch sehr stark.

#### 4.2.2 Der Abschied von der alten Welt

Zuerst soll nun in den Blick genommen werden, welche Kritikfelder an der zeitgenössischen Gesellschaft von den Autoren in der TV-Adaption von AMC angeführt werden und wie die neue Welt konzipiert werden soll.

Die erste Staffel der Erfolgsserie kann in diesem Zusammenhang als eine Art Klammer gelesen werden. So verabschieden wir uns schon zu Beginn der Pilotserie von den althergebrachten sozialen Normen, als unser Held Rick, seines Zeichens in der pre-apokalyptischen Welt ein verantwortungsbewusster Polizeibeamter, ein blondes und zombifiziertes Mädchen, welches er

---

<sup>101</sup> vgl. Sartain, Jeffrey A. (2013): Days Gone Bye: Robert Kirkman's Reenvisioned Western The Walking Dead, In: Miller, Cynthia J. / Van Riper, Bowdoin A.: Undead in the West II. They just keep coming, Scarecrow Press: Maryland, 249-269, 251.

Weiters ausgewiesen als: Sartain: Days Gone Bye.

eigentlich in seiner Funktion als Polizist beschützen sollte, erschießen muss. Die klar weibliche Konnotation, die einen Rückschluss auf die Reproduktionsfähigkeit der Menschheit zulässt, und das zarte Alter des Mädchen weisen uns nun schon darauf hin, dass ein neues Zeitalter bevorsteht, die alte Generation abgelöst werden wird, sowie auch die Zukunft ungewiss ist, aber definitiv nicht mehr den Gesetzen der alten Welt folgen wird.<sup>102</sup> Dabei erscheint uns diese Szene ähnlich eines prophetischen Traumes.

Am Ende dieser ersten Staffel verabschieden wir und auch die Protagonisten und Protagonistinnen uns dann auch noch von jeglicher Hoffnung, dass eine Wiederherstellung alter Zustände stattfinden könnte, als die letzte Bastion der Virusbekämpfung, das „Center of Disease Control“ in Atlanta sich auch als eine Sackgasse herausstellt. Visuell in Szene gesetzt wird dieser Abschluss dadurch, dass die erste Staffel auch noch mit der Selbsterstörung dieser letzten Anlaufstelle endet.<sup>103</sup> Wie aber auch der von Jeffrey de Munn gespielte Dale Horvath in dieser letzten Episode TS-19 der ersten Staffel artikuliert, bedeutet dies neben dem Verlust der Hoffnung auf eine Rückkehr zu den alten Normen auch: „a great opportunity for a fresh start.“<sup>104</sup>

Neben dieser Klammer finden wir in der ersten Staffel auch eine kurze Verhandlung der preapokalyptischen Zustände und Beziehungen. Interessant ist es in diesem Zusammenhang nun vor allem darüber zu reflektieren, was wir in der Pilotfolge von der Zeit vor der Zombieplage nichts zu sehen bekommen und was uns dann konkret im Narrativ von der vor-apokalyptischen Welt gezeigt wird. So sind es nämlich keinesfalls glückliche Momente, die uns von den Produzenten und Produzentinnen vor Augen geführt werden, sondern eine gewisse Frustration der Charaktere mit ihrer zeitgenössischen Gesellschaft, die klar die unsere zeitgenössische ist,

---

<sup>102</sup> vgl. Boehm, Chris (2014): Apocalyptic Utopia: The Zombie and the (r)Evolution of Subjectivity, In: Keetley, Dawn (Hg.) (2014) : We're All Infected: Essays on AMC's The Walking Dead and the Fate of the Human, McFarland: North Carolina, 126-141, 130.

In weiterer Folge ausgewiesen als: Boehm: Apocalyptic Utopia.

<sup>103</sup> Frank Darabont, der von Robert Kirkman und Tony Moore für die Konzeption sowie für die Produktion der TV-Serie eingesetzt wurde, wollte an diesem Punkt sogar mit der Reise um Rick und seine Gruppe schließen und den Zusammenbruch der Zivilisation anhand anderer Personen an unterschiedlichen Orten zeigen. Dies lag allerdings keineswegs im Interesse der Comicbuchautoren, die für ihr Gesamtwerk eine komplett andere Vorstellung hatten. Denn damit hätte Darabont mit Robert Kirkmans essentieller Idee gebrochen, einen endlosen Romerofilm zu gestalten, der eben nicht mit dem Zusammenbruch der alten Ordnung endet, sondern vielmehr auch den Wiederaufbau der Zivilisation und damit auch einer neuen Gesellschaft in den Mittelpunkt der Handlung stellt und sich auf eine Gruppe von Überlebenden fokussiert.

vgl. hierzu: <http://www.craveonline.com/tv/articles/180707-being-human-star-slams-amc-over-aborted-walking-dead-web-series>

<sup>104</sup> Boehm: Apocalyptic Utopia. 131.

die artikuliert wird. Festgemacht werden kann dies auch an Guillermo, dem Anführer der Vatos-Gang, werden, welcher der Minderheit der Hispanics angehört und zur neuen Situation in der Postapokalypse ganz klar meint: „It is the same as it ever was, the weak get taken.“<sup>105</sup>

Dabei macht die Produktion nämlich eines sehr schnell klar, so auch Georg Seeßlen in seinem Artikel zum Erfolgsformat von AMC, nämlich, dass die Probleme der Gesellschaft nicht erst mit der Zombieapokalypse ihren Anfang genommen haben, sondern dass diese Probleme zuvor schon in der Gesellschaft, den Beziehungen, der Politik, wie auch den Ökonomien zu finden waren.<sup>106</sup> Betrachten wir nun die ersten Minuten des Pilotfilms<sup>107</sup> genauer, so können wir schon einige Ansatzpunkte, die auch für die tiefergehende Analyse wichtig sein werden, ins Auge fassen und sie in ihren zeitgeschichtlichen Kontext setzen.

Nach dem kurzen Titellabschnitt zeigt uns die Kamera in Großaufnahme ein typisch amerikanisches Mahl bestehend aus zwei Burgern und Pommes, im Hintergrund hören wir das Polizeiradio. Über diesem Fast-Food lauschen wir einer Diskussion zweier Polizisten, namentlich Rick Grimes und Shane Walsh, die in einem sehr pop-psychologischem Gespräch über den Unterschied zwischen Mann und Frau philosophieren. Während diese Szene ganz klar dem Kennenlernen der Unterschiede zwischen den beiden Protagonisten verpflichtet ist, was uns auch schon die Kameraperspektive zeigt, die zwischen Nah- und Großaufnahmen variiert<sup>108</sup>, vermittelt diese kurze Sequenz allerdings auch bereits einige Kritikpunkte, die an alten Gesellschaftsnormen exemplifiziert werden. Transportiert wird in dieser Szene einerseits die Flüchtigkeit und Schnelligkeit unserer Zeit, artikuliert durch das Fast-Food-Essen, das im Auto während des Dienstes von den Beiden zu sich genommen wird, sowie der Fokus auf die Karriere entgegen der Beschäftigung mit der Familie. Zudem sprechen beide auch merklich frustriert

---

<sup>105</sup> *The Walking Dead - Die komplette erste Staffel* (Special Uncut Version), Regie: Frank Darabont, Michelle MacLaren, Gwyneth Horder-Payton, Johan Renck, Ernest R. Dickerson, Guy Ferland, Drehbuch: Frank Darabont, Robert Kirkman, Charles H. Eglee, u.a. USA: WVG Medien GmbH 2010. Showrunner: Frank Darabont, Episode 4 „Vatos“, 0:33:00.

Weiters ausgewiesen als: *The Walking Dead - Die komplette erste Staffel*.

<sup>106</sup> vgl. Georg Seeßlen (2011): *Zombies übernehmen die Welt*, (In: *dieZeit* online, Jahrgang 2011, Ausgabe 39), (Online-Zugriff auf: <http://www.zeit.de/2011/39/D-DVD-The-Walking-Dead>).

<sup>107</sup> siehe *The Walking Dead - Die komplette erste Staffel*, Episode 1 „Days gone Bye“, 0:05:00 – 0:08:40.

<sup>108</sup> vgl. Korte, Helmut (2004): *Einführung in die systematische Filmanalyse*, 3. überarbeitete und erweiterte Auflage, Erich Schmidt Verlag: Berlin, 34-35.

über die postmodern konstruierten Genderdifferenzen. Das Gespräch, so könnte man schließen, könnte auch direkt aus einem Selbsthilfebuch stammen. So meint Shane zu Rick, der von den Problemen mit seiner Ehefrau Lori spricht: „Do you tell her feelings? Do you express your thoughts, that kinda stuff?“<sup>109</sup> – ein Satz, der von der Frustration in den Beziehung zwischen den stereotypisierten Geschlechterrollen in unserer postmodernen Welt zeugt.<sup>110</sup> Anklang finden auch aktuelle Probleme, die auf fast komödiantische Art verhandelt werden, so wird der Klimawandel zurückgeführt auf die Unfähigkeit von Frauen das Licht nicht nur an, sondern auch abschalten zu können. Das zentrale Thema dieser Diskussion ist allerdings die Familie, die – so wird dies zumindest hier vermittelt – in unserer postmodernen Welt einer Gefährdung ausgesetzt ist.<sup>111</sup>

Schon recht früh in der Erzählung, in der zweiten Episode „Guts“, stellt unser Protagonist Rick Grimes klar, dass die alten Normen und Regeln nun nicht mehr für die neue Welt geltend gemacht werden können. Durch die Verabschiedung dieser Normen, enthüllt unser Hauptcharakter auch bereits, als er auf den als typischen Antihelden hochstilisierten, rassistischen Redneck Merle Dixon, gespielt von Michael Rooker, trifft, wie es um seine utopische Vision von einer lebenswerten Zukunft bestellt ist.

Wie wir nun bereits anhand der zwei Screenshots erkennen können, so vermittelt bereits die Kameraperspektive selbst die unterschiedlichen Standpunkte der Figuren.



*Abb.1: Screenshots aus Season 1, Episode 2*

<sup>109</sup> siehe *The Walking Dead* - Die komplette erste Staffel, Episode 1 „Days gone bye“, 0:07:16 – 0:07:35.

<sup>110</sup> vgl. Boehm: *Apocalyptic Utopia*. 131.

<sup>111</sup> Dies kann man auch anhand der Webisodes, sowie auch an den gleichnamigen Spielen von Telltale Games beobachten, wobei Telltale hier sehr viel innovativere Wege wie die Fernsehadaptation geht. So ist es allerdings letztendlich immer der Faktor Familie, der das *The Walking Dead* Universum narrativ zu einem eigenen Ganzen macht.

Die Webisodes sind gratis für Zuschauer und Zuschauerinnen aus dem deutschsprachigen Raum auf RTL II anzusehen: (Online-Zugriff auf: <http://www.rtl2.de/sendung/the-walking-dead/gut-zu-wissen/the-walking-dead-webisodes>).

So erscheint uns Merle Dixon – hier im linken Bild zu sehen – als er seine Ansprache hält, die ihm zum neuen Anführer der Gruppe machen soll, im Lichte einer sehr niedrigen Kameraperspektive, die wiederum – könnte man schließen – auf seinen Standpunkt bezüglich gesellschaftlicher Normen verweist, nämlich auf seine Vorstellung, dass in einer postapokalyptischen Welt die Gesetze des Stärkeren gelten.

Nachdem es unser Held geschafft hat, unseren Anti-Helden zu stürzen und ihn an ein Rohr fest zu ketten, ergibt sich ein ganz anderer Fokus der visuellen Darstellung. Wir erleben die Diskussion zwischen Rick und Merle, die von unserem Helden Rick Grimes angeführt wird, aus einer halbtotalen Kameraperspektive, welche uns beide Personen gleichermaßen auf einer Ebene präsentiert. So können wir auch beobachten, dass unser Hauptprotagonist sich sogar zu seinem Opponenten niederkniet um eine Diskussion auf derselben Augenhöhe mit ihm möglich zu machen. Der Subtext wirkt hier noch ergänzend und macht die Weltsicht unseres Helden ganz klar:

„Look here Merle, things are different now. There are no niggers anymore. No dumbasshit, inbred whitetrash foils either. Only dark meat and white meat. There’s Us and the Dead. We survive this by pulling together, not apart.“<sup>112</sup>

Unser Held artikuliert hier die Verabschiedung alter Normen, die in der preapokalyptischen Welt noch gegolten haben mögen, distinktive Merkmale wie Klasse oder Rasse will Grimes in der neuen Welt nicht mehr anerkennen. Dabei referiert unser Held nicht nur auf Dixons rassistische Klassifikation von dunkelhäutigen Menschen als „niggers“, sondern stellt auch Dixons eigene Einordnung als „dumbasshit, inbred whitetrash foils“ in Frage.<sup>113</sup> Dahingegen befürwortet Grimes die Kooperation aller übrig gebliebenen Menschen und sieht in der Konstruktion einer Gemeinschaft ohne Marker wie Klasse oder Rasse die eutopische Idee.

---

<sup>112</sup> siehe: *The Walking Dead* - Die komplette zweite Staffel (Special Uncut Version), Regie: Gwyneth Horder-Payton, Johan Renck, Ernest R. Dickerson, Guy Ferland, Clark Johnson, Phil Abraham, Bill Gierhart, Gregory Nicotero, Michelle McLaren Drehbuch: Frank Darabont, Robert Kirkman. Drehbuch: Robert Kirkman u.a. USA: WVG Medien GmbH 2012. Showrunner: Glen Mazzara; Episode 2 „Guts“: 0:14:01 ff.

<sup>113</sup> siehe *The Walking Dead* - Die komplette erste Staffel, Episode 2 „Guts“, 0:11:35 – 0:14:50.

#### 4.2.3 „not about Zombies at all“ – Themen, Genre und Fokus

Der treibende Motor der Geschichte um die Zombieapokalypse in *The Walking Dead* scheint nun auf den ersten Blick keinesfalls der Zombie selbst zu sein, sondern vielmehr der Mensch, der sich nicht nur Kämpfe mit den Lebenden Toten, sondern auch mit anderen Überlebenden liefert. So kamen auch in der Öffentlichkeit relativ schnell Zweifel darüber auf ob es sich bei der Erfolgsserie Kirkmans überhaupt um eine Zombieserie handeln würde. In dieser Manier titelten einige Online-Zeitschriften und Foren mit der Headline „The Walking Dead - Not about Zombies at all“<sup>114</sup> und auch das große Vorbild George A. Romero nannte das serielle Zombienarrativ „just a soap opera with the occasional zombie“.<sup>115</sup> Und in der Tat lassen die DVD-Covers der ersten drei Staffeln des Erfolgsformates nicht unbedingt auf horroraffine Inhalte schließen, wie man sie von einem Zombiefilm erwarten würde,<sup>116</sup> aber diese Tendenzen lassen sich auch schon bei so gut wie allen anderen Zombiefilmen aus der millenialen Generation fassen, wie schon in Kapitel 3 hinreichend erklärt wurde. Die Figur des Zombies dient in den neueren Auskoppelungen nämlich nicht mehr dazu, die Revolution anzuführen, sondern einerseits das Verhalten des Menschen in Bezug auf Ausgrenzung und Selbstsucht hin zu untersuchen – wie in *I am legend* –, Missstände in der zeitgenössischen Gesellschaft aufzuzeigen wie es Romero in seinen Produktionen macht oder andererseits um den Protagonisten und Protagonistinnen die Chance einzuräumen, jenseits althergebrachter Strukturen, eine neue Ordnung zu etablieren.

Dieser Tendenz, den Zombie nicht mehr als revolutionären Part einzusetzen, folgt nun auch diese Serie, wie wir nun auch schon am Cover der DVDs ausmachen können. Im Zentrum finden wir hier, wie ihn Eva Horn nennt, den „letzten Menschen“<sup>117</sup>, eine paradoxe Figur, die angesichts der Apokalypse nochmals zurückblickt, auf das, was von der Menschheit noch bleibt, wenn alle Institutionen und Errungenschaften in Zweifel gezogen wurden. Während Horn in

---

<sup>114</sup> siehe: theAtlantic.com: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/11/the-walking-dead-like-all-zombie-stories-not-about-zombies-at-all/265549/> oder auch mythicscribes: <http://mythicscribes.com/analysis/the-walking-dead-is-not-about-zombies/> tor.com: <http://www.tor.com/blogs/2013/10/story-world-the-walking-dead>

<sup>115</sup> Interview mit George A. Romero: <http://www.bigissue.com/features/interviews/3181/george-romero-interview-walking-dead-just-soap-opera-occasional-zombie>

<sup>116</sup> Ähnliches ist eigentlich auch schon bei Boyles *28 days later* und generell für den neueren Zombiefilm auch zutreffend. Wie auch schon in Kapitel 3 gezeigt werden konnte, steht im Zombiefilm um die 2000er nämlich schon lange nicht mehr das Monster oder die Angst davor im Fokus der Betrachtung, sondern vielmehr das Schicksal der Menschheit angesichts einer katastrophalen Wende

<sup>117</sup> Horn, Eva (2014): *Zukunft als Katastrophe*, S.FischerWissenschaft: Frankfurt am Main, 28.

ihrer Abhandlung zur Katastrophe allerdings von „nackten Apokalypsen, Weltenden ohne Neubeginn“<sup>118</sup> spricht, so scheint *The Walking Dead* diese Sehnsuchtsfigur letztendlich nur aufgrund seiner Funktion, Kritik am alten System zu üben, heranzuziehen<sup>119</sup> um dem Zuschauer die Möglichkeit zu bieten auf seine Welt zurückzublicken.



Abb.2: DVD-Covers Staffel 1-3

Werfen wir nun einen genaueren Blick auf die Covers, so lassen sich auch die veränderten Genrezuschreibungen dieses Narratives recht deutlich feststellen. Im Zentrum steht immer der Hauptcharakter Rick Grimes, dessen Auftreten klar an den Helden eines Westerns erinnert. Mit Cowboyhut, Cowboystiefeln, Colt und auf dem ersten Cover sogar auf einem Pferd, ist er klar der Figur des Sheriffs nachempfunden. Visualisiert wird hier aber auch ganz klar wie der einsame Held in der Endzeit auf der Suche nach Utopia, also in diesem Fall einem sicheren Ort ist, an dem eine neue Gesellschaft aufgebaut werden kann. Im Hintergrund sehen wir nämlich auf jedem Bild einen Ort: In der ersten Staffel ist es die Stadt, die sich als sicherer Ort disqualifiziert, in der zweiten Staffel das ländliche Farmhaus, in der dritten Staffel das Gefängnis. Die Pose unseres Protagonisten beweist aber immer wieder: er gibt die Hoffnung nicht auf. Dabei verweist diese Visualisierung auf das, was Georg Seeßlen „das Ideal der amerikanischen Mythologie“<sup>120</sup> nennt, „eine Gesellschaft, die gewissermaßen – gerade erst

<sup>118</sup> Horn, Eva (2014): *Zukunft als Katastrophe*, S.FischerWissenschaft: Frankfurt am Main, 27.

<sup>119</sup> vgl. Horn, Eva (2014): *Zukunft als Katastrophe*, S.FischerWissenschaft: Frankfurt am Main, 29.

<sup>120</sup> Seeßlen: *Kino des Utopischen*: 63.

angefangen hat –, die frontier-Gesellschaft, voller Möglichkeiten.“<sup>121</sup> Durch die Einführung eines Sinnvakuums in der Endzeiterzählung kommt es in diesen spezifischen Narrativen nämlich immer wieder zu einer Annäherung von Utopie und Mythos: So bedarf es zur Beschreibung und Inszenierung des Unbekannten, das im Rahmen einer Science-Fiction-Erzählung immer wieder auftritt, eines Ansatzpunktes für den Rezipienten und in dieser Beziehung bietet sich gerade die überzeitliche, bekannte und prominente Erzählung – der Mythos – sehr gut an,<sup>122</sup> in diesem Fall die Reinszenierung der *frontier*<sup>123</sup>-Gesellschaft.

In diesem Zusammenhang referieren nun nicht nur die Covers auf die Zweitrangigkeit des Horrorgenres in diesem Narrativ, sondern auch ganz klar der Titel *The Walking Dead*. Auf den ersten Blick mag er zwar auf die Figur des Lebenden Toten referieren, dies ist vermutlich auch so gewollt, aber wie in der Serie erst kürzlich in der fünften Staffel und im Comic schon deutlich früher geklärt wurde, so handelt es sich bei den *Walking Dead* nicht um die Zombies, sondern um die Überlebenden. Wie auch Keetley meint „If 28 Days Later ushered in the viral zombie, *The Walking Dead* introduces the viral human.“<sup>124</sup> In Kirkmans Narrativ braucht es nämlich nicht mehr unbedingt den Biss eines Zombies, um einen Menschen in einen Zombie zu verwandeln, sondern sind alle Menschen bereits mit dem Virus infiziert und verwandeln sich in Zombies, sobald sie gestorben sind. So meint Rick Grimes in der vierten Auflage des Comics auch: “You see them out there. You know that when we die—we become them. You think we hide behind walls to protect us from the walking dead! Don’t you get it? We are the walking dead!”<sup>125</sup> Dies bedeutet, dass eine absolute Differenzierung zwischen Zombie und Mensch nicht mehr möglich ist. Damit schließt sich letztendlich auch der Kreis zwischen dem Voodoo-Zombie und dem Virus-Zombie, der Mensch verspürt sowohl Angst vor dem Zombie als auch die Angst davor selbst ein Zombie zu werden oder auch bereits in seinem Handeln einer zu sein. Dies impliziert allerdings auch, dass die Überlebenden sehr wohl versuchen, sich in ihrem Handeln

---

<sup>121</sup> Seeßlen: Kino des Utopischen: 63.

<sup>122</sup> vgl. Müller: Film und Utopie, 98.

<sup>123</sup> Der Terminus *Frontier* wurde geprägt von Jackson Turner, der für die Entwicklung der Vereinigten Staaten eine herausragende Rolle zurechnet, siehe: Frederick Jackson (1976): *The frontier in American history*, Krieger: Huntington - New York.

<sup>124</sup> Keetley, Dawn (Hg.) (2014) : *We’re All Infected: Essays on AMC’s The Walking Dead and the Fate of the Human*, McFarland: North Carolina, 7.

<sup>125</sup> Keetley, Dawn (Hg.) (2014) : *We’re All Infected: Essays on AMC’s The Walking Dead and the Fate of the Human*, McFarland: North Carolina, 7.

vom Zombie zu unterscheiden. Damit differiert Kirkmans Werk allerdings auch stark von Romeros Konzeption der Figur des Lebenden Toten, obwohl er doch die Eigenschaften und die Ausführung dieser Gestalten ganz klar übernimmt. Die Differenz kann dahingehend festgemacht werden, dass es die noch lebenden Menschen sind, welche die Figuren der Revolution darstellen, die danach trachten eine lebenswerte Utopie auszugestalten, nicht die bereits toten. Wie auch Boehm in seiner Publikation meint, ist nun kein „Big Daddy“ als Anführer der Zombies mehr notwendig, um eine Revolution zu starten, denn die Überlebenden tragen das utopische, revolutionäre Potential bereits in ihnen, genauer gesagt in ihrem Blut.<sup>126</sup> Dabei wurde der Zombie nicht zu einer Spielart des menschlichen Geschlechtes, sondern zur evolutionären Stufe. Der Zombie dient in diesen Narrativen somit lediglich dazu, um die Welt von der alten Ordnung zu befreien, eine Rekonstruktion alter Zustände unmöglich zu machen und das genuin Menschliche im Handeln von Individuen herauszuheben. Der Lebende Tote selbst wird in *The Walking Dead* stark animalisiert, so wird auf eine große Ansammlung von Zombies als Herde referiert. Die Annäherung der eigenen Eigenschaften an die des Zombies werden klar als eine Entmenschlichung dargestellt.



Abb.3.: Screenshots aus Season 3, Episode 1

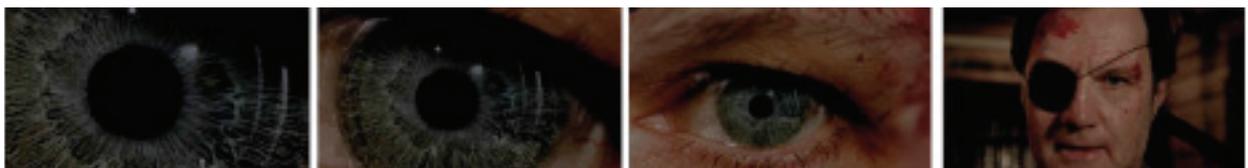


Abb.4.: Screenshots aus Season 3, Episode 16

Klimatisch an den Anfang und das Ende der dritten Staffel gesetzt, wird durch die Kameraperspektive und dieselbe eingesetzte Technik des Herauszoomens visuell eine Parallele zwischen einem Zombie und dem Antagonist aus der dritten Staffel, der sich selbst als der Governour bezeichnet, und in dieser Aufnahme gerade dabei ist nicht nur seinen engsten Vertrauten Milton zu verprügeln, sondern auch seine neue Liebe Andrea hinzurichten, gezogen.

<sup>126</sup> vgl. Boehm: *Apocalyptic Utopia*, 140.

#### 4.2.4 Die Gestaltung einer neuen Welt in der Serie *The Walking Dead*

Robert Kirkman gibt sich nun weder im Comic noch in der TV-Serie damit zufrieden, uns nur einen Entwurf einer durch den Sog der Zombieapokalypse neu entstandenen Gesellschaft zu zeigen, sondern arbeitet unterschiedlichste Entwürfe aus, die uns verschiedene Arten des Zusammenlebens zeigen. In diesem Teilkapitel soll nun darauf eingegangen werden wie genau Eutopia und das gegenteilige Dystopia in der Serie gestaltet werden.

Während zwar verschiedenste Entwürfe gezeigt werden, so wird allerdings schon relativ klar karikiert, inwiefern wir diese Entwürfe als Rezipienten als eutopisch oder dystopisch aufzufassen haben. Um die Ausrichtung der Serie nun näher ins Bild zu rücken, sollen stellvertretend für viele andere Gemeinschaften, die uns vorgeführt werden, einerseits die Überlebenden um Rick Grimes als eutopisches Beispiel, sowie die Gemeinschaft in *Woodbury* unter dem „Governor“ als dystopisches Beispiel dienen. Diese beiden Gruppierungen eignen sich nun gerade deswegen so gut, weil sie in der Serie stark kontrastiert, aber auch parallelisiert werden.

Dem Rezipienten wird Woodbury bereits als eine dystopische Gesellschaftsvision vorgestellt. So erfahren wir schon bevor unsere zwei Protagonistinnen Michonne und Andrea in der Episode „Walk with me“ in dieser kleinen Stadt ankommen, dass der Anführer Philip Blake, oder „der Governor“ wie er sich selbst auch nennt und seine Handlanger, unter denen sich auch der uns bereits bekannte Merle Dixon befindet, für den Absturz eines Militärhubschraubers verantwortlich sind. Klar wird uns hier vor Augen geführt, wie Andrea von dem doch charismatischen Bösewicht um den Finger gewickelt wird, während die selbstbewusste Michonne schon ahnt, dass es sich bei Woodbury um keinen guten Ort handelt.

Betrachten wir die Gemeinschaft in Woodbury nämlich näher, so stellt sie sich als eine totalitär organisierte Gesellschaft dar, die geprägt ist von einer starren Hierarchie und dem Unwissen der Anwohner über die Machenschaften ihres Anführers. Für das Versprechen von Sicherheit geben die Bewohner dieser Kleinstadt sowohl ihre Rechte als auch ihre Pflichten ab und unterwerfen sich dem Diktat des Governors. Nach außen hin wirkt die Kleinstadt zwar eindeutig einladender als das Gefängnis, in dem sich Rick Grimes und seine Mitstreiter angesiedelt haben, dennoch enthüllen die Regisseure mit der Zeit immer mehr die dunkle Seite von Woodbury. Dabei

offenbart sich die liebliche Kleinstadt als ein intransparentes, verlogenes Konstrukt, welches die Anwohner damit beglückt ihnen die Annehmlichkeiten der alten Welt zur Verfügung zu stellen, damit sie im Gegenzug keine Fragen bezüglich der Entscheidungen des Oberhauptes stellen. So sorgen beispielsweise Generatoren bei einem Fest dafür, dass auch genügend Eiswürfel für die Leute vorhanden sind und es werden Kämpfe in einer Arena abgehalten, um die Leute bei Laune zu halten, dabei wird schnell klar, dass die Menschen den Bezug zur Realität verlieren, wie es auch Andrea in der Episode „Say the Word“ artikuliert.

Die dystopische Vision des Governors weist ebenso wie die eutopische Komponente eine Rückwärtsgewandtheit auf, bezieht sich aber auf andere Ansatzpunkte und erweist sich auch weniger kritisch im Umgang mit der Vergangenheit. So meint Keetley hierzu:

„For the Governor, (...) the human past is something to be desired, recapitulated. “We will rise again,” the Governor continues—words that, when spoken by a southerner somewhere in Georgia, accrue very particular and less-than-utopian meaning (“Walk with Me”). Re-creating the old civilization, the old South, inevitably involves re-creating violent, exclusionary social structures.“<sup>127</sup>

Diese exkludierenden sozialen Strukturen von denen Keetley hier spricht, schlagen sich nicht nur in der Versklavung von Zombies nieder, die für Gladiatorenkämpfe zwischen Menschen verwendet werden, sondern auch darin, dass jegliche Konkurrenz um Macht von Blake sofort ausgelöscht wird. Aber was unterscheidet nun die eutopische Konstruktionen in Kirkmans Narrativ von ihrem dystopischen Gegenpart?

Zwar handelt es sich bei Rick Grimes unbestritten um die Person, deren Meinung zumeist zählt, so sind es allerdings doch auch andere Charaktere, die den Verlauf der Ereignisse bestimmen. Ende der zweiten Staffel hatte unser Held zwar verkündet, dass es, wenn die Gruppe beisammen bleiben sollte, keine Demokratie mehr gibt, aber dennoch verlässt er sich im Verlauf der dritten Staffel wieder immer mehr auf die Meinung anderer, zumeist männlicher Kameraden. Dabei ist der Führungsstil der Gemeinschaft um Rick und auch die Mitbestimmung verschiedenster Charaktere, denn die Gruppe ist sowohl klassentechnisch, wie auch ethnisch und religiös

---

<sup>127</sup> Keetley, Dawn (Hg.) (2014) : We’re All Infected: Essays on AMC’s The Walking Dead and the Fate of the Human, McFarland: North Carolina, 12.

überaus divers, immer im Wandel begriffen. So wird Rick zwar von Anfang an, aufgrund seiner Rolle als Vater und seiner früheren Berufung als Polizist, die Führerrolle zugeschrieben, allerdings nützt sich diese im Laufe des Narratives immer mehr ab. Während unser Hauptcharakter beim Treffen mit dem Governor noch klar den Führer der Gruppe mimt, so proklamiert er schon zwei Folgen später, dass er Entscheidungen nicht mehr alleine treffen kann. In dieser flammenden Rede, die er vor seinen Kameraden hält, erwähnt er dann noch etwas, das für die Konzeption des Narratives sehr essentiell scheint, er nennt die Gemeinschaft selbst, die Menschen und dabei meint er jeden einzelnen, das „greater good“<sup>128</sup>. Nach dieser Rede trifft ein aus Freiwilligen zusammengestellter Rat die Entscheidungen für die Gruppe. Während also Woodbury seine Bewohner davon abhält einen gesellschaftlichen Neustart in Angriff zu nehmen, fördert die Gruppe im Gefängnis diese Tendenz in ihrer Gemeinschaft und bezieht alle Mitglieder, soweit sie dies auch selbst wollen, mit ein. Dabei erfolgt keine Klassifikation der Menschen anhand von Kategorien wie Rasse, Klasse, Geschlecht oder Alter. Erdacht wird also ein Eutopia, welches eine egalitäre Struktur aufweist, alle Bewohner mit einbezieht, Transparenz in der Meinungsbildung voraussetzt, sowie auch in einer steten Verbesserung begriffen ist. In dieser Gesellschaftsvision sind es nicht utopische Ideen, die auf einem technologischen Fortschritt beruhen, sondern Ansatzpunkte, welche die Verbesserung des Menschen, seines Zusammenlebens mit Anderen und seine Werte im Fokus haben. Diese Rückkehr zu puristischeren Lebensweisen jenseits technologischer Erfindungen und Errungenschaften, sowie auch die Distanzierung von Institutionen der Menschheit, kristallisiert sich auch dadurch heraus, dass Eutopia in diesem Narrativ nicht in der Stadt<sup>129</sup>, sondern ganz klar an der Grenze zwischen Zivilisation und Wildnis verortet wird. Diese Situierung an der Grenze zwischen diesen zwei Dimensionen, macht es nun für die Macher auch möglich, Kritik an der zeitgenössischen Zivilisation und an alten amerikanischen Werten zu üben.

---

<sup>128</sup> *The Walking Dead - Die komplette dritte Staffel* (Special Uncut Version), Regie: Ernest R. Dickerson, Guy Ferland, Bill Gierhart, Gregory Nicotero, Daniel Attias, Lesli Linka Glatter, Seith Mann, Stefan Schwartz, Tricia Brock, Drehbuch: Frank Darabont, Robert Kirkman u.a., USA: WVG Medien GmbH 2013. Showrunner: Glen Mazzara, 0:37:00 - 0:39:20.

<sup>129</sup> Diese Tendenz wird neben der Serie auch ganz klar im Comic vermittelt, so wird der ultimative Bösewicht der Serie, Negan, in einem alten Fabriksgebäude in einer Stadt situiert.

### 4.3. Einordnung in den utopischen Diskurs

Laderman, wie auch einige andere bereits vor ihm, attestierte dem Zombiefilm bereits einen klaren Hang zur Sozialkritik, wie wir in dieser Aussage schon fassen können, fasst allerdings etwas ins Auge, was auch für die weitere Betrachtung wichtig sein wird. So meinte er:

„[F]rom the earliest years of national life to the present, the dead have always acted as a sacred resource for communities establishing or reaffirming their identity and social solidarity, sometimes with the hope of maintaining the status quo, other times searching for ways to turn the world upside down.“<sup>130</sup>

Dabei betont auch er, und dies wird in weiterer Folge nun sehr wichtig sein, dass es sich bei dieser Art der Kritik, die der Zombiefilm zumeist in sich trägt, sich nicht immer um den Gedanken der Schaffung neuer gesellschaftlich gangbarer Wege handeln muss, sondern auch durchaus die Reetablierung alter Normen oder auch die Beibehaltung des Status Quo im Vordergrund stehen kann. Denn der Comic und die TV-Serie gehen bis dato in dieser Hinsicht teilweise unterschiedliche Wege in der Konzeption der neuen Gesellschaft.

#### 4.3.1 *The Walking Dead* als postmaterielle Utopie

Aber bevor wir die Differenzen zwischen Comic und TV-Adaption näher betrachten, wollen wir das *The Walking Dead* - Universum generell in den utopischen Diskurs einreihen und den Wert utopischen Denkens in diesem Universum festmachen. Dazu sind einige Kriterien notwendig, anhand derer eine Klassifikation festgemacht werden kann.

Wie schon in Kapitel 2 klar gemacht wurde, haben sich auch utopische Entwürfe im Laufe der Zeit stark verändert, vor allem die zwei großen Veränderungen, vom totalitären zum anarchistischen Szenario und die zeitliche Verortung sollen nun in den Blick genommen werden. Dabei ist ganz klar zu erkennen, dass die Erzählung ganz stark mit den neueren Tendenzen des utopischen Repertoires korreliert.

---

<sup>130</sup> Zitat nach: Santorno, Anthony (2015): Law and Society, Violence and Sacrifice in The Walking Dead: Robert Kirkman's Meditation on Just Violence, In: Ahrens, Jörn / Brinkmann, Frank T. / Riemer, Nathanael: Comics – Bilder, Stories und Sequenzen in religiösen Deutungskulturen, Springer: Wiesbaden, 327-353, 327.

Denn so zeichnet sich nicht nur die Tradierung von Eutopia als ein anarchistisches Szenario ab, welches keine totalitären Vorstellungen von einem eutopischen Staatswesen mehr in sich trägt, sondern die utopische Gestaltung einer gesellschaftlichen Alternative wird nun nicht mehr in die Vergangenheit, aber auch im Falle von *The Walking Dead* nicht mehr in die Zukunft, sondern in die unmittelbare Gegenwart versetzt. Diese Tendenz fasst auch Müller in seinen Observationen zum Zusammenhang zwischen Film und Utopie als das Vorrücken neuzeitlicher Utopien der „raumzeitliche(n) Verortung der Utopie an die zeitgenössische Gegenwart“<sup>131</sup> auf. Zudem stellt er fest – und auch dies kann an *The Walking Dead* festgemacht werden –, dass die Konstruktion moderner Utopien zumeist nicht mehr an technologische oder andere fortschrittsbezogene Bedingungen geknüpft ist, vielmehr konzentrieren sich diese, von Saage als „postmateriellen Eutopien“<sup>132</sup> bezeichnete Auskoppelungen des utopischen Repertoires, auf die anthropologische Dimension.<sup>133</sup>

Damit könnte man bei Erzählungen wie *The Walking Dead*, die eben diesen anthropologischen Fokus in sich aufnehmen, eher von Werken sprechen, die mehr der Social-Fiction, als der Science-Fiction zugeordnet werden können, obwohl sich die Logik des Utopischen auch in diesem Feld im Wirkungsbereich des Science-Fiction-Filmes äußert.<sup>134</sup> Dennoch inkorporiert die Serie ganz klar viele der Grundvoraussetzungen, die auch im Endzeitfilm ausgemacht werden können. Eine weitere neuere Tendenz des utopischen Genres, die auch für *The Walking Dead* geltend gemacht werden kann, ist die der offenen Utopien, die im Gegensatz zu ihrer geschlossenen Form, immer auch im Fortschritt begriffen sind und damit auch einen Veränderungswillen inne tragen.<sup>135</sup>

---

<sup>131</sup> Müller: Film und Utopie, 257.

<sup>132</sup> Dieser Begriff wurde entlehnt von einem der berühmtesten Utopieforscher, Richard Saage, welcher diesen Begriff in Zusammenhang mit den neuesten Entwicklungen im Utopiediskurs als optimalen Begriff für die heutigen Tendenzen sah. Genauerer dazu in: Saage, Richard (1991): Politische Utopien der Neuzeit, Wissenschaftliche Buchgesellschaft: Darmstadt.

<sup>133</sup> vgl. Müller: Film und Utopie, 257.

<sup>134</sup> vgl. Müller: Film und Utopie, 97.

<sup>135</sup> vgl. Seyferth: Utopie, Anarchismus und Science Fiction, 38.

Wie es auch schon die Zombieapokalypsefilme der Millennialgeneration vorführen, so verhandelt auch *The Walking Dead* die Bedeutung utopischer Ideen. Während Ersterer nun einen sehr kritischen Blick in die Zukunft werfen und utopische Entwürfe mehr als gefährlich, denn als förderlich einstufen, so folgt das serielle Zombienarrativ gegensätzlichen Ideen. Die Hoffnung auf eine bessere Gesellschaft und die aktive Gestaltung einer lebenswerten Zukunft in einer Gemeinschaft stehen im Zentrum der Erzählung und bieten auch das distinktive Unterscheidungsmerkmal zwischen dem fühlenden Mensch und dem triebgesteuerten Zombie.

Dabei folgt das Narrativ eher dem Weg, den schon George A. Romero in seinen Filmen vorzeichnet und verweist auf das utopische Potential, das einer postapokalyptischen Welt per se inne wohnt, stellt der Menschheit eine Zukunft in Aussicht und verwirklicht diesen Gedanken dann entgegen von Romeros Produktionen auch tatsächlich. Die Bedeutung utopischer Ideen wird dabei an dem gemessen, was man als die utopische Intention bezeichnen könnte, die in beiden Medien Comic wie auch ebenso in der TV-Adaption als eine zutiefst menschliche Eigenschaft beschrieben wird. Gedacht wird der utopische Gedanke in diesen Narrativen als der Wille zur Veränderung und der Glaube, den eutopischen Raum durch viel Arbeit und Mühe auch schaffen zu können.

Die Macher attestieren dem utopischen Denken eine fundamentale Wichtigkeit in Bezug auf die Verbesserung der Zustände und die Hoffnung auf ein besseres Leben. Der Wille, Verantwortung für die Familie und letzten Endes auch für die Gemeinschaft zu übernehmen, wird zum treibenden Faktor, der das Überleben sichert. Außerdem wird das utopische Bestreben im Machwerk von Robert Kirkman und Tony Moore zu dem entscheidenden Merkmal, welches den Menschen auch erst in seinem stetigen Streben nach Verbesserung und Fortschritt zu einem Menschen macht.

#### 4.3.2. Ideengeschichtliche Einordnung (Comic und Serie)

Vergleichen wir nun, nachdem wir eine kurze Einordnung in den utopischen Diskurs vornehmen konnten, was wir an Differenzen zwischen Comic und Serie finden, so tritt klar zu Tage, dass bei der TV-Adaption bis dato ein weniger progressiver Einschlag entdeckt werden kann, als bei der Comicversion.

Wirft man nun einen ersten Blick auf das *The Walking Dead* Universum, so könnte man anfangs annehmen, dass es sich um ein klar konservatives Konstrukt handelt. Allerdings tritt bei näherer Betrachtung zu Tage, dass das Narrativ seine Vorbilder nicht nur im konservativem Spektrum findet, sondern auch in egalitären und liberaleren Utopien, sowie auch viele Konzepte der zeitgenössischen Kultur in Zweifel zieht.

Die Vorlage, der Comic, offeriert uns nämlich in dieser Hinsicht ein sehr gesellschaftskritisches Konstrukt, welches nicht nur zeitgenössische Ideen, sondern auch traditionelle amerikanische Werte stark in Zweifel zieht und sich mit gängigen Themen wie Gender, Klasse, Rasse und Generation in einer sehr kritischen Weise befasst.

Diese Darstellung egalitärer Tendenzen gelingt nun dem Comic deutlich besser als der TV-Version. So erleben wir zwar auch in der Serie, ausgelöst durch die Ereignisse der Apokalypse, die Auflösung der Klassenhierarchie, was auch dazu führt, dass selbst der ehemalige Pizzabote Glenn Rhee ein unverzichtbares Mitglied der Gruppe wird und seine Fertigkeiten entgegen seiner Tätigkeit in der preapokalyptischen Welt auch tatsächlich für das Wohl der Gemeinschaft einsetzen kann. Allerdings will es der Serie nicht so wirklich gelingen, auch den Faktor Rasse aus der Struktur der postapokalyptischen Gesellschaft zu verbannen. Während wir nämlich im Comic mit der tatsächlichen, dunkelhäutigen Hauptfigur Tyreese konfrontiert werden, die den Konterpart zu Rick Grimes darstellt und seine Rolle als Anführer auch immer wieder in Frage stellt, wird diese in der Serie durch den Redneck Daryl Dixon ersetzt. Generell lässt sich nämlich für die Serie ein sehr stiefmütterlicher Umgang mit seinen dunkelhäutigen Charakteren feststellen, so erscheinen sie oft nur als Platzhalter und um die ethnische Diversität aufrecht zu erhalten.

Die Comicversion geht zudem auch deutlich offener mit Sexualität um, als es die Serie tut. So handelt es sich bei sexuellen Gelüsten auch um einen der Faktoren, die maßgeblich zur Unterscheidung zwischen Zombie und Mensch für die Bewohner der postapokalyptischen Welt wichtig werden. Die TV-Adaption hingegen spart sexuelle Handlungen stark aus, so bekommen wir in jeder Staffel circa ein (monogames, heterosexuelles) Pärchen zu sehen, welches sich

seiner Gelüste hingibt.<sup>136</sup> Im Gegensatz dazu scheint für die Überlebenden im Comic Sexualität eine maßgebliche Rolle zu spielen, so kommt es nicht nur dazu, dass Carol Lori küsst und sie um eine Dreierbeziehung bittet, sondern auch zu sexuellen Handlungen zwischen Männern. Auch wenn Monogamie dennoch überwiegt, stellt uns der Comic ein Szenario vor, in dem Sexualität nicht konservativ, sondern sehr liberal ausgeübt wird, so stellen weder Rasse, Geschlecht, Alter, Klasse oder die Heirat eine Rolle in Bezug auf die Wahl des Sexualpartners. Im Gegensatz dazu offenbart sich in der TV-Adaption ein ganz anderes Bild, denn Beziehung wird zumeist ohne Sexualität gedacht, zudem scheint die Familie einen sehr viel größeren Raum einzunehmen als die Hoffnung auf eine neue Partnerschaft. Generell kann von der TV-Adaption behauptet werden, dass Sexualität nur dann wirklich positiv konnotiert wird, wenn die Partner auch in einem ehelichen Verhältnis stehen. So dienten die Folgen der Liebesaffäre von Ricks Frau Lori mit seinem besten Freund Shane ganze zwei Staffeln als Stoff für die Erzählung. Dabei überreichte Lori ihrem Mann nicht nur bei der Ankunft wieder seinen Ehering, sondern Rick sprach sogar von einer zweiten Chance für ihre Ehe.<sup>137</sup> Das zweite Paar, welchem sexuelle Handlungen zugestanden werden, sind Glenn und Maggie, die aber auch schon nach kurzer Zeit einen Ehebund schließen. Ansonsten begegnet uns Sexualität nur als Andrea eine kurze Affäre mit Shane beginnt und später dann zum Governor überläuft. Beide Frauen, die mit mehr als einem Mann sexuellen Kontakt hatten, also sowohl Andrea, die im Comic eine große Rolle spielt und auch nach dem Tod von Lori zu Ricks neuer Sexualpartnerin wird, als auch Lori sterben in der TV-Serie einen regelrechten Märtyrertod. So stirbt Andrea als sie versucht Rick und die Gruppe vor dem Governor zu warnen und Lori stirbt als sie ihrem Kind das Leben schenkt. Generell lässt sich bemerken, dass in der TV-Adaption auch christliche Gedanken eingewoben wurden.

Auch in Bezug auf die vermittelten Rollenbilder von Mann und Frau, lassen sich für den Comic progressivere Ideen als für die Serie erkennen. So meint auch Sartain zu der Darstellung in Comic und Serie:

---

<sup>136</sup> Mit der kürzlich erschienenen Folge „The Distance“ durften wir das erste Mal in der TV-Serie ein homosexuelles, männliches Pärchen beim Küssen beobachten. Aaron und Eric, die zwei Liebenden, wurde dabei aus der Comicserie entlehnt. Dies führte allerdings zu einem Aufschrei unter den konservativen Schauern der Serie. Weiteres hierzu: [http://www.huffingtonpost.com/2015/02/24/walking-dead-gay-kiss-fans\\_n\\_6746762.html](http://www.huffingtonpost.com/2015/02/24/walking-dead-gay-kiss-fans_n_6746762.html).

<sup>137</sup> siehe: *The Walking Dead* - Die komplette erste Staffel. Episode 3 „Tell it to the Frogs“, 0:18:12.

„The print version often features more complex notions of gender that are congruent with feminist deconstructions of binary stereotypes, while the television series tends to fall in affirmations of dualistic gender stereotypes that overvalue traditional masculinity.“<sup>138</sup>

Dennoch kann auch für die TV-Adaption geltend gemacht werden, dass die Stereotypisierung – auch wenn sie in der Serie weiter ging als in der Comicversion – von Frauen alleine dem Zweck diene, sie in weiterer Folge aufzulösen und als gesellschaftlich determiniert zu enthüllen. Während nämlich Frauen in den ersten Staffeln tatsächlich nur für den Haushalt verantwortlich sind, keine eigene Meinung artikulieren und anfangs nicht einmal Waffen verwenden können, so entwickeln sie sich in der Serie zu starken Individuen, die alle diese Eigenschaften nicht nur ablegen, sondern auch zufriedener mit sich selbst sind.<sup>139</sup>

Als eutopischer Ort des Narratives wird der ländliche Raum gesehen, hier steht wie es auch Heinze und Petzold für *28 days later* rekonstruieren, nicht nur die Verortung von Utopia im ländlichen Bereich, sondern auch die Evokation von Arcadia und damit auch die Idealisierung der Vergangenheit im Vordergrund. Beide Visionen, Utopia und Arcadia, haben gemeinsam, dass sie auf die Einfachheit der Gesellschaft anspielen.<sup>140</sup>



Abb.5.: Screenshot aus Season 1, Episode 1

<sup>138</sup> Sartain: Days Gone Bye, 250.

<sup>139</sup> Dies können wir nicht nur in einer der neuesten Folgen der fünften Staffel vorfinden (siehe: Season 5, Episode 6 „Consumed“), in welcher Carol davon spricht, dass sie sich fühlt, als wäre sie ein besserer Mensch als sie es noch vor der Apokalypse gewesen ist, sondern auch Maggie artikuliert dies im neuesten Comic recht klar. (siehe: Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Rathburn, Cliff / Gaudiano, Stefano (2014): The Walking Dead Volume 22. A New Beginning, Image Comics. (gegen Ende))

<sup>140</sup> vgl. Heinze / Petzold: No More Room in Hell, 61.

Entgegen der dominanten visuellen Gestaltung der ersten Folge, in der vor allem mit harten Schnitten gearbeitet wird, greift man nämlich nun in dieser Sequenz auf die Technik der Überblendung zurück. Daraus erwächst ein Bild, welches auch Auskunft über das Schicksal von Atlanta gibt, bevor wir die Stadt überhaupt sehen konnten. Das Muster eines Zaunes überzieht die Stadt mit einem Netz, welches uns die Stadt bereits hier, in der ersten Folge, als einen dystopischen Ort, an dem jegliches Leben verwirkt wird, enthüllt. Wie wir am Anfang der zweiten Staffel von Rick in einem Voice-Over hören „The city belongs to the Dead now.“<sup>141</sup> Ein klarer Kritikpunkt wird hier auch schon an der Konsumkultur laut, die sich vor allem in den Städten manifestiert.

Als eskapistisch gestaltet sich *The Walking Dead* nun in dem Maße, dass der Verlust unserer technologischen Entwicklung als Vorteil für die Gemeinschaft gesehen wird. Außerdem können für die Entwicklung utopischer Werte auch konservative, sowie auch (in der Serie) christliche Werte nicht ganz außer Acht gelassen werden. So scheint das Ideal eine agrarisch strukturierte Gemeinschaft zu sein, welche auf den Taten und der Selbstbestimmung der Individuen aufbaut. Dabei sieht das Narrativ die Strukturierung dieser Gemeinschaft in der Struktur des Familienbundes vor, lässt aber nicht außer Acht, gängige Modelle wie Blutsverwandtschaft in Frage zu stellen und eine offenere Definition dieses Begriffes einzuführen.

Wie auch Maggie Greene, eine der Anführerinnen und wichtigsten Charaktere aus den Comics in der letztlich erschienenen Ausgabe „A New Beginning“ meint: „Truth is, things are almost **better** than before this all started. People **get along** here.“<sup>142</sup> In dieser Aussage reartikuliert sie nochmals, worum es den Schaffern des Narratives ging: darum eine Gesellschaftsvision zu zeigen, welche den Menschen und seine Beziehungen, Familie und Gemeinschaft in der Vordergrund stellt um dem Rezipienten die Möglichkeit einzuräumen, diese Welt auch zu denken.

---

<sup>141</sup> siehe: *The Walking Dead* - Die komplette zweite Staffel. Episode 1 „What lies ahead“, 0:00:00 – 0:03:00

<sup>142</sup> Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Rathburn, Cliff / Gaudio, Stefano (2014): *The Walking Dead Volume 22. A New Beginning*, Image Comics, am Ende des Comics zu finden, als Rick mit seinem Sohn Carl in Maggies Gemeinschaft eintrifft. ( leider offeriert der Comic keine Seitenzahlen )

## 5. Kapitel: Didaktische Überlegungen

Will man für diese Gedanken über den immanenten Zusammenhang zwischen Zombiefilm und Utopie nun ein geeignetes Format für die Umsetzung in der Schule finden, lassen sich schon im Vorfeld einige Schwierigkeiten orten. Denn so sind beinahe alle Folgen der Zombieserie *The Walking Dead* mit einer Alterskennzeichnung von FSK 18 versehen und können somit für den Unterricht zumeist nicht eingesetzt werden.

Dennoch scheint eine Beschäftigung mit dem Forschungsfeld der utopischen Tradition doch nicht nur interessant für die Schüler und Schülerinnen, sondern auch besonders wertvoll in Bezug auf ihre kritische Meinung und die Persönlichkeitsbildung zu sein. Begreift man nämlich das utopische Bestreben des Menschen als eine Grundkonstante des menschlichen Dasein, so scheint es höchst sinnvoll, sich mit den Urteilen und Vorurteilen der Lernenden in diesem Zusammenhang näher zu beschäftigen. Zudem handelt es sich bei der Produktion *The Walking Dead*, wie in der näheren Observation des Forschungsgegenstandes schon bemerkt wurde, um eines der bekanntesten und in unserer Zeit beliebtesten Narrative, welches alleine aus diesem Grund einer Dekonstruktion auch im schulischen Umfeld bedarf. Außer Acht gelassen sollte hier nämlich auch nicht, dass Altersbeschränkungen in unserem digitalen Zeitalter Jugendliche nur selten davon abhalten können, diese Formate nicht entgegen dieser trotzdem zu konsumieren. Natürlich kann nun aber auch nicht davon ausgegangen werden, dass das Narrativ allen Schülern und Schülerinnen auch bekannt ist.

In diesem Zusammenhang könnte man für den Unterricht nun die Comics oder auch die Videospielversion von Telltale-Games heranziehen, wobei – wie ich meine – sich vor allem Zweiteres überaus gut eignen würde, um an die Thematik heranzugehen. Spannenderweise hat sich diesem Thema sogar schon ein Ethiklehrer aus Norwegen angenommen und mit seinen Schülern und Schülerinnen das Adventure-Game gespielt.<sup>143</sup> Ziel dabei war es die ethische Entscheidungskompetenz zu schulen, dies könnte allerdings nicht nur Vorteile für den Ethikunterricht in sich bergen, sondern auch einen Ansatzpunkt für die Diskussion

---

<sup>143</sup> Näheres hierzu: <http://www.buffed.de/The-Walking-Dead-PC-237107/News/The-Walking-Dead-Norwegische-Schueler-spielen-das-Adventure-im-Unterricht-1105634/>

zeitgenössischer Normen und Regeln bieten. Die Firma Telltale konzentriert sich in seinem Spiel nämlich wie auch die Serie auf die Konzeption von Familie und Gemeinschaft und gibt dem Spieler die Möglichkeit darüber zu entscheiden, wie sich die Gruppe organisiert, wer zu dieser Familie gehört und wer ausgeschlossen wird. In diesem Zusammenhang können gemeinsam mit den Schülern und Schülerinnen verschiedene Szenarien ausprobiert und diskutiert werden, alte Normen rekonstruiert und auch in weiterer Folge dekonstruiert werden.

Da ja der neue Lehrplan sein Hauptaugenmerk auf die Herausbildung von Basiskompetenzen der Lernenden legt, scheint es durch die Beschäftigung mit diesem Gebiet der utopischen Tradition, vor allem der Dekonstruktionskompetenz zuträglich. Vorausurteile und Vorurteile können adressiert und im Unterricht behandelt werden. Auch in Bezug auf die Problemlösungskompetenzen der Schüler und Schülerinnen könnte sich dies positiv auswirken.

Generell eignen sich das Medium Film, Comics sowie auch digitale Spiele hervorragend für Lernvorgänge, nicht nur weil sie ein relativ hohes Motivationspotential der Jugendlichen aufrufen, sondern sie auch dazu dienen Abstraktes verständlich machen zu können, auf die Narrativität von Geschichte und Erzählungen hinweisen, sowie auch einen hervorragender Anlass für die Reflexion des eigenen Weltbildes bieten.

## Kapitel 6: Fazit – „Days gone bye“

Wie sich in der Beschäftigung mit der Geschichte des Zombiefilmes zeigte, konnte sich dieses Genre als besonders geeignet in Bezug auf die Tradierung von utopischen Ideen erweisen. Dabei konnte festgestellt werden, dass sich der Zombiefilm seit den bahnbrechenden Werken von George A. Romero in dem Maße wandeln konnte, dass er sich nicht nur maßgeblich von seinem ursprünglichem Genre – dem Horrorfilm – distanzieren konnte, sondern auch eine notwendige Zuordnung zu anderen Genres, vor allem dem Science-Fiction Subgenre des Endzeitfilmes, erfolgte. Als maßgeblich verantwortlich für diese Transition des Zombiefilmes zum Zombieapokalypsefilm scheinen Einflüsse aus dem Science-Fiction-Genre zu sein, die seit Romeros Werk *Night of the Living Dead* Einzug in das Genre gefunden hatten, als Vorbilder könnten beispielsweise Mathesons Roman *I am legend* und auch Wyndhams *The Triffids* angeführt werden.

Mit dem Übergang des Zombiefilmes vom Horror zur Science Fiction konnte in weiterer Folge ein immer stärker werdender Bezug des Zombieapokalypsefilmes zur utopischen Tradition festgemacht werden. Dabei schaffte es der Zombieapokalypsefilm zwei Maximen des Utopischen in sein Repertoire aufzunehmen: Einerseits, Kritik am zeitgenössischen Gesellschaftssystem zu üben, andererseits – und diese Komponente wurde nur bei George A. Romeros Frühwerk verwirklicht – die tatsächliche Neuordnung der Gesellschaft nach der Apokalypse in Aussicht zu stellen. Zudem konnten auch narrative Strukturen, die vornehmlich in utopischen Werken vorgefunden werden, im Zombieapokalypsefilm nachgewiesen werden.

Während nun *The Walking Dead* als klare Extension der Werke von George A. Romero gelesen werden konnte, kristallisierte sich in diesem Zusammenhang allerdings auch ein offenerer Unterschied zwischen den Zombieapokalypsefilmen der millenialen Generation und dem im selben Zeitraum entstandenen, seriellen Narrativ *The Walking Dead* heraus. Denn während Erstere sehr kritisch mit utopischen Ideen verfahren, scheinen Robert Kirkman und Tony Moore das utopische Bestreben als die wichtigste Fertigkeit des Menschen anzusehen.

Als bahnbrechend erwies sich dieses Narrativ in Bezug auf die utopische Tradition dahingehend, dass es nicht nur eine utopische Neukonstruktion der Gesellschaft in Aussicht stellte, sondern das Ende des Zombieapokalypsefilmes gewissermaßen an den Anfang setzte und genau diese Rekonstruktion und Dekonstruktion von alten Normen in den Mittelpunkt der Handlung setzte, uns allerdings auch – entgegen aller bis dato da gewesenen Zombieapokalypsefilmen – zeigte, wie die Konstruktion von Eutopia gedacht wird.

So scheint die Konstruktion neuer Werte und einer lebenswerten Utopie allerdings erst durch die Destruktion des alten Systems möglich zu sein. Der Zombie dient hier als das auslösende Moment und bildet für den Menschen eine notwendige Möglichkeit der Abgrenzung von seinen animalischen Trieben, während er sich selbst auch gewahr wird, dass diese auch in ihm präsent sind. Während der Zombiefilm der Millennialgeneration nämlich den Virus-Zombie einführt, so könnte man mit dem Erscheinen von *The Walking Dead*, die initiale Einführung des viralen Menschen in Verbindung bringen. Dies hat zur Folge, dass das utopische Potential, zeitgenössische Kritik an der heutigen Gesellschaft zu üben, nicht mehr notwendigerweise, wie es bei George A. Romeros Produktionen noch üblich war, durch die Revolution des Zombies ausgedrückt wird, sondern dass der bereits mit dem Virus infizierte Mensch selbst dieses revolutionäre Potential, seine Zukunft neu gestalten zu können, in sich trägt.

In der näheren Beschäftigung mit *The Walking Dead* konnte zudem festgestellt werden, dass das Erfolgsformat von AMC nicht nur narrative Handlungsstränge aus dem utopischen Repertoire entlehnt, sondern auch klare Verbindungen zum aktuellen Utopiediskurs ausgemacht werden können. Dabei referiert das Narrativ nicht nur auf neuere Tendenzen, sondern verhandelt auch den immanenten Zusammenhang zwischen den beiden Kategorien Utopie und Mythos, indem klar auf die *frontier*-Gesellschaft als das Ideal der amerikanischen Ideologie zurückgegriffen wird um die Vereinigten Staaten erneut einer Neukonstruktion der Gesellschaft und deren Normen zu unterziehen. Dabei gestaltet sich vor allem die Serie in einigen Aspekten als doch noch sehr konservativ und prüde, während der Comic eine deutlich progressivere Ausprägung des verhandelten Stoffes darstellt.

Letztendlich ist dieses Forschungsfeld, welches sich mit Genrezuschreibungen und dem utopischen Repertoire befasst, noch lange nicht ausgeschöpft. So könnte es auch sehr lohnend sein, sich mit den von mir eher stiefmütterlich behandelten frühen Zombiefilmen, in Bezug auf die utopische Tradition hin, zu befassen, denn auch hier konnten Tendenzen ausgemacht werden, deren Eignung zur Tradierung utopischer Ideen nicht ausgeschlossen werden kann. Auch die nähere Auseinandersetzung mit der Entwicklung des Zombiefilmes in Bezug auf seine Anknüpfungspunkte zur Science Fiction könnte in der Forschung noch interessante Erkenntnisse bringen.

## 7. Literatur- und Quellenverzeichnis

### Primärquellen

Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Moore, Tony / Rathburn, Cliff (2003): The Walking Dead. Compendium One, Image Comics.

Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Moore, Tony / Rathburn, Cliff (2003): The Walking Dead. Compendium Two, Image Comics.

Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Rathburn, Cliff (2012): The Walking Dead Volume 17. Something to Fear, Image Comics.

Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Rathburn, Cliff (2013): The Walking Dead Volume 18. What comes after, Image Comics.

Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Rathburn, Cliff (2013): The Walking Dead Volume 19. March to War, Image Comics.

Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Rathburn, Cliff / Gaudiano, Stefano (2014): The Walking Dead Volume 20. All out war Part One, Image Comics.

Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Rathburn, Cliff / Gaudiano, Stefano (2014): The Walking Dead Volume 21. All out war Part Two, Image Comics.

Kirkman, Robert / Adlard, Charlie / Rathburn, Cliff / Gaudiano, Stefano (2014): The Walking Dead Volume 22. A New Beginning, Image Comics.

*The Walking Dead - Die komplette erste Staffel* (Special Uncut Version), Regie: Frank Darabont, Michelle MacLaren, Gwyneth Horder-Payton, Johan Renck, Ernest R. Dickerson, Guy Ferland, Drehbuch: Frank Darabont, Robert Kirkman, Charles H. Eglee , u.a. USA: WVG Medien GmbH 2010. Showrunner: Frank Darabont.

*The Walking Dead - Die komplette zweite Staffel* (Special Uncut Version), Regie: Gwyneth Horder-Payton, Johan Renck, Ernest R. Dickerson, Guy Ferland, Clark Johnson, Phil Abraham, Bill Gierhart, Gregory Nicotero, Michelle McLaren Drehbuch: Frank Darabont, Robert Kirkman. Drehbuch: Robert Kirkman u.a. USA: WVG Medien GmbH 2012. Showrunner: Glen Mazzara.

*The Walking Dead - Die komplette dritte Staffel* (Special Uncut Version), Regie: Ernest R. Dickerson, Guy Ferland, Bill Gierhart, Gregory Nicotero, Daniel Attias, Lesli Linka Glatter,

Seith Mann, Stefan Schwartz, Tricia Brock, Drehbuch: Frank Darabont, Robert Kirkman u.a., USA: WVG Medien GmbH 2013. Showrunner: Glen Mazzara.

*The Walking Dead - Die komplette vierte Staffel*, (Special Uncut Version), Regie: Greg Nicotero, Ernest R. Dickerson, Tricia Brock, Daniel Sackheim, David Boyd, Guy Ferland, Jeremy Podeswa, Michael Satrazemis, Michelle MacLaren, Seith Mann, Drehbuch: Robert Kirkman, Scott M. Gimple, u.a., USA WVG Medien GmbH 2014. Showrunner: Scott Gimple.

## Sekundärliteratur (erweitertes Verzeichnis)

– *about „The Walking dead“*

Boehm, Chris (2014): Apocalyptic Utopia: The Zombie and the (r)Evolution of Subjectivity, In: Keetley, Dawn (Hg.) (2014) : *We're All Infected: Essays on AMC's The Walking Dead and the Fate of the Human*, McFarland: North Carolina, 126-141.

Canavan, Gerry (2010): „We are the walking dead“: race, Time and survival in zombie narrative, In: *Extrapolation*, Fall, Vol. 52 (3), 431-452.

Keetley, Dawn (Hg.) (2014) : *We're All Infected: Essays on AMC's The Walking Dead and the Fate of the Human*, McFarland: North Carolina.

Rudits, Paul (2011): *The Walking Dead chronicles. The official companion book*, Abrams: New York.

Sartain, Jeffrey A. (2013): *Days Gone Bye: Robert Kirkman's Reenvisioned Western The Walking Dead*, In: Miller, Cynthia J. / Van Riper, Bowdoin A.: *Undead in the West II. They just keep coming*, Scarecrow Press: Maryland, 249-269.

– *Literatur zu Utopien und Utopie im Medium Film*

Heinze, Rüdiger / Petzold, Jochen (2007): No More Room in Hell: Utopian Moments in the Dystopia of 28 Days Later, In: *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik* Vol. 55 (1), 53-68.

Horn, Eva (2014): *Zukunft als Katastrophe*, S.FischerWissenschaft: Frankfurt am Main.

Krah, Hans (2004): *Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe: Narrationen vom „Ende“ in der Literatur und Film 1945-1990*, Ludwig: Kiel.

Maresch, Rudolf (2004): Renaissance der Utopie. Zukunftsfiguren des 21. Jahrhunderts, Suhrkamp: Frankfurt am Main.

Koselleck, Reinhart (2000): Zeitschichten: Studien zur Historik, Suhrkamp: Frankfurt am Main.

Micheilis, N.M. (2013): Zombie Apocalypse Utopia. Wie Zombiefilme eine bessere Welt verkünden, e-book Neobooks.

Müller, Andre (2010): Film und Utopie. Positionen des fiktionalen Films zwischen Gattungstraditionen und gesellschaftlichen Zukunftsdiskursen, Dissertation, Lit-Verlag: Berlin.

Reto, Sorg / Würffel, Stefan Bodo (2010): Utopie und Apokalypse in der Moderne, Fink: München, Paderborn.

Saage, Richard (1991): Politische Utopien der Neuzeit, Wissenschaftliche Buchgesellschaft: Darmstadt.

Saage, Richard (1995): Vermessungen des Nirgendwo. Begriffe, Wirkungsgeschichte und Lernprozesse der neuzeitlichen Utopien, Wissenschaftliche Buchgesellschaft: Darmstadt.

Schölderle, Thomas (2012): Geschichte der Utopie, Böhlau Verlag: Wien, Köln, Weimar.

Seeßlen, Georg (1980): Kino des Utopischen, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Seyferth, Peter (2006): Utopie, Anarchismus und Science Fiction. Ursula K. de Guins Werke von 1962 bis 2002, Politica et Ars Band 16.

Sitter-Liver, Beat (Hg.) (2007): Utopie heute I. Zur aktuellen Bedeutung, Funktion und Kritik des utopischen Denkens und Vorstellens, Paulusverlag: Fribourg, Stuttgart.

Spiegel, Simon (2008): Bilder einer besseren Welt. Über das ambivalente Verhältnis von Utopie und Dystopie, In: Mamczak, Sascha / Jeschke, Wolfgang (Hg.): Das Science Fiction Jahr 2008, München.

Voßkamp, Wilhelm (2013): Möglichkeitsdenken. Utopie und Dystopie in der Gegenwart, Einleitung, In: Möglichkeitsdenken. Utopie und Dystopie in der Gegenwart, Wilhelm Fink Verlag: München.

Voßkamp, Wilhelm (2011): Utopie und Apokalypse. Zur Dialektik von Utopie und Utopiekritik in der literarischen Moderne, In: Nida-Rümelin, Julian / Kufeld, Klaus (Hg.): Gegenwart der Utopie. Zeitkritik und Denkwende, Karl-Alber-Verlag: München.

– *weiterführende Literatur*

Bishop, Kyle (2009): *Dead Man Still Walking: A critical Investigation into the Rise and Fall... and Rise of Zombie Cinema*, Dissertation University of Arizona.

Bishop, Kyle (2009): *Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance*, In: *Journal of Popular Film and Television*, 2009, Vol. 31(1), 16-25.

Brooks, Max (2003): *The Zombie Survival Guide. Complete Protection of the Living Dead*, Three Rivers Press: New York.

Carroll, Noel (1990): *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, Routledge: London / New York.

Corkin, Stanley (2004): *Cowboys as cold warriors. The Western and the U.S. history*, Temple University Press: Philadelphia.

Clasen, Mathias (2010): *Vampire Apocalypse: A Biocultural Critique of Richard Matheson's I Am Legend*, In: *Philosophy and Literature*, Volume 34, Nummer 2, October 2010, 313-328

Dendle, Peter (2007): *The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety*, In: Scott, Niall: *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*, 45-57

Fürst, Michael (2011): *Zwischen Kult und Kino: Zur Geschichte des Zombiefilms*, In: Fürst, Michael: *Untot. Zombie, Film, Theorie*, Belleville: München

Korte, Helmut (2004): *Einführung in die systematische Filmanalyse*, 3. überarbeitete und erweiterte Auflage, Erich Schmidt Verlag: Berlin.

Joachim Schätz (2011): *Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm*, In: Fürst, Michael : *Zwischen Kult und Kino: Zur Geschichte des Zombiefilms*, In: Fürst, Michael: *Untot. Zombie, Film, Theorie*, Belleville: München

Sutherland, Meghan (2007): *Rigor / Mortis: The Industrial Life of Style in American Zombie Cinema*, (In: *The Journal of Cinema and Media*, Vol.48, Nr.1), 65-78.

Turner, Frederick Jackson (1976): *The frontier in American history*, Krieger: Huntington - New York.

Weidinger, Martin (2006): *Nationale Mythen - männliche Helden. Politik und Geschlecht im amerikanischen Western*, campus-Verlag: Frankfurt / New York.

Wendl, Tobias (2006): *Zombies: Zu Motivik und Ikonografie der Lebenden Toten in Haiti, Hollywood und Nigeria*, In: Eiden, Patrick: *Totenkulte: kulturelle und literarische Grenzgänge zwischen Leben und Tod*, Campus: Frankfurt am Main.

Wünsch, Michaela (2008): Horror und Herrschaft. Regierungstechniken im Zombiefilm, (In: Hentschel, Linda (Hg.), Schubarth, Carol: Bilderpolitik in Zeiten von Krieg und Terror. Medien, Macht und Geschlechterverhältnisse, b-books: Berlin), 95-116.

## Internetquellen

<http://www.craveonline.com/tv/articles/180707-being-human-star-slams-amc-over-aborted-walking-dead-web-series> (Letzter Zugriff: 25.02.2015)

<http://www.bigissue.com/features/interviews/3181/george-romero-interview-walking-dead-just-soap-opera-occasional-zombie> (Letzter Zugriff: 25.02.2015)

<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/walking-dead-sets-ratings-record-740324> (Letzter Zugriff: 03.03.2015)

<http://www.rollingstone.com/tv/news/robert-kirkman-i-can-do-1-000-issues-of-the-walking-dead-20131008> (Letzter Zugriff: 02.03.2015)

<http://www.deathandtaxesmag.com/195196/the-walking-dead-is-suffering-from-amcs-fiscal-austerity-how-to-kill-a-good-thing/> (Letzter Zugriff: 12.11.2014)

<http://www.avclub.com/article/frank-darabont-46894> (Letzter Zugriff: 12.11.2014)

<http://www.welt.de/print/wams/wirtschaft/article13827432/Hollywood-des-Suedens.html> (Letzter Zugriff: 03.03.2015)

<http://walkingdead.wikia.com/wiki/Continuity> (Letzter Zugriff: 01.02.2014)

<http://www.tor.com/blogs/2013/10/story-world-the-walking-dead> (Letzter Zugriff: 03.03.2015)

<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/11/the-walking-dead-like-all-zombie-stories-not-about-zombies-at-all/265549/> (Letzter Zugriff: 06.08.2014)

<http://www.buffed.de/The-Walking-Dead-PC-237107/News/The-Walking-Dead-Norwegische-Schueler-spielen-das-Adventure-im-Unterricht-1105634/> (Letzter Zugriff: 03.11.2014)

<http://mythicscribes.com/analysis/the-walking-dead-is-not-about-zombies/> (Letzter Zugriff: 01.03.2015)

<http://www.zeit.de/2011/39/D-DVD-The-Walking-Dead> (Letzter Zugriff: 05.11.2014)

[http://www.huffingtonpost.com/2015/02/24/walking-dead-gay-kiss-fans\\_n\\_6746762.html](http://www.huffingtonpost.com/2015/02/24/walking-dead-gay-kiss-fans_n_6746762.html) (Letzter Zugriff: 03.03.2015)

<http://www.rtl2.de/sendung/the-walking-dead/gut-zu-wissen/the-walking-dead-webisodes>  
(Letzter Zugriff: 26.02.2015)

<http://www.thefilmjournal.com/issue10/romero.html> (Letzter Zugriff: 01.03.2015)

International Movie Database: [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

Serienjunkies: <http://serienjunkies.com>

The Walking Dead- Wiki: [http://walkingdead.wikia.com/wiki/The\\_Walking\\_Dead\\_Wiki](http://walkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Dead_Wiki)

Offizielle Website von *The Walking Dead*: <http://www.thewalkingdead.com/>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: „*Screenshots aus Season 1, Episode 2*“

The Walking Dead - Die komplette erste Staffel, 0:14:01 ff.

Abbildung 2: „*DVD-Covers Staffel 1-3*“

Staffel 1: <http://www.video-point.eu/Archiv/the-walking-dead-1.htm#Cover>

Staffel 2: <http://www.scary-movies.de/film/the-walking-dead-die-komplette-zweite-staffel/the-walking-dead-die-komplette-zweite-staffel-dvd-cover-fsk-18/>

Staffel 3: <http://www.cinefacts.de/DVD-Blu-ray/Walking-Dead-Die-komplette-dritte-Staffel-Uncut-DVD-EAN-4250148708092,77249>

Abbildung 3: „*Screenshots aus Season 3, Episode 1*“

The Walking Dead - Die komplette dritte Staffel, 0:00:00 – 0:00:30.

Abbildung 4: „*Screenshots aus Season 3, Episode 16*“

The Walking Dead - Die komplette dritte Staffel, 0:00:00 – 0:00:25.

Abbildung 5: „*Screenshot aus Season 1, Episode 1*“

The Walking Dead - Die komplette erste Staffel, 0:58:10.

## weitere in der Arbeit erwähnte Filme

*28 days later (2002)*, Regie: Danny Boyle, AutorIn(en): Alex Garland, Kamera: Anthony Dod Mantle, DarstellerInnen: Cillian Murphy, Naomie Harris, Christopher Eccleston.

*Braindead (1992)*, Regie: Peter Jackson, AutorIn(en): Stephen Sinclair, Fran Walsh, Peter Jackson, Kamera: Mark Olsen, Animation: Peter Jackson, Euan Frizzell, DarstellerInnen: Timothy Balme, Diana Penalver, Elizabeth Moody, Ian Watkin, Brenda Kendall.

*Dawn of the Dead (remake 2004)*, Regie: Zack Snyder, AutorIn(en): George A. Romero, James Gunn, Kamera: Matthew F. Leonetti, DarstellerInnen: Sarah Polley, Ving Rhames, Mekhi Phifer.

*Dawn of the Dead (1978)*, Regie: George A. Romero, AutorIn(en): George A. Romero, Kamera: Michael Gornick, DarstellerInnen: David Emge, Ken Foree, Scott H. Reiniger, Gaylen Ross, David Crawford.

*Day of the Dead (1985)*, Regie: George A. Romero, AutorIn(en): George A. Romero, Kamera: Michael Gornick, DarstellerInnen: Lori Cardille, Terry Alexander, Joseph Pilato, Jariath Conroy.

*Dead Snow (2009)*, Regie: Tommy Wirkola, AutorIn(en) Tommy Wirkola, Stig Frode Henriksen, Kamera: Matthew Weston, DarstellerInnen: Jeppe Beck Laursen, Charlotte Frogner, Jenny Skavlan.

*I am legend (2007)*, Regie: Francis Lawrence, AutorIn(en): Mark Protseвич, Akiva Goldsman, Inspiration: Richard Matheson (Roman „I am legend“) Kamera: Andrew Lesnie, DarstellerInnen: Will Smith, Alica Braga, Charlie Tahan.

*I walked with a Zombie (1943)*, Regie: Jaques Tourneur, AutorIn(en): Curt Siodmak und Ardel Wray (Story), Inez Wallace (Drehbuch), Inspiration: Charlotte Bronte (Jane Eyre), Kamera: J. Roy Hunt, DarstellerInnen: James Ellison, Frances Dee, Tom Conway, Edith Barrett, James Bell, Darby Jones.

*Night of the Living Dead (1968)*, Regie: George A. Romero, AutorIn(en): George A. Romero und John A. Russo, Inspiration: Richard Matheson (Roman „I am Legend“), Kamera: George A. Romero, DarstellerInnen: Duane Jones, Judith O’Dea, Karl Hardman, Marilyn Eastman.

*Resident Evil (2002)*, Regie: Paul W.S. Anderson, AutorIn(en): Paul W. S. Anderson, Kamera: David Johnson, DarstellerInnen: Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Ryan McCluskey.

*The Omega Man (1971)*, Regie: Boris Sagal, AutorInnen: John William Corrington, Joyce Hooper Corrington, Inspiration: Richard Matheson (Roman „I am legend“) Kamera: Russell Metty, DarstellerInnen: Charlton Heston, Anthony Zerbe, Rosalind Cash.

*Warm Bodies (2013)*, Regie: Jonathan Levine, AutorIn(en): Jonathan Levine, Isaac Marion (Roman), Kamera: Javier Aguirresarobe , DarstellerInnen: Nicholas Hoult, Teresa Palmer, John Malkovich.

*White Zombie (1932)*, Regie: Victor Halperin, AutorIn(en): Garnett Weston (Story, Dialoge), Inspiration: William B. Seabrook (Novelle „The Magic Island“), Kamera: Jockey Arthur Feindel, DarstellerInnen: Bela Lugosi, Madge Belamy, Joseph Cawthorn, Robert Frazer.

*World War Z (2013)*, Regie: Marc Forster, AutorIn(en): Matthew Michael Carnahan, Drew Goddard, Damon Lindelof, J. Michael Straczynski, Max Brooks (Novelle), Kamera: Ben Seresin, Robert Richardson , DarstellerInnen: Brad Pitt, Mireille Enos, Daniella Kertesz.

## 8. Anhang

### 8.1 Liste der Episoden von *The Walking Dead*<sup>144</sup>

<i>Season 1</i>		
1-01	Days Gone Bye	31.10.2010
1-02	Guts	07.11.2010
1-03	Tell It To The Frogs	14.11.2010
1-04	Vatos	21.11.2010
1-05	Wildfire	28.11.2010
1-06	TS-19	05.12.2010
<i>Season 2</i>		
2-01	What Lies Ahead	21.10.2011
2-02	Bloodletting	28.10.2011
2-03	Save The Last One	04.11.2011
2-04	Cherokee Rose	11.11.2011
2-05	Chupacabra	18.11.2011
2-06	Secrets	25.11.2011
2-07	Pretty Much Dead Already	02.12.2011
2-08	Nebraska	05.05.2012
2-09	Triggerfinger	24.02.2012
2-10	18 Miles Out	02.03.2012
2-11	Judge, Jury, Executioner	09.03.2012
2-12	Better Angels	16.03.2012
2-13	Beside the Dying Fire	23.02.2012
<i>Season 3</i>		
3-01	Seed	19.10.2012
3-02	Sick	26.10.2012
3-03	Walk with Me	02.11.2012
3-04	Killer Within	09.11.2012
3-05	Say the Word	16.11.2012
3-06	Hounded	23.11.2012
3-07	When the Dead Come Knocking	30.11.2012
3-08	Made to Suffer	07.12.2012
3-09	The Suicide King	15.02.2013
3-10	Home	22.02.2013
3-11	I Ain't Judas	01.03.2013
3-12	Clear	08.03.2013
3-13	Arrow on the Doorpost	15.03.2013

---

<sup>144</sup> nach [www.serienjunkies.com](http://www.serienjunkies.com)  
(Online-Zugriff auf: <http://www.serienjunkies.com/the-walking-dead/alle-serien-staffeln.html>)

3-14	Prey	22.03.2013
3-15	This Sorrowful Life	29.03.2013
3-16	Welcome to the Tombs	05.04.2013

*Season 4*

4-01	30 Days Without An Accident	18.10.2013
4-02	Infected	25.10.2013
4-03	Isolation	31.10.2013
4-04	Indifference	07.11.2013
4-05	Internment	14.11.2013
4-06	Live Bait	21.11.2013
4-07	Dead Weight	28.11.2013
4-08	Too Far Gone	05.12.2013
4-09	After	10.02.2014
4-10	Inmates	17.02.2014
4-11	Claimed	24.02.2014
4-12	Still	03.03.2014
4-13	Alone	10.03.2014
4-14	The Grove	17.03.2014
4-15	Us	24.03.2014
4-16	A	31.03.2014

*Season 5*

5-01	No Sanctuary	12.10.2014
5-02	Strangers	19.10.2014
5-03	Four Walls and a Roof	26.10.2014
5-04	Slabtown	03.11.2014
5-05	Self Help	10.11.2014
5-06	Consumed	17.11.2014
5-07	Crossed	24.11.2014
5-08	Coda	01.12.2014

## 8.2 Abstract

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit dem Genre des Zombiefilmes, wobei ein Fokus auf das Zombienarrativ *The Walking Dead* gelegt wird. Ziel dieser Arbeit ist es nun allerdings, nicht nur einen Überblick über die Entwicklung des Zombiefilmes in Aussicht zu stellen, sondern die Transition des Zombiefilmes von einem Subgenre des Horrorfilmes hin zum apokalyptischen Genre des Endzeitfilmes darzustellen. Im Zentrum der Betrachtung steht in dieser Untersuchung, die Entwicklung merklich utopischer Tendenzen, die – so die These – in einem immanenten Zusammenhang mit dem Übergang des Zombiefilmes mit George A. Romeros Erstwerk *Night of the Living Dead* zum Subgenre des Endzeitfilmes und damit zum in Bezug auf utopische Versatzstücke sehr fruchtbaren Genre der Science Fiction stehen. Dabei wird dem seriellen Narrativ *The Walking Dead* im Subgenre Zombiefilm eine bis dato einzigartige Kompetenz in diesem Genre in Bezug auf die Reflexion und Darstellung utopischer Visionen eingeräumt.

## 8.3 Curriculum Vitae

### *Persönliche Daten*

Name: Doris Kaminsky

### *Ausbildung*

- 2011-heute Lehramtsstudium Geschichte und Deutsch an der  
Universität in Wien
- 2011 Abschluss des Kollegs für Design an der Graphischen in  
Wien  
Schwerpunkt: Design und Kommunikation
- 2009-2011 Kolleg für Grafik- und Kommunikationsdesign an der  
Graphischen in Wien
- 2007-heute Bachelorstudium Geschichte
- 2006 Matura mit bildnerischem Schwerpunkt am BORG  
St.Pölten