

## »Let's wait for all this to blow over!«

### Was uns Zombiefilme über unseren Umgang mit der Klimakatastrophe sagen

---

Lisa Hinterleitner

An der aktuellen Klimawandeldebatte lässt sich beobachten, was Susan Sontag schon 1965 über die Krisenhaftigkeit ihrer Zeit feststellte: »Ours is indeed an age of extremity. For we live under continual threat of two equally fearful, but seemingly opposed, destinies: unremitting banality and inconceivable terror« (42).

Ebendieser Zwiespalt, dass uns die wissenschaftlich fundierte Warnung vor einer existenziellen Bedrohung allzu oft in einem Zustand des halb-gelangweilten Fürchtens zurücklässt, wird in der HBO-Serie *The Last of Us* (2023–) filmisch illustriert: Die Pilotfolge beginnt medias in res im Jahre 1968 mit einer Talkshow, in der zwei Epidemiologen mit einem schlagfertig-witzelnden Moderator über die potenziellen Auslöser einer hypothetischen Pandemie sprechen.

Dr. Schoenheist warnt vor der rapiden Ausbreitung von Virusinfektionen im Zeitalter der Globalisierung. Durch den internationalen Flugverkehr könnten sich Viren schnell über den ganzen Planeten ausbreiten. Dr. Newman hingegen hält virale Pandemien für ein verkräftbares Übel – eine größere Bedrohung seien parasitäre Pilzarten. Er beschreibt dem zunächst erheiterten Moderator, wie diese Pilze Insekten befallen, die Kontrolle über deren Nervensystem übernehmen und sie von innen langsam zersetzen, ohne den Wirt dabei zu töten. Als Schoenheist einwendet, dass solche parasitären Pilze keine Menschen befallen können, entwirft Newman ein beunruhigendes Szenario:

True, fungi cannot survive if its host's internal temperature is over 94 degrees. And currently, there are no reasons for fungi to evolve to be able to withstand higher temperatures. But what if that were to change? What if, for instance, the world were to get slightly warmer? Well, now there is reason to evolve. One gene mutates and an ascomycete, candida, ergot, cordyceps, aspergillus, any one of them could become capable of burrowing into our brains and taking control not of millions of us, but billions of us. Billions of puppets with poisoned minds, permanently fixed on one unifying goal: to spread the infection to every last human alive by any means necessary. (»When You're Lost in the Darkness« 2023, 00:02:08–00:02:50)

Bei diesem Cold Open handelt es sich um eine auffallende Abweichung von der Vorlage der Serie, dem Videospiel *The Last of Us* (2013/2014). Darin steuern Spieler\*innen zwei Überlebende einer globalen, durch den parasitären Pilz *Ophiocordyceps unilateralis* ausgelösten Zombie-Pandemie. Die Prämisse des Spiels wurde von der Serienadaption übernommen – dass die Mutation des Pilzes explizit mit dem Klimawandel in Verbindung gebracht wird, ist jedoch eine Neuerung.

Auffällig ist überdies, dass diese Ergänzung nicht im Kontext der eigentlichen Handlung stattfindet, sondern durch einen Prolog, der als Talkshow inszeniert ist. Diese wiederum verfolgen wir nicht aus der intradiegetischen Perspektive des Fernsehpublikums, vielmehr werden wir von einer nullfokalisierten, d. h. perspektivisch ungebundenen visuellen Erzählinstanz<sup>1</sup> mit sanften Schwenks durch das Studio geführt, sehen sowohl das Live-Publikum als auch die Kameralleute, den Regisseur sowie die Talkshow-Gäste in Close-Ups. Die Konstruiertheit und damit einhergehende Berechenbarkeit des Experteninterviews wird somit medienreflexiv offengelegt, was auch zu einer Reflexion der Rolle televisueller Wissenschaftskommunikation in Krisendiskursen anregt (vgl. Abb. 1).

Dass man sich als zeitlichen Rahmen ausgerechnet die späten 1960er Jahre ausgesucht hat, ist in zweifacher Hinsicht bemerkenswert: Zum einen fällt die fiktive Talkshow hierdurch in jenen Zeitraum, in dem erstmals eine steigende CO<sub>2</sub>-Konzentration in der Atmosphäre festgestellt wurde.<sup>2</sup> Zum anderen markiert das Jahr 1968, das uns der allererste Frame der Serie weiß auf schwarz präsentiert, die »eigentliche« Geburtsstunde des Zombies als popkulturelle Figur. In diesem Jahr nämlich erschien George A. Romero New-Hollywood-Genreklassiker *Night of the Living Dead*, der aus einem haitianischen Voodoo-Mythologem wortwörtlich ein Massenphänomen machte.

*The Last of Us* positioniert sich somit im Genrekontext des Zombiefilms, dessen Konventionen die Serie auch weitestgehend treu bleibt, und liefert uns dadurch den Schlüssel zu ihrem Verständnis: Denn die Auseinandersetzung mit menschengemachten Krisen und unserem apathischen Umgang damit folgt der Logik dieses Genres.

Wie Science-Fiction- und Katastrophenfilme spiegeln auch Zombiefilme (als Verwandte des Horrorfilms) gesellschaftliche Ängste wider und konstituieren kollektive Wirklichkeitsvorstellungen (Bleicher 2012, 199). Ich möchte daher die Serie *The Last of Us* nicht nur als allegorische Verhandlung der Klimakatastrophe lesen, sondern mit einem vergleichenden Rundblick auf die (jüngere) Geschichte des Zombiefilms zeigen, inwieweit diese Bedeutungsebene darin genregeschichtlich bereits angelegt ist bzw. sich als logische Konsequenz aus den Genrekonventionen ergibt.<sup>3</sup>

1 Zum Gebrauch erzähltheoretischer Begrifflichkeiten im filmwissenschaftlichen Kontext vgl. Kuhn (2011).

2 Ab 1958 wurde unter der Leitung des amerikanischen Klimaforschers Charles David Keeling am hawaiianischen Vulkan Mauna Loa über mehrere Jahrzehnte hinweg der atmosphärische Kohlendioxidgehalt gemessen. Im Zuge dieser Forschung gelang auch der erstmalige Nachweis, dass der gemessene ansteigende Konzentrationsverlauf von CO<sub>2</sub> (bekannt als Keeling-Kurve) anthropogene Ursachen hat, vgl. bspw. Keeling (1970).

3 Ich konzentriere mich hierbei auf Filme aus dem angloamerikanischen Raum. Eine ähnliche Untersuchung des allegorischen Potenzials der Zombieapokalypse (im Hinblick u. a. auf ökologische Krisen) unternimmt Phuaphansawat (2022) anhand asiatischer und australischer Zombiefilme.

## Monster en masse: Der Zombie als filmischer Signifikant

Monster sind, wie Fred Botting betont, als Metaphern zu verstehen: »Monsters give form to fears, desires and anxieties, allowing the channelling and expulsion of emotional energies« (2003, 241). Sie sind Reflektorfiguren für das Andere, das Hässliche, Gefährliche und Unmenschliche, das zu betrachten uns zugleich eine morbide Freude bereitet (Sontag 1965, 45). Darüber hinaus fungiert das Monströse auch als Personifizierung dessen, was die eigenen oder die gesellschaftlichen Vorstellungen übersteigt, d. h. dessen, was »uns nicht geheuer (also nicht lieblich, annehmlich oder trefflich) [ist]« (Winiwarter 2021, 42) und das sich sprachlich nur schwer fassen lässt.<sup>4</sup>

Der Zombie scheint als Signifikant hierbei eine besonders große Bandbreite an Signifikaten abzudecken. Im Hinblick auf das metaphorische Potenzial dieses Monsters wird immer wieder seine außerordentliche Polyvalenz und Anpassungsfähigkeit an aktuelle Krisendiskurse hervorgehoben (Bishop 2015, 17; Weiser 2015, 452; Wonser und Boyns 2016, 630). Dies liegt zum einen sicherlich an der Liminalität des Zombies, die ihm allein durch seinen Status als Untoter eigen ist, erklärt sich zu anderen Teilen aber auch aus seiner Rezeptionsgeschichte, die ihn als ein dezidiert modernes Monster ausweist (Luckhurst 2015, 10).

Wenngleich sich der Zombie neben Vampiren, Mumien und Geistern in die Riege der filmischen Untoten einreihet, teilt er nicht deren schauerliterarische Ursprungskontexte. Seine Heimat ist das postkoloniale Haiti: Im Voodoo bezeichnet das kreolische *zombi* (dessen etymologische Herleitung sich nicht einwandfrei klären lässt) zunächst eine durch schwarzmagische Rituale wiederbelebte Leiche bzw. einen seelenlosen Körper, der von einem Magier kontrolliert und etwa zur Feldarbeit eingesetzt werden kann.<sup>5</sup> Damit ist dem Zombie die von Sklaverei und Ausbeutung geprägte Geschichte der Karibik von vornherein eingeschrieben – ein Detail, das im Laufe seiner popkulturellen Rezeption immer wieder zum Vorschein kommt.

Während der amerikanischen Besetzung Haitis (1915–1934) gelangte der Zombie – über Reiseberichte wie William Seabrooks *The Magic Island* – schließlich in die USA. Als sein erster filmischer Auftritt gilt Victor Halperins *White Zombie* (1932), ein klassischer Horrorfilm in schauerromantischer Tradition (Bishop 2015, 8). Aber erst George A. Romero löst den Zombie endgültig aus dem Voodoo-Zusammenhang: In *Night of the Living Dead* (1968) erscheinen die Untoten erstmals in ihrer bis heute populären Form, und zwar als wenig intelligente, aber umso hungrigere Wiedergänger, die durch einen Biss die Lebenden in ihresgleichen verwandeln. Daraus ergibt sich das entscheidende Alleinstellungsmerkmal dieses Filmmonsters: Anders etwa als der aristokratische Vampir ist der Zombie kein weltentrückter Einzelgänger, sondern tritt bevorzugt in der Masse auf – und wird nur durch sie erst wirklich zur Bedrohung.

Romeros Zombies sind ebenso apathisch wie aggressiv; ihr Dasein besteht im ungehemmten Konsum, der sie aber nie befriedigt, sondern im Gegenteil zu einer expo-

4 Verena Winiwarter (2021) zufolge haftet damit auch Umweltzerstörungen und deren Auswirkungen etwas Monströses an.

5 Die Ursprünge und Geschichte des Zombies sind andernorts ausführlich beschrieben worden. Vgl. insbesondere Luckhurst (2015) sowie Bishop (2010 und 2015).

nentiellen Vermehrung an Konsumierenden führt. In *Dawn of the Dead* (1978), einer eigenständigen Fortsetzung von *Night of the Living Dead*, spitzt Romero diesen Aspekt noch weiter zu. Die Handlung des Films spielt sich größtenteils in einem Einkaufszentrum ab, in dem sich einige Überlebende eines Zombie-Ausbruchs verbarrikadiert haben. Aus sicherer Distanz beobachten sie nun die Untoten, die durch die Geschäfte stolpern, scheinbar von den dort ausgestellten Waren und blinkenden Lichtern angezogen. In einer ironischen – und seither zum Zombiefilm-Klischee gewordenen – Wendung spiegeln die Überlebenden schließlich selbst dieses Verhalten: Sie geben sich einem Konsumrausch hin, plündern die Geschäfte, decken sich mit Gebrauchsgütern ein, die mit dem Zusammenbruch der Zivilisation ihren Tauschwert, aber auch ihren Gebrauchswert verloren haben. Von diesen Eskapaden ermüdet und abgestumpft sinnieren sie über die Natur der Untoten, was in der Feststellung kulminiert: »They're us, that's all« (*Dawn of the Dead* 1978, 01:35:12–01:35:14).

Der wahre Schrecken in *Dawn of the Dead* liegt also in der Erkenntnis, dass die Zombieapokalypse nicht erst mit dem Erwachen der Toten ausgebrochen ist, sondern bereits die Lebenden in einem Kreislauf des verantwortungslosen Konsumierens gefangen waren und noch immer sind (Bishop 2015, 10; Williams 2011, 93–94). Im Anschluss an Romeros Filme hat sich folgend auch in der filmkritischen sowie wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Genre die Ansicht durchgesetzt, dass moderne Zombienarrative primär als Allegorien auf den Spätkapitalismus zu verstehen seien, dessen (selbst-)zerstörerische Logik sie repräsentierten (Shaviro 1993, 83–84; Cohen 2012, 405; Luckhurst 2015, 11–12).

Schon im Voodoo-Zombie steckt gewissermaßen eine willenlose Produktivkraft, über deren Körper der Plantagenbesitzer entlang seiner ökonomischen Interessen verfügt. Im Zombiefilm Romero'scher Prägung erfährt er eine Vervielfältigung, die sich im infektiösen Konsumrausch äußert. Für Sarah Juliet Lauro und Karen Embry repräsentiert er damit die zwei Kehrseiten kapitalistischer Ausbeutung:

The zombie has thus transitioned from a representation of the laboring, enslaved colonial body, to a dual image of capitalist enslavement: the zombie now represents the new slave, the capitalist worker, but also the consumer, trapped within the ideological construct that assures the survival of the system. (2008, 99)

Zugleich, und um diese Zwiespältigkeit auf die Spitze zu treiben, dreht sich der Zombiefilm aber auch um den Untergang ebendieses Systems, das durch sein Monster doppelt verkörpert wird – denn die rasante Vermehrung der Untoten zieht stets ein Ende der Geschichte nach sich. Die Ironie, dass ausgerechnet die Sinnbilder der kapitalistischen Konsumgesellschaft deren Untergang einleiten (Boluk und Lenz 2010, 136), ergibt sich aus der Tatsache, dass fast alle Zombiefilme nach *Night of the Living Dead* von einer Apokalypse erzählen.

Wie Evan Calder Williams betont, ist mit »Apokalypse«, den religiösen Ursprüngen des Wortes entsprechend, nicht einfach ein Ende der Welt gemeint, sondern »an end with a revelation, a ›lifting of the veil« (2011, 5). Das Ende der Welt ist gemäß Fredric Jameson (1994, xii) bekanntlich leichter zu imaginieren als ein Ende des Kapitalismus – und in der Zombieapokalypse fällt beides in eins. Ihre »Offenbarung« liegt meist in der

Einsicht, dass die Lebenden den vermeintlich unmenschlichen Zombies an Maßlosigkeit und Gewalt in nichts nachstehen, und dass ebendieses Verhalten den Untergang der Gesellschaft erst herbeigeführt hat. Anders als der Katastrophenfilm, in dem Umweltzerstörungen primär als unausweichliche Fata dargestellt werden (Bleicher 2012, 210), geht es im Zombiefilm also darum, das Defizitäre an bestehenden Verhältnissen offenzulegen und Katastrophen (jeglicher Art) als menschengemacht zu verhandeln.

Dies macht den Zombie als filmischen Signifikanten – wie auch den Zombiefilm als spezifische Form des filmischen Wirklichkeitsbezugs – grundsätzlich für ökokritische Betrachtungen relevant. So stellt Roger Luckhurst heraus, dass Zombies die entindividualisierten und nicht-nachhaltigen Massen westlicher Konsumgesellschaften versinnbildlichten, »the population explosion, bodies crammed into super-cities and suburban sprawls, demanding satiation beyond any plan for sustainable living« (2015, 10–11). Craig Finley (2014, 141) vertritt in diesem Zusammenhang sogar die Ansicht, dass marxistische Lesarten des Genres zu kurz griffen, da sie den ökologischen Impact des Massenkonsums in aller Regel vernachlässigten. Dabei sei auch eine Kritik am anthropozentrischen Umgang mit Ressourcen in der Figur des Zombies bereits angelegt:

[Z]ombies are the very embodiment of our own anthropocentric attitude toward the planet, which holds that we have a right [to] destroy nature, exterminate other species and subjugate entire ecosystems in the name of supporting our own consumption habits and massive overpopulation. (132)

## Pathologisierung: Die Zombieapokalypse als Pandemie

Im Verlauf von *The Last of Us* erfüllt sich das, was Dr. Schoenheist im Prolog bereits prognostiziert, nämlich eine Pandemie: »The whole world becomes sick all at once« (»When You're Lost in the Darkness« 2023, 00:00:24–00:00:26). Wenngleich es naheliegt, den Zombie unter anderem auch als eine Verkörperung von Tod und Krankheit zu sehen, ist die konsequente Pathologisierung der Zombieapokalypse, wie wir sie hier beobachten können, ein Phänomen, das erst im jüngeren Zombiefilm Prävalenz gewinnt. Der Zombie des 21. Jahrhunderts ist nicht mehr notwendigerweise ein Untoter, aber fast immer ein *Kranker*.

Diese Transformation »from a supernatural to a pathological condition« (Peaty 2011, 102) beginnt spätestens mit Danny Boyles *28 Days Later* (2002). Hierin veranlasst ein als »Rage« bezeichnetes Virus Menschen dazu, jegliche Kontrolle zu verlieren und sich gewaltsam auf andere zu stürzen, wodurch sich die Infektion ausbreitet. Der romero'sche Konsumtrieb der Zombies wird zur viralen Reproduktionsstrategie und der Zombie damit in Peter Conrads Sinn medikalisiert. Dort, wo Zombies als medizinisches Problem begriffen werden, d. h. als Problem »defined in medical terms, described using medical language, understood through the adoption of a medical framework« (Conrad 2007, 5), lassen sie sich als Symptom einer Gesellschaft lesen, die Probleme durch ein bestimmtes Framing (wie eben Medikalisierung) kalkulier- und kontrollierbar machen will. Das nimmt den Zombies aber nicht ihren Schrecken: Indem Boyle die Zombieapokalypse als

Epidemie inszeniert (und die Genregrenzen damit in Richtung Science-Fiction öffnet), bewegt er sie auch unangenehm nah an den Rand des Möglichen (Bishop 2010, 28).

Der Film stellt diese Medikalisierung auf Ebene des Erzählten aus: Zu Beginn erwacht der Protagonist Jim in einem Krankenhaus aus einem Koma, namensgebende achtundzwanzig Tage nach dem Ausbruch der Seuche, von der er noch nichts weiß. Im türkisfarbenen Kasack streift er daraufhin durch das verlassene, teilweise verwüstete London. Es ist ein Bild (vgl. Abb. 2), das sich ins popkulturelle Gedächtnis eingebrannt hat, wohl, weil sich in ihm eine der akutesten kollektiven Angstvorstellungen des beginnenden Millenniums verdichtet: die Angst vor Epidemien und Pandemien.

Auch Zack Snyder lässt sein Romero-Remake *Dawn of the Dead* (2004) in einem Krankenhaus beginnen, wo Protagonistin Ana als Krankenschwester arbeitet. Ihre medizinischen Fachkenntnisse werden im Laufe der Handlung immer wieder relevant, etwa, wenn es darum geht, den Zombiebiss als primären Infektionsweg zu identifizieren. Snyder bleibt zwar dem untoten Zombie treu – die Gebissenen sterben, ehe sie zurückkehren; dieses Wiederkehren wird jedoch in einem medizinischen Begründungszusammenhang dargestellt.

Literaturhistorisch gesehen reihen sich Zombiefilme somit in eine lange Geschichte von künstlerischen Repräsentationen viraler bzw. bakterieller Infektionskrankheiten ein, die ihrerseits wiederum als metaphorischer Ausdruck diffuserer Ängste, z. B. vor kulturellen oder gesellschaftlichen Umbrüchen, gesehen werden können (Boluk und Lenz 2010, 127). Der Zombie ersetzt damit, wie Stephanie Boluk und Wylie Lenz im diachronen Vergleich von literarischen sowie filmischen Artikulationen dieser ›Ur-Angst‹ zeigen können, die Pest als Symbol für Massenerkrankungen schlechthin:

The zombie [...] serves as an iconic image through which the fantasy of humanity on the threshold of apocalypse is perpetually restaged. The figure becomes a metaphoric vessel standing in for the real viral terrors of contemporary society. Zombies, like plague, are great social levelers and their model of contagion is one dependent on a social model of interpenetration and connectivity. (135)

Die Zombiapokalypse als Epidemie bzw. Pandemie zu denken ist seit *28 Days Later* zur Selbstverständlichkeit geworden. Boyles Film tritt eine ganze Welle an Zombiefilmen (und auch -serien) los, die bis in die 2010er Jahre anhält. Dass das Genre unter diesen neuen Vorzeichen so stark mit dem Publikum resoniert, ist wohl darauf zurückzuführen, dass der Zombiefilm – als modernes Pest-Narrativ – die realweltliche Ausbreitung relativ ›neuer‹ Krankheitserreger wie H5N1, Ebola oder SARS reflektiert (Wonser und Boyns 2016, 648). Wie sehr Zombiefilme dahingehend den Zahn der Zeit treffen, hat man spätestens im Zuge der COVID-19-Pandemie gesehen.<sup>6</sup> Bilder von menschenleeren Straßen und Hamsterkäufen haben im Post-Corona-Zeitalter noch einmal einen ganz eigenen Beigeschmack erhalten – ebenso wie die in Zombiefilmen immer wieder iterierten

6 Ob und inwieweit sich die realweltliche Erfahrung der Pandemie im Genre niederschlägt bzw. noch niederschlagen wird, eröffnet Raum für weitere Untersuchungen. Einen interessanten Vergleichsrahmen hierfür bietet womöglich das (zum Zeitpunkt der Publikation dieses Bandes) in Produktion befindliche *28 Days Later*-Sequel *28 Years Later* (2025).

behördlichen Anweisungen, man solle bitte zu Hause bleiben und sich isolieren, um eine weitere Ausbreitung des Pathogens zu verhindern.<sup>7</sup>

Die Entstehung und Ausbreitung von Seuchen hängt in hohem Maße mit anthropogenen Umwelteinflüssen zusammen: COVID-19 ist, wie auch viele andere Krankheiten mit hohem Seuchenpotenzial, eine Zoonose, also eine Krankheit, die von Tieren auf Menschen übertragen wird, begünstigt durch Faktoren wie Massentierhaltung, Handel mit exotischen Tieren und Eingriffen in die natürlichen Lebensräume bestimmter Tierarten (Graham et al. 2008).

Auch das »Rage«-Virus in *28 Days Later* ist eine solche Zoonose. In den allerersten Szenen des Films brechen Tierschützer\*innen in ein Labor der Universität Cambridge ein, um die dort grausamen Experimenten ausgesetzten Schimpansen zu befreien. Ein Wissenschaftler versucht, sie davon abzuhalten – die Tiere seien mit einem unerforschten Virus infiziert, die Versuche daher im Sinne der Forschung gerechtfertigt: »In order to cure, you must first understand« (2002, 00:03:43–00:03:45). Seine Warnungen verhindern aber nicht, dass einer der Schimpansen befreit wird und den Krankheitserreger durch einen Biss auf die Tierschützer\*innen übertragen kann: der Beginn einer Epidemie.

Der Zusammenhang zwischen Seuchen und der menschlichen Ausbeutung von Ökosystemen oder anderen Lebewesen wird im Verlauf des Films nicht weiter vertieft. Allerdings ist bereits die Andeutung dieses Zusammenhangs seit *28 Days Later* zu einem mehr oder weniger konventionalisierten Kunstgriff des Genres geworden. So konfrontiert uns etwa *World War Z* (2013) noch während des Vorspanns mit einer Montage von Nachrichtenbeiträgen, Naturaufnahmen und Dokumentarfilmschnipseln, die abwechselnd von Umweltzerstörungen, steigenden CO<sub>2</sub>-Emissionen und sich ausbreitenden Krankheiten berichten. Das verantwortliche Virus wird in den nächsten zwei Stunden Laufzeit mehrfach thematisiert, der Verbindung von Klimawandel und Zombieapokalypse wird aber nicht weiter nachgegangen – es bleibt, wie schon in *28 Days Later*, auch hier bei einer relativ losen Assoziation.

Der genuine Beitrag von *The Last of Us* zur Pathologisierung der Zombieapokalypse besteht also darin, diesen Zusammenhang auszubuchstabieren. Bei der humanen *Cordyceps*-Infektion in *The Last of Us* handelt es sich um eine Mykose, die explizit als direkte Folge der anthropogenen Klimaerwärmung dargestellt wird. Die Serie bringt damit zur Sprache, was im Genre des Zombiefilms schon längst konzeptionell angelegt ist, aber bislang unter der Oberfläche schlummerte: Die Klimakatastrophe macht uns zu Zombies.

## Globalisierung: Von der (Un-)Möglichkeit, den Zombie-Ausbruch einzudämmen

Auch in anderer Hinsicht markiert *28 Days Later* einen Umbruch innerhalb des Genres. Dem Film wird generell das Vermächtnis zugeschrieben, den Zombiefilm beschleunigt

7 Die zahlreichen Parallelen zwischen den realweltlichen Maßnahmen und Diskursen während der Corona-Pandemie und gängigen Topoi des Zombiefilms hat Filho (2020) näher untersucht.



zu haben, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Anders als noch bei Romero sind die pathologisierten Zombies keine trägen Tollpatsche mehr, die unbeholfen durch die Gegend stolpern; sie sind schnell, besitzen eine ausgeprägte Reaktionsfähigkeit und können schon einzeln oder in kleinen Gruppen eine große Gefahr darstellen. Die Beschleunigung des Zombies – über die sich der Schauspieler und Zombiefilm-Connaisseur Simon Pegg (»The dead and the quick«) einst polemisch echauffierte – ist erneut symbolisch zu verstehen. Sie steht gleichsam für die rasante Ausbreitung des Zombie-Pathogens, die durch die Globalisierung und damit einhergehende Beschleunigung der Welt bedingt wird.

Der moderne Zombiefilm ist sich den Zusammenhängen zwischen Pandemien und dem globalisierten Kapitalismus überaus bewusst (Luckhurst 2015, 183–184). »The airways were the perfect delivery system«, gesteht der UN-Generalsekretär in *World War Z* (2013, 00:28:43–00:28:45) ein, während in der Kommandozentrale eines UN-Kriegsschiffs die rapide Ausbreitung der Infektion auf Computerbildschirmen live nachvollzogen werden kann.

Diese Aussage darf als programmatisch gelten: Durch die Vernetzung der Welt, die durch moderne Transportmittel wie Flugzeuge und Frachtschiffe ermöglicht und durch internationalen Handel vorangetrieben wird, können sich Seuchen so schnell über große Gebiete ausbreiten wie noch nie zuvor:

The modern zombie films' emphasis on global pandemics illustrates that the socio-historical particulars (technology, air travel, cities, and increased permanent cities) that brought about a globalized society also allow for the rapid transmission of the zombie virus and to humanity being overrun by zombies. (Wonser und Boyns 2016, 649)

Boluk und Lenz betrachten Pest-Narrative daher als einen transhistorischen literarischen Ausdruck der ›Viralität‹ des Kapitalismus an sich: »The circulation of capital becomes the instrument of plague, as it spreads in the marketplace and trade routes« (2010, 131).

Dementsprechend verbreitet sich der mutierte *Cordyceps* in *The Last of Us* anfänglich über Mehl bzw. Mehlprodukte, die dem Pilz ein ideales Substrat bieten. Die Serie vermittelt dies in drei Etappen und auf drei diegetischen Zeitebenen, wobei sowohl Globalisierung als auch die Zirkulation von Konsumgütern jeweils eine Rolle spielen:

1. Ausbruch am 26.09.2003 (»When You're Lost in the Darkness«): Die vierzehnjährige Sarah beginnt einen gewöhnlichen Tag beim Frühstück mit ihrem Vater Joel – in Ermangelung geeigneter Zutaten, insbesondere Mehl, wird anstelle von Pancakes nur Rührei gegessen. Während des Tages häufen sich seltsame Vorkommnisse: Auf den Straßen sind ungewöhnlich viele Einsatzfahrzeuge, im Radio wird von Gewaltverbrechen und aggressivem Verhalten berichtet. Aufgrund diverser Zufälle nimmt Sarah weiterhin keine Mehlprodukte zu sich.
2. Entdeckung des Pathogens am 24.09.2003 (»Infected«): Die indonesische Mykologin Ibu Ratna wird von Militärs um ihren fachmedizinischen Rat gebeten – in einer Mehlfabrik in Jakarta seien einige Arbeiter\*innen durch plötzliches aggressives



Verhalten aufgefallen. Ratna stellt eine *Cordyceps*-Infektion der Betroffenen fest und rät unmittelbar (und ohne Alternativen zu berücksichtigen) zur Bombardierung der Stadt, um die Ausbreitung einzudämmen, da es weder Medikamente noch Impfungen gebe.

3. Rückblick im Jahr 2023 (»Long, Long Time«): Zwanzig Jahre nach dem gesellschaftlichen Kollaps infolge der *Cordyceps*-Pandemie eskortiert Joel die vierzehnjährige Ellie durch die postapokalyptische Landschaft der Vereinigten Staaten. Ellie befragt Joel zu den Bequemlichkeiten der modernen Welt vor 2003, die sie nur aus Erzählungen kennt. Vom Thema Flugzeuge kommt sie schließlich auf die Ausbreitung der Infektion zu sprechen. Joel resümiert:

*Cordyceps* mutated. And some of it got into the food supply. Probably a basic ingredient like flour or sugar. There were certain brands of food that were sold everywhere, all across the country, across the world. Bread, cereal, pancake mix. You eat enough of it, it'll get you infected. So the tainted food all hits the store shelves around the same time, Thursday. People bought it, ate some Thursday night or Friday morning. Day goes on, they started to get sick. Afternoon, evening, they got worse. Then they started bitin'. Friday night, September 26, 2003. And by Monday, everything was gone. (»Long, Long Time« 2023, 00:12:01–00:12:52)

Der in der Pilotfolge noch implizite Ursprung der Pilzinfektion wird somit im Laufe der weiteren Episoden expliziert. Dass Sarah mit dem (zufällig motivierten) Verzicht auf mehlhaltige Lebensmittel eine Erkrankung vermieden hat, erschließt sich erst im Rückblick, durch Ratnas wissenschaftliche Schlussfolgerung einerseits und Joels persönlich-rekapitulierende Auskunft andererseits.

Die den Indexfall thematisierende Rückblende trägt sich konsequenterweise in Jakarta zu und wird mit mehreren Establishing Shots vom dichten Verkehr der Stadt eröffnet. Wenngleich sich die Mehlfabrik, in der die Seuche mutmaßlich ihren Ursprung nimmt, also im (von den USA aus gesehen) fernen Indonesien befindet, kann sich der mutierte *Cordyceps* innerhalb weniger Tage über internationale Handelswege global verteilen. Nicht zufällig bezieht Joel in seiner Antwort auf Ellies Fragen sofort die ökonomische Ebene mit ein: Das Pathogen habe sich über Produkte verbreitet, die überall auf der Welt *verkauft und konsumiert* wurden.

Überbevölkerung, Industrialisierung und Globalisierung werden sowohl auf narrativer Ebene wie auch durch die filmische Darstellung als wesentliche Ursachen für die außerordentlich schnelle Ausbreitung der Infektion und die damit einhergehende Apokalypse benannt. Gleichmaßen denkt *The Last of Us* damit auch die These der Romero-Filme zu Ende: Nicht der Konsum per se zombifiziert uns, sondern das, was dem Konsum notwendigerweise zugrunde liegt: der exzessive Umgang mit natürlich Ressourcen im Dienste eines globalisierten Kapitalismus (Finlay 2014, 137).

## Handlungsunfähigkeit: Apathie im Angesicht der Apokalypse

Eine andere (und die vermutlich noch schwerwiegendere) Ursache für den rapiden Zusammenbruch der Gesellschaft in Zombie-Narrativen ist die Unwilligkeit der Protagonist\*innen, die Bedrohung durch die herannahenden Zombiehorden ernst zu nehmen oder ihr mit adäquaten Gegenmaßnahmen zu begegnen. Diese der Apokalypse entgegengebrachte Apathie spiegelt zum einen das Verhalten der Zombies ironisch wider, und bildet zum anderen den narrativen Kern des Genres, dem es schlussendlich vielmehr um das Verhalten der Lebenden im Angesicht einer Katastrophe und ihren Umgang miteinander geht, als um die Untoten bzw. Infizierten.

Dementsprechend beginnt auch in *The Last of Us* die Apokalypse (wie bereits erwähnt) äußerst unaufgeregt beim Frühstück: Im Radio wird von Unruhen und ungewöhnlichen Ereignissen<sup>8</sup> in Jakarta gesprochen, was bei Tisch kurz für Gesprächsstoff sorgt – nicht wegen des Inhalts der Nachrichten allerdings, sondern weil sich Joel und dessen Bruder Tommy nicht darüber einig werden, wo genau Jakarta nun eigentlich liegt. Berichte über Gewalt und Katastrophen sind so alltäglich und banal geworden, dass sie nur noch eine Hintergrundberieselung darstellen, und die Hauptfiguren somit potenziell lebenswichtige Informationen überhaupt nicht mehr wahrnehmen. Die Szene entspricht in jeglicher Hinsicht den Erzählstrategien des Genres – sogar so sehr, dass sie dem Beginn von *World War Z* frappant ähnelt: Eine Familie sitzt gutgelaunt scherzend am Frühstückstisch, ohne den Berichten von zivilen Unruhen im Fernsehen viel Aufmerksamkeit zu schenken, und findet sich nur eine Autofahrt später in einer Zombie-Pandemie wieder (*World War Z* 2013, 00:03:12–00:11:10).

In Edgar Wrights Kult-Zombiekomödie *Shaun of the Dead* (2004) wird das Klischee, dass die ersten Anzeichen der Apokalypse aufgrund ihrer scheinbaren Gewöhnlichkeit kaum Aufmerksamkeit erregen, ironisch überhöht: Der Endzwanziger Shaun und sein Mitbewohner und bester Freund Ed sind so sehr im automatisierten Trott gefangen, dass sie den Ausbruch der Zombieapokalypse nicht bemerken, obwohl sich dieser vor ihren Augen abspielt. Jeden Morgen schleppt sich Shaun von seiner WG in einem Londoner Vorort zum Gemischtwarenladen um die Ecke, kramt unterwegs nach Kleingeld für einen Obdachlosen, stolpert jedes Mal über den Bordstein, kratzt sich gedankenverloren am Kopf und greift im Geschäft immer in denselben Kühlschrank. Wright zeigt uns diese Routine zu Beginn des Films mittels eines Tracking Shots, der wenig später fast eins zu eins wiederholt wird. Mit einem Unterschied: Mittlerweile streifen Zombies durch die Straßen, der Laden um die Ecke ist von Blutlachen durchzogen, in den Vorgärten liegen Leichen. Von alledem bekommt Shaun nichts mit (Abb. 3) – und zappt im Anschluss gelangweilt durch das Fernsehprogramm, das zu gleichen Hälften aus Unterhaltungssendungen und Nachrichtenbeiträgen über Zombies besteht.

Auf diese Weise wird das ›They are us‹-Mantra des Zombiefilms in *Shaun of the Dead* humoristisch potenziert, die anhaltende Gültigkeit von Susan Sontags eingangs zitierter Beobachtung, dass Schrecken und Banalität die zwei Seiten derselben Medaille bilden, kommt dafür aber umso pointierter zum Ausdruck (Boluk und Lenz 2010, 139). Shaun

8 In ähnlicher Manier sprach auch die erste dpa-Meldung zu SARS-CoV-2 zunächst von einer »mysteriöse[n] Lungenkrankheit« (dpa, 2019).

und Ed sind verkörperte Selbstvergessenheit. Sie können die Dringlichkeit der Situation nicht einschätzen, da Missstände alltäglich und damit bedeutungslos geworden sind; und sie können Zombies nicht erkennen, weil auch alle anderen Lebenden in mechanisierten Handlungsmustern gefangen sind.

Die Apathie der (Über-)Lebenden äußert sich zudem darin, wissenschaftlichem Input keine andauernde Beachtung zu schenken, ihn gänzlich zu ignorieren oder gar zu diskreditieren. An die Warnungen des Epidemiologen Dr. Newman vor parasitären Pilzen – und vor potenziellen epidemiologischen Auswirkungen einer noch hypothetischen Erderwärmung – scheint sich 2003, im Jahr der *Cordyceps*-Apokalypse, niemand mehr zu erinnern, was die Schlussfolgerung zulässt, dass diese Prognose ihren düsteren Implikationen zum Trotz kein gesellschaftliches Handeln motiviert hat.

Man könnte nun einwenden, dass der obskure Fernsehauftritt eines Wissenschaftlers kaum Grundlage für ein solches Handeln bietet, übersähe damit aber das satirische Potenzial der Szene: *The Last of Us* führt uns die Wirkungslosigkeit medialer Wissenschaftskommunikation vor Augen. Der Epidemiologe Newman steht so gesehen stellvertretend für alle Wissenschaftler\*innen, die – mittlerweile seit Jahrzehnten – mittels visueller Auftritte die Öffentlichkeit über die Klimakatastrophe informieren und zum politischen wie gesamtgesellschaftlichen Handeln aufrufen, dabei aber nicht ausreichend Gehör finden.<sup>9</sup>

Massenmediale Wissenschafts- und Krisenkommunikation hat in Zombiefilmen generell eine zentrale, wenngleich durchwegs ambivalente Rolle. Bereits in *Night of the Living Dead* fungieren Radio und Fernsehen als Konstanten für die isolierten Überlebenden, die darüber Katastrophenberichte sowie die Handlungsanweisungen von Regierung, Wissenschaft und Militär verfolgen (Botting 2011, 44). *Dawn of the Dead* (1978) beginnt in einem Fernsehstudio, in dem ein zunehmend frustrierter Wissenschaftler mit einem Moderator über das beste Verhalten im Umgang mit wiederbelebten Toten streitet, während im Studio langsam Chaos ausbricht. Die Massenmedien stellen für die Überlebenden eine Verbindung zur Außenwelt dar, bergen zugleich aber ein hohes Konfliktpotenzial; denn an der Streitfrage, ob und wie die Anweisungen zu befolgen sind, zerbricht die ohnehin labile Gemeinschaft fast immer.

Die Strategien im Umgang mit der Krise schwanken in aller Regel zwischen den Extremen der zügellosen Gewalt und der völligen Verdrängung. Gewaltsame »Lösungsansätze« richten sich zunächst vor allem gegen die Zombies, denen jegliche Individualität und Menschlichkeit sehr schnell abgesprochen wird und die sich als dankbare Sündenböcke für den Zusammenbruch der Gesellschaft erweisen (Wonser und Boyns 2016, 634–635). Anstatt strukturellen Problemen, die den Ausbruch der Apokalypse verursacht oder begünstigt haben, auf den Grund zu gehen, versuchen die

9 Für eine gelungene Wissenschaftskommunikation scheinen Fakten auch in der fiktiven Krise also zwar notwendig, aber nicht hinreichend zu sein (Böhnert & Reszke 2022, 23). Siehe zur Wirksamkeit und (Selbst-)Inszenierung von Wissenschaftler\*innen im Kontext der Klimawandeldebatte auch die Beiträge »Da geht es um alles oder nichts« – Inszenierung von »Wissenschaft« als Autorität in der Klimawandeldebatte auf YouTube« von Sarah Engelhard und Hanna Poloschek sowie »Fact is that we know and do nothing« – Gattungstransformativische Perspektiven auf die Ver- und Entwissenschaftlichung von Wissenschaftskommunikation angesichts der Klimakatastrophe« von Felix Böhm in diesem Band.

Protagonist\*innen, den herannahenden Zombiehorden entweder mit Schusswaffen oder – noch brachialer – mit Äxten, Macheten und Baseballschlägern beizukommen. Dieses Vorgehen wird vielfach in den behördlichen Rundfunkmeldungen empfohlen und zieht keine rechtlichen oder ethischen Konsequenzen nach sich:

Zombies are human beings against whom the most horrendous violence may be ethically perpetrated. You have to shoot them through the head, and such execution is never a war crime. Offering the possibility of a murder that does not count, the zombie is the perfect monster for guilt-free slaughter. (Cohen 2012, 403)

Wie auch andere Monster befriedigen Zombies somit unterdrückte Gewaltfantasien ebenso wie die Sehnsucht nach einem moralisch gerechtfertigten, einem ›gerechten‹ Krieg (Sontag 1965, 46). Besonders deutlich sichtbar wird dies in den Zombiefilmen der frühen 2000er Jahre, die narrativ und auch ästhetisch vom kollektiven Trauma der Anschläge vom 11. September 2001 und dem daraus resultierenden *War on Terror* geprägt sind (Bishop 2015, 47). Die Post-9/11-Zombiefilme *28 Days Later* und *Dawn of the Dead* (2004) beginnen beide mit Archivaufnahmen von Straßenschlachten, Demonstrationen und Hinrichtungen. Snyders *Dawn of the Dead* montiert neben inszenierten Nachrichtenbeiträgen über die Zombieapokalypse auch kurze Filmausschnitte von Moscheen und betenden Muslim\*innen in dieses Amalgam – und verdeutlicht damit, dass Zombies leicht auch zum Zerrbild (gewaltsam) marginalisierter Gruppen gemacht werden können (Cohen 2012, 405). Auch *World War Z* – dessen Titel allein eine Assoziation mit internationalen Auseinandersetzungen nahelegt – bedient sich teilweise einer islamophoben Bildsprache, wenn etwa das von der Außenwelt isolierte Jerusalem von einer unüberschaubaren Masse von (mutmaßlich palästinensischen) Zombies überrannt wird.

Von solchen, gelinde gesagt problematischen Assoziationen einmal abgesehen, neigen die Untersuchungsgegenstände allerdings dazu, blinde Gewalt als eine fehlgeleitete Taktik zu entlarven.<sup>10</sup> Die Zombiehorden können schlussendlich nicht mit Waffen in Schach gehalten werden – und erweisen sich spätestens dann als Symptom tieferliegender Probleme, wie z. B. überbevölkerter, nicht-nachhaltiger urbaner Räume. Früher oder später wendet sich die Gewalt zudem notwendigerweise auch gegen die anderen Überlebenden: gegen Gebissene, die euthanasiert werden sollen, ehe sie zu Zombies werden; gegen unliebsame Gruppenmitglieder, denen man eine Gefahr für das Allgemeinwohl zu sein unterstellt; und natürlich gegen jene, die das ›Pech‹ haben, in die Schusslinie zu geraten.

Eben das geschieht schließlich auch Sarah, aus deren Sicht wir den Ausbruch der Zombiepandemie in *The Last of Us* miterleben. Sie wird von einem Soldaten erschossen, der sie fälschlicherweise für infiziert hält und auch keine Zeit damit verschwendet, diesen Verdacht näher zu überprüfen. Erneut verweist die Serie hierdurch auf *Night of the Living Dead* als ›Urtext‹ des Genres: Am Ende des Films erleidet der Protagonist Ben ein

10 Natürlich gibt es Ausnahmen – *World War Z* wird seinem Titel gerecht, indem der Film militärisch organisierte Gewalt hoffnungsvoll als Ausweg inszeniert.

ähnliches Schicksal wie Sarah, zumal auch er von einer schießwütigen Bürgerwehr irrtümlich zum Zombie erklärt und ermordet wird. In beiden Fällen haben wir es bezeichnenderweise mit der Ermordung einer nicht-weißen Person zu tun, gegen die unter dem Vorwand, sie könnte ein Zombie sein (oder werden), Gewalt verübt wird.

Diese perfide Logik wird wenige Episoden später nochmals gesteigert, wenn wir mittels eines Flashbacks erfahren, dass das Militär massenhaft gesunde Menschen erschossen hat, um Platz in Rettungslagern zu machen und die Ausbreitung der Infektion einzudämmen. Für eine ähnliche Strategie plädiert auch die Mykologin Ratna, die zu großflächigen Bombardierungen aufruft, ohne überhaupt Alternativen in Erwägung zu ziehen. Gleichsam überträgt *The Last of Us* somit Romeros Gesellschaftskritik aus den 1960ern in den Kontext einer klimatisch bedingten Pandemie: Die Klimakatastrophe ist für sozial benachteiligte oder marginalisierte Menschen besonders tödlich – nicht nur, weil sie von ihren Auswirkungen besonders hart getroffen werden und sie sich davon weniger gut erholen können (Pörtner et al. 2022, 49; Thomas et al. 2018), sondern gerade auch, weil sich gewaltsame Auseinandersetzungen um schwindende Ressourcen oder begrenzten Lebensraum zuallererst gegen sie richten (Anderson 2012).

Die Alternative zum Krieg gegen die Zombies liegt für die Protagonist\*innen vielfach darin, die durch die Apokalypse verursachten Probleme zu verdrängen oder die Konfrontation damit aufzuschieben. Zwischenmenschliche Probleme, Ressourcenknappheit und gruppeninterne Machtkämpfe überlagern regelmäßig das »Zombie-Problem« bzw. werden als Vorwand genutzt, um sich damit nicht beschäftigen zu müssen.

In *The Last of Us* begegnet uns diese apathische Grundhaltung in der Gestalt von Kathleen, der Anführerin einer Rebellion, die in Kansas City die ortsansässige Militärjunta gestürzt hat. Infolge dieses Umbruchs hat Kathleen mit Streitigkeiten innerhalb ihrer Gemeinschaft und mit den eigenen Rachegehlüsten zu kämpfen. Auf den Hinweis ihrer Gefolgsleute, dass die in den Untergrund verdrängten *Cordyceps*-Zombies bald zu Hunderten an die Oberfläche dringen könnten, reagiert sie hingegen äußerst gelassen: »We can deal with this after« (»Please Hold to My Hand« 2023, 00:35:36–00:35:38).

Ob eine umfunktionierte Villa wie in *28 Days Later*, ein Einkaufszentrum wie in *Dawn of the Dead* und seinem gleichnamigen Remake, ob eine ummauerte Stadt wie das abgeschottete Jerusalem in *World War Z* oder die Quarantänezone von Kansas City in *The Last of Us* – überall dort, wo sich die Überlebenden hinter Mauern verschanzen und Ressourcen für sich horten, verfallen sie in ein apathisches Sicherheitsgefühl, während die Zombies nur auf ihre Chance warten. So gesehen lassen sich die herannahenden Zombiehorden selbst als Allegorie auf die Klimakatastrophe lesen, deren Auswirkungen sichtbar und spürbar sind, gegen die aber dennoch nicht ausreichend vorgegangen wird, da politische und wirtschaftliche Interessen meist im Vordergrund stehen.

*Shaun of the Dead* bringt diese fatale Fehlkalkulation aufgrund der satirischen Überspitzung erneut besonders prägnant auf den Punkt, wenn Shaun und Ed den Entschluss fassen, sich im Lieblingspub zu verschanzen, um dort die Zombieapokalypse auszusitzen. Das sprichwörtliche Abwarten und Teetrinken (oder in diesem Fall: Biertrinken) wird zum Gebot der Stunde: »[We'll] have a nice cold pint and wait for all this to blow over« (2004, 00:36:50–00:36:53).

## Ende des Kapitalismus? Erlösung oder Untergang in der Postapokalypse

Apathie und Handlungsunfähigkeit werden in Zombiefilmen, um die obigen Ausführungen zusammenzufassen, prinzipiell nicht als Charakterschwäche Einzelner dargestellt, sondern als gesamtgesellschaftliches Problem. Auch die These, dass die Verdrängung von Problemen womöglich in der Natur des Menschen liege, wird regelmäßig vorgebracht: »The problem with most people«, konstatiert ein Mossad-Agent in *World War Z*, »is that they don't believe something can happen until it already has. It's not stupidity or weakness. It's just human nature« (2013, 00:53:17–00:53:27).

Hierin offenbart sich die zynische Ader des Genres: Zombiefilme gehen davon aus, dass die Apokalypse unvermeidbar ist, weil wir sie nicht wirklich vermeiden wollen. In dieser Erkenntnis liege, so Finlay, der wahre Schrecken des Zombies:

The terror of zombies is the realization that the dominant worldview is a lie, that technology cannot save us, that we will not pull together and fix things before it's too late. We do not look at zombies and see how consumer culture has forced us to commodity [sic!] our identities, or how it compels us to buy more, more ever more in search of material happiness. We see ourselves in the future, an ever growing [sic!] population propping itself up by subjugating more of the natural environment. (2014, 142)

Es bleibt nun aber zu klären, ob und inwieweit menschliches Zusammenleben *nach* der Apokalypse – in einer dystopischen Landschaft und im Bewusstsein des kollektiven Scheiterns – noch (oder wieder) möglich sein kann. Die Antworten der Untersuchungsgegenstände darauf sind gleichermaßen vielfältig wie einfältig und ebenso hoffnungsvoll wie pessimistisch.

Dort, wo sich Zombiefilme auch der Postapokalypse widmen, begegnen wir in der Regel ebenso dem Versuch, die präapokalyptischen Verhältnisse in einem Robinsonadenhaften Wiederaufbau der Zivilisation zu restaurieren. Diese Bestrebungen sind der Logik des Genres folgend notwendigerweise zum Scheitern verurteilt: Schließlich werden mit dem Status Quo auch jene problematischen Strukturen wiederhergestellt, welche die Apokalypse erst ermöglicht oder begünstigt haben.

Die erfolgreiche AMC-Serie *The Walking Dead* (2010–2022) stellt dies in aller Ausführlichkeit dar. Über den Verlauf von elf Staffeln bemüht sich eine wachsende (und manchmal auch wieder schrumpfende) Gruppe von Überlebenden darum, eine funktionierende Gemeinschaft aufzubauen und aufrechtzuerhalten. Dabei kommt sie wiederholt mit sich selbst wie auch mit anderen Gemeinschaften in Konflikt. Was so entsteht, ist ein Konkurrenzkampf um Ressourcen ebenso wie um Gesellschaftsverhältnisse, der – mit Dahlia Schweitzer (2018, 180–181) gesprochen – aufgrund der seriellen Struktur oftmals ein rücksichtsloses neoliberales Ethos bis zum bitteren Ende denkt: fressen oder gefressen werden.

Während in *The Walking Dead* offenbar keine Regierungen mehr existieren, hat in *The Last of Us* die fiktive Katastrophenschutzbehörde FEDRA die Macht an sich gerissen und eine Militärdiktatur etabliert, die auch zwanzig Jahre nach dem Ausbruch der *Cordyceps*-Pandemie noch besteht. Oberflächlich betrachtet gibt sich FEDRA darum bemüht, den

überlebenden US-Amerikaner\*innen ein einigermaßen sicheres und geregeltes Dasein in sogenannten Quarantänazonen zu ermöglichen. Sehr schnell wird aber erkennbar, dass unter FEDRAs Herrschaft sämtliche demokratische Prinzipien erodiert sind und nun ein faschistoides Militärregime unter dem Deckmantel des Gemeinwohls Ausgangssperren verhängt und öffentliche Hinrichtungen durchführt. FEDRA hat in den Quarantänazonen ein quasi-kapitalistisches System etabliert, indem überlebenswichtige Marken für Essen oder Kleidung nur durch teils harte körperliche Arbeit (und unter ständiger Beobachtung schwer bewaffneter Soldat\*innen) erworben werden können. Dies trägt wenig zur Qualität der Lebensumstände bei, zumal die Bewohner\*innen trotzdem in desolaten Wohnungen hausen und essenzielle Gebrauchsgüter wie Medizin und saubere Kleidung Mangelware zu sein scheinen. Zudem wird mit den Essensmarken Schwarzhandel ebenso wie Korruption betrieben.

Gerald Farca und Charlotte Ladevèze (2016, 6–9) haben – in Bezug auf das der Serie zugrundeliegende Videospiel *The Last of Us* (2013) – die klaustrophobischen urbanen Räume der FEDRA-Quarantänezone als dystopische Version einer bürokratisch-kapitalistischen Konsumgesellschaft gelesen, sozusagen als ein Echo der »alten« Weltordnung, von der nun jedoch die bunte Farbe abgeblättert ist. In starkem Kontrast hierzu stünden Naturräume als Orte der Ruhe und Versöhnung:

In direct extrapolation from our times, we are shown a marvelous place where nature has reclaimed the planet and where *the old order* of a bureaucratic consumer capitalism has literally corroded. *The Last of Us* describes the downfall of humankind's hectic lifestyle, our reliance on technology, and increasing alienation from nature that has led to such a catastrophe in the first place. (5, Herv. im Orig.)

Das Spiel offeriere demnach einen Ausweg aus der Postapokalypse in Form einer in Aussicht gestellten Wiederherstellung des natürlichen Gleichgewichts und eines harmonischen Lebens in und mit der Natur (14–15). Farca und Ladevèze sehen die Utopie einer solchen Harmonie ausgerechnet in Selbstversorgung<sup>11</sup> und der Nutzung von erneuerbaren Energien verwirklicht und widersprechen durch diese techno-optimistische Haltung ihrer oben zitierten Behauptung, dass u. a. die menschliche Abhängigkeit von Technologie die Katastrophe herbeigeführt habe (13). Es mutet zudem ein wenig naiv an, die in *The Last of Us* dargestellte Katastrophe primär auf eine »Entfremdung des Menschen von der Natur« zurückzuführen (was ja wiederum eine dichotomische Auffassung von Natur und Mensch sowohl voraussetzt als auch fortschreibt). Demgegenüber ist die Beobachtung der Autor\*innen, dass die Auswirkungen des menschengemachten Klimawandels durch die kontrastierende Darstellung von Stadt- und Naturräumen spiel- bzw. filmästhetisch veranschaulicht werden, auch für die Serienadaption zu bestätigen. Die Natur

11 Auch in der Prepper-Szene herrschen mitunter ähnliche Vorstellungen von einer Rückkehr zu einem angeblich natürlicheren Lebensstil, die sich mit dem Begriff der »future-retro-vision« fassen lassen. Interessant ist dies vor dem Hintergrund, dass die Serie *The Last of Us* (in der Episode »Long, Long Time«) mit der Figur Bill auch einen Prepper zeigt, dessen isolationistische Autarkie im Zuge der Handlung problematisiert wird.



(und dazu zählen teilweise auch verfallene und überwucherte urbane Landschaften) fungiert auch hier als Kulisse für positive zwischenmenschliche Interaktionen (vgl. Abb. 4) – ganz im Gegensatz zu den konfliktgeladenen Quarantänezonen.

Die erste Staffel von *The Last of Us* zeigt uns neben diversen Negativbeispielen aber auch eine weitgehend gut funktionierende Gemeinschaft, die sich mit dem Leben in der Postapokalypse arrangiert zu haben scheint: Joel und Ellie gelangen auf ihrer Reise schließlich in eine kleine Siedlung in den Bergen Wyomings, wo Joels Bruder Tommy Zuflucht gefunden hat. Nach anfänglichem Skeptizismus auf beiden Seiten werden Joel und Ellie dort von Tommy und dessen Frau Maria aufgenommen. »This place actually fuckin' works«, konstatiert Ellie (»Kin« 2023, 00:21:31–00:21:33), nachdem Tommy und Maria die infrastrukturellen Errungenschaften des Dorfes zusammengefasst haben: Ein naher Staudamm versorgt es mit Elektrizität, alle Häuser sind mit fließendem Warmwasser ausgestattet und an ein Kanalisationssystem angeschlossen. Außerdem verfügt die Siedlung über ein interreligiöses Gotteshaus, eine Schule und eine Wäscherei, sowie auch ein Gefängnis, das laut Marias Auskunft aber »nicht gebraucht« werde.

Mit ihrer Wild-West-Architektur mutet das Dorf zugleich archaisch an, wehende amerikanische Flaggen beschwören den nunmehr entzauberten *American Dream*. Auf Bildebene wird somit suggeriert, dass die Wyoming-Community nach dem Ideal einer privilegierten, vornehmlich weißen Siedlergemeinschaft strukturiert ist, die Fremde – notfalls gewaltsam – ausschließt. In anderen Belangen unterscheidet sich die Gemeinde aber maßgeblich von diesem Ideal sowie den Quarantänezonen: Sie wird von einem demokratisch gewählten Rat geleitet; alle Arbeiten werden unter den Bewohner\*innen rotiert; Gebäude, Gewächshäuser und Nutztiere sind Gemeinschaftseigentum. Im Laufe des Gesprächs über die Community kommt es daher zu folgendem Austausch:

Joel: So, communism.

Tommy: Nah. Nah, it ain't like that.

Maria: It is that. Literally. This is a commune. We're communists.

(00:22:02–00:22:10)

Dieser kurze Wortwechsel und Tommys darauffolgende Verblüffung werden als Gag geframt, die Implikationen der politischen Selbsterkenntnis nicht wieder aufgegriffen. Es ist dennoch erstaunlich, dass die »Phantasie eines Neuanfangs« (Schätz 2011, 55), die bereits bei Romero aufscheint, hier nicht nur umgesetzt, sondern auch mit einer entsprechenden Denomination versehen wird. Eben nicht in einem diffusen »Einklang mit der Natur« haben die Überlebenden also eine Art postapokalyptische Erlösung gefunden, sondern durch eine endgültige Absage an Privateigentum und Klassendenken – in einem Bruch mit dem Gewesenen.

Einerseits liefert uns *The Last of Us* damit ein Gegenbeispiel für Marlon Liebers Behauptung, dass das Zombienarrativ nur »an inhuman community in the wake of capital's demise« (2021, 163) verhandeln könne; was wir von der Wyoming-Community im Laufe der ersten Staffel zu sehen bekommen, ist ein Gegenentwurf sowohl zur faschistischen Dystopie der FEDRA-Quarantänezonen als auch zum aggressiven Überlebenskampf, wie er in *The Walking Dead* breitgetreten wird. Andererseits setzt ein solcher Neubeginn voraus, dass es Überlebende gibt und die Erde nicht lebensunfreundlich gewor-

den ist – im Sinne einer ›future-retro-vision‹ (Grech 2022, 6) wird die Zukunft unter den Vorzeichen der Gegenwart gedacht.<sup>12</sup>

Zudem verweist die in *The Last of Us* verhandelte »Möglichkeit einer radikalen Neugründung von Gesellschaft auf dem Fundament der Katastrophe« (Schätz 2011, 55) wiederum darauf, dass es offenbar des Monströsen und Apokalyptischen bedarf, um ein Ende kapitalistischer Verhältnisse überhaupt glaubhaft und begreifbar zu machen. Mark Fisher bezeichnet diese kollektive Unfähigkeit, kohärente Alternativen zum Kapitalismus jenseits dystopisch-apokalyptischer Szenarien zu imaginieren auch als ›capitalist realism‹ (2009, 2). Frei nach Jameson scherzt Slavoj Žižek indes, dass noch nicht einmal das Ende der Welt auch ein Ende des Kapitalismus bedeuten müsse:

Fredric Jameson's old quip holds today more than ever: it is easier to imagine a total catastrophe that ends all life on earth than it is to imagine a real change in capitalist relations – as if, even after a global cataclysm, capitalism will somehow continue ... (2011, 334)

Ebendas tritt in *Shaun of the Dead* ein, wo die Zombies nach überstandener Apokalypse schlussendlich domestiziert und als »ideal recruitment for the service industry« (2004, 01:28:26–01:28:28) wieder in die Gesellschaft integriert werden können. Nun schieben sie Einkaufswagen über Parkplätze und torkeln als billige Unterhaltung durch Reality-TV-Sendungen. Der Komik zum Trotz ist dies womöglich die nihilistischste Postapokalypse überhaupt: Aus der Katastrophe wird Profit geschlagen, die Monster werden dem Kapital untergeordnet (Boluk und Lenz 2010, 139); der Kreis hat sich geschlossen und der Zombie ist wieder zum Sklaven geworden. Und somit scheint sich in *Shaun of the Dead* Gilles Deleuzes und Félix Guattaris These zu bestätigen, dass »[d]er einzige moderne Mythos [...] der der Zombis [ist] – tödliche Schizos [sic!], die, wieder zur Vernunft gebracht, gut für die Arbeit sind« (1977, 433).

## Fazit: Klimawandel als Zombieapokalypse

Die bemerkenswerte Beständigkeit des Zombiefilms hängt vermutlich damit zusammen, dass sich der Zombie perfekt als Projektionsfläche für alle erdenklichen Krisen und kollektiven Ängste eignet. Er ist von jeher eine ambivalente Figur: nicht tot und nicht lebendig, und damit ein wandelnder Widerspruch. Er symbolisiert sowohl die gesichtslose Produktivkraft als auch den gedankenlosen Konsum; er steht für das ›Unmenschliche‹ und Andere, gegen das konsequenzlos Gewalt verübt werden kann, und negiert zugleich alle Unterschiede.

Fast immer sind systemische und strukturelle Probleme die Ursache der Zombieapokalypse oder begünstigen zumindest die durch sie verursachten Verheerungen und den folgerechten gesellschaftlichen Kollaps. Die apathische Haltung der Überlebenden gegenüber der Bedrohung erweist sich dabei immer wieder als ein schier unüberwindbares

12 Siehe hierzu ausführlich den Beitrag »Das Überleben, das immer auf das Ende wartet. Mit Derrida und Blanchot die Apokalypse überleben« von Eva-Maria Aigner in diesem Band.

Problem. All dies eignet den Zombiefilm von vornherein dazu, über menschengemachte Katastrophen wie den Klimawandel zu reflektieren.

Eine derartige Reflexion zeichnet sich bereits in den Zombiefilmen der frühen 2000er Jahre ab, welche die genreübliche Gesellschaftskritik mit den akuten Anliegen des beginnenden Jahrtausends vermischen: Indem sie den Zombie zu einem pathologischen Phänomen machen, artikulieren diese Filme vornehmlich Angstvorstellungen hinsichtlich epidemischer und pandemischer Infektionskrankheiten, und sie tun dies im Bewusstsein globaler Zusammenhänge und Konflikte. Die Vorstellung einer durch Umweltzerstörungen und den anthropogenen Klimawandel verursachten Zombieapokalypse klingt in ihnen bereits hie und da an. Die Videospieladaption *The Last of Us* zieht nun die logische Konsequenz aus dieser Entwicklung und macht diese Assoziation explizit.

Mit der televisuellen Wissenschaftskommunikation bedient sich die Serie hierbei eines der präferierten Mittel des Zombiefilms, um die Ursachen der Apokalypse zu verhandeln. Mit einem wichtigen Unterschied: Der Fernsehauftritt des Epidemiologen Newman liegt mehrere Jahrzehnte vor der Apokalypse; seine Erläuterungen beziehen sich also nicht auf ein gerade fiktionsimmanent stattfindendes Ereignis, sondern ein Worst-Case-Szenario, das mit einer (noch) hypothetischen bzw. antizipierten Erderwärmung korreliert, deren andere Auswirkungen zu diesem Zeitpunkt noch nicht absehbar sind.

Die Szene demnach als Appell zu deuten, die (natur)wissenschaftlichen Warnungen vor den existenziell bedrohlichen Aus- und Nebenwirkungen der Klimakatastrophe ernst zu nehmen und ihnen nicht länger mit Apathie zu begegnen, wäre in Anbetracht der im Kontext des Zombiefilms behandelten Themenkomplexe und Problematiken jedoch wohl ein allzu geistloses Fazit. Vielmehr zeigt *The Last of Us* auf, dass uns die prognostizierten Schrecken der Klimakatastrophe womöglich allein deshalb lähmen, weil sie allzu banal geworden sind: Anzugtragende Wissenschaftler\*innen, die im Abendprogramm die wohl gar nicht mehr so fernen Auswirkungen des menschengemachten Klimawandels beschwören und zum politischen wie auch gesamtgesellschaftlichen Handeln aufrufen, evozieren bestenfalls ein vorrübergehendes Unwohlsein, das beim nächsten Frühstück ebenso wieder verdrängt wurde wie Bilder von Flutkatastrophen, Waldbränden und Epidemien. Wenn das Sprechen über die Katastrophe derartig ritualisiert ist, werden auch ihre Schrecken irgendwann banal.

Wie die meisten Zombienarrative führt uns die Serie demnach vor, dass dieses Sprechen über die drohende Katastrophe gar kein konstruktives Handeln mehr motivieren kann, weil es selbst Teil eines apathischen Kreislaufs geworden ist: Die Krise wird zur Kenntnis genommen und damit gleichsam exorziert, damit wir, zumindest für eine Weile, wieder weitermachen können wie bisher. Insofern funktioniert *The Last of Us* als Climate Fiction und als kritische Dystopie im Sinne Peter Fittings gerade, weil es sich hierbei um ein Zombienarrativ handelt und die Codes und Erzählstrategien des Genres so rigoros befolgt werden (2003, 156).

Und deshalb ist der Zombiefilm auch nicht totzukriegen, so oft er auch dekonstruiert, durch den Kakao gezogen oder geschmäht wird. Wir können wegschauen – die Zombies kommen trotzdem.

## Literatur- und Quellenverzeichnis

- 28 Days Later. Danny Boyle, DNA Films, 2002.
- Anderson, Craig A. »Climate Change and Violence.« *The Encyclopedia of Peace Psychology*, hg. von Daniel J. Christie, Wiley-Blackwell, 2012, S. 128–132, doi:10.1002/9780470672532.wbep032.
- Bishop, Kyle William. *American Zombie Gothic. The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. McFarland, 2010.
- Bishop, Kyle William. *How Zombies Conquered Popular Culture: The Multifarious Walking Dead in the 21<sup>st</sup> Century*. McFarland, 2015.
- Bleicher, Joan Kristin. »Klimawandel als Apokalypse. Ein Streifzug durch populäre Kino-filme und TV-Movies.« *Das Medien-Klima*, hg. von Irene Neverla und Mike S. Schäfer, Springer, 2012, S. 197–212, doi:10.1007/978-3-531-94217-9\_9.
- Böhnert, Martin und Paul Reszke: »Which Facts to Trust in the Debate on Climate Change? – On Knowledge and Plausibility in Times of Crisis.« *Science Communication in Times of Crises*, hg. von Pascal Hohaus, John Benjamins, 2022, S. 15–40.
- Boluk, Stephanie und Wylie Lenz. »Infection, Media, and Capitalism: From Early Modern Plagues to Postmodern Zombies.« *Journal for Early Modern Cultural Studies*, Bd. 10, Nr. 2, 2010, S. 126–147.
- Botting, Fred. »Metaphors and Monsters.« *Journal for Cultural Research*, Bd. 7, Nr. 4, 2003, S. 339–365, doi:10.1080/1479758032000165020.
- Botting, Fred. »Zombie Death Drive: Between Gothic and Science Fiction.« *Gothic Science Fiction 1980–2010*, hg. von Sara Wasson und Emily Alder, Liverpool University Press, 2011, S. 36–54.
- Cohen, Jeffrey Jerome. »Undead (A Zombie Oriented Ontology).« *Journal of the Fantastic in the Arts*, Bd. 23, Nr. 3, 2012, S. 111–126.
- Conrad, Peter. *The medicalization of society: On the transformation of human conditions into treatable disorders*. Johns Hopkins University Press, 2007.
- Dawn of the Dead*. George A. Romero, Laurel Group, 1978.
- Dawn of the Dead*. Zack Snyder, Universal Pictures, 2004.
- Deleuze, Gilles und Félix Guattari. *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie I*. Suhrkamp, 1977.
- dpa. »Mysteriöse Lungenkrankheit in Zentralchina ausgebrochen.« *Süddeutsche Zeitung*, 31. Dezember 2019, <https://www.sueddeutsche.de/gesundheits/gesundheits-mysterioese-lungenkrankheit-in-zentralchina-ausgebrochen-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-191231-99-307661>, abgerufen am 25. Juni 2024.
- Farca, Gerald und Charlotte Ladevèze. »The Journey to Nature: *The Last of Us* as Critical Dystopia.« *Proceedings of 1<sup>st</sup> International Joint Conference of DiGRA and FDG*, 2016, S. 1–16.
- Filho, Lúcio Reis. »No Safe Space: Zombie Film Tropes during the COVID-19 Pandemic.« *Space and Culture*, Bd. 23, Nr. 3, 2020, S. 253–258, doi:10.1177/1206331220938642.
- Finlay, Craig. »Sustainable Brains: Deep Ecology and Dawn of the Dead.« *Journal of Humanistic and Social Studies*, Bd. 5, Nr. 1, 2014, S. 131–143.
- Fisher, Mark. *Capitalist Realism. Is There No Alternative?* Zero Books, 2009.

- Fitting, Peter. »Unmasking the Real? Critique and Utopia in Recent SF Films.« *Dark Horizons*, hg. von Tom Moylan und Raffaella Baccolini, Routledge, 2003, S. 155–166.
- Graham, Jay P., Jessica H. Leibler, Joachim M. Otte, Dirk U. Pfeiffer, Lance B. Price, Ellen K. Silbergeld und T. Tiensin. »The Animal-Human Interface and Infectious Disease in Industrial Food Animal Production: Rethinking Biosecurity and Biocontainment.« *Critical Reviews in Microbiology*, Bd. 33, Nr. 4, 2007, S. 243–299.
- Grech, Marija. *Spectrality and Survivance. Living the Anthropocene*. Rowman and Littlefield, 2022.
- »Infected.« *The Last of Us*. Craig Mazin und Neil Druckmann, Sony Pictures Television, 2023.
- Jameson, Fredric. *The Seeds of Time*. Columbia University Press, 1994.
- Keeling, Charles David. »Is Carbon Dioxide from Fossil Fuel Changing Man's Environment?« *Proceedings of the American Philosophical Society*, Bd. 114, Nr. 1, 1970, S. 10–17, <https://www.jstor.org/stable/985720>.
- »Kin.« *The Last of Us*. Craig Mazin und Neil Druckmann, Sony Pictures Television, 2023.
- Kuhn, Markus. *Filmnarratologie*. De Gruyter, 2011.
- Lauro, Sarah Juliet und Karen Embry. »A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism.« *Boundary 2*, Bd. 35, Nr. 1, 2008, S. 85–108, doi:10.1215/01903659-2007-027.
- Lieber, Marlon. »The Living Dead in the Long Downturn: Im/Possible Communism and Zombie Narrative Form.« *Coils of the Serpent*, Bd. 8, 2021, S. 143–168.
- »Long, Long Time.« *The Last of Us*. Craig Mazin und Neil Druckmann, Sony Pictures Television, 2023.
- »Look for the Light.« *The Last of Us*. Craig Mazin und Neil Druckmann, Sony Pictures Television, 2023.
- Luckhurst, Roger. *Zombies: A Cultural History*. Reaktion Books, 2015.
- Peaty, Gwyneth. »Infected with Life: Neo-supernaturalism and the Gothic Zombie.« *Gothic Science Fiction 1980–2010*, hg. von Sara Wasson und Emily Alder, Liverpool University Press, 2011, S. 102–115.
- Pegg, Simon. »The dead and the quick.« *The Guardian*, 4. November 2008, <https://www.theguardian.com/media/2008/nov/04/television-simon-pegg-dead-set>, abgerufen am 8. Februar 2024.
- Phuaphansawat, Khorapin. »Zombie Apocalypse and the Crisis of Global Capitalism: Class, Precarious Work, and Environment.« *Journal of Contemporary Asia*, 2023, S. 1–21, doi:10.1080/00472336.2023.2252429.
- »Please Hold to My Hand.« *The Last of Us*. Craig Mazin und Neil Duckmann, Sony Pictures Television, 2023.
- Pörtner, Hans-Otto, Debra C. Roberts, Helen Adams, Ibidun O. Adelekan et al. »Technical Summary.« *Climate Change 2022: Impacts, Adaptation, and Vulnerability. Contribution of Working Group II to the Sixth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change*, hg. von Hans-Otto Pörtner, Debra C. Roberts, Melinda M. B. Tignor, Elvira Poloczanska, Katja Mintenbeck, Andrés Alegría, Marlies Craig, Stefanie Langsdorf, Sina Löschke, Vincent Möller, Andrew Okem und Bardhyl Rama, Cambridge University Press, 2022, S. 37–118, doi:10.1017/9781009325844.002.

- Schätz, Joachim. »Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm.« *Untot. Zombie Film Theorie*, hg. von Michael Fürst, Florian Krautkrämer und Serjoscha Wiemer, Belleville, 2011, S. 45–64.
- Schweitzer, Dahlia. *Going Viral. Zombies, Viruses, and the End of the World*. Rutgers University Press, 2018.
- Shaun of the Dead*. Edgar Wright, StudioCanal, 2004.
- Shaviro, Steven. *The Cinematic Body*. University of Minnesota Press, 1993.
- Sontag, Susan. »The Imagination of Disaster.« *Commentary*, Bd. 21, Nr. 10, 1965, S. 42–48.
- The Last of Us*. Naughty Dog. PlayStation 4, 2014.
- The Walking Dead*. Frank Darabont, Circle of Confusion, 2010–2022.
- Thomas, Kimberley, R. Dean Hardy, Heather Lazrus, Michael Mendez, Ben Orlove, Isabel Rivera-Collazo, J. Timmons Roberts, Marcy Rockman, Benjamin P. Warner und Robert Winthrop. »Explaining differential vulnerability to climate change: A social science review.« *WIREs Climate Change*, Bd. 10, Nr. 2, 2019, S. 1–18.
- Weiser, Lee. »The Zombie Archetype: Living in a Viral Culture.« *Psychological Perspectives*, Bd. 58, Nr. 4, 2015, S. 442–454, doi:10.1080/00332925.2015.1092807.
- »When You're Lost in the Darkness.« *The Last of Us*. Craig Mazin und Neil Druckmann, Sony Pictures Television, 2023.
- Williams, Evan Calder. *Combined and Uneven Apocalypse. Luciferian Marxism*. Zero Books, 2011.
- Winiwarter, Verena. »Umweltgeschichte verstummt in Plutopia. Von der (Un-)Möglichkeit, die nukleare Zivilisation zur Sprache zu bringen.« *Natur, Umwelt, Nachhaltigkeit. Perspektiven auf Sprache, Diskurse und Kultur*, hg. von Anna Mattfeldt, Carolin Schwegler und Berbeli Wanning, De Gruyter, 2021, S. 35–62, doi:10.1515/9783110740479-002.
- White Zombie*. Victor Halperin, Halperin Productions, 1932.
- Wonser, Robert und David Boyns. »Between the Living and Undead: How Zombie Cinema Reflects the Social Construction of Risk, the Anxious Self, and Disease Pandemic.« *The Sociological Quarterly*, Bd. 57, Nr. 4, 2016, S. 628–653, doi:10.1111/tsq.12150.
- World War Z*. Marc Forster, Plan B Entertainment, 2013.
- Žižek, Slavoj. *Living in the End Times*. Verso, 2011.



## Abbildungsverzeichnis



Abb. 1: Ein Over-the-Shoulder-Shot des Kameramanns bei der Arbeit verdeutlicht die Konstruiertheit der Talkshow (»When You're Lost in the Darkness« 2023, 00:01:36).



Abb. 2: Orientierungslosigkeit und menschenleere Straßen: Der Zombiefilm des 21. Jahrhunderts inszeniert die Apokalypse als Epidemie bzw. Pandemie (28 Days Later 2002, 00:09:33).





Abb. 3: Verkörperte Apathie: Nicht einmal eine Zombieapokalypse kann Shauns eintönigen Alltag stören (Shaun of the Dead 2004, 00:25:30).

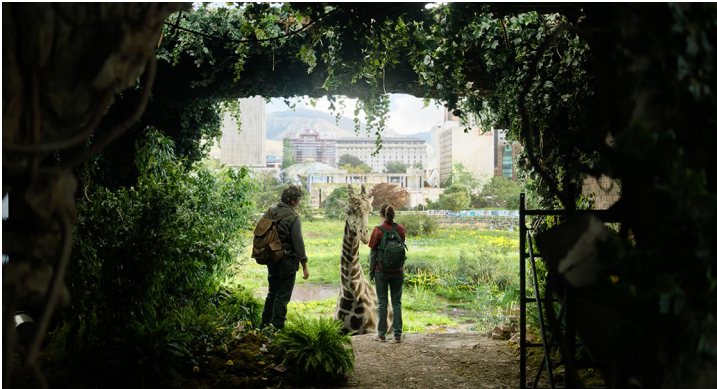


Abb. 4: Versöhnung mit der Natur? Die Regeneration des Planeten ermöglicht positive Interaktionen zwischen Menschen sowie auch Tieren und Menschen (»Look for the Light« 2023, 00:16:18).

