

Georg Seeßlen
George A. Romero und seine Filme

Unsere Bücher erhalten Sie
im gutsortierten Buchhandel
oder direkt beim Verlag
www.edition-phantasia.de

Georg Seeßlen

George A. Romero
und seine Filme

k u k

1. Auflage – Februar 2010

© 2010 by Georg Seeßlen

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Über alle Rechte verfügt der Joachim Körber Verlag, Bellheim. Nachdruck, sowie jede Verwertung außerhalb der Freigrenzen des Urheberrechts sind ohne vorheriges schriftliches Einverständnis des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

»kuk« ist ein Imprint des Joachim Körber Verlags

Umschlagbild: Thomas Laisné/Corbis

Satz, Layout: Dörlemann Satz, Lemförde

Gesamtherstellung: Bercker Graphischer Betrieb, Kevelaer

ISBN: 978-3-937897-37-0

www.edition-phantasia.de

Inhalt

I	Vorbemerkung: Moderner Horror, oder was zum Teufel geschah mit Dracula und seinen Zeitgenossen?	9
II	Von Pittsburgh nach Zombieville	
	Leben und Werk des Filmemachers	
	George A. Romero	35
	Midnight Movies & Grindhouse Rock: Der neue amerikanische Horrorfilm und seine Einflüsse	56
	Vor-Bilder	62
	Love, Peace & Fleischkrisen: Romero, das widersprüchliche Jahr 1968 und das weitere Wirken der Kannibalen	64
	Hollywoods Sommer der Angst, Oder warum es notwendig war, das Kino zu zerstören um es zu retten	82
	Nach-Bilder: Vom Horror zum Terror	86
III	Romeros Filme	91
	<i>Night of the Living Dead</i>	91
	<i>There's Always Vanilla</i>	100
	<i>Season of the Witch</i>	102
	<i>The Crazies</i>	105
	<i>Dawn of the Dead</i>	110
	<i>Martin</i>	120
	<i>Knightriders</i>	134

<i>Creepshow</i>	134
<i>Tales from the Darkside</i>	146
<i>Day of the Dead</i>	148
<i>Creepshow 2</i>	161
<i>Monkey Shines</i>	164
<i>Due Occhi Diabolici/Two Evil Eyes</i>	176
<i>Tales from the Darkside – The Movie</i>	186
<i>The Dark Half</i>	189
<i>Bruiser</i>	200
<i>Land of the Dead</i>	214
<i>Diary of the Dead</i>	234
Ausblick: Der nächste Zombie kommt bestimmt	251
IV Die Zombies: Mythopoetik der Untoten ...	253
Vom Ursprung der Untoten	253
Der Mythos des willenlosen Menschen ...	260
Schlecht gelaunte Filmstars:	
Die Zombiefilme	266
Zombies unter Kannibalen:	
Die Italo-Untoten	280
Zombies wie du und ich	286
Die Metapher à la Romero	296
Zombie Apocalypse	300
V Mr. Romero und wie er die Welt sieht	307
Stilfragen	307
Todestrieb: Abschweifungen über	
Mister Romero und Doktor Freud	312
No Restoration	316

Anhang	321
Romero Remade – Remastered –	
Remixed – Recolored	321
Filmographie	329
Literatur	351
Stichwortverzeichnis	357

I Vorbemerkung: Moderner Horror, oder was zum Teufel geschah mit Dracula und seinen Zeitgenossen?

Im Anfang waren die Götter, und die Götter wirkten in die Welt, und aller Schrecken kam vom Unwillen der Götter, von ihren Kämpfen untereinander und ihrem manchmal grausamen Spiel mit den Menschen. Dann kam aus der Wüste die Kunde: Es gibt nur *einen* Gott. Einen der mächtig und widerspruchsfrei ist, der eigenhändig die Welt und alles was sich in ihr tut erschaffen hat, sogar seinen eigenen Gegenspieler, den Teufel. Seitdem leben die Menschen in einer dreifachen Furcht: Dass Gott sie strafen werde, durch Sintfluten, Plagen, Weltuntergänge und blutigen Regen. Dass Gott sie verlassen werde, sich einfach nicht mehr um seine Schöpfung kümmern und sie ihrer eigenen Verderbtheit und Gewalt überlasse. Und: Dass sie der Teufel holt.

Tief unten, in den Fundamenten (und Verstecken) unserer Kultur ist das Böse immer noch in der christlichen Kosmologie das notwendige Gegenstück zum Guten. Zu den Wonnen des Paradieses gehört es offensichtlich auch, die Angst und die Qualen der Sünder in der Hölle zu genießen, von oben herab, sozusagen. Im kosmologischen Mittelbau des christlichen Universalbildes, auf der Erde und im realen Leben, nimmt man, zumindest als Bild, schon mal beides

vorweg: die lichte Harmonie des Paradiesischen und die Höllenvision. Unnütz zu sagen, dass es natürlich die Höllensbilder sind, die für Faszination und Vergnügen sorgen. Immer, so scheint es, gibt es einen Abglanz der Hölle auf Erden – entweder, indem sich das Höllische in Menschen (oder etwas in der Art) zeigt, die im Auftrag des Teufels versuchen, uns zu verderben (was sind Massenmörder, Diktatoren, Folterknechte, Amokläufer oder wahnsinnige Wissenschaftler anderes als »Abgesandte der Hölle«, »teuflische Wesen« und von »satanischer Bosheit«?), oder indem sich ganz buchstäblich »die Hölle auftut« und irgendwelche geheimen Pforten, Rituale, Blutmessen eine direkte Verbindung von Welt und Unterwelt herstellen. In George A. Romeros *Dawn of the Dead* (deutsch ursprünglich: *Zombie*) ist dafür die schlüssigste, knappste und brutalste Erklärung gefunden: »Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, dann kommen die Toten auf die Erde zurück.« Anders gesagt: Dann wird die Welt eine Filiale der Hölle. (Und merkwürdigerweise scheint man sich im Himmel nicht allzu viel darum zu scheren.)

In der Renaissance trat neben diese beiden gegensätzlichen Zustände – gut und schön/böse und hässlich – etwas Drittes, Faszinierendes und Erschreckendes: das Fremde. Von Angesicht zu Angesicht haben die wenigsten Leute damals das Fremde gesehen, die seltsamen Tiere, die exotischen Völker mit eigentümlichen Ernährungs- und Paarungsgewohnheiten, die schlimmen Götter. Aber nun gab es Weltreisende und ihre Erzählungen, und es gab vor allem

Bilder, die in den neu entstandenen Drucktechniken auch weit und schnell zu verbreiten waren. War das Fremde nur eine Erscheinungsform des Bösen (und ähnelten nicht viele der fremden Tiere und Wesen den Höllenbildern)? Oder verhielt es sich, wie die Humanisten mahnten, genau umgekehrt, nämlich so, dass es zu den Dummheiten der Menschen gehört, in allem Fremden erst einmal das Böse zu sehen? Wie dem auch sei, die Dinge waren in Bewegung geraten.

Und in der Bilderflut des Barock gerieten Himmel, Welt und Hölle erst richtig in wahrhafte Bewegung. Stürzende Engel, schwebende Menschen und Architekturen, bei denen Schein und Sein kaum noch zu unterscheiden waren: Neben das Böse und das Fremde trat die Illusion als gefährlich-faszinierende Wahrnehmung. Und etwas entstand, was es vorher nicht gegeben hatte: der Raum als bedeutende Dimension; nicht mehr ausschließlich weit weg oder nah, sichtbar oder jenseits, sondern Vieles dazwischen bestimmte die moralische Wahrnehmung. Nun konnte nicht nur eine Erscheinung gut oder böse sein, sondern auch Räume konnten es. (Musik, wie die von Bach, erzeugte förmlich die Räume der Erhabenheit, während Haydn schon damit begann, das Publikum und seine Erwartungen in die Raum-Dramaturgie der Musik mit einzubeziehen.) Teufel, Hexen und Dämonen »besetzen« nun nicht nur Seelen und jenseitige Reiche, sondern auch Räume; eine völlig neue Beweglichkeit entsteht. Im Rokoko gehört es schließlich zum guten Ton, einander zu täu-

schen, auch über die Grenzen des »Bösen« hinweg. Ein wenig böse zu sein, gehört zur Kultur.

Die Romantik erkannte nicht nur die dunklen Seiten der Seele, die Innenwelt der Märchen, sondern auch die Doppelnatur der Ungeheuer: Gewiss, sie werden durch den Schlaf der Vernunft geboren. Aber eben auch durch etwas, das man fast das Gegenteil nennen könnte, durch die Entfernung des Menschen von der Natur. Dort, wo sich Natur und Zivilisation (oder doch eine technifizierte Barbarei) besonders heftig treffen, da entsteht auch das Grauenhafte, wie die Alraune, die unter dem Galgen wächst und die Ordnung zwischen Pflanze, Tier und Mensch aufhebt (wie später eine Unmenge scheußlicher Wesen aus dem Weltall oder den Höllentiefen in der Science Fiction und dem Horror-Genre). Die »schwarze Romantik«, noch heute ein unerschöpfliches Reservoir für Horror- und Schauer-Phantasien, machte mit den äußeren Schrecken der Märchen und Sagen ernst. Es gab fortan nicht mehr nur ein Böses, das das Leben bedroht, sondern ein weitaus schlimmeres, das es auf die Seele abgesehen hat und längst nicht mehr die Form eines Teufelspaktens haben muss, wo man seine Seele verkaufen kann wie einen Besitz, eine Eintrittskarte in die Menschengesellschaft und in den Himmel, sondern dieses neue Böse gelangte tief in die Seele selbst, ja es war, wie sich beim armen Dr. Jekyll herausstellt, schon immer ein notdürftig verschlossener Teil.

Das Böse ist nunmehr weder fremd noch jenseitig, es ist der Doppelgänger, das abgespaltene Triebwesen,

der Schatten, der uns folgt, ein Teil des Menschen, so wie Geist, Körper und Leidenschaft Teile des Menschen sind. Dem biedereren Herrn Meier, der gar einer ganzen Epoche den Namen gab, die ihn nicht verdient hat, gelang es mitnichten, diesen Schatten des Bösen durch ein stetig und ehrbar geführtes Leben loszuwerden. Es gelang ihm nur, eine neue Balance zu finden zwischen Alltagsvernunft, Bigotterie und Phantasie-Exzess.

Das Grauen wird in dieser literarischen und bildnerischen Phantasie in gewisser Weise zur bürgerlichen Privatsache (wie im übrigen ja auch die Lektüre); man bewegt sich auf den Traum des Biedermeier zu, in dem die Schrecken aus dem öffentlichen Raum verbannt sind – und zu Hause aus dem Heimlichen das Unheimliche wird.

Der harte Kampf des achtzehnten Jahrhundert um die Herrschaft der Reiche und der Klassen brachte auch die (nächste) große Auseinandersetzung zwischen Vernunft und Magie. Die Aufklärung produzierte ein neues Bedrohungspotenzial, gerade in ihrem hier und da wahnhaften Bestreben, an ihren Rändern keine dunklen Zonen des Irrationalen zu dulden. In der Dialektik der Aufklärung fand sich das Unvernünftige durchaus terroristisch verfolgt. Nach dem Bösen, dem Fremden und dem Unwirklichen war nun der Wahnsinn die Bedrohung schlechthin, der mit grausamen »vernünftigen« Mitteln bekämpft werden musste. Mit Stromschlägen, Eiswasser, Fesselungen und Giften, zum Beispiel.

Der Wahn schließlich verband sich im bürgerlichen

Zeitalter mit dem Fortschritt, und so entstanden ganz neue Mixturen: Das vernünftige Böse, die verrückte Wissenschaft, das fremde Wissen (der fremde Blick), die wissenschaftliche Illusion, aber auch das unschuldig Böse, das wahnsinnige (Mörder-)Kind, das tragische Halbwesen. Und zur gleichen Zeit entstanden zwei weitere Bedrohungen. Die eine kam aus den Erfahrungen und aus der Schuld, die man in den europäischen Zentren aus den Kolonien mitbrachte. Die Kulturgüter, die man dort geraubt hatte, die heiligen Bücher, Mumien, Goldschätze, entfalten ihren Fluch, das fremde Wissen aus Asien, Afrika und der Südsee entwickelte hier ein verhängnisvolles Eigenleben, mit dem Gift der exotischen Tiere, mit den Zaubersprüchen der verbotenen Bücher konnten in den Bürgervillen jetzt die Erbtanten ermordet werden. Und die gestohlenen Götter und Ahnen der fremden Religionen entkamen des Nachts aus den Völkerkunde-Museen, um die Städte in ihrem Modernisierungswahn heimzusuchen.

Die rasante Industrialisierung und die archaische Kultur der Kolonien (der kolonialisierten Völker ebenso wie des Typus des abenteuerlichen – und unmoralischen – Kolonialisten) prallten aufeinander, und eine der Antworten darauf war: Massensliteratur, Genreproduktion, Bildersturm in Magazinen und Museen, Zauberschauen, Melodrama und Geisterbahn. Der endlose Kreislauf von Angst, Fiktion, neuer Angst und neuer Fiktion wurde beschleunigt, bis hin zu einem Punkt, an dem die Produktion der Fiktionen und der Bilder selber in den Rang des

Grauenhaften auf- oder auch abstieg. »Schmutz und Schund« galten im neunzehnten Jahrhundert in der Literatur und in den populären Bilderfabrikationen so sehr als Auslöser für böse Taten, wie es heute Horrorfilme und Computerspiele tun. Der guten Gesellschaft war schon damals die Phantasieproduktion für den eigenen Nachwuchs extrem ungeheuerlich.

Auch dysfunktionales soziales Verhalten wurde nun erst im Umweg über die Fremde verstanden. So geriet etwa der Begriff des Amokläufers, für die eigene Kultur zunächst unvorstellbar, selbst in der enzyklopädischen Information zu einer schaurigen Mär. *Meyers Lexikon* des Jahres 1888 definiert: »Amucklaufen (Amoklaufen, vom javanesischen Wort amoak, töten), eine barbarische Sitte unter mehreren malaisischen Volksstämmen, z. B. auf Java, besteht darin, dass durch Genuss von Opium bis zur Raserei Berauschte, mit einem Kris (Dolch) bewaffnet, sich auf die Straßen stürzen, und jeden, dem sie begegnen, verwunden oder töten, bis sie selbst getötet oder doch überwältigt werden«. Den Amoklauf als gezieltes Geschehen unterstellt man stets der fremden Kultur, während ein Amokläufer in der eigenen, wenn es ihn denn gibt, nur ein wahnsinniger Einzelner sein kann.

Was die bürgerliche Gesellschaft überdies beherrschte, war ein tiefer Widerspruch zwischen der Inszenierung im öffentlichen Raum und der wahren Praxis der sexuellen Ökonomie, das Ineinander von obszöner sexueller Ausbeutung und moralischer Heuchelei in der Konstruktion einer vorwiegend

»patriarchalen« Gesellschaft. So musste, früher oder später, neben dem Bösen, dem Fremden, dem Illusorischen und dem Wahnsinnigen die Bedrohung der bürgerlichen Person eine weitere Form (oder eine Un-Form, eine Vielzahl von Formen) annehmen: das Verdrängte. Nicht erst seit Sigmund Freud, der es zu beschreiben und es sogar zu berechnen unternahm, in einem einfachen Modell der seelischen Architektur von Es, Ich und Über-Ich (wir müssen darauf noch einmal zurückkommen), drohte das Verdrängte zurückzukehren, in der Form der Träume, in der Form der Fehlhandlungen, der Neurosen, der Hysterien und der Psychosen (seelische Erkrankungen, die nicht mehr die vollständige Ausgrenzung der »Wahnsinnigen« erlaubten wie im Zeitalter zuvor) und in der neuen Form eines triebhaften Bösen, das, ganz anders als das satanische und das materielle Böse, der prinzipielle Bösewicht und der Mörder aus Hab- oder Machtgier, zwischen Unschuld und Schuld changiert: Ist der triebgesteuerte Täter verantwortlich für seine Taten, ist der manische Ritualmörder bei sich, wenn er mordet, weiß dieses Böse von sich selbst? All das wird nicht nur ein juristisches, sondern auch ein literarisches Problem.

Das Grauen jedenfalls entsteht dort, wo sich die beiden Sphären, der Traum und die Wirklichkeit, das Unbewusste und der Tagesverstand berühren. Und in der Abwehr entsteht aus dem Bösen und dem Fremden ein Drittes: *Das Andere*. Das Andere wird um so mächtiger, als sich die beiden Vorformen auflösen. Gut und Böse voneinander zu unterscheiden

wird immer schwieriger, das Fremde ist nur noch das gerade einmal nicht ge- und erkannte (und im deutschen Faschismus endlich zeigt sich das absolute Böse zugleich als mehrheitsfähig und als ausgesprochen banal), kaum hat es der aufgeschlossene, bürgerliche, vernünftige Blick erfasst, da ist es auch schon nicht mehr fremd (während freilich umgekehrt das Allernächste, der Nachbar, der Ehepartner, der Mitarbeiter um so fremder werden kann, womit ein neues Genre des Grauens erschaffen ist: der Thriller). Je mehr die Welt erforscht, berechnet und bereist ist, desto weniger Fremdes gibt es. Und die Vorstellung vom Weltraum als unendlichem Reservoir an fremden Wesen, an Aliens, die mal dem Menschen oder anderen Wesen der irdischen Schöpfungsgeschichte ähneln, mal nicht, bleibt abstrakt und äußerlich. Die Science Fiction kehrt zwangsläufig schließlich zum Märchen zurück. Aber »das Andere«, wie es in heiligem Schauer von Autoren wie H. P. Lovecraft beschrieben – oder in seiner »Unbeschreiblichkeit« erweckt – wird, bleibt eine paradoxe Realität.

Die nächsten Bedrohungen entstehen aus der Technik selber. Der technologische Fortschritt erzeugt die Zauberlehrlinge, die ihrer Zauberbesen nicht mehr Herr werden. Der selbstgemachte Weltuntergang ist das Zentrum der Katastrophenphantasie in der Science Fiction. Das perfekte Bild dafür ist die Atomkraft, aber überall, wo technischer, industrieller, wirtschaftlicher, wissenschaftlicher, medialer Fortschritt produziert wird, da wird auch das Grauen produziert: Umweltverschmutzung, die harmlose Tiere

in reißende Bestien verwandelt, aus den Labors entkommene Viren, Genmanipulationen und Selektionsprojekte, die den »Nach-Menschen« erzeugen (die Bestie, die entsteht, während man den »Übermenschen« erschaffen will), die Maschinen, die erst zum Lernen, dann zum Denken und schließlich zum Bösen fähig sind, Androiden, Zylonen und Terminatoren jeglicher Gestalt.

Dabei entsteht die nächste Kategorie des Grauens in der Spätzeit des Konsumkapitalismus: Das Kaputte. Die Trennlinie verläuft nun zwischen dem Funktionierenden und dem Defekten. Alpträume in der Science Fiction sind defekte Maschinen, defekte Systeme und defekte Gesellschaften; der Alptraum des Horrors wird der defekte Mensch. Der Zombie à la Romero ist der defekte, überflüssige Mensch par excellence, der nur in einer kaputten Gesellschaft entstehen kann. Der Menschenmüll, der zu nichts nützt, aber dennoch fressen will.

In der schönen neuen Welt der Medien und der elektronischen Simulationen schließlich entsteht das perfekte aller Monster, das Wesen, das alles in allem ist: das Böse, das Fremde, das Illusorische, das Wahnhafte, das Verdrängte, das Andere, das Defekte, das Apokalyptische und das Simulierte. Anders gesagt: Die Erscheinung des »reinen« Bösen, das in der ursprünglichen Kosmologie von Himmel und Hölle dem reinen Guten gegenüberstand, ist nun, nach einer langen Geschichte der Manipulationen, Reflexionen und Basteleien, »wirklich« geworden. Nicht als ein Teil der Schöpfung, nicht als Balanceakt der

göttlichen Harmonie, nicht als Warnung und Lehrstück, sondern als animalische, materielle, mediale und ökonomische Realität. Die Zombies schließlich sind Nachfahren und Ableitungen aller Monster, Dämonen und Halbwesen, gewiss doch, und ansteckend waren auch ihre vampirischen und sonst wie parasitären Vorläufer. Aber so verdammt nahe daran war das Böse in unseren Träumen noch nie, zur Gewohnheit, zum Normalfall zu werden. Die Monster, das sind Zombies wie du und ich.

In Romeros *Day of the Dead* (dt. ursprünglich *Zombie 2 – Das letzte Kapitel*) fragt sich der Held, was die Zombie-Katastrophe zu besagen hat, wenn man sie denn mit einem Gott in Beziehung setzen könnte: Wollte er den Menschen »zeigen, wie die Hölle aussieht«? Ist es eine, ja, ist es die größte »Prüfung«? Oder haben die Menschen umgekehrt ein Stadium erreicht, in dem sie sogar »ihm« gefährlich werden könnten? Es gibt darauf keine Antworten mehr. Schicksal, Strafe, Zeichen oder Chaos – für den Überlebenskampf spielt das zunächst so gut wie keine Rolle. Und um dem Geschehen wenigstens »Sinn« zu geben, dazu fehlt es den Menschen in diesem apokalyptischen Abwehrkampf an dem einen sicheren Punkt, von dem aus man eine moralische Wertung her vornehmen könnte.

Die Kulturgeschichte des Grauens verbraucht sich nicht. Im Gegenteil, es lagern sich immer neue Bilder an die alten an. So wie in einem einzelnen Leben das Grauen, das man beim ersten Lesen von *Peterchens Mondfahrt* erlebte nicht verschwindet, nur

weil einen, zum Beispiel, George A. Romeros *Dawn of the Dead* mit unvergesslich scheußlichen Bildern angesprungen hat, so sind auch die alten Formen des Schauers, das Märchen, die Erzählungen der Schwarzen Romantik, die »gothic novels«, der Frankenstein- und Dracula-Grusel der alten Universalfilme, die sarkastischen Horror-Geschichten der EC-Comics oder Roger Cormans Poe-Stilisierungen durch die modernen Formen nicht so sehr überdeckt als bereichert. Eine der nicht so sehr begeisternden Folgen davon ist, dass ungefähr neunzig Prozent aller Produktionen in der phantastischen Literatur und im phantastischen Film nicht viel mehr als Variationen oder Remakes der Grund-Ideen des Genres aus dem neunzehnten Jahrhundert sind (die meisten davon, um genau zu sein, Remakes von Remakes von Remakes ...) Das heißt allerdings nicht, dass Modernisierungen auch im phantastischen Genre nicht sehr heftig und umstürzlerisch sein könnten.

Das kann geschehen durch eine narrative und ikonographische Überfüllung. Eines der wunderbarsten Beispiele dafür ist Stephen Kings Roman *Shining* und in gewisser Weise auch (selbst wenn King nie so recht glücklich damit war) Stanley Kubricks Verfilmung. In *Shining* geht es um einen Schriftsteller in der Schaffenskrise, es ist ein trockener Alkoholiker mit offenkundigen Problemen in der Beziehung zu seinem Sohn und zu seiner Frau, die möglicherweise eine eigene Neurose in ihrer Mutterbindung nicht recht verarbeitet. Und es geht um den Sohn, der das zweite Gesicht hat, um ein Hotel, in dem Untote leben

und das unter dem Fluch eines furchtbaren Verbrechens leidet (von einem noch viel älteren Fluch, das indianische Heiligtum des Grundes betreffend, ganz zu schweigen), und bei alledem scheinen die Erzählfäden von Mystery, Horror und Thriller durcheinandergeknäuelte. Auf der anderen Seite wiederum macht die Auflösung nach den Regeln des einen Genres die des anderen absurd. Den genau entgegengesetzten Weg hat George A. Romero eingeschlagen, indem er die Horror-Erzählung bis auf das Skelett reduziert, alle Maskierungen, Abschweifungen und Zutaten weglässt. Dass King und Romero gerne miteinander arbeiten steht also auf dem einen, ob die Mischung wirklich aufgehen kann auf einem anderen Blatt.

Moderner Horror, das ist einerseits die Übertragung der guten alten Motive des gotischen Horror in die Gegenwart. Dracula kommt nach New York, die Werwölfe werden im Fernsehen übertragen, Dr. Jekyll und Mr. Hyde treiben ihr Unwesen im Bürohochhaus. Das ist andererseits eine Verknüpfung von Horror und Science Fiction: die Halbwesen der Gegenwart kommen nicht mehr aus der Hölle, sondern aus dem Laboratorium. Und dann ist da noch das Objekt der Moderne, das seinerseits in die Rolle eines Dämonen schlüpft: Fahrstühle, Autos oder sogar Kühlschränke können zu mörderischen Halbwesen werden.

Aber alle diese Verknüpfungen bleiben doch in aller Regel an der Oberfläche. Es sind die alten »viktorianischen« Mythen in neuer Gestalt oder mit Abschweifungen in die (technische) Moderne.

Die oberflächliche Maskierung des mehr oder weniger guten alten Horror mit Elementen der modernen Zeit bildet aber erst das Fundament für ein neues Haus des Horrors. Wirklich moderner Horror entsteht wohl erst (und auch nicht prinzipiell und umfassend) mit Stephen King, nämlich aus einer genauen Beschreibung eines sehr realen sozialen und familiären Hintergrunds heraus und einer Kenntnis seiner Mechanismen. (Übrigens machen nur wenige Verfilmungen seiner Stoffe diese Modernisierung auch wirklich mit. Sie »spielen« zwar in der Gegenwart, aber sie vermitteln keine Gegenwärtigkeit.) Bei ihm nämlich brechen nicht nur die alten Mythen wieder in der Moderne auf (dass sie »unsterblich« sind, wissen wir allemal), sondern sie verbinden sich in der Tat mit den Schrecknissen der Moderne selber, mit der Mikrostruktur der Macht, der Massenproduktion, den Medien, dem Alltag. Vor allem aber kann man das Böse nun nicht mehr so ohne Weiteres aus der Welt schaffen; die Frage ist nicht, wo es herkommt, die Frage ist allenfalls, wo es sichtbar wird. Und das heißt auch, es hat zwar nach wie vor seine sensibelsten Botschafter und seine wahren Gegner in den Menschen, die gerade vom Kind zum jungen Erwachsenen werden, aber es macht auch vor dem Alltag im Büro und vor dem geordneten Familienleben in Suburbia nicht halt. Der moderne Horror ist nicht mehr an die sexuellen Initiationsriten der puritanischen Biographie gebunden, er verarbeitet nicht mehr allein die Schocks der Adoleszenz, dieses chaotische Ineinander von Begehren und Angst, der mo-

derne Horror ist, im Gegensatz zum gotischen nicht mehr als romantische Phantasie zu einer psychoanalytisch geprägten Traumdeutung allein zu lesen, er macht sich ein Vergnügen daraus, da erst richtig anzufangen, wo uns Doktor Freud als geheilt entlassen würde.

Das moderne Halbwesen des neuen Horrorfilms hat im allgemeinen den Kontext des Familienromans verlassen und ist zu einer »reinen« sozialen Metapher geworden. So ist es nicht verwunderlich, dass es nun nicht mehr so sehr als Individuum auftritt (allenfalls mit der Begabung versehen, andere Individuen anzustecken) sondern als Kollektiv, mehr noch: als epidemische Krankheit, die über ganze Teile der Gesellschaft hereinbricht und sie rebarbarisiert, wieder zu Tieren, zu Körpern ohne Seelen und ohne Geschichte macht.

So ist zwar das Opfer eher individualisiert (es kann in dieser Konstruktion nicht mehr eigenschaftslos sein), aber auch die Kräfte zur Vernichtung des Bösen sind nun Kollektive, denen, gemeinerweise die Unschuld der Opfer, der jungen Mädchen insbesondere, zum Köder vorgesetzt wird. Das Böse ist gestaltlos geworden, reduziert etwa auf eine Maske, heftiges Atmen und den Gebrauch von Messern und allen anderen tödlich spitzen Gegenständen, Sägen oder Lanzen. Der Mythos ist gewissermaßen noch einmal verdichtet (und zugleich umgewendet). Die phallische Kraft von Zeugung, Erlösung und Tod ist nun gleichsam ohne Geschichte und Ziel auf einen direkten Dialog mit dem Körper gerichtet; der blanke Stahl

wird wie magisch von allem lebenden Fleisch angezogen, um in es einzudringen, und das Fleisch will zerfallen und die Knochen freigeben. Nach dem Bösen, dem Fremden, dem Verdrängten ist das Ding an sich zum Horror geworden. Das Subjekt hat sowohl sein Träger-Medium, den Körper, als auch seine Verlängerung, das Objekt, verloren. Es wendet sich beides gegen ihn: Die Dinge, wie sie sind gegen die gesellschaftliche Maskerade. Deshalb ist, anders als im gotischen Horrorfilm, in der Moderne des Genres auch das Licht keine Garantie mehr gegen das Grauen. Das Böse besetzt das Gewöhnliche. Es hat keinen Ort mehr, es erscheint im Zentrum von Alltag und Arbeit. Nichts geht mehr.

Damit hatte sich in den späten siebziger Jahren das Genre aus der Institution einer mythischen Reparaturwerkstätte für die Verluste einer bürgerlichen Sozialisation (Ödipus, Religionstrauma, schwarze Pädagogik, Bildungsfetzen und all der Scheiß) und zur Neukonstruktion der Wahrnehmung durch die verlässliche Rekonstruktion von Zeit, Raum und Person nach dem Desaster eines audiovisuellen Anfalls von Sex, Gewalt und Psychose fortentwickelt und war zu einem frontalen Angriff von Trash-Kultur auf den Mainstream geworden. Unnützlich zu sagen, dass nach dem Erfolg der Independents mit den harten, wilden Horrorfilmen wie *The Hills Have Eyes* (dt. *Hügel der blutigen Augen*), *Texas Chainsaw Massacre* (dt. *Blutgericht in Texas*) oder *Night of the Living Dead* (dt. *Die Nacht der lebenden Toten*, auch: *Die lebenden Toten*) beim Publikum und in den Gazetten auch

die großen Studios aus dem Nischenprodukt »neuer Horrorfilm« ein gut vermarktbare Produkt machen wollten: Jede Hollywood-Krise wird mit einer Welle von Horrorfilmen beantwortet. Und jede Krise des Horrorfilms mit einer Rückkehr zu familienfreundlichen Filmen.

Nachdem in den 1980er Jahren das Kino der bürgerlichen Klasse nicht feindlich gesonnene Institution wieder etabliert hatte und das Genre Horrorfilm, jenseits der Gruselkomödien und der stilvoll überproduzierten Neuauflagen der klassischen Stoffe, zunächst in den Videotheken und dann ganz und gar im Bereich des Obskuren verschwunden war, machte sich das Fehlen einer bestimmten Wahrnehmung bemerkbar. Das Horror-Genre im Kino war nämlich ursprünglich nicht so sehr ein Genre des schieren Hasses (unter anderem auch des Hasses der White-Trash-Klasse auf die eigene und noch mehr auf die bürgerliche Jugend), sondern das einer romantischen Wahrnehmungssteuerung. Hier lernte man im Kino mit dem Unklaren zu leben, strategisch mit den psychotischen Impulsen umzugehen, den Blick in die Welt der Zeichen zu richten, und einander nicht anzusehen. Romantisch schon die literarischen Quellen, von Edgar Allan Poe bis Bram Stoker, eben den Übergang vom Hohen zum Niederen signalisierend, in der Suche nach dem Gotischen, dem Punkt wo das Materielle und das Metaphysische in der Wahrnehmung auseinanderfällt. Gotischer Horror ist der Todeskitsch als Nostalgie.

Der gute alte »Gothic Horror« um seine zentra-

len Halbwesen-Gestalten, den Vampir Graf Dracula, den Baron Frankenstein und sein selbst fabriziertes Monster, den Werwolf mit seinem vollmondbedingten Faible für menschenfresserische Schändungen, mit seinen verlassenen Burgruinen, den Totengrüften, Pfählungsritualen, Familiengeschichten, Kaminfeuern, Spinnweben und finsternen Gewölben, war mit der Ankunft des »New Horror« ziemlich mausetot, einigen unerschütterlichen Wiederbelebungsversuchen zum Trotz. Eine Frage der semantischen Generationen, unter anderem.

Man war gewarnt und trotzdem machtlos. Der Verlust des romantischen Blicks im Kino hatte eine ganze Anzahl von Genres vernichtet, unter anderem das Genre par excellence, den Western (zu dessen Wiederbelebung man denn auch folgerichtig romantische Exzesse auffuhr, wie in *Dances With Wolves* [dt. *Der mit dem Wolf tanzt*] oder aber einen unbarmherzigen Blick, der dem des »New Horror« nicht unähnlich ist, wie in Clint Eastwoods *Unforgiven* [dt. *Erbarmungslos*]). Die Rekonstruktion der schwarzen Romantik in der Pop-Kultur, die eine Menge von Vorläufern und kleinen Kult-Stücken hat, trat in ihre entscheidende Phase mit dem Erfolg der Romane von Anne Rice, die in ihren Vampir-Romanen eine neue Mythologie der alten Phantasie von den blut-saugenden Halbwesen schuf, eine Mythologie in deren unausgefüllter Mitte oder in deren Meta-Raum, auf den die Augen gerichtet sind, Verlustangst und Erotologie der modernen Mittelstandsfamilie steht. (Im übrigen gehört es zum Nimbus der Autorin, dass

sie unter anderem Namen einigermaßen explizite sadomasochistische Sex-Romane schreibt – das ist schon selbst ein Stück romantischer Wahrnehmung.) Der Tod der eigenen fünfjährigen Tochter und die Erinnerung an die Inszenierung der fröhlichen Sex-Revolution an der Westküste bilden die bizarren Eckpunkte ihrer Phantasie vom Zwischenreich zwischen den Lebenden und den Toten, und nachdem Francis Ford Coppola mit seiner cineastischen Rückkehr zu den Quellen, mit seinem *Dracula*, leidlichen Erfolg verzeichnen konnte, war es Zeit für eine Verfilmung von *Interview with the Vampire*, die Neil Jordan einigermaßen opulent besorgte. Es ist eine Welt der letztlich immer kontrollierten Träume, in denen sich das Sanfte in das Reißende, die Angst in Lust verwandelt, die Bilder aber traumwandlerisch von jener romantischen Wahrnehmung bestimmt bleiben, in der sich das Künstliche und Inszenierte schneller zeigt, als man es entlarven kann: »Dekadenz« nennt man so etwas wohl. Kein Wunder, dass daraus mit den Romanen von Stephenie Meyer und den entsprechenden Verfilmungen ein nicht nur neo-romantisches sondern vor allem auch neo-puritanisches Feld des Horrors wurde, der zusammen mit den Mystery-Angeboten des Fernsehens und den Crossovern zwischen Dark Fantasy und Horror den Mainstream wieder eroberte.

Der eigentliche moderne Horror hat sich am Ende gegen die Macht des gotischen, romantischen, nostalgischen und alles in allem ziemlich verlogenen Old-School-Stoffes nicht durchsetzen können, auch

wenn er immer wieder auf mehr oder weniger »skandalöse« Form von sich reden macht und wieder ein paar Grenzen der Darstellung von Gewalt und Ekel überschreitet. Dies alles macht wohl einigermaßen deutlich, warum es ein Filmemacher wie George A. Romero, einem Mitbegründer des »New Horror«, so schwer hat, wenn er weder die Pfade des modernen Horrors verlassen will, noch aber mit jedem Film beweisen mag, dass er weitere Grenzen überschreiten will.

Natürlich geht es beim modernen Horror nicht nur um die Plots und Figuren, es geht auch um die Erzählweise. Er entfernt sich vom klassischen Melodrama und nähert sich dem »Dokumentarischen«. Moderner Horror, sieht man einmal von erklärten Parodien ab, entspricht selten dem überraschenden Mäandern eines surrealistischen Alptraums, selten der pseudo-religiösen Dramaturgie von Sünde, Opfer und Erlösung wie im gotischen Horrorfilm, sondern er zielt auf eine konsequent durchgehaltene Entfaltung von Terror (wenngleich das auch sonst kaum jemand so unerbittlich betreibt wie Romero in seinen Zombiefilmen). Man tritt nicht in ein Jenseits, man verliert inmitten der Realität den Boden unter den Füßen (und möglicherweise: das Leben).

Zum zweiten geht es dabei auch um die Symbolsprache. Roger Corman ist zwar insofern »modern«, als in seinen Filmen jene Dinge geschehen, zu denen Dr. Freud aufs Trefflichste zu sprechen wusste – was insofern kein Wunder ist, als Mister Corman Dr. Freud sehr genau studiert hat und freimütig be-

kennt, dass die schrecklichen Häuser, Gräfte und Keller nichts anderes repräsentieren als den weiblichen Körper, den der jugendliche Zuschauer mit dem Helden verbotener Weise erforschen möchte. George A. Romero würde eine solche Symbolsprache im Traum nicht einfallen. Ihn hat immer schon zugleich mit den Seelennöten von einzelnen Menschen der Zustand der Gesellschaft, seiner Gesellschaft, um genau zu sein, interessiert.

Erst einmal geht es bei ihm nicht um symbolische, sondern um verdammt reale Gewalt. Seine Zombies sind keine Traumwesen, und wenn ein Romero-Film zu Ende ist, hat man nicht das Gefühl, man sei nun aus einem schrecklichen aber zugleich faszinierenden Alptraum aufgewacht und könne sich nun wieder der vernünftigen (und ein bisschen langweiligen) Welt der Realität widmen. Die Verstörungen setzen sich vielmehr genau in diesem Alltag fest. Das erklärt im Übrigen auch, warum eine Reihe von Menschen ihr Kino-Erweckungs- und meinethalben auch Traumatisierungserlebnis in Filmen dieses Regisseurs hatten. Ein paar von Romeros Bildern wird man einfach nicht mehr los; sie haben sich nicht, wie sich das für »anständige« Filme gehört, am Ende »aufgelöst«.

Der Schrecken entsteht in einer realen, konkreten und überschaubaren Situation, nicht an den Rändern der Aufklärung, nicht an den Einfallstoren des Mythos, nicht in alten Gemäuern, Tempeln und nicht einmal in den einsamen Stunden. Nur der Friedhof bleibt als Schreckensort, denn gestorben wird immer.

In Romeros Filmen verliert der Horror seine letzten Wurzeln im Märchen. Man begegnet ihm auf Augenhöhe.

Es gibt hier nicht mehr das Spiel zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren; der Schrecken in einem Romero-Film entsteht nicht aus der Suggestion. Er ist verdammt noch mal real. Das bedeutet auch, dass der Film den Zuschauer ernst nimmt, kein An-der-Nase-herumführen, keine ironischen Verweise: Ist ja nur ein Film. Es ist eine Art »What You See is What You Get«-Horror.

Der explizite Gewaltfilm und das Wesen der blutigen Leichenteile oder »Body Parts« ist eine Seitenlinie des Genres seit Herschel Gordon Lewis in den 1960er Jahren seine Blutbestien und Maniacs auf die Leinwände der Autokinos losließ. Aber sein No-Non-sense-Horror wiederum scherte sich wenig um eine Verankerung der Plots in der Moderne. Da waren einfach Monster oder sadistische Gewalttäter, und die verrichteten ihr Gore-Geschäft. Aber sie waren immer noch, was H. P. Lovecraft das »Außenweltliche« nannte, all dies, was seit Anbeginn das Grauen ausmacht: das Fremde, das Andere, das Böse, das Irrationale, das Kranke.

George A. Romero ist nun aber auch mehr als ein Herschel Gordon Lewis mit einem Hang zur Gesellschaftskritik (seltsamen Humor, nebenbei, haben auch andere Horrorfilmer). Für Romero, und da sind wir wohl am Zentrum, kommt der Horror nicht über die moderne Gesellschaft, er kommt direkt *aus* der modernen Gesellschaft selbst. Wenn überhaupt,

dann kommt auch Religion in Romeros Filmen nur als Witz vor (wie in *Martin*, wo die Kirche zum Kino und der Pfarrer, ganz direkt, nämlich in der Verkörperung durch Romero selbst, zum Filmer geworden ist).

Im modernen Horror, so wie ihn George A. Romero versteht, geht es vielleicht erst einmal darum, alle jene Elemente zu reduzieren, die vordem dafür gesorgt haben, dass man wohlthuende Distanz errichten kann. Noch bei einem so grimmigen Filmemacher des Genres wie Michael Reeves, dessen *Witchfinder General* (dt. *Der Hexenjäger*) einst durchaus das Genre veränderte und in seiner grausamen Schluss-Sequenz seine Moral auf den Kopf stellte, musste eine Projektion in die Vergangenheit herhalten, musste es Reisen an verbotene Orte geben. Die historische Verkleidung und der verwunschene Ort schonen zwar das Auge nicht, erleichtern aber die Rückkehr: Das alles war einmal und anderswo. Im modernen Horror sieht es auf der Leinwand ganz ähnlich aus wie vor den Türen des Multiplexkinos.

Das Flucht-Motiv gehört zur Dramaturgie des klassischen Horrors. Im »Body Count« eines traditionellen Horrorfilms geht es in aller Regel nach einem melodramatisch aufgeladenen Prinzip der »ten little indians« oder »zehn kleinen Negerlein« zu; es ist schrecklich, aber der *einen*, der entscheidenden Person gelingt die Flucht vor dem Bösen. Irgendjemand wird gerettet, erlöst, verschont. Bei allen Filmen Romeros, bei denen er die kreative Kontrolle behalten konnte, wird diese Regel düpiert, sei es, dass am

Ende die Flucht gescheitert ist, sei es, dass sie, wie in *Land of the Dead*, zu nichts sonderlich Hoffnungsfrohem führt.

Es war alles nur ein Traum. Ein probater und etwas abgenutzter Trick des Genres ist es, das Allerschrecklichste noch einmal als einen Traum erscheinen zu lassen. Das Märchen »Von einem der auszog das Fürchten zu lernen« gibt ein Muster, das in abgewandelter Form im Horrorfilm immer wieder angewandt wird, etwa in manchen Folgen der *Nightmare on Elm Street*-Serie, wo jugendliche Helden und mehr noch Heldinnen das Traummonster Freddy Krueger bezwingen, indem sie ihre eigene Angst vor ihm bezwingen. In dem Augenblick, an dem sie an das Böse (in sich und vor sich) nicht mehr glauben, können ihnen auch die Klauenhände nichts mehr anhaben. Die Wirklichkeit, so viel ist dagegen in einem Romero-Film sicher, ist schlimmer als es jeder Traum sein kann. Und ein Zombie ist nur mit definitiv realen Mitteln zu erledigen.

Der Surrealismus. Der Surrealismus war eine künstlerische Bewegung, die gegen die Belanglosigkeit einer zweckrationalen, kapitalistisch-bürgerlichen Gesellschaft das Überraschende, das Nicht-Aufgehende und das Poetische im alltäglichen Leben zu finden versuchte. Auch die phantastische Kunst und Literatur bediente sich gern dieses ästhetischen Verfahrens, das auf nichts anderes hinausläuft als darauf, »Schönheit« an sehr eigenartigen Orten, in den Träumen, den Wohnzimmern und den Museen des Bürgertums zu finden und dabei dieses zugleich

nach Kräften zu verstören. In Horrorfilmen von Juan Buñuel, Jean Rollin oder André Delvaux verbindet sich das Grausame so sehr mit dem Schönen, dass man sich das Ganze durchaus als »Kunst« einrahmen und vom Leibe halten kann. Das Verstörungspotential musste der Surrealismus rasch verlieren, das bürgerliche Publikum machte sich den wohligen ästhetischen Schauer einfach zueigen. Aber das Konzept, Schönheit zu finden am ungewöhnlichen Ort, war damit nicht verschwunden. Wenn zum Beispiel Horrorfilme heute noch einen Zugang zum kulturellen Mainstream finden, dann weniger wegen ihres Gehalts an sozialem Zorn als dem an »düsterer Poesie« und »filmischem Surrealismus«. (Letztendlich profitiert selbst unser Lieblings-Zauberlehrling Harry Potter noch davon.) Nichts davon im modernen Horror und bei Romero: Die Welt, in der nur das Schrecklichste geschehen kann, wird mit der beiläufigen Genauigkeit einer Dokumentation gesehen. Besonders schön ist es ohnehin nicht, aber es ist auch nicht auf eine »pittoreske« Art hässlich.

Der Surrealismus war ein probates Mittel, eine neue Gefahr der modernen Gesellschaft (die sich in der Postmoderne noch wesentlich verschärft hat) zu bekämpfen: Die Langeweile. Moderne Monster, so scheint es, entstehen viel weniger aus Sünde und Fremdheit denn aus purer Langeweile. Es sind die Serienmörder, die töten, weil sie sonst nichts anderes Aufregendes zu tun finden, die Amokläufer, die ihr ereignis- und hoffnungsloses Leben einfach nicht mehr aushalten, die freundlichen Vorstadtbewohner,

die im Keller ein Folterlager errichten, bewaffnete Kids, die sich einen Joyride gönnen, und »out for a spree« sind. Zombies sind die furchtbarsten Wesen der Leere. Langeweile und Grauen sind die Zentren des Lebens geworden, im Alltag aber auch im ewigen Bilderfluss der Medien, die im Stundentakt abwechseln zwischen voyeuristischer Teilhabe am Privatleben des Nachbarn und Reality-Soap-Operas über Leute, die so aufregende Dinge tun wie die Tapeten wechseln oder Spaghetti kochen, und Katastrophen, die in Endlos-Bilderschleifen von einstürzenden Neubauten und blutenden Menschen münden.

Der Horror bei Romero ist nichts anderes als die unbarmherzige Verstärkung des alltäglichen Horrors. Eine surrealistische Ausgestaltung käme bei ihm nicht in Frage, die düster-realistischen Dekors weisen viel eher in Richtung einer Minimal Art. Je näher man die Welt ansieht, desto brutaler sieht sie zurück.