

# Zombiefilm

Englisch: Zombie Film

THEORIE

Genre, in dem untote Körper als Antagonisten fungieren — meist Massenauftritte, niedrige Intelligenz, physische Bedrohung. Romero etablierte die Regel: langsam, unaufhaltsam, zahlreich.

Die untoten Massen — das ist das Fundament, auf dem dieser gesamte Genre-Apparat ruht. George A. Romero hat mit *Night of the Living Dead* (1968) nicht einfach einen Film gedreht, sondern eine Regel geschrieben, die bis heute zieht: langsam, zahlreich, unaufhaltsam. Das Zombie-Szenario funktioniert deshalb so verlässlich, weil die Bedrohung nicht intellektuell ist — sie ist arithmetisch. Ein einzelner Zombie ist zu bewältigen. Hundert sind ein Problem. Tausend sind ein Weltuntergang. Was diese Filme von anderen Horror-Genren unterscheidet, ist die Masse als dramaturgisches Werkzeug. Im Gegensatz zum Slasher (wo Effizienz und Überraschung zählen) oder dem Psychological Horror (wo die innere Logik der Bedrohung rätselhaft bleibt) ist der Zombie-Antagonist vollkommen transparent: Er isst Fleisch, er ist langsam, er stirbt nicht von Schmerz. Diese Vorhersehbarkeit — diese sichere Regel — ermöglicht erst die wirkliche Spannung. Was kommt, ist bekannt. Unbekannt bleibt, wie viele es sind und wann. Am Set bedeutet das: Statisterie-Management ist Erzählung. Eine Horde richtig choreografieren ist Dramaturgie, nicht bloß Visual Effects. Die historische Schicht — und das ist entscheidend für die Filmsprache — ist gesellschaftliche Allegorie. Romero nutzte das Zombie-Szenario als Projektionsfläche für Segregation, Konsumismus, Militarismus. *Dawn of the Dead* (1978) spielt bewusst im Shopping Mall — der Zombie als unbewusster Konsument, eine Gesellschaftskritik, die in der Bildkomposition steckt, nicht in Dialogen. Diese Tradition zieht sich durch: von Lucio Fulci über Danny Boyle (der die Geschwindigkeit erhöhte, die klassische Regel brach) bis zu den modernen Serien-Adaptationen. Jeder Regisseur nutzt die Zombie-Figur als ideologisches Instrument. In der Praxis bedeutet das für Kamera und Schnitt: Repetition ist das stilistische Prinzip. Die gleiche Bewegung, hundertfach, erzeugt Horror nicht durch Varianz, sondern durch Redundanz. Low-Angle-Shots von aufstehenden Körpern, gefrorene Blicke, die langsame Verfolgung. Das Zombie-Genre lebt von einem dokumentarischen Blick — nicht das Fantastische wird inszeniert, sondern die Routine des Übernatürlichen. Das ist, warum Found-Footage-Zombies ( *Rec* , frühe *Walking Dead* -Episoden) so effektiv sind: Die Kamera protokolliert das Unmögliche als Alltagsereignis.