„Wenn Sie mich fragen, dann sind die besten Zombiefilme nicht die Splatterorgien voller Blut und Gewalt, mit albernen Figuren und haarsträubender Handlung. Was uns gute Zombiefilme wirklich zeigen, ist, wie kaputt wir doch eigentlich sind. Sie bringen uns dazu, unseren Platz in der Gesellschaft zu hinterfragen, ebenso wie die Gesellschaft selbst. [...] Filme, die uns dazu veranlassen, unser gesamtes Gesellschaftsgefüge in Frage zu stellen [...]“

(Kirkman 2012: 4).

KleinerWilke_VS-Buchblock.indd 225 08.10.12 08:18 jSBK

KleinerWilke_VS-Buchblock.indd 226 08.10.12 08:18 jSBK

Apocalypse (Not) Now?

Performative Bildungsprozesse in Populären Medienkulturen – am Beispiel der US-amerikanischen TV-Serie *„The Walking Dead"*

Marcus S. Kleiner

1. Einleitung

Der Weltuntergang, ebenso wie postapokalyptische Welten, werden in Populären Medienkulturen, ob im Film, Fernsehen, Comic oder Computerspiel, als spektakuläre Erlebnisse inszeniert. Die Welt wird durch Bomben, Kometen, Aliens, Naturgewalten oder Krankheiten zerstört. Dieses Ende wird dem Zuschauer, dem Leser oder Spieler in Populären Medienkulturen kontinuierlich vorgeführt, wenngleich die Welt und die Menschen postapokalyptisch weiter existieren. Am Ende ist man immer noch, am Ende von allem (vgl. Busse 2000).

Das Ende wird hierbei als beständig mögliche Bedrohung inszeniert und zumeist mit einer (globalen) Krise kombiniert. Krisen gehören zum festen Repertoire der Medienproduktionen und zur „Mediennahrung unseres Alltagslebens" (Baudrillard 1994: 108). Bolz (1999: 77) betont daher zu Recht: „Mit dem Wort ‚Krise' simplifiziert und politisiert man hohe Komplexität. Das heißt im Klartext: Die Krise ist nicht Ausnahmezustand, sondern Normalform unserer modernen Existenz." Krise ist also immer. Das widerspricht zwar der Definition des Begriffs, aber nicht der Logik der Medien. Krisen werden in den Medien v.a. durch drei Strategien in Szene gesetzt: erstens durch Sensationalisierung und zweitens Skandalisierung der Wirklichkeit, die drittens zumeist mit einer drastischen „Angstrhetorik" (Bolz 1997: 105) thematisiert werden. Es sind gerade die Medien, die bestimmte Ängste schüren und versuchen, Kollektiv-Ängste zu generieren und zu synchronisieren. Die „große Kulturleistung des Fernsehens" besteht für Bolz (ebd.: 172) darin, „Angstbereitschaft, Kontingenzbewusstsein und Irritabilität der Gesellschaft" einzuüben. Medien versorgen uns nicht nur mit Informationen, die irritieren, erregen und ängstigen, sondern auch mit speziellen Ordnungs-, Sicherheits- und Moralschemata, die stabilisieren, orientieren und beruhigen sollen.

Derrida (2000) hat Mitte der 1980er Jahre vor dem Hintergrund eines Diskurses um eine mögliche atomare Apokalypse bereits betont, dass wir uns gerade nicht in einem apokalyptischen Zeitalter befinden, sondern in einem postapokalyptischen. Die Apokalypse hat in ihrer sinnlich anschaulichen Präsenz bzw. medialen Simulation in Texten und Bildern schon stattgefunden, aber gerade nicht in Wirklichkeit. Der *Day After* wird immer wieder vor Augen führen, er wird medienalltäglich. An die Stelle der Erfahrung tritt die Sensation, das Besondere verliert sich im Allgemeinen.

Das amerikanische Kino etwa der späten 1990er Jahre, also kurz vor der Jahrtausendwende, hatte den Weltuntergang und die bedrohte Menschheit als Thema entdeckt – Millenniumssängste performativ werden lassen: wie z.B. in *Twelve Monkeys* (USA 1995, Regie: Terry Gilliam), *The Fifth Element* (F 1997, Regie: Luc Besson), *Armageddon* (USA 1998, Regie: Michael Bay) oder *Deep Impact* (USA 1998, Regie: Mimi Leder). Hier trifft die Angst vor dem Ende auf die Lust, sich dieses Ende anzuschauen. Der Weltuntergang wird so zum Erlebnis, der in der kollektiven Imagination immer wieder auf unterschiedliche Art und Weise stattfinden kann. Was diese Filme neben der Produktion von Angstbereitschaft als Stabilisierungs- bzw. Entlastungsangebote offerieren, ist Krisenmanagement und Verhinderung von Schlimmerem, also die Erhaltung des bedrohten *status quo*, ohne dabei Welt verbessernde Utopien als Handlungsanleitung zu entwickeln (vgl. zum *Kino der Angst*, Bürger 2006).

Derrida (ebd.: 78) dekonstruiert dementsprechend den Vorstellungskomplex und die Medienressource „Apokalypse“: „Aber was macht fraglich derjenige, der Ihnen sagt: Ich sage es Euch, ich bin gekommen, Euch zu sagen, es gibt keine Apokalypse, es hat nie eine Apokalypse gegeben und wird keine geben, ‚die Apokalypse trügt’? Es gibt nur eine Apokalypse *ohne* Apokalypse [Hervorhebung im Original – MSK].“ Allerdings scheint Derrida das postapokalyptische Begehren der Menschen zu übersehen, auf das Baudrillard (1989: 250): „Am Tag des Weltendes wird es niemanden mehr geben, wie es am Anfang niemanden gab. Das ist ein Skandal. Ein solcher Skandal für die Menschengattung, dass sie kollektiv oder aus Trotz dieses Ende mit allen Mitteln herbeizuführen sucht, einfach, um bei dem Spektakel dabei zu sein.“

Krisen sind also medial ständig präsent. Die narrative Form der Rede von der Krise ist die apokalyptische Erzählung, die die Elemente der Krise und des Endes sinnstiftend miteinander verbindet. Sie ist eine traditionelle Art der Krisenbewältigung, die der Erfahrung von Unsicherheit und Bedrohung einen höheren teleologischen Sinn verleiht. Darin ähneln sich viele apokalyptischen Erzählungen Populärer Medienkulturen mit der biblischen *Offenbarung* des *Johannes* bzw. sind deren Fortschreibungen.

Die Medialisierung von Krisen und (Post-)Apokalypsen diskutiere ich hinsichtlich der Darstellung postapokalyptischer Sozialität und Humanität. Mein Gegenstand ist die US-amerikanische Zombie-TV-Serie „The Walking Dead“, die seit 2010 auf AMC ausgestrahlt wird. Ich werde, ausschließlich fokussiert auf mein Erkenntnisinteresse, mit einer heuristischen Kontextualisierung der Leitthemen beginnen: Bildung, Grenze, Zombie

(Kapitel 2).[1] Dies schafft die Basis für meine *Analyse* von „The Walking Dead" (Kapitel 3). Ich beziehe mich hierbei auf einige wenige Leitmotive (Grenzsituationen) der ersten beiden Staffeln (2010, 2011). Mein Erkenntnisinteresse, das durch die kurze Vorstellung der Serie eingeleitet wird, ist darauf gerichtet zu zeigen, wie Populäre Medienproduktionen soziale Bilder sowie Diskurse transportieren und artikulieren. Meine Analyse arbeitet die performative Konstruktion von Grenzen und Grenzsituationen heraus. Es geht bei meinem Untersuchungsgegenstand um eine filmische Geschichte postapokalyptischer Existenzgestaltung, Identitätsbildung und Vergemeinschaftung. In „The Walking Dead" wird nicht gefragt, welche (begrenzten) Konzepte von Existenz, Identität und Gemeinschaft sozial existieren, sondern es werden unterschiedliche Konzepte im Kontext der Postapokalypse gezeigt. Spielfilme lassen sich, wie Denzin betont, das gleiche gilt potentiell auch für TV-Serien, aufgrund der „fließenden Grenzen zwischen Fakten und Fiktionen" (Denzin 2000: 420) als audiovisuelle Dokumente lesen, die gesellschaftliche Erfahrung in verdichteter Form zur Darstellung bringen. Abschließen werde ich meine Überlegungen mit einem kurzen Ausblick auf das *Bildungskapital* von „The Walking Dead" im Speziellen und von Populären Medienkulturen im Allgemeinen (Kapitel 4).

2. Kontexte

2.1 Bildung

Populäre Medienkulturen sind kontingente Wahlgemeinschaften, die zeitbedingte Manifestationen von sozialen und kulturellen Prozessen darstellen, diese medialisieren, als Text, Bild, Ton usw., soziale und kulturelle Erfahrungen hierbei aufführen, Medienerfahrungen präsentieren, diese zu Medienereignissen und Aneignungserlebnissen machen, die in Lebenswelten überführt werden (können), und dabei (potentiell) performative (Selbst-)Bildungsräume eröffnen. Selbstbildung ist nur durch den Bezug auf ein Außen (Welt und Andere) möglich und ist daher nicht auf das Selbst als Erfahrungsraum reduziert, weil so keine Transformationen stattfinden könnten. Wimmer (1996: 137) betont in diesem Kontext, dass die „Idee der Bildung die Forderung nach einem Bezug zum Außen, der die Singularität nicht nivelliert, [...] die das Subjekt also nicht mit dem Allgemeinen vermittelt und als Singularität aufhebt, sondern in Bezug zum Anderen und damit zur Forderung nach Gerechtigkeit bringt."

Dabei ist die Frage, was Bildung innerhalb dieser Kulturen bedeutet, nicht von der zu trennen, welche bildende Funktion die Medien potentiell besitzen und sich mit ihrer Bildungsfunktion selbst bilden. Bildung ist zugleich Medienbildung, ebenso wie Kultur

1 Vgl. zu meinem Verständnis von Performativität und Medialität meine Einleitung zu diesem Band; vgl. zu meiner Differenzierung von Populärer Kultur und Popkultur Kleiner (2008, 2011).

immer auch Medienkultur ist. Hierbei muss auch gefragt werden, zu welchen Selbstbildungsprozessen Populäre Medienkulturen beitragen (können).

Bildung verstehe ich mit Kokemohr (2007: 21) grundsätzlich als einen Transformationsprozess: „Bildung [ist] der Prozess der Bezugnahme auf Fremdes jenseits der Ordnung […], in deren Denk- und Redefiguren mir meine ‚Welt' je gegeben ist. Widerständige Erfahrungen können in Texten, Bildern oder anderen Formen auftreten. Von Bildung zu sprechen, sehe ich dann als gerechtfertigt an, wenn der Prozess der Be- oder Verarbeitung subsumtionsresistenter Erfahrung eine Veränderung von Grund legenden Figuren meines je gegebenen Welt- und Selbstentwurfs einschließt."

Bildung als Transformationsprozess, der auf ein vom Subjekt ausgehendes Selbst- und Weltverhältnis bezogen ist, bedeutet eine eigensinnige Haltung zum und eine selbstbestimmte Modifikation des Bildungskanons der Dominanzkultur, bei der nichts außer Frage steht und nichts unbedingte Gültigkeit für sich in Anspruch nehmen kann. Bildung wird als ein unabschließbarer Werdensprozess aufgefasst, der mehr Verunsicherung erzeugt, als Gewissheiten anbietet. Der Weg von Bildungsprozessen geht hierbei vom Bestimmten (Wissen) zum Unbestimmten (zum flexiblen Umgang mit dem Wissen).

Kokemohr (2007) geht hierbei nicht mehr von der Konzeption eines selbstreferenziellen autonomen Subjekts aus, dies verbindet seine Überlegungen mit meinem Subjektverständnis, sondern von einem „sozialreferentiellen Subjek[t]" (ebd.: 22). Im Bildungsprozess ist das Subjekt der Bildung nicht mehr mit sich identisch, sondern wird durchdrungen von Fremdheitserfahrungen, die es permanent (de-)kontextualisieren und zu immer wieder neuen (Re-)Kontextualisierungen herausfordern.

Ausgangspunkte für die Auffassung von Bildung als einem Transformationsbegriff sind vor allem Fremdheits- und Krisenerfahrungen. Hiermit werden die Krisenerfahrungen der Moderne (vgl. u.a. Giddens 1996; Heitmeyer 1997) bezeichnet, die u.a. zu einer „Erosion tradierter Sinnbezüge" (Jörissen/Marotzki 2009: 16), von Wert- und Weltorientierungen oder Rollenvorbildern beitragen, diese in ihrer Zeitlichkeit und Kontingenz sichtbar machen und Unsicherheit kultivieren.

Die Serie „The Walking Dead" bietet sich vor diesem Hintergrund zur Erforschung von Bildungsprozessen an, denn das Leben in der Postapokalypse ist eine durchgehende Fremdheits- und Krisenerfahrung. Die Prozesse der Be- oder Verarbeitung subsumtionsresistenter Erfahrungen fordert die ästhetischen Figuren zu einer konstanten Veränderung von Grund legenden Figuren ihres je gegebenen Welt- und Selbstentwurfs auf. Konflikthaft wird dies v.a. in solchen Situationen, in denen die Wert- und Normsysteme der vorapokalyptischen Welt mit den Anforderungen der postapokalyptischen Wirklichkeit konfrontiert werden. Aus den daraus resultierenden Aushandlungsprozessen entstehen die performativen Bildungsgeschichten der Serie über Sozialität und Humanität.

Unsicherheit und Unbestimmtheit werden im Kontext von Bildungsprozessen nicht in Sicherheit und Bestimmtheit überführt, „die *Relativität und Vorläufigkeit der eigenen Weltsicht* ist […] [hierbei] von Anfang an enthalten. Wir bezeichnen diese Art des suchenden, immer unter dem Vorbehalt des ‚Als-Ob' agierenden Selbst- und Weltverhältnisses als *Tentativität* [Hervorhebung im Original

– MSK]“ (ebd.: 19). Bildung erfordert vor diesem Hintergrund ein beständiges Aufs-Spiel-Setzen der eigenen Gewissheiten, ohne sich dabei selbst aufzugeben. „The Walking Dead“ veranschaulicht eindrucksvoll, was dies sowohl für den Einzelnen, als auch für Gemeinschaften sowie Gemeinschaftsbildungen bedeutet. Gerade vor dem Hintergrund, dass die Gemeinschaftsbildungen der Zombies willenlos sowie anonym erfolgen und nicht selbstbestimmt veränderbar sind.[2] Sie können nur von einem Tod, durch den sie zu Untoten werden, zum nächsten Tod, wenn sie z.B. von den überlebenden Menschen erschossen werden, wechseln, der dann der endgültige ist, also keine Transformation mehr zulässt.[3]

2.2 Grenze

Unser Dasein ist „überall von Grenzen betroffen“ (Jaspers 1956a: 45). Grenzsituationen[4] gehören zur Signatur der Existenz: „Grenzsituationen erfahren und Existieren ist dasselbe“

2 Zum Zusammenhang von Individualität und Kollektivität in filmischen Zombie-Erzählungen stellt Stiglegger (2012) heraus: „Die aktuelle Popularität dieser Filme liegt zweifellos an dem Umstand, dass die Wiederkehr der Untoten eine großartige Metapher für den Zustand unserer westlichen Gesellschaft ist. Man hat das Gefühl, die Hölle des Gleichen zu durchleben und als Letzter seiner Art ums Überleben zu kämpfen. Man hat die Wahl, sich mit den apathischen Massen zu identifizieren oder zum Individuum der Revolte zu werden.“

3 Gerade die Spannung der Inszenierung zwischen Leben, Untot-sein und Tod ist ein Grund für die Faszination und Popularität von Zombie-Erzählungen, wie Stiglegger (2010) hervorhebt: „Der wiederkehrende Tote ist eine Konstante der unheimlichen Phantastik, die sich in zahlreichen Konzepten und Subgenres verdichtete. Dabei besteht eine unleugbare Verwandtschaft zwischen all jenen Kreaturen des Reiches zwischen Leben und Tod: dem blutsaugenden Vampir, der wiedererwachten Mumie, dem leichenfressenden *Ghul* und schließlich dem auferstandenen Leichnam, dem *Zombie*. So bedrohlich diese Wesen erscheinen mögen, so tragisch gebärden sie sich zugleich. Die Untoten haben den Tod transzendiert und vertreten jenseits des menschlichen Lebens dessen Kontinuität. Dieses Weiterleben hat seinen Preis: eine ewige Suche nach Nahrung (Blut, Fleisch) oder nach Rache an den Lebenden. Gerade in den modernen Adaptionen wird immer wieder die Tragik dieser Zwischenwesen deutlich: Wenn sich die Untoten an ihre menschliche Existenz erinnern und diese zerrbildhaft wiederholen, wenn der Vampir die Einsamkeit seines ewigen Lebens beklagt oder die Mumie nach der verlorenen Liebe sucht, dann erscheinen diese vermeintlichen Schreckenswesen letztlich menschlicher als ihre Jäger. Als modernste Variante der Untoten – wenn zweifellos auch als primitivste – hat sich der Zombie erwiesen: der auferstandene Tote als Metapher für den ewigen Kreislauf des Lebens und dessen wiederkehrende Strukturen – über den Tod hinaus [Hervorhebung im Original – MSK].“

4 Situationen sind die vorgegebene Lebenswelt des Menschen, die der selbstbestimmt gestalten oder von der er sich distanzieren kann: „Weil Dasein ein Sein in Situationen ist, so kann ich niemals aus der Situation heraus, ohne *in eine andere einzutreten* [Hervorhebung im Original – MSK]“ (Jaspers 1956b: 203). Auf die zentrale Bedeutung der Transzendenz und des Glaubens für Jaspers gehe nicht ein, weil diese Bedeutungsdimensionen in „The Walking Dead“ kaum eine Rolle spielen.

(Jaspers 1956b: 204).[5] Sie gründen in der Endlichkeit des Menschseins, sind endgültig und nicht überschaubar. Diese Situationen können nur zur Klarheit gebracht werden, in dem der Mensch sich offen und illusionslos mit ihnen auseinandersetzt. Grenze bedeutet für Jaspers (ebd.: 203), dass „es [...] ein anderes [gibt], aber zugleich: dies andere ist nicht mehr für das Bewusstsein im Dasein. [...] Die Grenzsituation gehört zur Existenz, wie die Situation zum immanent bleibenden Bewusstsein." Grenzsituationen sind Situationen, durch die die Existenz umgreifend krisenhaft wird. Jaspers nennt geschichtliche Bestimmtheit, Zufall, Tod, Leiden, Kampf und Schuld als die wesentlichen Grenzsituationen. Diese verweisen den Menschen angstvoll auf sich selbst sowie seine Freiheit zurück und eröffnen ihm zugleich die Möglichkeiten des Scheiterns sowie des Selbstseins: „Wir werden wir selbst, indem wir in die Grenzsituationen offenen Auges eintreten" (ebd.: 204). Grenzsituationen gehören untrennbar zur Existenz und können nicht durch den planenden Willen aus der Welt geschafft werden, ebenso wenig wie man vor ihnen ausweichen kann.

Die Performativität von Leben und Menschsein, Sozialität und Kulturalität in „The Walking Dead" können als kontinuierliche Auseinandersetzungen mit Grenzsituationen beschrieben werden. Menschsein wird hier dramaturgisch und ästhetisch unter den Perspektiven von Grenzen, Grenzziehungen und Grenzsituationen, ihren Auswirkungen und Gestaltungsprozessen inszeniert. Die apokalyptische Erzählung der Serie kann als eine, im Sinne Foucaults (1996a: 9), *Geschichte der Grenzen* beschrieben werden: „Man könnte die Geschichte der *Grenzen* schreiben [...], mit denen eine Kultur etwas zurückweist, was für sie *außerhalb* liegt; und während ihrer ganzen Geschichte sagt diese geschaffene Leere, dieser freie Raum, durch den sie isoliert, ganz genau so viel über sie aus wie über ihre Werte; [...]. [...] Eine Kultur über ihre Grenzerfahrungen zu befragen, heißt, sie an den Grenzen der Geschichte über eine Absplitterung, die wie die Geburt ihrer Geschichte ist, zu befragen [Hervorhebung im Original – MSK]."

Grenzen, Grenzziehungen und Grenzsituationen offenbaren sich in „The Walking Dead" als Bildungsressourcen, die einen alternativen Blick auf die Bildungsprozesse von Sozialität und Humanität werfen. Nicht Verstehen und Dialog sind Ausgangspunkte so-

5 Vgl. zum Zusammenhang von Schauspielkunst und Grenzsituationen die materialreichen Beiträge in Kiefer/Stiglegger (2006a), die zwischen zwei grundsätzlichen Formen des Schauspiels der Grenzen und in Grenzsituationen unterscheiden: „1. Ein Schauspieler zeigt, wie in der Krisis seine Identität zerbricht, wie ihm alles versagt: die Sprache, die Sensomotorik und schließlich das Bewusstsein; 2. Ein Schauspieler zeigt eine mimische Maske der Unberührtheit, versteinert gleichsam, scheint extreme Gefühle in sich verschließen zu wollen. Zwischen beiden Formen oszilliert das Spiel von Grenzsituationen. Dabei erhebt sich die Frage nach der Authentizität des Schauspiels: Wie kann durch Film das ‚affektive Gedächtnis' (Lee Strasberg) – in diesem Fall des Zuschauers – angesprochen werden, um die Grenze zwischen schauspielerischer Performance und Lebenserfahrung des Rezipienten verschwinden zu lassen" (Kiefer/Stiglegger 2006b: 7f.)? Diese beiden Idealtypen schauspielerischer Darstellungsformen von Grenzen und Grenzsituationen bestimmen die Figurenkonstellationen in „The Walking Dead", wobei auffällt, dass die dominante Darstellungsform das Changieren zwischen diesen beiden Idealtypen ist, wodurch die Spannung zwischen Ordnung und Chaos sowie Krisenbewältigung und Krise offen gehalten wird.

zialer Interaktionen und Kommunikationen in „The Walking Dead", sondern die Kategorien der Differenz, der Brüche, der produktiven Zwischenräume und Grenzzonen, der Vermischung und des Missverstehens, der *dritten Räume* (vgl. Bhaba 1994) von Heimatlosigkeit und gebrochener Identitäten in kulturellen (antagonistischen und konfliktgeladenen) Zwischenwelten und Konflikträumen, in denen kulturelle Identität immer wieder neu verhandelt beziehungsweise ausgehandelt wird. Grenzen und Grenzsituationen sind in „The Walking Dead" grundsätzlich ambivalent: sowohl mit Blick auf die Interaktion zwischen den Überlebenden und den Zombies ab- sowie ausgrenzend, als auch hinsichtlich der Überlebenden und ihrer Lebensraum- sowie Identitätsgestaltung produktiv, d.h. hervorbringend.

Eine *Geschichte der Grenzen* sozialer Bildungsprozesse, wie sie in „The Walking Dead" vorgeführt wird, kann ihren Ausgang nicht von idealtypischen Modellen und Erklärungen nehmen, die ausschließlich auf Konsens, Verständigung, Toleranz, Respekt und Einheit aus sind. Sie begreift vielmehr Sozialität als Struktur gemeinsamer Unterschiede, als Schauplatz von Verständigung/Nicht-Verständigung, Anerkennung und Konflikt zugleich begreifen, als identitätsstiftende Differenzerfahrungen sowie Ausschlusssysteme des Eigenen und des Fremden. Eine Auseinandersetzung mit sozialen Bildungsprozessen von ihren Grenzen her, ist dementsprechend eine Grenzerfahrung der eigenen Kompetenzen und des eigenen Verstehens. Und Grenzen haben immer einen Doppelsinn bzw. einen ambivalenten Charakter: Ein- und Ausschluss sowie kontrollierte Ein- und Ausreise. Sie stellen sowohl *Trennlinien* als auch *Schwellen* des Übergangs dar, insofern kommt ihnen eine *Scharnierfunktion* zu.

2.3 Zombie

Zombie-Filme[6] sind ein populäres Subgenre des Horrorfilms. Der „Horrorfilm" ist, wie Stiglegger (2002: 63f.) betont, ein „Genre aus dem Bereich des phantastischen Films, das

6 Vgl. zur Geschichte und den Figuren des Zombies in der Populärkultur und Populären Medienkultur u.a. Fürst/Krautkrämer/Wiemer (2011); Webb/Byrnand (2008); McIntosh/Leverette (2008); Russell (2007); Brooks (2004); Bryce (2000). Zum Begriff und zur Kulturgeschichte des Zombies bemerkt Stiglegger (2010): „Der Begriff ‚Zombie' entstammt der afrikanischen Sprache Kimbundu und bedeutet ‚Totengeist' (*nzùmbe*). Durch den ‚Import' afrikanischer Sklaven nach Mittelamerika (speziell auch Haiti) wurden einst Elemente afrikanischer Kulte transferiert und verschmolzen mit Teilen christlicher Religion zu einem vielschichtigen Synkretismus. Als Haiti unter US-amerikanischer Besatzung stand (1915-1934), verbreiteten sich Begriffe und Elemente des Voodoo-Kultes bis nach Nordamerika, wo diese popularisiert und mythisiert wurden. So wird noch heute in den Südstaaten der ‚Voodoo-Zauber' (abwertend als ‚Hoodoo') gefürchtet und verehrt. Unter einem ‚zombie cadavre' versteht man im Voodoo-Kult einen Menschen, der mittels eines Pulvers getötet wird, und wenig später als willenloses Wesen wieder aufersteht, um dem Priester (‚houngan') zu dienen. [...] Da die Angst vor der Wiederkehr der Toten als menschheitsgeschichtliche Universalie begriffen werden kann, beziehen sich zahlreiche religiöse Ursprungsmythen auf Ideen der Wiederauferstehung der Toten. Aus Vorsicht wurden Totenwachen und Bestattungsrituale eingeführt, die diese

durch die Stimulation von Urängsten im Zuschauer Angstgefühle erzeugen will." Angst besitzt, wenn man sich den Angst-Analysen von Heidegger (1993) und Sartre (1994a) zuwendet, ein hohes (Selbst-)Bildungspotential, weil die Angst, wie kein anderer Aspekt menschlichen und gesellschaftlichen Lebens, eine grundsätzliche Fremdheitserfahrung darstellt, die zu Prozessen der Be- oder Verarbeitung subsumtionsresistenter Erfahrung herausfordert, aus denen eine Veränderung von Grund legenden Figuren des je gegebenen Welt- und Selbstentwurfs hervorgehen können.

Die Angst ist für Heidegger (1993) der Deutungsschlüssel für das Dasein – Heideggers Begriff für Mensch. Die Angst ist eine Befindlichkeit – d.h. das Sich-Befinden des Menschen, die in ihm herrschende Gestimmtheit, aus der sich ergibt, wie und was er im gegebenen Augenblick fühlen, denken und wollen kann –, in der das Dasein durch sein eigenes Sein vor sich selbst gebracht wird: Es geht in der Angst um die Welt, die als Nichts erfahren wird bzw. um das „Nichtigwerden aller innerweltlichen Bezüge" (ebd.: 188). Die in der Angst erfahrene Abgründigkeit und Unbedeutsamkeit des In-der-Weltseins erzeugt Unheimlichkeit, im Sinne des Nicht-zuhause-seins: „In der Angst ist einem ‚unheimlich'" (ebd.), d.h. hier ist kein „Wohnen-bei" oder kein „Sein-bei", also keine Weltlichkeit.

Mit Blick auf die Apokalypse-Deutung und die Bewältigung der Postapokalypse in „The Walking Dead" bedeutet dies potentiell, dass beide prinzipiell prozessual und offen bleiben, denn die Angst als Grundbefindlichkeit des Daseins lässt keine zeit- und situationsenthobenen Identifikationen mit bestimmten Wirklichkeitsdeutungen und Handlungsstrategien zu. Vielmehr lässt sie diese im Gegenteil beständig fragwürdig und un-heimlich werden.

Die Angst eröffnet hierbei ein Verstehen für das niemals und nirgends Zu-Hause-sein. Sie ist somit zugleich Last und Chance für das Dasein. Der Verlust des vertrauten Umgangs mit der Welt in der Angst, führt zur Vereinzelung des Daseins, bringt das Dasein allererst zu sich selbst. In der Angst wird das Dasein auf sich selbst als auf seine Möglichkeiten zurückgeworfen. Bezogen auf das Thema Angst in der postapokalyptischen Welt in „The Walking Dead" eröffnet allererst diese Vereinzelung die Möglichkeit zu eman-

beängstigende Wiederkehr verhindern sollten. Dennoch tauchen sie auf: die Untoten, die Wiedererwachten, die ruhelos Umherwandernden. Direkt bezogen aus der Popularisierung haitianischer Mythen wandte sich Hollywood bald einer filmischen Adaption zu. *White Zombie* (1932) von Victor Halperin mischte Motive von Kolonialismuskritik, Sklaverei-Problematik und religiösem Synkretismus zu einem beängstigenden Modell. Die Voodoo-Religion florierte auf Haiti vor allem als Form der Abwehr gegen die französische Kolonialmacht und brachte zahlreiche Geheimorganisationen hervor, die Geschichten von Zombifizierung und ewigen Flüchen florieren ließen. Zugleich war Voodoo die Religion der ehemaligen Sklaven, deren Wut sich gegen die Plantagenbesitzer richtete. In *White Zombie* wird der Voodoo-Zauber missbraucht, um private Begierden zu befriedigen und willenlose kapitalistische Sklaven zu züchten („They don't mind hard work"). Schließlich soll auch die widerspenstige ‚weiße Frau' zum willigen Zombie gemacht werden, zum ‚White Zombie'. Die totale Verfügbarkeit des Körpers – der Endpunkt des radikalen Kapitalismus – steckt bereits in diesem ersten filmischen Beispiel als latent kritischer Subtext [Hervorhebung im Original – MSK]."

zipatorischen (Selbst-)Bildungsprozessen, weil das Dasein durch die Angst nicht mehr abhängig von der Wirklichkeit, sondern ganz auf sich allein gestellt ist – zumindest hinsichtlich der Orientierung an kollektiven Deutungsmustern und Handlungsstrategien.

Im Gegensatz zur Furcht, deren Wovor immer ein bestimmtes, innerweltlich Begegnendes ist – Krankheit, Krieg oder Furcht vor materiellem Verlust –, ist die Angst gegenstandslos, nichts Bestimmtes in der Welt. Die existentielle Dauerbedrohung durch die Zombies in „The Walking Dead"ist in dieser Hinsicht keine Adressierung von Angst, sondern von Furcht, weil alle Zombie-Bedrohung immer innerweltlich klar verortet ist und bekämpft wird. Angst spielt in der Serie einerseits als Seinsgrundlage, andererseits in Aneignungs- und Zukunftsplanungskontexten eine Rolle, und kann auch nur hier emanzipatorische, Angst bedingte (Selbst-)Bildungsprozesse auslösen. Die Dramaturgie von „The Walking Dead" wird wesentlich von dieser Interdependenz von Angst und Furcht bestimmt.

Die Angst vereinzelt das Dasein; offenbart das eigenste, je einzelne Seinkönnen; und erschließt es so als Möglichsein, als „Freisein für die Freiheit des Sich-selbst-wählens und -ergreifens" (ebd.: 188). Heidegger bestimmt den Vollzug dieses Freiseins als Wählen der Wahl seiner selbst (ebd.). In der Angst ängstigt sich das Subjekt, wie Sartre (1994a: 91) betont, vor sich selbst, vor seinem eigenen, infolge seiner Freiheit unterdeterminierten, unvorhersehbaren Verhaltensweisen. In der Angst wird das Subjekt auf sich selbst verwiesen und dadurch seiner Freiheit bewusst, vor der er sich ängstigt: „[I]n der Angst gewinnt der Mensch Bewusstsein von seiner Freiheit, oder, wenn man lieber will, die Angst ist der Seinsmodus der Freiheit als Seinsbewußtsein, in der Angst steht die Freiheit für sich selbst in ihrem Sein in Frage." Die Freiheit der Wahl haben die Protagonisten der Serie nur in der Konfrontation mit Grenzen und Grenzsituationen. Ihr Handeln ist immer auf das Ziel auf das Überleben in der postapokalyptischen Welt mit allen dazu zur Verfügung stehenden Mitteln fokussiert.

In Zombie-Filmen und -Serien geht es wesentlich um radikale filmische Gesellschaftsanalysen, die sich unter anderem im Spannungsfeld von Leben und Tod, Gesundheit und Krankheit, Grenzen und Grenzüberschreitungen, Freiheit und Determination, Normalität und Anormalität, das Menschliche und das Monströse, Gesellschaft und Gemeinschaft, Realität und Utopie vollziehen.

3. Analyse

Filme besitzen, wie Jörissen/Marotzki (ebd.: 30) hervorheben, dies gilt potentiell auch für TV-Serien, ein stark reflexives Potential, daraus resultiert ihre Bildungsbedeutung, weil sie Krisen- und Fremdheitserfahrung eindrucksvoll zur Darstellung bringen und nachvollziehbar machen können, gerade dann, wenn sie Biographisierungsweisen behandeln. Filme, wie Medien generell, sind Räume, um Bildungserfahrungen und Bildungsprozesse zu inszenieren sowie sich diese in der rezeptiven Auseinandersetzung potentiell anzueignen.

Ich unterscheide in diesem Kontext drei grundlegende Bildungsdimensionen: erstens, Bildung als Prozess der Bezugnahme des Subjekts auf Welt (*Sozialisation – Lebensprojekt*); zweitens, Bildung, die sich am Subjekt vollzieht (*eigensinnige Identitätsbildung*); und drittens, das Krisenhafte bzw. Scheitern von Bildungsprozessen (*Diffusion von Selbst- und Weltbezügen*).

Zur Analyse der Bildungsprozesse im Kontext meiner Serienanalyse beziehe ich mich auf das Modell Strukturaler Medienbildung von Jörissen/Marotzki (2009: 30ff., 60ff.), konkret auf deren Unterscheidung in der medialen Darbietung von

- *Wissensbezug* (u.a. Reflexion auf Bedingungen und Grenzen von Wissensbeständen über bestimmte Wirklichkeitsgebiete);
- *Handlungsbezug* (z.B. Reflexion auf die Komplexität von Handlungs- und Entscheidungsoptionen in sozialen sowie individuellen Situationen);
- *Grenzbezug* (etwa Reflexion auf die Komplexität von Grenzen, Grenzsituationen und Grenzüberschreitungen der Selbst- und Weltorientierung);
- *Biographiebezug* (vor allem Reflexion auf die eigenen Identitäts- und Biographisierungsprozesse).

Strukturale Medienbildung fokussiert sich auf die Formelemente der Medien, nicht auf konkrete Inhalte und ihre Vermittlung, und fragt, wie durch sie Reflexion ermöglicht werden könne, wie sie unsere Selbst- und Weltwahrnehmung formen. Dies korrespondiert mit McLuhans Diktum vom *Medium als Botschaft* (vgl. McLuhan 1992: 17ff.) und entspricht auch dem Bildungsverständnis von Kokemohr (2007), weil das Ziel von Bildungsprozessen nicht primär Inhalte (konkretes Wissen, Leitbilder, Handlungsmaximen etc.), sondern Formen der Selbst- und Weltbeziehung (Wahrnehmung) sind. Bildung und Medienbildung sind vor diesem Hintergrund nicht voneinander zu trennen.

3.1 Serie

> „Mit *The Walking Dead* will ich herausfinden, wie Menschen mit Extremsituationen umgehen und wie sie sich dadurch verändern. Das ist eine langfristige Sache. Sie werden sehen, wie Rick sich verändert und weiterentwickelt [...]. Es handelt sich dabei um ein Projekt, dessen wahre Antriebsfeder die Figuren sind. Die Frage, wie sie an einer gewissen Stelle angelangen, ist viel wichtiger als die Tatsache, dass sie dort angelangen [Hervorhebung im Original – MSK]“ (Kirkman 2012: 4).

Die Serie basiert auf dem gleichnamigen Comic, das seit 2003 erscheint und von Robert Kirkman geschrieben sowie in realistischem Schwarz-Weiß von Tony Moore (Ausgaben 1-6) und Charlie Adlard (seit Ausgabe 7) gezeichnet wird. Dieser Schwarz-Weiß-Ästhetik wird in der Fernsehserie durch entsättigte Farben entsprochen. Frank Darabont hat aus der Comicvorlage die Fernsehserie entwickelt, die seit dem 31. Oktober 2010 auf *AMC* läuft.[7]

7 Comic- und Fernsehserie unterscheiden sich von den bisherigen Zombie-Narrationen v.a. da-

Die alte Welt ist in dieser Serie durch eine desaströse Virus-Epidemie, deren Ausgangspunkte und Ursachen in den ersten beiden Staffeln der Fernsehserie nicht aufgeklärt werden, zugrunde gegangen – Comic- und Fernseherzählung weichen mitunter, v.a. chronologisch, deutlich voneinander ab. Die neue Welt wird in der Seriengegenwart von Zombies beherrscht, die in der Serie als „Walker"[8] und nicht als Zombies bezeichnet werden – also von willens- und selbstbewusstseinslosen Untoten, die außer ihrer Quantität und Destruktivität keine *Regierungstechniken* besitzen. In „The Walking Dead" werden die Zombies als *Virus-Zombies* inszeniert, also als *Kranke* und *Krankheitsüberträger*, deren *Krankheit* scheinbar unheilbar und deren *Krankheitsübertragung* unmittelbar tödlich ist. Ihr Leben bedeutet Tod (für die Überlebenden) und ihr Tod ermöglicht Leben (der Überlebenden). Das Eigene (die Überlebenden) und das Fremde (die Zombies) sind grundsätzlich getrennt voneinander, Interaktionen und Kommunikationen nicht möglich. Das Aufeinandertreffen von beiden konfrontiert mit Grenzen und Grenzsituationen, fordert beständig Kampf, Leiden, Schuld und Tod, also die Auseinandersetzung mit den von Jaspers (1956b) als wesentlich bezeichneten Grenzsituationen des Menschseins.

Es wird in der Serie auf eine für *Zombie-Virus-Filme* typische Dramaturgie und Figurenkonstellation zurück gegriffen: eine kleine Gruppe von Überlebenden, die im Serienverlauf immer wieder auch auf andere Überlebende oder Gruppen von Überlebenden trifft, wird bei ihrem Überlebenskampf gegen die Zombie-Übermacht sowie ihrem Versuch, ihre Sozialität und Humanität bei der postapokalyptischen Gemeinschaftsbildung nicht zu verlieren, begleitet. Die Überlebenschancen sind in Anbetracht der Übermacht der Zombies nur äußerst gering – die Chancen zur Gemeinschaftsbildung mit Blick auf die alltägliche Lebenswelt und die Figurenkonstellation nur unbedeutend höher.

Angeführt wird diese Gruppe vom früheren Polizisten, aus dem fiktiven *King County*, *Rick Grimes* (Andrew Lincoln), der bei einem Einsatz angeschossen wird und ins Koma fällt. Nachdem er aus dem Koma erwacht, ist die Welt, ohne das er dies natürlich weiß, von Zombies *überrannt* worden. Grimes macht sich auf die Suche nach seiner Familie, die er schließlich findet, und führt die kleine Gruppe von Überlebenden, bei der seine Frau *Lori* (Sarah Wayne Callies), sein Sohn *Carl* (Chandler Riggs) und sein Kollege sowie bester Freund *Shane Walsh* (Jon Bernthal) sind, durch das verwüstete Land, auf der Suche nach einem Ort, an dem man als Gemeinschaft leben könnte. Als ästhetische Figur ist er eine Personifizierung von Ordnungsliebe, Gerechtigkeitssinn, Wertebewusstsein, Handlungs- und Entscheidungskompetenz sowie Verantwortungsgefühl. *Grimes* vermittelt in seiner Rolle als Polizist stellvertretend die Werte der alten Welt in die Lebenswelt der neuen.

Vom inszenierten Ende der Welt aus, verkörpert durch die ästhetische Figur der Zombies und ihrem Hunger auf Menschenfleisch, also auf das Leben, das ihm genommen wurde, werden einerseits gesellschaftliche Werte und Normen problematisiert, ande-

durch, dass sie durch ihren Umfang und fortlaufendes Erscheinen, komplexe und multiperspektivische Räume hinsichtlich von Narration und Figurenkonstellation öffnen sowie beiden eine eigensinnige Individualität verleihen.

8 In der deutschen Synchronfassung wird hingegen von „Beißern" und „Streunern" gesprochen.

rerseits das soziale Band von Gemeinschaften, hier hinsichtlich der kleinen Gruppe von Überlebenden, ihren Interaktionen, ihrem Überlebenskampf, ohne zu wissen, zu welchem Zweck, und ihrer Sinnsuche. Dieses Thema betrachte ich unter der Leitperspektive von Grenze und Grenzsituation. Nach der Zerstörung der Außenwelt droht den Überlebenden auch die Zerstörung ihrer Innenwelt, eine *Umwertung aller Werte*, an der sie zu scheitern drohen – in anderer Weise zu lebenden Toten werden. „They're us", wie George A. Romero in *Day Of The Dead* (USA 1985) seine Zuschauer wissen lässt – Leben und Tod, Zivilisation und Barbarei sind nicht von einander zu trennen.

3.2 Bildungsprozesse

Die Analyse der postapokalyptischen Bildungsprozesse von Sozialität und Humanität sowie die damit zusammenhängenden Gemeinschaftsbildungen veranschauliche ich an der Performativität der sechs für Jaspers (1956b) wesentlichen Grenzsituationen des Menschseins: Geschichtliche Bestimmtheit, Zufall, Tod, Leiden, Kampf und Schuld.

3.2.1 Geschichtliche Bestimmtheit

Diese Grenzsituation stellt die alte und neue, postapokalyptische Welt gegenüber, und führt in die Erzählung und Figurenkonstellation ein. Die Inszenierung der geschichtlichen Bestimmtheit in „The Walking Dead" veranschauliche ich im Folgenden am Beispiel der Episode 1 aus Staffel 1.[9]

Der Episodenanfang (0:00:01-0:04:11)[10] konfrontiert zwei Wirklichkeitsverhältnissen: *Rick Grimes* fährt mit einem Polizeiwagen durch ein Waldstück auf eine Kreuzung zu. Auffällig dabei ist, dass keine anderen Menschen und Fahrzeuge zu sehen, aber auch keine Tiergeräusche zu hören sind. An einer Kreuzung hält er an – dort scheint sich ein Unfall ereignet zu haben, man sieht zunächst zahlreiche umgestürzte Fahrzeuge. *Grimes* steigt in Polizeiuniform aus. Soweit wirkt die Szene wie die filmische Repräsentation einer vertrauten gesellschaftlichen und professionellen Situation. Die Irritation in der Wahrnehmung dieser Situation beginnt damit, dass *Grimes* mit einem Benzinkanister aussteigt, um Benzin an der Tankstelle in der Nähe der Kreuzung zu besorgen, und nicht darüber verwundert ist, wie viele Fahrzeuge in den vermeintlichen Unfall verwickelt sind sowie verlassen herumstehen. *Grimes* scheint ebenso wenig darüber erschrocken, dass in den Fahrzeugen verweste Leichen liegen. Allerdings wirkt er beim Herumgehen deutlich angespannt und ängstlich. *Grimes* hört an der Tankstelle Geräusche, die er nicht unmittelbar zuordnen kann, schaut besorgt und vorsichtig unter ein Auto, um zu sehen, wer oder was die Geräusche verursacht, und entdeckt ein kleines Mädchen, das im

9 Die Erstausstrahlung in den USA war der 31.10.2010, der Originaltitel lautet „Days Gone Bye", der deutsche Titel „Gute alte Zeit" (DVD). Regie führte Frank Darabont, der auch das Drehbuch schrieb.

10 Die Timecodes beziehen sich auf die deutsche DVD: „The Walking Dead – Die komplette erste Staffel (2 DVDs)" (2011).

Nachthemd, Bademantel und einem Teddy äußerst langsam läuft – sowohl sie, als auch ihr Teddy sind sehr schmutzig, ihre Kleidung abgenutzt. Er geht auf das Mädchen zu und ruft – an den Handlungsmaßstäben der *alten* Welt orientiert: „Hey, Kleine! Ich bin Polizist. Bleib stehen. Hab' keine Angst. O.K.? Hey, Kleine?"[11] Sie dreht sich um und man erkennt, sie ist ein Zombie – also, dass gerade er Angst vor ihr haben sollte. *Grimes* muss sie erschießen, um nicht von ihr gebissen sowie infiziert und damit getötet zu werden.

Die Zeit der Unschuld ist vorbei, auch Kinder, die zu Zombies geworden sind, stellen eine Lebensgefahr da und müssen getötet werden. Die Zombies sind entindividualisiert, auch als Einzelne nur Masse bzw. untotes Kollektiv. Man wird hier mit einer neuen Welt konfrontiert, die nach neuen, zunächst für den Zuschauer undurchsichtigen Gesetzen, Normen und Werten funktioniert. In dieser Szene wird die Fatalität der geschichtlichen Bestimmtheit der postapokalyptischen Lebenssituation in „The Walking Dead" deutlich.

Die Einführung in die Serieerzählung durch diese Konfrontation von alter und neuer Welt findet auch hinsichtlich der Kontextualisierung der ästhetischen Figur *Rick Grimes* statt. Zunächst wird er als Polizist vorgestellt, der mit seinem Kollegen und Freund *Shane Walsh* im Polizeiwagen über dessen Frauenprobleme sowie die ewigen Missverständnisse zwischen Frauen und Männern spricht und Witze macht. Ihr Gespräch wird durch einen Funkruf unterbrochen, der sie zu einem Einsatz ruft, bei dem *Grimes* eine schwere Schussverletzung erleidet, ins Krankenhaus eingeliefert wird und dort ins Koma fällt. Als er aus dem Koma erwacht, sieht er zunächst die verwelkten Blumen auf seinem Nachttisch, die *Walsh* ihm bei seinem letzten Besuch mitbrachte, fällt stark geschwächt aus dem Bett, ruft nach dem Krankenhauspersonal, geht durch das Krankenhaus, findet es zerstört und mit verwesten sowie angefressenen Leichen vor; sieht Kampfspuren, Einschusslöcher und sehr viel Blut an der Wand und auf dem Boden; die Stromversorgung ist ausgefallen, er muss mit Streichholzlicht durch das dunkle Treppenhaus ins Freie finden, wo er wiederum nur Tote und verweste Leichen entdeckt. Zudem sieht er im Krankenhaus einen mit Ketten und Schlössern verriegelten Raum aus dem bedrohliche Geräusche zu hören sind und von innen heraus eine Hand auftaucht, die die Tür öffnen will. Auf der Eisentür zu diesem Raum steht: „Don't Open, Dead Inside." Neben *Grimes* sind die Zombies, also die Untoten, das einzig *Lebendige* in dieser Szene. Zur Wiederherstellung der bzw. seiner Ordnung in diesem Klima von Zerstörung und Tod versucht er, zu sich nach Hause und zu seiner Familie zu kommen. Diese findet er dort nicht vor. Die Gegend, durch die er zum Haus kommt, ist so öde, verlassen und verfallen, wie sein Haus selbst. *Grimes* wirft sich verzweifelt auf den Boden und versucht, sich aus seinem vermeintlichen Alptraum aufzuwecken, also das Geschehene als kognitive Fiktion einzuordnen, muss aber erkennen, dass es sich um seine aktuelle Wirklichkeit handelt. Diese Szene verdeutlicht, dass es in seiner geschichtlichen Bestimmtheit kein Zuhause und keine Heimat mehr gibt. Die Versuche der Gemeinschaftsbildung in „The Walking Dead" intendieren, temporäre autonome und sichere Zonen in einer Welt der fortlaufenden Bedrohung sowie Unsicherheit zu errichten.

11 Um den Lesefluss nicht zu unterbrechen, zitiere ich die deutsche Synchronfassung.

Vor seinem Haus wird er von einem kleinen Jungen, *Duane Jones* (Adrian Kali Turner) niedergeschlagen, der ihn für einen „Walker" hält. Sein Vater, *Morgan Duane* (Lennie James), hält ihn davon ab, *Grimes* zu töten, weil er erkennt, dass er noch lebt, und im weiteren Verlauf der Handlung für sich klärt, dass *Grimes* nicht infiziert ist. Auch Kinder müssen in der postapokalyptischen Welt bereit sein zu töten, um zu leben. Vater und Sohn klären *Grimes* fragmentarisch darüber auf, was in der Zeit passiert ist, als er im Koma lag. Eine Aufklärung über die Ursachen und Auswirkungen erhält man dabei aber nicht. Allerdings erfährt *Grimes* hierbei, dass er die „Walker" entweder durch einen Kopfschuss töten kann oder durch das Zertrümmern ihres Schädels, z.B. mit einer Axt. Auch Vater und Sohn versuchen durch Rituale aus der *alten* Welt, hier vor dem gemeinsamen Essen in Form des Tischgebets, zumindest temporär Ordnung, Zuversicht und Ruhe in ihren Alltag zu bringen. Die Fatalität der geschichtlichen Bestimmtheit kommt hier u.a. auch dadurch zustande, dass die Mutter von *Duane* und Ehefrau von *Morgan, Jenny Jones* (Keisha Tillis), infiziert und zum „Walker" geworden ist. Vater und Sohn müssen anerkennen, sie für immer verloren zu haben. *Morgan Jones* kann seine Frau dennoch nicht erschießen, um sie von ihrem Elend zu *erlösen* – er empfindet sie immer noch als lebending und als seine geliebte Ehefrau.

Bevor *Grimes* sich von *Duane* und *Morgan Jones* trennt, um nach Atlanta, Georgia aufzubrechen, wo die Bundesbehörde *CDC* angeblich eine Quarantänezone eingerichtet hat, dort hofft er auch, seine Frau und seinen Sohn zu finden, gehen sie gemeinsam in die Polizeistation von *Grimes*, um sich mit Waffen einzudecken. Die Konfrontation von alter und neuer Welt wird dadurch angezeigt, dass sich *Grimes* eine Polizeiuniform anzieht. Er fährt damit symbolisch die alte Welt sowie die alte Werteordnung durch die neue, postapokalyptische Welt, in der die alten Werte und Normen suspendiert sind. Der Überlebenskampf, den die Überlebenden in „The Walking Dead" führen, ist somit eine grundlegende Problematisierung der Werte und Normen von Sozialität und Humanität, die die westlichen Gesellschaften bestimmen. Die *geschichtliche Bestimmtheit* der Serie führt die ästhetischen Figuren an die Grenze bekannter Wert- und Handlungsorientierungen.

Die letzte Kontrastierung von alter und neuer Welt findet in dieser Episode in Atlanta statt. *Grimes* reitet in die Stadt ein, weil die Güter der Zivilisation, in diesem Fall die Automobile, zumeist versagen, und es kaum noch Benzin gibt, also auch die Rohstoffe der Zivilisation ausgehen. Pferde sind in „The Walking Dead" leistungsstärker und zuverlässiger, als die Pferdestärken der Automobile. Im stark zerstörten und von starken Kämpfen gezeichneten Atlanta erreicht *Grimes* das Quarantänezentrum nicht und trifft auf eine Übermacht von „Walkern", von denen er gejagt und fast getötet wird. In dieser Situation überlegt *Grimes*, sich selbst zu erschießen, eine letzte selbstbestimmte Handlung auszuführen, rettet sich dann aber in den Innenraum eines Panzers, unter dem er sich vor den „Walkern" versteckt. Die geschichtliche Bestimmtheit in der Serie konfrontiert mit der Übermacht der Zombies, also letztlich von Zivilisationsopfern, und mit ihrer Jagd auf die Überlebenden, d.h. die letzten (vermeintlich) Zivilisierten. Diese sind in den ersten beiden Staffeln von „The Walking Dead" allerdings keine Widerstandskämpfer, die sich

für die Rückeroberung der Welt engagieren, sondern vielmehr gehetzte, desorientierte, ängstliche Menschen, die um das nackte Leben und Überleben kämpfen.

Der Wissens- und Handlungsbezug wird in „The Walking Dead" über den Grenz- und Biographiebezug vermittelt. Hierin eingebunden ist die Inszenierung der konflikthaften Spannungen zwischen alter und neuer Welt sowie der (Re-)Definition von Sozialität und Humanität. *Grimes* wird allerdings erst durch das Krisenhaft-Werden bzw. das partielle Scheitern seiner vorausgehenden Bildungsprozesse, also durch die Diffusion von Selbst- und Weltbezügen, in die Lage versetzt, die ersten beiden Bildungsdimensionen existentiell einzuholen.

3.2.2 Zufall

Mit dieser Grenzsituation werden einerseits die unterschiedlichen Weisen des Aufeinandertreffens von Überlebenden inszeniert und andererseits ist das zufällige Aufeinandertreffen Ausgangspunkt für temporäre Formen der Gemeinschaftsbildung. Darüber hinaus sind diese Gemeinschaften die einzigen Orte, an denen Wissensbildung und Wissenskommunikation stattfinden – etwa hinsichtlich der Epidemie; der verschiedenen Möglichkeiten, zu überleben; oder Diskussionen darüber, ob und wo es noch andere Überlebende oder Sicherheitszonen gibt. Wissensbildung in der neuen, postapokalyptischen Welt ist zufallsbedingt und unsicher, geschieht durch *Storytelling* bzw. als eine Art *Oral History*. Andere, mediale und/oder staatliche, Informationsquellen gibt es anscheinend nicht mehr. Auch das *CDC*-Gebäude, dass eine kleine Gruppe von Überlebenden unter der Führung von *Grimes* in der Episode 6 aus Staffel 1[12] erreicht, in dem sich nur noch der Wissenschaftler *Dr. Edwin Jenner* befindet, ist von der Außenwelt abgeschnitten. Ein Gegenmittel konnte er bisher nicht entwickeln. Seine Erkenntnis, nichts gegen die Epidemie ausrichten zu können und die Einschätzung der Situation als ausweglos, veranlasst *Jenner*, sich selbst zu töten – er bleibt bei der Sprengung des *CDC* im Gebäude. Allerdings teilt er *Grimes* am Ende dieser Episode eine zentrale Information mit, die erst in der vorletzten Episode der zweiten Staffel aufgelöst wird – auf diese komme ich im Kapitel zu Tod und Leiden zurück. Die Inszenierung des Zufalls in „The Walking Dead" veranschauliche ich im Folgenden am Beispiel der Episode 2 aus Staffel 2.[13]

Am Ende der zuvor besprochenen Episode 1 aus Staffel 1 wird *Grimes* bei seiner Flucht vor den „Walkern" zufällig von *Glenn* (Steven Yeun), einem jungen Amerikaner asiatischer Herkunft, beobachtet. Durch ihn wird er aus der Gefahrensituation befreit, in dem er ihm einen Weg aus seiner scheinbar auswegslosen Gefahrensituation weist. Diese Schlussszene wird vom Song „Space Junk" der britischen New Wave- und Synth-Pop-

12 Die Erstausstrahlung in den USA war der 05.12.2010, der Originaltitel lautet „TS-19", der deutsche Titel „TS-19" (DVD). Regie führte Guy Ferland, das Drehbuch schrieben Adam Fierro und Frank Darabont.

13 Die Erstausstrahlung in den USA war der 23.10.2011, der Originaltitel lautet „Bloodletting", der deutsche Titel „Blutsbande" (DVD). Regie führte Ernest Dickerson, das Drehbuch schrieb Glen Mazzara.

Band *Wang Chung* untermalt – der Song stammt aus ihrem Album „Everybody Wang Chung Tonight" (Geffen – Sony Music, 1997). Er wirkt wie eine Einladung, sich auf die neue, postapokalyptische Welt von „The Walking Dead" einzulassen einerseits – ein perverses Sehrvergnügen andererseits, wenn die Kamera den heiteren, beswingten Song mit detaillierten, sehr blutigen und gewaltsamen Bilder illustriert, in denen die „Walker" das Pferd, mit dem *Grimes* in die Stadt geritten ist, zerfleischen und verspeisen.[14]

In der Episode 3 aus Staffel 1 wird *Grimes* von *Glenn* zu einem Camp von Überlebenden geführt, in dem sich auch seine Frau, sein Sohn und *Shane Walsh* befinden, der mit beiden aus *King County* geflüchtet ist. *Glenn* wurde von der Gruppe, zusammen mit einigen anderen Gruppenmitgliedern, in die Stadt geschickt, um Nahrung und andere überlebenswichtige Dinge zu besorgen. In einem Dialog zwischen *Grimes* und *Glenn* wird der Zufall als eine wichtige Überlebenstechnik bezeichnet, wenn er auf die Frage von *Grimes*, warum er sein Leben für dessen Rettung riskiert hätte, antwortet: „Vielleicht war ich so naiv zu glauben, dass mir auch mal jemand hilft, wenn ich so tief in der Scheiße sitze. [Pause] Ich bin wohl noch ein größerer Schwachkopf, als Du" (0:08:23-0:08:32).

Neue Gemeinschaftsbildungen sind in „The Walking Dead" zunächst grundsätzlich problematisch, weil Unbekannte in bereits gebildeten Gruppen Irritation, Angst und Unsicherheit erzeugen. Die Gruppenmitglieder wissen nichts über die *Neuen* und treten ihnen mit Skepsis gegenüber, weil sie deren Verhalten nicht kalkulieren können und jedes Abweichen von zuvor abgestimmten Handlungsroutinen tödlich sein kann. Vertrauen wird als sozialer Wert von grundlegender Skepsis vor allem und jedem abgelöst.

Diese kontingenten und temporären Gemeinschaften sind aber nicht nur nach Außen, also mit Blick auf die postapokalyptische Welt, die „Walker" und Fremde, unsicher, sondern auch nach Innen. Die multiethnische Gruppe von Überlebenden, in die *Grimes* zufallsbedingt geführt wird und in der er seine Familie wiederfindet, wird von starken Auseinandersetzungen bestimmt, etwa durch den Rassismus der *White-Trash*-Figur *Merle Dixon* (Michael Rooker) und den Afroamerikanern, Hispanics und Asiaten aus der Gruppe – interkulturelle Begegnung und Verständigung sind in „The Walking Dead" häufig Grenzerfahrungen. Konflikte gibt es auch hinsichtlich des Wissens über die Epidemie; die „Walker"; die richtigen Weisen, sich vor ihnen zu schützen und zu überleben;

14 Auch die Lyrics dieses Songs markieren einen Übergang zwischen einer *alten* und *neuen* Welt. Weiterhin wird im Song angedeutet, das Kommunikation noch möglich ist und durch Kommunikation Verbindungen hergestellt werden können; es einen „Spirit" gibt, der das Handeln anleitet; und Sinnsuche durch diesen „Spirit" angetrieben wird. Auch diese drei Themen spielen in „The Walking Dead" eine zentrale Rolle im Kontext der Gemeinschaftsbildung. „Drifting on the spaceway, By the Betelgeuse Hotel, Mapping out constellations, Of the place I know so well | Sifting through the system, For the piece that knows my name, Endlessly I listen, In the master game | Welcome to my world, (Welcome to my world), Welcome to my only world, (Welcome to my only world) | It is full of space junk, But your words are coming through, I'm riding on the space junk, And it's bringing me to you, Bringing me to you | Through the tenth dimension, To the certainties beyond, Dreamily in attention, And the subatomic bomb | Machine that spins within me, And the spirit that drives me on, Searching for an answer [...]."

oder hinsichtlich der Frage, an welchen Orten man das Lager aufschlägt. Eine zentrale Frage in dieser Gruppe ist die der *Regierung*, also danach, wer die Gruppe anführt und welche Kompetenzen man dazu besitzen muss.

Der entscheidende Grund für die Konflikthaftigkeit dieser Gruppe besteht darin, dass ihr soziales Band nur vom Willen zu überleben bestimmt wird, und Überleben in Gruppen wahrscheinlicher ist, als als Individuum. Die Gemeinschaftsbasis ist also keine gemeinsame Wertorientierung. Alle Verhaltensnormen und Handlungsroutinen fokussieren sich auf die Spannung zwischen dem Eigenen (Leben/Überleben) und Fremden (Tod). Die Frage nach der Führung der Gruppe wird nach verschiedenen Kriterien versucht zu entscheiden, u.a. durch Stärke, Durchsetzungsvermögen oder Kompetenzen zur Situationsbeherrschung. *Grimes* wird im Verlauf der Handlung zum Anführer der Gruppe, weil er als Polizist vermeintlich zahlreiche professionelle Kompetenzen im Umgang mit Gefahrensituationen besitzt, und eine Art Sicherheitsexperte ist: Deeskalationstechniken; Handlungsroutinen in Grenzsituationen; Besonnenheit; Wertorientierung; Gerechtigkeitssinn; Kampf- und Waffenerfahrung; schnelle Entscheidungsfindung; Argumentationsstärke. *Grimes* vermittelt den Eindruck, Strategie, Pläne und Ordnung in die chaotische Lebenswelt der Gruppe zu bringen, ebenso wie die Zuversicht, richtig geführt zu werden. Die Führungsrolle von *Grimes* führt aber wiederum zu großen Konflikten zwischen ihm und *Shane Walsh*, der bis zu seinem Eintreffen die Gruppe anführte, weil er ebenso wie *Grimes* Polizist war und über vergleichbare Kompetenzen verfügt. Der Konflikt zwischen beiden endet in der Episode 12 der Staffel 2 (*Better Angles*) für *Walsh* tödlich.

Der Wissens- und Handlungsbezug wird in „The Walking Dead" über die Kontingenz des Grenz- und Biographiebezugs vermittelt. Wissensbildung und Ausbildung von Handlungskompetenz sind letztlich zufallsbedingt und unsicher. Ebenso zufallsbestimmt sind auch das Aufrechterhalten von alten Werten und Normen in der neuen, postapokalyptischen Welt. Der Zufall entscheidet, ob die kontingent zusammengekommenen Gruppenmitglieder, die gleichen Wertorientierungen besitzen, also als Gruppe nach gleichen Maßstäben handeln und zusammen leben können. Das Krisenhaft-Werden bzw. das partielle Scheitern von gemeinsamen Wertorientierungen als Grundlage von Gemeinschaftsbildungsprozessen, welches als Motiv in „The Walking Dead" immer wieder auftaucht, führt zu einer Problematisierung von traditionellen Werten des Sozialen und Humanen sowie zu einem partiellen Aushandeln von neuen Werten, die zumindest Gemeinschaftsintern (temporär) geteilt werden und handlungsleitend werden.

3.2.3 Tod und Leiden

Die einschneidendste Grenzsituation ist der Tod, weil er den Menschen mit dem bodenlosen Nichts des Daseins konfrontiert (vgl. Kleiner 2000). Das Überleben ist der wesentliche Handlungsstimulus in „The Walking Dead", weil die Lebenden überall vom Tod bedroht werden. Es gibt kaum medizinische Versorgung, Medikamente oder Ärzte, um Krankheiten oder Verletzungen zu behandeln. Krankenhäuser oder Apotheken, die man aufsuchen könnte, um Medikamente zu bekommen, sind zumeist in von „Walkern" bela-

gerten Regionen, schwer zugänglich und nur unter Lebensgefahr nutzbar. Langfristigen Schutz und Sicherheit gibt es auch nicht, ebenso wenig wie allzeit gelingenden Handlungsroutinen im Umgang mit der permanent gegenwärtigen Todes-Bedrohung.

Die postapokalyptische Welt fordert einen grundsätzlich veränderten Umgang mit Leben, Sterben und Töten, denn, um zu Leben, muss jeder fast täglich töten – wobei das Töten von „Walkern" von den ästhetischen Figuren zumeist nicht als Töten aufgefasst wird. Wenn Gruppenmitglieder oder Familienangehörige gebissen werden und mit dem Todes-Virus infiziert sind, stellen sie eine Todesgefahr für die Gruppe dar – werden von Vertrauten zu Fremden. Hieraus ergeben sich drei Handlungsoptionen: erstens, sie sich selbst zu überlassen bzw. sich selbst töten zu lassen so lange es noch geht (*Freitod*); zweitens, sie zu töten bevor der Virus in ihnen ausbricht oder direkt nachdem, um sie zuvor im Kreis der Gruppenmitglieder oder Familienangehörigen sterben zu lassen (*Sterbehilfe*); oder sie mit Blick auf die Ausweglosigkeit der Situation von den Zombies im Kampf töten und zerfleischen zu lassen (*Tötung*). Diese drei Handlungsoptionen werden in „The Walking Dead" stets vor dem Hintergrund der Spannungen der Wertorientierungen von alter und neuer Welt verhandelt. Letztlich tragen alle Überlebenden den Todes-Virus in sich und werden nach ihrem Tod zu Untoten – wie *Dr. Jenner* es *Grimes* am Ende der Episode 6 aus Staffel 1 (*TS-19*) mitteilt. Der Tod ist nur dann eine *Erlösung*, wenn man nach seinem *ersten* Tod, durch den man zum Untoten wird, nochmals getötet wird. Ein friedliches, natürliches Sterben wird in „The Walking Dead" nicht gezeigt – wenn man Sterben jemals als friedlich und natürlich bezeichnen will. Damit zusammen hängt, durch das zwangsläufig Nomadenhafte der Existenz in „The Walking Dead", dass die Überlebenden kaum Erinnerungsstücke von den toten Gruppenmitgliedern mitnehmen können und es keine festen Gedenkorte bzw. Friedhöfe gibt, die man immer wieder aufsuchen könnte. Eine neue Erinnerungskultur des Todes existiert in „The Walking Dead" noch nicht – ebenso wenig eine *Ars Moriendi*.

Mit dieser Allgegenwart von Sterben und Tod sowie der Notwendigkeit, beständig töten zu müssen, wird das Leben für die Überlebenden zu einer kontinuierlichen Leidenserfahrung. Leiden gehört für Jaspers (1956b) konstitutiv zur menschlichen Existenz und kann nicht durch den planenden Willen aus der Welt geschafft werden. Der Mensch trägt das Leid der Welt unabwendbar als sein eigenes Leid. Entsprechend ist die Weltgemeinschaft, die nichts mehr voneinander weiß und nicht mehr miteinander in Verbindung steht, eine Leidensgemeinschaft. Zwischenmenschliche Interaktionen und Kommunikationen sind hingegen stets lokal.

Die Inszenierung von Tod und Leiden veranschauliche ich im Folgenden am Beispiel der Episode 7 aus Staffel 2.[15] Am Ende der Episode 1 aus Staffel 2[16] wird *Carl Grimes* beim

15 Die Erstausstrahlung in den USA war der 18.03.2012, der Originaltitel lautet „Beside the Dying Fire". Regie führte Michelle MacLaren, das Drehbuch schrieb Scott M. Gimple.

16 Die Erstausstrahlung in den USA war der 16.10.2011, der Originaltitel lautet „What Lies Ahead". Regie führten Ernest Dickerson und Gwyneth Horder-Payton, das Drehbuch schrieben Adreth Bey und Robert Kirkman.

Jagen mit seinem Vater und *Shane Walsh* zufällig von einer Kugel eines anderen Jägers, *Otis* (Pruitt Taylor Vince), getroffen und schwer verletzt. Um *Carl* sofort medizinisch zu versorgen, bringt *Otis* die drei zu einer Farm, in der eine andere Gruppe von Überlebenden wohnt und die vom Tierarzt *Hershel Greene* (Scott Wilson) angeführt wird. Es handelt sich dabei um seine Farm und Familie. Seit Ausbruch der Epedimie stellt sie aufgrund ihrer abgeschiedenen Lage einen relativ sichern Ort in einer vollkommen chaotischen Welt dar – eine Art postapokalyptische *Heterotopie*. Dies aber nur solange, bis sie am Ende der zweiten Staffel von den „Walkern" überrannt und vernichtet wird.

Im weiteren Verlauf der Staffel werden die beiden Gruppen zusammengeführt – dies verursacht kontinuierlich Konflikte. Die Gruppe von *Grimes* ist dort nur temporär geduldet, darf sich aber nicht ansiedeln bzw. nicht heimisch werden, weil sie letztlich in ihrer Heterogenität den Gruppenzusammenhalt und die Sicherheit der Gruppe von *Greene* gefährdet. Der entscheidende Konflikt zwischen beiden Gruppen wird dadurch ausgelöst, dass *Greene* in seiner Scheune eine größere Anzahl „Walker" *untergebracht* hat. Es handelt sich dabei um ehemalige Nachbarn, Freunde und Verwandte, so etwa seine Frau und seinen Stiefsohn, die *Greene* als kranke Menschen und nicht als seelen- sowie identitätslose (Un-)Tote ansieht. *Greene* hält in dieser Situation am Glauben fest, dass es nur darauf ankommt, ein Gegenmittel zu finden, um die (Tot-)Kranken zu heilen. Kranke dürfen aus seiner Perspektive nicht als ab- bzw. andersartig oder unmenschlich stigmatisiert und ausgegrenzt werden, sondern man muss sich um sie aus Menschen- und Nächstenliebe kümmern. Tödliche Krankheiten werden von ihm als grundsätzlich heilbar betrachtet.

Ein anderer Beweggrund von *Greene* kann mit Jaspers (1956b: 221; vgl. ebd.: 61) darin gesehen werden, dass der Tod derjenigen, die wir lieben und als unersetzbar erfahren, als am bittersten für die zurückbleibenden Liebenden erfahren wird. Mit dem Tod der geliebten Anderen bricht die existentielle Kommunikation ab und offenbart zugleich die existentielle Einsamkeit der Zurückbleibenden, die zum Menschsein unabänderbar gehört: „Der Sterbende lässt sich nicht mehr ansprechen; jeder stirbt allein; die Einsamkeit vor dem Tod scheint vollkommen, für den Sterbenden wie für den Bleibenden." Der Tod der geliebten Menschen verweist auf die unüberschreitbare äußere Grenze ihrer physischen Abwesenheit. Die Zurückbleibenden nehmen die Verstorbenen aber in innerlicher Kommunikation als unverlierbar in ihr Leben hinein.

Die (un-)toten geliebten Menschen, Freunde, Nachbarn und Bekannten, die *Greene* als krank wahrnimmt, solange in seiner Scheune einzusperren, bis es ein Gegenmittel gibt, sie zu füttern und vor ihrer Tötung zu schützen, stellt den Versuch dar, die Kommunikation mit ihnen aufrecht zur erhalten, auch dann, wenn sie nicht mehr zur Kommunikation fähig sind und ihn auch nicht mehr erkennen, weil sie rein Instinkt-gesteuert sowie ohne Selbstbewusstsein sind. Diese Aufrechterhaltung der Kommunikation geschieht auch noch durch ihre physische Anwesenheit, weil sie nach ihrem Tod zu Untoten werden, die Gesetze des Todes im herkömmlichen Sinne suspendieren bzw. transzendieren. Nachdem *Walsh* die Scheune öffnet, weil er nicht akzeptieren kann, wie man neben der Gefahr, die einen ständig mit dem Tod bedroht, friedlich leben soll, und die Gruppe von

Grimes die herausströmenden „Walker" tötet, während die Gruppe von *Greene* tatenlos zusieht, gibt *Greene* seinen Glauben an das Menschliche der Untoten und ihrer potentiell heilbaren Krankheit auf. Seine Hoffnung, sein Glauben, sein Optimismus und Idealismus sterben hierbei. Einen Ausweg aus dem fatalen Kreislauf des Todes-Virus gibt es in den ersten beiden Staffeln von „The Walking Dead" nicht.[17]

Der eigene Tod ist für Jaspers (1956b: 222) ebenso undurchschaubar, eine verwehrende und verweisende Grenze: „Mein Tod ist *unerfahrbar* für mich [Hervorhebung im Original – MSK]." Hier versagen empirische Selbstbeobachtung und faktisches Wissen, weil kein Mensch nach seinem Tod zurückgekehrt ist und vom eigenen Sterben berichtet hat. Anders in „The Walking Dead": hier wird das Sterben, der Tod und die Wiederauferstehung der „Walker", der Gruppe von *Grimes* durch *Dr. Jenner* wissenschaftlich erläutert. Darüber hinaus sind die „Walker" nach ihrem Tod zurückgekehrt, können allerdings weder sprechen noch berichten. In der Serie bleibt aber der eigentliche, finale Tod weiterhin undurchschaubar und irreversible. Zombie-Erzählungen, vergleichbar mit Vampir-Erzählungen, zeichnen sich hierbei durch das Interesse aus, die größte, nicht abänderbare Grenze menschlicher Existenz, den Tod, zumindest für die Zeit der Erzählung, performativ erforsch- und beherrschbarer zu machen bzw. aufzuschieben. In den ersten beiden Staffeln von „The Walking Dead" werden allerdings keine Lösungen angeboten, den beiden Grenzsituationen Tod und Leiden produktiv zu begegnen.

Der Wissens- und Handlungsbezug wird hinsichtlich von Tod und Leiden, wie bei den anderen Grenzsituationen auch, über den Grenz- und Biographiebezug vermittelt. Hierin eingebunden ist wiederum die Inszenierung der konflikthaften Spannungen zwischen alter und neuer Welt sowie der (Re-)Definition von Sozialität und Humanität hinsichtlich dieser beiden Grenzsituationen. Die Überlebenden werden allerdings erst durch das Krisenhaft-Werden bzw. das partielle Scheitern ihrer vorausgehenden Bildungsprozesse, also durch die Diffusion von Selbst- und Weltbezügen, in die Lage versetzt, die ersten beiden Bildungsdimensionen existentiell einzuholen. Im Fall von Tod und Leiden bedeutet dies, aus der offenen und illusionslosen Auseinandersetzung mit diesen beiden Grenzsituationen, die nicht selbstbestimmt zu überschreiten sind, situations- und lebensbezogene Formen der Selbsterkenntnis und Selbstgestaltung zu erlangen. Tod und Leiden

17 Nachdem die Farm von *Greene* in der Episode 13 aus Staffel 2 (*Beside the Dying Fire*) von den „Walkern" überrannt wird und aus beiden Gruppen Personen sterben, flüchten die restlichen Überlebenden zusammen von der Farm. Der fliegende Hubschrauber, der zu Beginn dieser Episode die „Walker" mehr oder weniger zur Farm führt, und auch in der Episode 1 aus Staffel 1 (*Days Gone Bye*) auftaucht, wenn *Grimes* sich in Atlanta, Georgia befindet, aber nicht weiter narrativ kontextualisiert wird, deutet an, in Verbindung mit der nicht zu erkennenden Person im Kapuzenshirt, die *Andrea* (Laurie Holden) vor den „Walkern" im Wald rettet, nachdem sie allein von der Farm flüchten musste, dass es vielleicht doch Hoffnung auf Veränderung der postapokalyptischen Lebenswelt gibt. Hierzu gehört auch de letzte Einstellung der Staffel 2: man erkennt Umrisse einer Art Festung in der Nähe des Lagers von *Grimes* Gruppe. Ob es sich hierbei nur um einen Cliffhanger handelt oder sich die Seriennarration diesbezüglich ändert, wird die Staffel 3 zeigen, die ab Herbst 2012 ausgestrahlt wird.

verweisen an die Grenze und Begrenztheit menschlicher Existenz selbst. Sie sind nichts äußerliches, sondern verweisen auf die innere Bodenlosigkeit der Existenz und zugleich mit dem Abgrund menschlicher Freiheit, d.h. den Möglichkeiten, seine Selbstbestimmung und Selbstgestaltung nicht gelingenden zu verwirklichen. Die zentrale Frage, die sich hierbei stellt ist: (Weiter-)leben als Überleben oder Überleben als (Weiter-)Leben? Als Antwort auf diese Frage könnte, existenzphilosophisch gewendet, behauptet werden, dass gerade der Tod radikal zu einer umfassenden Sinngebung des Lebens herausfordert und „die beste Sinngebung des Todes ein sinnvolles Leben ist" (Pfeiffer 1997: 226). Das performative *memento mori* der Serie ist zugleich ein *memento vivere*. Die Allgegenwart von Krankheit, Sterben und Tod löst sich hierbei von ihrem Status als Gegen-Natur. Der Tod ist eine ständige Herausforderung, Chance und Beendigung aller Chancen zugleich.

3.2.4 Kampf und Schuld

Die postapokalyptische Welt fordert alltäglichen einen Überlebenskampf. Existieren bedeutet zu Kämpfen und zum Kämpfer zu werden ganz gleich wie pazifistisch der Einzelne ist. Die Grenzsituation des Kampfes ist in „The Walking Dead" nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich bedeutsam: einerseits hinsichtlich der beständigen Aushandlungen der Überlebenden über die postapokalyptischen Wertorientierungen und Handlungsformen; andererseits ein beständiger Kampf der Einzelnen mit sich selbst, bei ihrer Identitätsbildung nicht die postapokalyptische Lebenswelt in ihrer Bestialität, Brutalität und Destruktivität bestimmend sein sowie sich von ihr transformieren zu lassen. Am deutlichsten vollzieht diese Verwandlung ins *Monströse* die ästhetische Figur *Shane Walsh*. Unter dem Druck des alltäglichen Horrors, aber auch durch die Zurückweisung seiner Liebe zu *Lori Grimes*, die mit ihm bis zur Rückkehr von *Rick Grimes* ein Verhältnis hatte, weil sie dachte, dass er tot ist, wird er zu einem sadistischen Monster, dessen Innenwelt nach der Außenwelt der Zerstörung ausgeliefert ist. Die anderen Mitglieder der *Grimes*-Gruppe können dieser Zerstörung, ebenso wie die der *Greene*-Gruppe größtenteils widerstehen, zumindest kämpfen sie beständig dagegen an. Schuld ist für Jaspers (1956b) zudem unausweichlich. Kein Mensch existiert unschuldig, jedermann verletzt potentiell beim Handeln andere. Die Inszenierung der Schuld in „The Walking Dead" veranschauliche ich im Folgenden nicht am Beispiel einer spezifischen Episode, sondern hinsichtlich dieser beiden Fragen: (1) Soll *Lori Grimes*, die schwanger ist, dieses Kind unter den gegenwärtigen postapokalyptischen Zuständen bekommen, ohne sich an ihm schuldig zu machen? (2) Hat *Rick Grimes* die Gruppe richtig geführt oder ist er an der fatalen Situation schuld, an der die Gruppe sich zum Ende der Staffel 2 befindet? Die selbe Frage stellt sich auch *Hershel Greene*. Die Inszenierung des *Kampfes* in „The Walking Dead" veranschauliche ich am Beispiel der Episode 13 aus Staffel 2.[18]

Die Darstellung des Kampfes in „The Walking Dead" ist mit Blick auf die „Walker" ambivalent. Die Inszenierung des Kampfes in der Episode 13 aus Staffel 2 sind hierfür sym-

18 Die Erstausstrahlung in den USA war der 27.11.2011, der Originaltitel lautet „Pretty Much Dead Already". Regie führte Ernest Dickerson, das Drehbuch schrieben Robert Kirkman und Glen Mazzara.

ptomatisch: einerseits gelingt es den Überlebenden, allerdings häufig mit Verlusten, die „Walker" zu töten; andererseits sind sie stets mit einer Übermacht konfrontiert, die sie nicht (final) besiegen können. Der Kampf endet nie. Die Farm von *Greene*, Sinnbild einer *Sicherheitsheterotopie*, wird von den „Walkern" überrannt und zerstört, die Überlebenden müssen flüchten. Sicherheit und temporäre kampffreie Zonen erweisen sich als Trugbilder. Die Überlebenden besitzen auch keinen ausreichenden Waffen- und Munitionsvorrat, um sich gegen diese Übermacht von „Walkern" zu verteidigen. Ihr Kampf scheint hoffnungslos zu sein – alle Formen der Gemeinschafts- und Wertebildung langfristig ebenso.

Der Kampf der Überlebenden wird zu einer *Sisyphos*-Arbeit – und *Sisyphos* kann man sich in „The Walking Dead" einerseits nicht als *glücklichen Menschen* vorstellen. Andererseits könnte aber auch behauptet werden, dass die Überlebenden, wie der *Sisyphos* von Camus (1993), glücklich sind, weil sie ebenso wie er eine Revolte gegen ihre *absurde Welt* führen und aus ihrem „Schicksal eine menschliche Angelegenheit, die unter Menschen geregelt werden muss" (ebd.: 100), machen bzw. Menschlichkeit in einer entmenschlicht Welt des Post-Humanen integrieren. Ihr Schicksal gehört dabei ihnen – das ist die Grundlage der absurden Freiheit in ihrer *transzendentalen Obdachlosigkeit* (vgl. Lukács 1971: 32) und ihrem Wissen, dass es für die Ungerechtigkeit und Gewalt, das Leiden und den Kampf keinen Ausgleich geben kann: „Der Kampf gegen Gipfel vermag ein Menschenherz auszufüllen" (ebd.: 101). Ihre Würde und Menschlichkeit erlangen sie aus der selbstbewussten Erkenntnis ihrer Situation sowie dem Verzicht auf eine Flucht in die Religion, aber auch durch die illusionslose Annahme der anderen Grenzsituationen als unabänderliche Grundlagen des Menschseins. In den ersten beiden Staffeln werden allerdings nur die Voraussetzungen für die existenzielle Verwirklichung dieser Haltung geschaffen – um die Problematik der Ausbildung dieser Haltung darzustellen und sie nicht als jederzeit problemlos anzueignen zu inszenieren.

Der Verlust von Transzendenz und der *zweite* Tod als absolute Grenze bedeuten einen Zuwachs an Verfügungsgewalt, auch in einer so stark fremdbestimmten Welt wie der von „The Walking Dead". Der *absurde Mensch* lebt nur nach Zielen, die in ihm selbst liegen. Es gibt für den absurden Menschen keine allgemeinverbindlichen ethischen Grundsätze, da ein vorgegebener Weltsinn negiert wird – genau dies markierte eine der entscheidenden Krisen- und Fremdheitserfahrungen in „The Walking Dead", aus denen (Selbst-)Bildungsprozesse resultieren. Alle Handlungen sind gleichwertig und genauso gerechtfertigt wie alle anderen, da es keinen verpflichtenden absoluten Wert gibt. Dass aus diesem Freiheitsbegriff auch Gewalttaten gerechtfertigt werden können, hat Camus (ebd.: 60) gesehen: „Es [das Absurde – MSK] rechtfertigt nicht alle Handlungen. Alles ist erlaubt – das bedeutet nicht, dass nichts verborgen wäre. Das Absurde gibt nur den Folgen dieser Handlungen ihre Gleichwertigkeit. Es empfiehlt nicht das Verbrechen [...].[...] Welche Regel könnte sich also von dieser unvernünftigen Ordnung herleiten? Die einzige Wahrheit, die ihm lehrreich erscheinen kann, ist nicht formulierbar: sie entzündet sich und entwickelt sich in den Menschen. Also kann der absurde Geist am Ende seiner Überlegung nicht ethische Regeln suchen, sondern Erklärungen und den Atem des menschlichen Lebens."

Aus der Unbegründbarkeit der Werte in einer absurden Welt folgt für Camus somit nicht die absolute Ungebundenheit menschlicher Freiheit. Da eine Rechtfertigung des Menschen außerhalb des Spannungsfeldes zwischen Welt und Bewusstsein negiert wird, muss ein Weg gefunden werden, in der gegebenen Welt, die nur immanent bestimmbar ist, eine, von einer absoluten Wertordnung unabhängige Würde des Menschen zu verwirklichen. Dies weist auf eine neue Ethik hin, welche ihre bestimmenden Maßstäbe der Endlichkeit des Menschen entnimmt, in welcher er sein Leben zu gestalten hat. Der Kampf der einzelnen Überlebenden untereinander sowie der Kampf der Einzelnen gegen sich selbst, der ebenso ambivalent wie der gegen die „Walker" ist, entscheidet sich an den Antworten, die sie auf die zuvor beschriebenen Themen geben: „[D]ie Niederlagen eines Menschen verurteilen nicht die Verhältnisse, sondern ihn selber" (ebd.: 61). „The Walking Dead" stellt auch aus dieser Perspektive, neben der Bedeutung von Grenzsituationen, eine Form audiovisueller Existenzphilosophie dar.

Das Leben in der postapokalyptischen Welt stellt keinen Wert an sich mehr da, weil diese von Tod und Vernichtung bestimmt wird. Das Leben muss daher erst von der Gruppe der Überlebenden wieder als Wert etabliert und als sinnstiftend, gerade angesichts der Absurdität der Lebenssituation in „The Walking Dead", betrachtet werden. Für *Lori* und *Rick Grimes* stellt sich daher die grundlegende Frage: Können Eltern in einer Welt ohne Freude, Zukunft und Sicherheit; ohne die Möglichkeiten einer konstanten medizinischen Versorgung; ohne schulische Ausbildung; ohne ein Aufwachsen mit anderen Kindern usw., ein Kind zeugen und bekommen, ohne sich an diesem Kind schuldig zu machen, weil das *Geschenk* des Lebens eine Zukunft ohne Zukunft ist, also grundsätzlich absurd? Diese Frage wird im Verlauf der Staffel 2 nicht beantwortet. Eine Antwort darauf hängt im Kontext der Serie von der Auseinandersetzung mit der zuvor fragmentarisch formulierten Grundfragen *absurder Existenz* ab.

Das Gleiche gilt für die Frage nach der richtigen *Gruppen-Führung*. *Grimes* und *Greene* sind jene ästhetischen Figuren, die die Wertmaßstäbe definieren müssen, nach denen ihre Gruppen handeln. Die Krisen- und Fremdheitserfahrungen der Bildungsprozesse dieser Gruppen resultieren v.a. daraus, dass sich sowohl *Grimes* als auch *Greene*, dieser aber noch viel stärker an der alten Welt und ihrer Werte orientiert als *Grimes*, *zwischen* den Welten befinden, d.h. noch keine situationsbezogen gelingenden Wertmaßstäbe für das Handeln und Selbstverständnis formulieren konnten. Beide sind also, wie ihre Gruppen, noch nicht richtig in der neuen, postapokalyptischen Welt angekommen, um sich in dieser einrichten bzw. heimisch zu können.

Der Wissens- und Handlungsbezug wird auch hinsichtlich der Grenzsituationen Kampf und Schuld über den Grenz- und Biographiebezug vermittelt. Hierin eingebunden ist wiederum die Inszenierung der konflikthaften Spannungen zwischen alter und neuer Welt sowie der Ohnmacht der Überlebenden in den ersten beiden Staffeln, umfassend gelingende Wertmaßstäbe und Handlungsroutinen für das Leben in der postapokalyptischen Welt zu entwerfen. Das Krisenhaft-Werden bzw. das partielle Scheitern der vorausgehenden Bildungsprozesse der Überlebenden, versetzt sie nur äußerst bedingt in die Lage, gelingende (Selbst-)Bildungsprozesse zu verwirklichen.

4. Fazit

Ende ohne Ende – Performative Bildungsgeschichten

> „Leben heißt: das Absurde leben zu lassen. Das Absurde leben lassen heißt: ihm ins Auge zu sehen" (Camus 1993: 49).

Strukturaler Medienbildung kommt für Marotzki/Jörissen (2008: 60) die Aufgabe zu, „die reflexiven Potentiale von medialen Räumen einerseits und medialen Artikulationsformen andererseits, im Hinblick auf die genannten Orientierungsleistungen und -dimensionen analytisch zu erkennen und ihren Bildungswert einzuschätzen." Populäre Medienkulturen Bildungsprozesse inszenieren Medienbildungsräume, führen populäres Wissen auf und produzieren performativ populäres Wissen (vgl. hierzu u.a. Boden/Müller 2009) – in „The Walking Dead" mit dem Fokus auf die Grenzsituationen des Menschseins und die Absurdität menschlicher Existenz.

Kultur besitzt, egal in welcher Form, stets ein Bildungspotential, das Anruf und Aufforderung zugleich ist: einerseits als Anruf gehört, gesehen, gelesen, also als signifikant erachtet und angeeignet zu werden; eine Aufforderung zur Rückübersetzung der Übersetzung von Wirklichkeit, die Kultur leistet, wenn sie Gesellschaft (mit-)formt. Das Gleiche gilt für die Medien, die die Übersetzung der Übersetzung (Wirklichkeit-Kultur-Gesellschaft) transformatorisch leisten, um diese doppelte Übersetzung für Rück-Rückübersetzungen (Aneignungen) zu öffnen. Die performativen Übersetzungen und Rückübersetzungen von Wirklichkeit, die „The Walking Dead" adressiert, sind existenzphilosophische Perspektiven auf das Soziale und Humane.

Populäre Medienkulturen sind zunächst und zumeist Regisseure in der Übertragung und Aufführung von Wirklichkeit, kein Vermittler von objektiven Wissenseinheiten. Die Übertragungen sind geregelt, aber nicht reglementiert, wenngleich sie aufgrund ihrer starken Wirklichkeitsselektionen zu bedeutenden Interpreten des Wirklichen werden (können). Diese Interpretationen sind nicht verbindlich, dennoch nicht unbedingt. Entscheidend ist die je spezifische soziohistorische Aneignungssituation, die kontingenten medien-kulturellen Vergemeinschaftungen sowie die aus den Aneignungen resultierenden Anschlusskommuniktionen und (potentiellen) Transformationsprozesse. Populäre Medienkulturen vereinheitlichen Wirklichkeit dabei nicht, trotz aller Arbeit mit Typisierungen, sondern präsentieren, aufgrund ihrer Vielfalt und Vielstimmigkeit, die Wirklichkeit als eine herausfordernde Differenz- und Fremdheitserfahrung, die die Distanz zwischen dem Wissen des Übertragenden (Medienkulturen) und dem (potentiellen) Unwissen der Empfangenden (Nutzer) nicht unterdrücken oder kompensieren will, sondern gerade aus dieser Differenz einen Raum für Bildungsprozesse öffnet.

Populäre Medienkulturen sind performative Bildungskulturen sind, die poetisch und fiktional (Selbst-)Bildungsprozesse adressieren, indem sie diese zumeist *spektakulär* (vgl. den Beitrag von Jochen Venus in diesem Band) aufführen und als Selbstgestaltungsange-

bote anzeigen. Der Maßstab der Bewertung von (Selbst-)Bildungsprozessen im Populären ist ein ethischer, d.h. die Frage nach dem gelingenden Leben und einer populärkulturellen Lebenskunst bzw. Ästhetik der Existenz. Die Ethik als Ästhetik der Existenz konstituiert sich durch das Ethos, die Haltung des Subjekts, und nicht über die Befolgung von herrschenden Normen und Konventionen, die darauf zielen, die Existenz zu normieren. (Selbst-)Bildungsprozesse, wie ich sie diskutiert habe, sind entsprechend Prozesse der Be- oder Verarbeitung subsumtionsresistenter Erfahrung, aus denen eine Veränderung von Grund legenden Figuren meines je gegebenen Welt- und Selbstentwurfs resultiert. Die Beziehung des Selbst zu sich erweist sich als grundlegend für die Herstellung und Gestaltung seiner Beziehungen auch zu den Anderen.

Populäre Medienkulturen stellen potentiell ein Freisetzen zur Freiheit bzw. Emanzipation dar – das man selbst wählen und aktiv handelnd realisieren muss. Dies geschieht primär durch Fremdheitserfahrungen, wie ich am Beispiel von „The Walking Dead" gezeigt habe. Fremdheitserfahrungen lassen das Subjekt grundsätzlich in einer erweiterten Beziehung zu sich selbst, zur Welt und zu Anderen stehen. Die Bedeutung von Fremdheits- und Krisenerfahrungen in diesem Kontext verhindert, dass das Subjekt der Bildung sich hierbei *monadisch* in sich selbst vertieft und von der Welt sowie den Anderen abschließt bzw. verschließt. (Selbst-)Bildung ist immer nur durch den Bezug zu einem Außen denkbar und das Subjekt der Bildung ist dabei immer schon ein Anderer, weil es sich immer nur durch den Bezug zu einem Außen bilden kann.

In „The Walking Dead" werden wesentlich nicht gelingende (Selbst-)Bildungsprozesse vorgeführt. Den ästhetischen Figuren gelingt es in den ersten beiden Staffeln der Serie kaum, sich auf die postapokalyptischen Lebenswelt eigensinnig einzulassen, und aus der Absurdität der Situation sowie aus der beständigen Konfrontation mit den unterschiedlichen Grenzsituationen als Krisen- und Fremdheitserfahrungen, sich für (Selbst-) Bildungsprozesse als Transformationsprozesse zu öffnen. Dieser problematische Selbstbezug verhindert auch langfristige, produktive Formen der Gemeinschaftsbildung, also gelingende Interaktionen zwischen dem Selbst und den Anderen, deren Wertebasis nicht ausschließlich der Wille zu Überleben ist.

Die performativen Bildungsgeschichten, die „The Walking Dead" erzählt, sind existenzphilosophische. Sie reflektieren Sozialität und Humanität aus der Perspektive von Grenzsituationen, die eine konstitutive Rolle für den menschlichen Selbstbezug bzw. für sein Projekt der Selbstwerdung spielen. Diese Selbstwerdungs- bzw. Selbstbildungsprozesse müssen ohne Verbindlichkeiten und Sicherheiten auskommen: kein Gott, keine Moral, keine Gesetze sind hierbei handlungsleitend. Die postapokalyptische Welt ist, im Verständnis von Camus (1993), absurd (vgl. Kleiner 2000: 91-109). Die Dramaturgie der Serie ergibt sich aus der Darstellung der Konsequenzen, die man daraus ziehen kann, d.h. im Versuch der Bewältigung des Absurden im Leben. Das Absurde wird in „The Walking Dead" von den ästhetischen Figuren als ein Klima empfunden und durch ihre gestimmten Befindlichkeiten veranschaulicht. Dieses Klima und diese Stimmungen eröffnen zunächst die Nutz- und Sinnlosigkeit sowie Fremdheit, also die Absurdität menschlichen Seins. In ihnen spiegelt sich die Distanz von Mensch und Welt deutlich wider. Wenn

diese gestimmten Befindlichkeiten zur bewussten Einsicht in die Absurdität des Daseins durchbrechen und sich nicht mehr abweisen lassen, führt dies, aus der Perspektive von Camus, zur Subversion der gesamten Weltsicht bzw. zum *Hinfall der kosmologischen Werte* Wahrheit, Einheit, Zweck, Sinn usw. Dies trägt dazu bei, dass die Welt dem Menschen fremd wird und entgleitet (vgl. Camus 1993: 18). Das Entgleiten der Welt wird in den ersten beiden Staffeln von „The Walking Dead" eindrucksvoll dargestellt. Das Gefühl für das ewige Umsonst des immer Selben weckt das Bewusstsein für die Absurdität und verlangt vom Einzelnen eine Stellungnahme.

Dieser ist vor eine doppelte Entscheidung gestellt: Verdrängung des oder bewusste Konfrontation mit dem Absurden. Camus (ebd.: 13ff.) unterscheidet drei Formen des Ausweichens vor der Sinnlosigkeit und Kontingenz des Lebens und der Welt, die das Absurde offenbart: erstens das „typische Ausweichen", unter dem er jede Art von Verdrängung versteht, das sich in der Serie teilweise bei *Greene* beobachten lässt; zweitens das „tödliche Ausweichen", d.h. den Selbstmord, der in „The Walking Dead" hin und wieder als Handlungsoption auftaucht; und drittens die Hoffnung als Flucht in religiös-transzendente Ziele, wie sie stellenweise bei Greene zu beobachten sind oder bei *Duane* und *Morgan Jones*.

Die Auseinandersetzung des bewussten Menschen mit seinem Leben, dessen, der die Gewissheit der Absurdität nicht verdrängt, den es aber in „The Walking Dead" in dieser Form nicht gibt, fordert ebenfalls eine doppelte Entscheidung: Selbstmord oder Wiederherstellung (ebd.: 16f.). Da der Selbstmord für Camus Flucht bedeutet und somit als Lösung ausscheidet, kommt nur die Wiederherstellung in Frage. Unter Wiederherstellung versteht Camus die Umwandlung der alltäglichen Lebenswelt, die nicht mehr durch Monotonie, sondern durch ständige Revolte gekennzeichnet ist: „Der [Weg zurück in die Mitwelt – MSK] führt in die Welt des anonymen ‚man', aber der Mensch begeht ihn von nun an mit seiner Auflehnung und seinem Scharfblick. Er hat es verlernt zu hoffen. [...] Nichts ist entschieden. Alles ist verwandelt" (ebd.: 48).

Die positive Konsequenz der Einsicht in die Absurdität des Daseins ist die, am Beispiel von Sisyphos' vorgeführte Revolte, d.h. die ständige Auflehnung gegen das Absurde. Die positiven Bestimmungen der Revolte sind Bewusstsein, Klarsicht, Freiheit, Leidenschaft, Hoffnungslosigkeit und Gleichgültigkeit. Erst die Zurückweisung von Zukunft und Hoffnung ermöglichen absurde Freiheit. Die radikale Ablehnung jeder Art von Hoffnung und die daraus resultierende Betonung der Positivität des Lebens, hat Sartre (1994b: 96): „[M]it der Hoffnungslosigkeit beginnt der wahre Optimismus: der Optimismus dessen, der nichts erwartet".

Das Verdienst von „The Walking Dead" liegt aus bildungsphilosophischer Perspektive darin, dass die Serie erstens die Problematik von (Selbst-)Bildungsprozesse aufzeigt, die aus der Konfrontation mit Krisen- und Fremdheitserfahrungen resultiert; zweitens verdeutlicht, wie voraussetzungsreich und schwierig Gemeinschaftsbildungen sind, wenn man keine (gemeinsamen oder verbindlichen) Werte hat, an denen das Handeln orientieren werden kann; und drittens bietet die Serie keine Wertorientierungen an, um die beiden zuvor genannten Problematiken zu lösen. Damit gelingende (Selbst-)Bildungspro-

zesse der ästhetischen Figuren in „The Walking Dead" ab der dritten Staffel beginnen können, müssen sie sich zunächst zu einem Camuschen *Sisyphos* entwickeln. Ausgehend davon könnte es zu einem Entwurf menschlicher Solidarität in der Serie kommen, die den Übergang von einer Haltung der einsamen Revolte des Einzelnen gegen das Absurde, wie sie *Sisyphos* vorlebt, zur Anerkennung einer Gemeinschaft, zur Solidarität und Teilnahme am Schicksal der anderen Menschen, darstellt. Diese zweite Revolte könnte den Einzelnen seiner existentiellen Einsamkeit, die alle ästhetischen Figuren in „The Walking Dead" erfahren, entreißen und ein sich Überschreiten des Menschen auf den Anderen hin bewirken: „Ich empöre mich, also sind wir" (Camus 1994: 21). Im Vollzug dieser zweiten Revolte könnten die ästhetischen Figuren der Serie die Solidarität mit den anderen Überlebenden erkennen und anfangen, in der postapokalyptischen Welt zu leben und heimisch zu werden bzw. diese revoltierend zu transformieren.

Literatur

Baudrillard, Jean (1989), *Cool Memories 1980 – 1985*, München.

Baudrillard, Jean (1994b), *Die Illusion des Endes oder Der Streik der Ereignisse*, Berlin.

Bhabha, Homi (1994), *The Location of Culture*, London.

Boden, Petra/Müller, Dorri (Hrsg.) (2009), *Populäres Wissen im medialen Wandel seit 1850*, Berlin.

Bolz, Norbert (1999a), *Die Konformisten des Andersseins. Ende der Kritik*, München.

Brooks, Max (2004), *Der Zombie Survival Guide. Überleben unter Untoten*, München.

Bryce, Allan (2000), *Zombie*, Liskeard.

Bürger, Peter (2006), *Kino der Angst. Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood*, Stuttgart.

Busse, Tanja (2000), *Weltuntergang als Erlebnis. Apokalyptische Erzählungen in den Massenmedien*, Wiesbaden.

Camus, Albert (1993), *Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde*, Reinbek.

Camus, Albert (1994), *Der Mensch in der Revolte. Essays*, Reinbek.

Denzin, Norman K. (2005), Reading Film – Filme und Videos als sozialwissenschaftliches Erfahrungsmaterial", in: Uwe Flick/Ernst von Kardorff/Ines Steinke (Hrsg.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*, Reinbek, S. 416-428.

Derrida, Jacques (1998), *Aporien. Sterben – Auf die ‚Grenzen der Wahrheit' gefasst sein*, München.

Derrida, Jacques (2000), „No Apocalypse, not now (full speed ahead, seven missiles, seven missives)", in: Ders., *Apokalypse*, Wien, S. 81-117.

Foucault, Michel (1996), *Wahnsinn und Gesellschaft. Eine Geschichte des Wahns im Zeitalter der Vernunft*, Frankfurt/M.

Fürst, Michael/Krautkrämer, Florian/Wiemer, Serjoscha (Hrsg.) (2011a), *Untot. Zombie Film Theorie*, München.

Giddens, Anthony (1996), *Konsequenzen der Moderne*, Frankfurt/M.

Heidegger, Martin (1993), *Sein und Zeit*, Tübingen.

Heitmeyer, Wilhelm (1997), *Was treibt die Gesellschaft auseinander? Bundesrepublik Deutschland: Auf dem Weg von der Konsens- zur Konfliktgesellschaft*, Frankfurt/M.

Jaspers, Karl (1956a), *Philosophie*, 3. Bde., Berlin/Göttingen/Heidelberg.

Jaspers, Karl (1956b), *Philosophie II*, Bd. 2: Existenzerhellung, Berlin/Göttingen/Heidelberg.

Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009), *Medienbildung. Eine Einführung*, Bad Heilbrunn.

Kiefer, Bernd/Stiglegger, Marcus (Hrsg.) (2006a), *Grenzsituationen spielen. Schauspielkunst im Film 5. Symposium*, Remscheid.

Kiefer, Bernd/Stiglegger, Marcus (Hrsg.) (2006b), „Einleitung", in: Dies., *Grenzsituationen spielen. Schauspielkunst im Film 5. Symposium*, Remscheid, S. 7-9.

Kirkman, Robert (2012), „Vorwort", in: Ders./Moore, Tony (2012), *The Walking De*ad, Bd. 1: Gute alte Zeit, Ludwigsburg, S. 4-5.

Kleiner, Marcus S. (2000), *Im Bann von Endlichkeit und Einsamkeit? Der Tod in der Existenzphilosophie und der Moderne*, Essen.

Kleiner, Marcus S. (2008), „Pop fight Pop. Leben und Theorie im Widerstreit", in: Marcus S. Kleiner/Enno Stahl/Dirk Matejovski (Hrsg.), *Pop in Rheinkultur. Oberflächenästhetik und Alltagskultur in der Region*, Essen, S. 11-42.

Kleiner, Marcus S. (2011), „Pop-Theorie. Ein deutscher Sonderweg", in: Christoph Jacke/Martin Zierold/Jens Ruchatz (Hrsg.), *Theorie(n) des Populären*, Münster, S. 45-63.

Kokemohr, Rainer (2007), „Bildung als Welt- und Selbstentwurf im Anspruch des Fremden. Eine theoretisch-empirische Annäherung an eine Bildungsprozesstheorie", in: Hans-Christoph Koller/Winfried Marotzki/Olaf Sanders (Hrsg.), *Bildungsprozesse und Fremdheitserfahrung. Beiträge zu einer Theorie transformatorischer Bildungsprozesse*, Bielefeld, S. 13-68.

McIntosh, Shawn/Leverette, Marc (Hrsg.) (2008), Zombie Culture. Autopsies of the Living Dead, Lanham, MD.

Lukács, Georg (1971), *Theorie des Romans. Ein geschichtsphilosophischer Versuch über die Formen der großen Epik*, Neuwied/Berlin.

Marotzki, Winfried/Jörissen, Benjamin (2008), „Wissen, Artikulation und Biographie: theoretische Aspekte einer Strukturalen Medienbildung", in: Johannes Fromme/Werner Sesink (Hrsg.), *Pädagogische Medientheorien*, Wiesbaden, S. 51-70.

McLuhan, Herbert Marshall (1992), *Die Magischen Kanäle. „Understanding Media"*, Düsseldorf.

Pfeiffer, Joachim (1997), *Tod und Erzählen. Wege der literarischen Moderne um 1900*, Tübingen.

Ritzer, Ivo/Stiglegger, Marcus (Hrsg.) (2012), *Global Bodies. Mediale Repräsentationen des Körpers*, Berlin.

Russell, Jamie (2007), *Book of the Dead. The Complete History of Zombie Cinema*, Godalming.

Sartre, Jean-Paul (1994a), *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie*, Reinbek bei Hamburg.

Sartre, Jean-Paul (1994b), „Zum Existentialismus – Eine Klarstellung", in: Ders., *Gesammelte Schriften*, Philosophische Schriften, Bd. 4: Der Existentialismus ist ein Humanismus, Reinbek, S. 92-98.

Stiglegger, Marcus (2002), „Horrorfilm", in: Thomas Koebner (Hrsg.), *Reclams Sachlexikon des Films*, Stuttgart, S. 263-267.

Stiglegger, Marcus (2010), „The Dead will walk the Earth... Zur ewigen Wiederkehr der Zombies", unter: http://www.getidan.de/kritik/film/marcus-stiglegger/18662/the-dead-will-walk-the-earth (letzter Aufruf am 12.09.2012).

Stiglegger, Marcus (2012), „Zombies einmal anders: Interview mit Dr. Marcus Stiglegger", unter: http://www.polygamia.de/zombies-interview-dr-marcus-stiglegger (letzter Aufruf am 12.09.2012).

Webb, Jen/Byrnand, Sym (2008), „Some Kind of Virus: The Zombie as Body and as Trope", in: *Body & Society*, 14 (2), S. 83-98.

Wimmer, Michael (1996), „Die Gabe der Bildung", in: Ders./Jan Masschelein (Hrsg.), *Alterität Pluralität Gerechtigkeit. Randgänge der Pädagogik*, Leuven, S. 127-162.