



Faculteit Letteren en Wijsbegeerte

Bachelorscriptie Taal- en Letterkunde Bachelor
Nederlands-TFL

Socio-culturele elementen in zombiecinema

Of hoe maatschappelijke kwesties de filmindustrie beïnvloeden

Britt Libot

Promotor: Professor Anke Brouwers

Universiteit Antwerpen
Academiejaar 2013-2014

PLAGIAATVERKLARING

Ondergetekende, Britt Libot, student Taal- en Letterkunde Nederlands - TFL verklaart dat deze scriptie volledig oorspronkelijk en uitsluitend door haarzelf geschreven is. Bij alle informatie en ideeën ontleend aan andere bronnen, heeft ondergetekende expliciet en in detail verwezen naar de vindplaatsen.

Antwerpen, 19 mei 2014-05-16

Handtekening

INHOUDSTAFEL

DANKWOORD

VOORWOORD

0. INLEIDING	2
0.1 ZOMBIERENAISSANCE.....	2
0.2 PRIMAIRE KARAKTERISTIEKEN	4
0.3 DE 21 ^{ste} EEUWSE ZOMBIE	7
0.4 DOELSTELLING.....	8
1. DE FOLKLORE EN ETNOGRAFISCHE ORIGINE VAN DE VOODOO-ZOMBIE	9
1.1 DE ORIGINE VAN DE ZOMBIE	10
1.2 VOODOO EN KATHOLICISME IN HAITI	10
1.3 DE ZOMBIE ALS FOLKLORISTISCH ARTEFACT	11
1.4 DE ZOMBIE ALS IDEOLOGISCHE VERSCHIJNING	12
1.5 ZOMBIES IN DE VERENIGDE STATEN	13
2. DE CINEMATOGRAFISCHE VOODOO ZOMBIE.....	13
2.1 DE ZOMBIE ALS EXOTISCH MONSTER	14
2.2 DE ERFENIS VAN SLAVERNIJ	14
3. OPKOMST VAN EEN NIEUW PARADIGMA: <i>NIGHT OF THE LIVING DEAD</i>	15
3.1 HET UNHEIMLICHE ASPECT VAN DE ZOMBIE	16
3.2 BELANGRIJKE KARAKTERISTIEKEN VAN <i>NIGHT OF THE LIVING DEAD</i>	17
3.3 WAAROM <i>NIGHT OF THE LIVING DEAD</i> AL DAN NIET TOT DE GOTISCHE TRADITIE BEHOORT	20
4. SOCIALE METAFOREN IN HET ZOMBIEGENRE: <i>DAWN OF THE DEAD</i>	21
4.1 EEN TOENAME OP VLAK VAN VERACHTELIJKHEID	22
4.2 DE NIEUWE ZOMBIE-ECONOMIE: APOCALYPS.....	23
4.3 HET GOTISCHE WINKELCENTRUM	25

4.4 DE DOOD VAN EEN SOORT	26
5. DE EVOLUTIE VAN HET ZOMBIEGENRE	26
5.1 DE TWEEDE GOLF IN ZOMBIECINEMA.....	27
5.2 DE ZOMBIE VERMENSELIJKT	28
5.3 OPKOMST VAN "ZOMBEDIES" en "SPLATSTICK" CINEMA.....	29
6. BESLUIT: DE TOEKOMST VAN ZOMBIECINEMA.....	30
6.1 TERUGBLIK	31
6.2 VOORUITBLIK	32
7. BIBLIOGRAFIE	33

DANKWOORD

Met dit dankwoord wil ik me richten tot iedereen die mij geholpen heeft bij het tot stand komen van deze scriptie.

In de eerste plaats richt ik een dankwoord tot mijn promotor professor Anke Brouwers, die me bijstond doorheen het gehele proces. Haar raadgevingen zijn voor mij een grote hulp geweest. Door haar steun en goedkeuring was ik in staat om deze scriptie te schrijven, en heb ik geleerd dat *geeky* zijn ook mooie resultaten kan opleveren.

Ten tweede wil ik ook graag mijn partner Jana Blessenaar bedanken. Respect voor het eindeloze geduld bij het aanhoren van alles wat met zombies te maken heeft. Ook bedankt voor de hulp bij het online vinden van bepaalde bronnen. En bedankt om me wegwijs te maken in de mystieke en ingewikkelde wereld van Word.

Ten derde wil ik me graag richten tot mijn vriendengroep. Sorry dat ik jullie onder valse voorwendselen naar mijn huis gelokt heb. Sorry dat er dan al 'toevallig' een zombiefilm klaarstond. Sorry dat ik dit schaamteloos meerdere keren heb gedaan.

Britt Libot

VOORWOORD

Wie vandaag een blik werpt op de hipste blockbusters en de nieuwste en meest populaire tv-series, kan er niet omheen. Overal rond ons rijzen ze (letterlijk) weer op uit de dood: het lijkt alsof de zombie-cultuur aan een opmars bezig is. Zo denken we meteen aan de kaskraker *I Am Legend* (2007) en aan *World War Z* (2013). Maar niet enkel op filmisch vlak worden we bestookt met zombies, ook literair gezien hebben we niet te klagen. Zo hebben we zombieheld Max Brooks die ons *World War Z* (2007) en *The Zombie Survival Guide: Complete Protection from the living dead* (2003) heeft aangeleverd. Maar het is niet allemaal kommer en kwel op literair vlak: zo bestaan er ook tientallen humoristische adaptaties van klassiekers zoals *Pride and Prejudice and Zombies* (2009) van Seth Grahame-Smith. In televisie hebben we het grote succes gezien van AMC's *The Walking Dead*, gebaseerd op de stripserie met dezelfde naam. Behalve in film, literatuur en televisie komt het zombiegenre nog in veel andere media voor. Denk maar aan de popcultuur, waar Michael Jackson zombies liet dansen in zijn wereldberoemde videoclip van *Thriller*. Of aan het gigantische succes van het videospel *Resident Evil* en iets meer recentere spellen als *Left 4 Dead* en *Dead Rising*. Ook het internet lijkt wel 'geïnfecteerd' te zijn met deze hippe -doch ietwat morbide- zombiecultuur als we kijken naar alle zombie gerelateerde fansites, blogs en verenigingen¹

Er valt dus niet naast te kijken: de zombie is overal rondom ons te bespeuren. Maar waarom is net de zombie -en bijvoorbeeld niet de weerwolf, de vampier of de heks- het wezen dat ons het meeste angst aanjaagt? Waar staat de zombie symbool voor, waar is zijn mythe ontstaan en hoe komt het dat de film zijn thematiek zo frequent blijft weergeven? En vooral: hoe komt het dat deze thematiek zo eigentijds blijft.

Met Kyle William Bishop als leidraad zal ik de ontwikkeling van de zombiecinema onderzoeken, te beginnen bij zijn Caraïbische roots en als eindpunt zijn 'renaissance' in het begin van de 21^{ste} eeuw. In de Caraïbische traditie zijn zombies manifestaties van de slavernij die we terugvinden in de geschiedenis van de Westerse wereld. De zombie is dus niet, zoals andere monsters à la Frankenstein en Dracula, gebaseerd op literaire originelen, maar het is eerder een figuur dat op basis van mythologie en legenden tot leven is gekomen. Stokoud dus, maar niettemin nog altijd zeer capabel om zeer eigentijdse culturele angsten en onzekerheden weer te geven. Bishop noemt de zombie dan ook -in de linguïstische terminologie van de Saussure en Lacan- een 'floating signifier': een vertegenwoordiger voor meerdere en verschillende sociale en psychologische kwesties. Het is duidelijk dat zombiecinema niet langer puur horror of griezelenot dient te beogen, maar net een symbolisch doel voor ogen heeft: een fictief kader gebruiken om culturele debatten, angsten en hoop aan de man te brengen. Als we naar de zombie in film kijken, krijgen we een soort van vervormd spiegelbeeld te zien. We kijken naar onszelf terwijl we proberen om te gaan met de tegenstrijdige emoties die we ervaren in een wereld die alsmaar meer overheerst wordt door technologie. Deze wereld lijkt alsmaar minder geschikt om om te gaan met lopende conflicten over gender, ras, klasse, sekse, economie en

¹ Strohecker, D.P., 2012

² Bishop, E. 2010, blz. 3

persoonlijke vrijheid vs. publieke orde.² Behalve het feit dat zombiecinema momenteel hip en populair is, is het dus vooral een manier om maatschappelijke kwesties op een ludieke manier onder de mensen te brengen.

0. INLEIDING

0.1 ZOMBIERENAISSANCE

Het woord *zombie* kan zowel op etnografische als op metaforische wijze gebruikt worden. De etnografische wijze verwijst naar de Haïtiaanse cultuur. Hier gaat het over een slachtoffer van voodoo magie of hypnose: een zielloos lijk dat weder tot leven wordt gebracht door hekserij. Metaforisch gezien gaat het hier over een saai, apathisch of verstandelijk langzamer persoon.³ Als we echter naar de narratieve fictie kijken, roept het woord *zombie* beelden op van onnatuurlijke wezens, opgestaan uit de dood en op zoek naar mensenvlees. Deze latere conceptualisering is het meest bekend geraakt, vooral door Romero's *Night of the Living Dead* (1968). Deze low-budget film vindt het bijna vergeten beeld van de voodoo zombie terug uit door de Haïtiaanse folklore te fuseren met het idee van bloeddorstige ondoden. In de laatste jaren zijn deze wezens overal opgedoken: films, graphic novels, videospelletjes, feestjes, internet, parades, televisie en boeken. In een tijdspanne van 100 jaar heeft het icoon van de zombie de Amerikaanse cultuur geïnfiltreerd en overspoeld. Maar waar komt dit monster echt van, en waarom moeten we het beschouwen als een essentieel deel van de monstertraditie?

De zombie is mogelijk het meest unieke lid van het monsterdom. In tegenstelling tot geesten, weerwolven, vampiers en dergelijke, is de zombie de enige bovennatuurlijke vijand die bijna volledig de literaire manifestatie overgeslagen heeft. Hij is dus rechtstreeks vanuit de folklore op het scherm terecht gekomen.⁴ Bijna elke vampierfilm ontleent mythologie van Bram Stoker, maar de zombie heeft geen 'oernarratief' waaraan het zijn kwaliteiten en gedragingen ontleent. Het is pas met de publicatie van William B. Seabrooks sensationele 'travelogue' *The Magic Island* (1929) dat de zombie in het licht van de Amerikaanse (in plaats van de Haïtiaanse) cultuur werd gebracht. Sinds de release van Victor Halperins *White Zombie* (1932) heeft de Amerikaanse gemeenschap genoten van de horror, de terreur en het excessieve geweld dat vele zombiefilms met zich meebrachten, in tegenstelling tot de rustige en etnografische origine van het wezen. Alhoewel sommige critici dit soort films afschilderen als hersenloos entertainment is het wel een feit dat de zombie het vermogen heeft om het publiek te laten nadenken terwijl ze gillen. Zombiecinema bestaat nu een zeventigtal jaar, en heeft zijn ups en downs gehad. Meer nog, de frequentie van deze films nam altijd spectaculair toe in periodes van sociale en politieke onrust, vooral tijdens oorlogen zoals deze in Vietnam en Irak.⁵ De sleuteltermen in de films tijdens deze woelige perioden bleven altijd hetzelfde: het verlies van

² Bishop, E. 2010, blz. 3

³ Oxford English Dictionary, "zombie", definition 1 and OED, "zombie" definition 2

⁴ Dendle, *Zombie Movie Encyclopedia*, 2-3

⁵ Dendle, *Zombie Movie Encyclopedia*, 217-221; Russel, *Book of the Dead*, 233-309; en Newitz, *Spikes in Zombie Movie Production*

vrijheid en autonomie. Na deze periode werd een nieuw soort zombie geboren, één die zowel infectueus en kannibaal was, met de release van *Night of the Living Dead* (1968). Romero's film focust in zijn film op een massieve horde zombies die iets of wat onafhankelijk handelen, enkel gedreven door hun eigen onverzadigbare honger. De film was een openlijk protest tegen oorlog door het publiek te confronteren met de horrors van de dood. Er werd een openlijke kritiek gegeven tegenover degenen die geweld gebruiken om problemen op te lossen.⁶

Deze potentiële markt werd al gauw herkend door andere filmmakers, die begonnen te experimenteren met deze verhaallijn. Ook Romero zelf ging hier verder op in met als resultaat de release van *Dawn of the Dead* (1978). Ook deze film was vernietigende culturele allegorie, dit keer gericht op het kapitalisme en het consumentisme.⁷

Ondanks het grote succes van zombiecinema leek het genre uitgespeeld te zijn rond 1980. Films met een serieuze boodschap werden niet meer goed ontvangen, en er was meer vraag naar parodieën rond het genre. Historisch gezien representeerde zombiecinema reacties op het grotere culturele bewustzijn -vooral sociale en politieke onrechtvaardigheden- en rond 1990 was er in Amerika teveel stabiliteit om de serieuze en klassieke verhaallijnen aan te nemen. Op een enkele uitzondering na, zoals Peter Jacksons *Braindead* (1992), werden er dus bijna geen enkele nieuwe of originele verhalen geproduceerd in de jaren '90.⁸

Alhoewel zombies niet langer gewenst waren op het grote scherm, waren ze wel een vernieuwde bron van interesse op vlak van gewelddadige videospelletjes. Zombies speelden in meerdere spelletjes de vijand, maar het was pas in 1996 met Capcoms *Biohazard* (later veranderd naar *Resident Evil*) dat het eerste echte zombie videospel op de markt verscheen. De terreur en actie van zombiefilms werd dus vertaald van het grote scherm naar het videoscherm.

Als we terug gaan kijken naar de klassieke vorm van Romero's films, kunnen we zeggen dat Brits regisseur Danny Boyle officieel het startschot heeft gegeven voor de 'zombie renaissance' met zijn *28 Days Later*. Boyle creëerde een nieuwe versie van het zombieverhaal in Engeland door ons een afschrikwekkend beeld van de Apocalyps voor te schotelen: een man ontwaakt uit een coma en ondervindt dat Londen verlaten is en vol ligt met rottende lijken. Op hetzelfde moment tracht ook Hollywood het subgenre herop te starten met een film gebaseerd op het videospel *Resident Evil*. Hierop volgde een hoop big-budget films zoals twee vervolgen op *Resident Evil* (in 2004; Alexander Witt en 2007; Russel Mulcahy), remakes van onder andere *Dawn of the Dead* (2004; Zack Snyder), *Night of the Living Dead* (2006; Jeff Broadstreet) en *Day of the Dead* (2008; Steven Miner) en we kregen zelfs de terugkeer van Romero met zijn *Land of the Dead* (2005), *Diary of the Dead* (2008) en *Survival of the Dead* (2009).

De populariteit van de zombie is sindsdien alleen maar toegenomen, ook in andere mediavormen. Zo blijven de videospelletjes met zombies als belangrijkste personages maar opduiken. Ook is het zombienarratief heel aanwezig in de wereld van graphic novels. Zo hebben we Steve Niles zijn *George A. Romero's Dawn of the Dead* (2004) en Robert Kirkmans ontzettend populaire en nog steeds lopende serie *The Walking Dead* (2004-). We vinden zombies ook terug buiten de visuele fictie, waarvan het bekendste voorbeeld het humoristische,

⁶ Bishop, *American Zombie*, 13

⁷ Bishop, *American Zombie*, 14

⁸ Dendle, *Zombie Movie Encyclopedia*, 10

doch akelige, *Zombie Survival Guide* (2003) is. In deze parodie van een overlevingshandboek tracht Max Brooks het publiek voor te bereiden op een aanstormende zombieplaag.

We krijgen dus een grote opkomst van de populariteit omtrent de zombie vanaf 2002. Toch erkende niemand deze trends als een officiële "renaissance" tot in 2006. Steven Wells, Brits journalist en auteur, schreef hier een stuk over in de *Guardian*. Hij claimt dat zombies overal waren in 2005, van een zombieproductie van *Romeo and Juliet* tot online zombie blogs tot een zombie-act op *American Idol*.⁹ Het grootste bewijs van deze renaissance is het feit dat de zombie ook plots opdook in geschreven media, wat een nieuw medium was voor dit onderwerp. Don D'Auria, editor van Leisure Books, zegt dan ook dat in een tijdspanne van drie jaar zombies plots overal leken op te duiken. Een bekend voorbeeld hiervan in *World War Z: An Oral History of the Zombie War* (2006), nog een non-fictionele creatie van Max Brooks.

We kunnen dus vaststellen dat de zombie de Amerikaanse cultuur opnieuw volledig geïnfecteerd heeft. De gigantische hoeveelheid aan zombie-narratieven in populaire film, televisie en andere media impliceert de aanwezigheid van iets meer dwingend en complex dan puur entertainment; de zombie lijkt weer aan kostbaar cultureel werk te doen. Hij geeft de kijkers een gewenste catharsis, terwijl hij onderdrukte angsten blootlegt én verbergt. Om te antwoorden op de vraag hoe dit komt, zal ik het protocol van dit genre trachten te analyseren om zo te ontdekken waarom deze wezens telkens weer opduiken

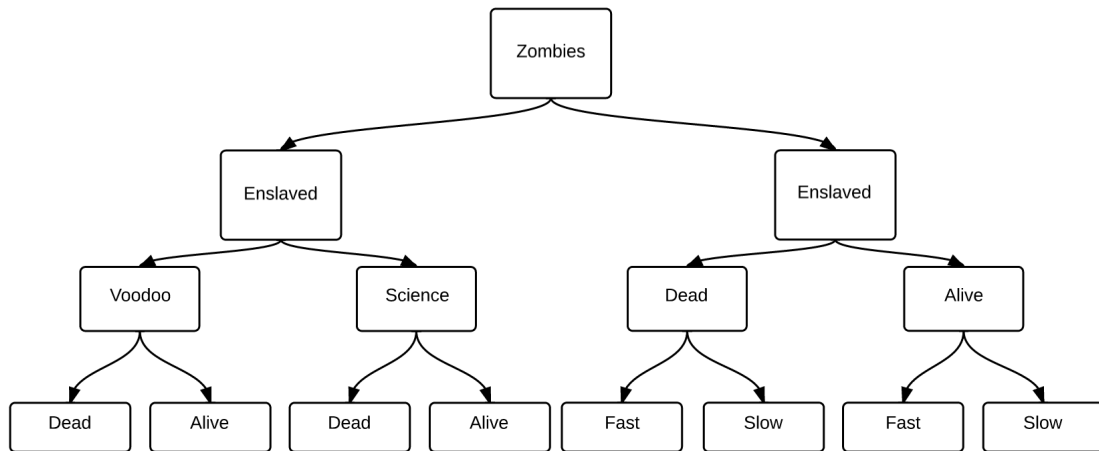
0.2 PRIMAIRE KARAKTERISTIEKEN

Vooraleer ik een poging kan doen om de populariteit van de zombiethematiek uit te leggen, moet ik het eerst hebben over de essentiële karakteristieken van dit soort films, om zo uit te leggen hoe dit subgenre verschilt van andere types bovennatuurlijke horror. Het klassieke zombieverhaal heeft opvallende specifieke conventies die de plot en ontwikkeling in de juiste banen leiden. Deze conventies handelen niet enkel over de zombies en de onontkoombare dreiging van een gewelddadige dood, maar ook over de post-apocalyptische achtergrond. We moeten een ineenstorting van sociale infrastructuur hebben, want deze leidt tot angst voor andere overlevende mensen. Al deze plotelementen en motieven zijn vrijwel onveranderd gebleven sinds *Night of the Living Dead*, en zijn alleen nog maar belangrijker geworden voor een hedendaags en post-9/11 publiek.

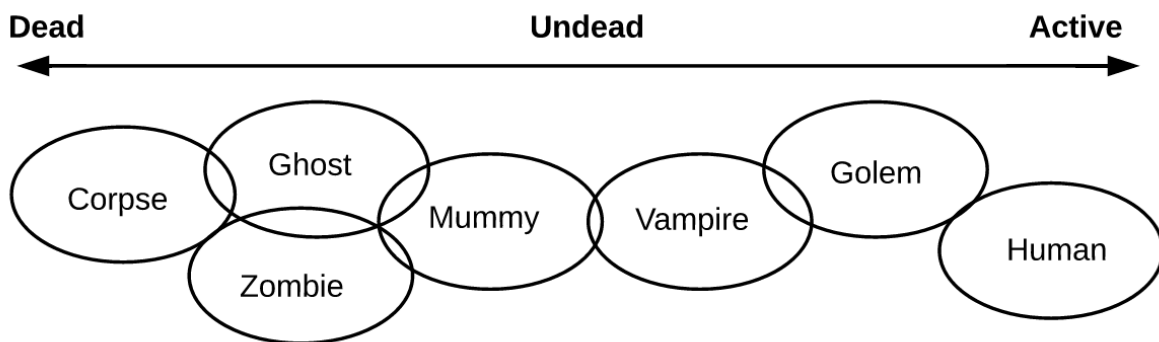
Uiteraard zijn er ook belangrijke films over het zombiegenre geproduceerd voor Romero's organisatie ervan in 1968. Meer nog, de eerste helft van het zombie subgenre (vanaf 1932) handelt niet over besmettelijke infecties of het eten van mensenvlees, maar gaat eerder over voodoo, hypnotiseren en wetenschappelijke experimenten. Dit soort zombiefilms heeft meer te maken met folklore, etnografie en imperialistische paranoia dan met het strikt bovennatuurlijke. De zombiefilms van 1950 zijn al een beetje anders, maar volgen nog wel de basisstructuur van de voodoofilms: een bedreiging -in dit soort films meestal een gekke wetenschapper of een alien- transformeert menselijke lijken in een leger van slaven, geprogrammeerd om binnen te vallen en te overheersen. Dit bedreigende concept van massale onderwerping heeft duidelijk het pad geëffend voor Romero's innovaties. Het was voor hem dus gemakkelijk om het wezen op

⁹ Wells, *Zombies Come Back*, 2

te splitsen in een nieuwe taxonomische ontwikkeling tussen 'onderworpen' zombies en 'geïnfecteerde' zombies.



Ondanks de verschillende afkomst van de verschillende soorten zombies, is het opvallende kenmerk van zombiefilms dat de zombies wezens zijn. Er wordt voornamelijk gekeken naar wat ze zijn, en misschien nog belangrijker, wat ze niet zijn. Ik zal het vooral hebben over Romero's levende doden, aangezien dit het meest populaire -en langst overlevende- soort is. Het meest angstaanjagende aspect van deze wezens is dat ze overleden én bekende mensen zijn die zijn opgestaan uit de dood. Deze wezens achtervolgen levende mensen met een meedogenloze, onvermoeibare vastberadenheid. Ze moorden genadeloos door hen levend op te vreten. Zombies zijn technisch gezien meer 'dood' dan het meer romantische 'ondood' (zoals vampiers), en bezetten dus een aparte plaats in het monstercontinuüm.



Ze bezitten enkel een rottend brein en hebben geen emotionele capaciteit. Hierdoor zijn ze niet voor rede vatbaar, en worden ze niet ontmoedigd door logische redeneringen. Ze worden dus ook niet afgeschrikt door bijgeloof zoals look of kruisen. Dit is het grote verschil met andere bovennatuurlijke wezens, die altijd wel een vorm van een bewustzijn hebben. Bovendien manifesteert de zombie rechtstreeks de visuele horrors van de dood: in tegenstelling tot de meeste spoken en vampiers zijn zombies altijd in een actieve staat van ontbinding.¹⁰

¹⁰ Bishop, *American Zombie*, 20

Het is dus geen toeval dat de moderne cinematografische zombiecycle begon op de avond van het Tet-offensief in Vietnam¹¹, wanneer de bevolking op regelmatige basis blootgesteld werd aan grafische beelden van dood en geweld op het nieuws. Hier komt nog bij dat de onontkoombare realiteit van sterfelijkheid verzekert dat iedereen zich kan identificeren met de zombie; alhoewel niemand verwacht om uit het graf op te rijzen als een kannibalistisch monster.

De zombies zijn dus op zich al ontzettend angstaanjagende wezens. Toch zouden we nu, anno 2014, kunnen zeggen dat deze wezens geen echte bedreiging zouden kunnen vormen: de politie en het leger zouden deze wezens al gauw kunnen uitroeien. Daarom zijn de meeste zombiefilms gelokaliseerd tijdens (of kort na) een Apocalyps, waar deze geruststellende infrastructuren falen. In al deze scenario's is het virus, de plaag of de infectie zo snel en compleet geweest, dat de steden snel overmeesterd werden.

Deze apocalyptische verhalen, vooral die over zombie-invasies, bieden dus een *worst-case scenario* aan over het instorten van sociale structuren en regeringsstructuren. Eenmaal de mensen beginnen te sterven aan een duizelingwekkende snelheid, neemt paniek de bovenhand en is iedereen enkel geïnteresseerd om zichzelf en hun familie te redden.

Deze afschuwelijke teloorgang van de sociale orde brengt ons bij één van de meer curieuze topics van zombiecinema: mogelijkheid om de fantasieën van de zogenaamde *preppers* (of *prekers*) te vervullen. Deze mensen zijn geobsedeerd door het einde van de wereld en verzamelen eten en ammunitie in hun bunkers, hopen op de dag wanneer de samenleving ineens stort en hun paranoia gerechtvaardigd blijkt. Verder zien we in films als *The Omega Man* (1971) en *Night of the Comet* (1984) dat het einde van de wereld ook het einde van het kapitalisme betekent, waar alles vrij te nemen is -althans tot de voorraad uitgeput is. Plunderen wordt in dit soort maatschappij dus legaal en zelfs noodzakelijk. Iedereen kan alles zomaar meenemen, en met de hipste Porsche rijden. Dit geval van "*fun amidst the terror*" vinden we terug in *Dawn of the Dead* (1978), waar het verhaal zich afspeelt in een shoppingcenter. Romero heeft in deze film een lichthartige montage in verwerkt waar we de vier overlevenden basketbal zien spelen, exotisch eten zien eten, en dure kledij en make-up zien passen. Dit noemt David J. Skal "consumerism gone mad"¹². Op een zieke manier wordt het shoppingcenter het ultieme vakantieoord. Het enige verschil is dat de gasten gewoon nooit buiten kunnen gaan -ooit.

Zulke scènes tonen aan dat de dreiging van de zombies slinkt zodra de overlevenden de situatie over trachten te nemen. Sterker nog: de grootste angst komt dan van de andere menselijke overlevenden, degenen die nog steeds kunnen denken, plannen en handelen. Dillard zegt hierover:

*"The living people are dangerous to each other, both because they are potentially living dead should they die and because they are human with all of the ordinary human failings."*¹³

De menselijke protagonisten vormen ongelijke hiërarchieën en beginnen dan te discussiëren, vechten en beschouwen elkaar uiteindelijk als vijanden. Het

¹¹ Maddrey, *Nightmares in Red, White and Blue*, 122

¹² Skal, *Monster show*, 309

¹³ Dillard, *It's not like just a wind*, 22

fenomeen *cabin fever*¹⁴ maakt degenen die binnen zitten gevaarlijker dan de zombies buiten de muren. Omdat zombies niet kunnen denken, plannen of samenzworen worden ze slechts dieren die ontweken moeten worden. Andere overlevenden echter zijn meer berekend en dus gevaarlijker. De symbolische bedreiging van de zombies blijft een fundamenteel beangstigend deel van dit genre, maar omdat de dreiging van lichamelijk geweld, verkrachting en moord een realistisch potentieel is, worden zulke scènes nog beangstigender door het feit dat je onmogelijk kan ontsnappen naar een veiligere buitenwereld.

0.3 DE 21^{STE} EEUWSE ZOMBIE

De meest duidelijke verklaring voor de zombie Renaissance is grotendeels economisch. Toch kan dit niet de enige reden zijn. We kunnen ons bijgevolg niet enkel afvragen waarom zombie narratieven ontstonden of waarom ze in het verleden belang hadden, maar ook waarom *dezelfde* verhalen zijn teruggekomen met een gelijkaardig succes in de eenentwintigste eeuw. Jauss schrijft dit zo neer:

*"A literary past can return only when a new reception draws it back into the present, whether an altered aesthetic attitude willfully reaches back to reappropriate the past, or an unexpected light falls back on forgotten literature from the new moment of literary evolution, allowing something to be found that one previously could not have sought in it."*¹⁵

Deze twee processen zijn van toepassing op de zombierenaissance. Zombie narratieven zijn 'hersteld' om aan de hedendaagse esthetica te voldoen. Maar ze zijn ook teruggekeerd omdat de sociale en culturele condities van een post-9/11 maatschappij sterk gelijken op de tijden van sociale onrust tijdens de jaren '60 en '70.

Bishop stelt dus dat zombie narratieven de culturele onrust van een bepaalde tijd - die normaal onderdrukt of genegeerd wordt door de sociale media- kunnen manifesteren. Steven Bruhm (2002) identificeert deze onthullende functie van Gotische literatuur als "een barometer van onrust die een cultuur op een bepaald moment in de geschiedenis plaagt"¹⁶.

Toch blijft de meerderheid van de post-9/11 zombiefilms trouw aan het originele protocol. Wel is er de neiging om bepaalde end-of-the-world metaforen zoals infectieuze ziektes, biologische oorlogsvoering, euthanasie, terrorisme en grootschalige immigratie te beklemtonen. Fred Botting legt dit uit door te benadrukken dat Gotische narratieven een dubbele functie hebben: ze verheugen en stillen tegelijk de onrust die ze oproepen¹⁷.

Romero's films zijn altijd kritische allegorieën geweest, en de grootse eenentwintigste eeuwse zombiefilms zijn in deze lijn verder gegaan. Volgens Andy Coghlan in *New Scientist Magazine* zijn infectieuze ziektes de nieuwe vorm van paranoia die de Westerse gemeenschap overheerst¹⁸ en ook *28 Days Later* (2002) handelt over het risico van een onstuitbare pandemie.

¹⁴ een vorm van histerie, veroorzaakt door te lang binnen te zitten; Urban Dictionary, <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=cabin%20fever>

¹⁵ Jauss, *Aesthetic of Reception*, 35

¹⁶ Bruhm, *Contemporary Gothic*, 260

¹⁷ Botting, *After Gothic*, 280

¹⁸ James, *Pure Rage*, 51

Dit idee van een terminale, verzwakkende ziekte of infectie leidt tot een iets minder vanzelfsprekende metafoor in bijna alle recente zombiefilms: euthanasie. Sinds *Dawn of the Dead* hebben veel films zich dezelfde vraag gesteld: is het beter om je geliefden te doden of moet je toelaten dat ze hun eigenheid verliezen en veranderen in iets dat ze niet zijn? In Romero's *Land of the Dead* krijgen de gebeten personages deze keuze. Net zoals een terminaal zieke patiënt krijgen ze de kans om afscheid te nemen, hun zaken op orde te stellen, en hun manier van sterven zelf te bepalen. Het afslachten van de geïnfecteerde mensen wordt hierbij een manier van genade tonen.

Naast deze metaforen hebben we ook nog de belangrijkste metafoor in onze post-9/11 maatschappij: dat van terrorisme. Volgens St. John:

*"It does not take much of a stretch to see the parallel between zombies and anonymous terrorists who seek to convert others within society to their deadly cause. The fear that anyone could be a suicide bomber or a hijacker parallels a common trope of zombie films, in which healthy people are zombified by contact with other zombies and become killers."*¹⁹

De overdracht van de zombie-infectie is een symbolische vorm van een radicale hersenspoeling, net zoals de onderworpen mensen in de vroege zombiefilm. Omdat iedereen geïnfecteerd (of dus geconditioneerd in de letterlijke betekenis) kan raken op elk moment, is iedereen een potentiële bedreiging; hierdoor wordt paranoia een cruciaal gereedschap voor overleving. Degenen die gebeten zijn verbergen vaak de wonde, zodat zelfs vrienden en familie niet volledig vertrouwd kunnen worden.

Land of the Dead voegt er nog een ander choquerend element aan toe door issues van economische en sociale ongelijkheid aan te brengen. We krijgen dus een dystopisch landschap waar de rijke elite tracht te leven alsof er niets aan de hand is. De armere gemeenschap moet buiten de muren gaan jagen naar voedsel, zich zeer bewust van de gevaren die daar rondwaren. De elite woont in een wolkenkrabber die excessief beveiligd is, en waar de bewakers elke indringer op slaag neerschieten. Deze vorm van 'immigratiecontrole' valt te vergelijken met de debatten die handelen over het optrekken van een muur tussen de Verenigde Staten en Mexico.

Naast deze logische updates en veranderingen op vlak van allegorische referentie, blijft het vaste protocol van het zombiegenre onveranderd sinds het originele *Night of the Living Dead*. Wat dan wél veranderd is, is de receptie van dit soort verhalen. Bishop stelt dat een post-9/11 publiek het niet kan helpen om deze karakteristieken te bekijken door een filter van terroristische aanslagen. Zombiefilms reflecteren dus nog steeds de grootste onrust en problemen uit een maatschappij, maar de filmmakers moeten hun aanpak hieromtrent aanpassen, aangezien wij onszelf met de jaren ook aangepast hebben.²⁰

0.4 DOELSTELLING

Door de laatste eeuw heen heeft het zombiegenre zichzelf bewezen als een populaire, duurzame, complexe en vaste Gotische traditie. Het doel van deze scriptie is het historisch en literair belang van dit wezen duidelijk maken,

¹⁹ St. John, *Market for Zombies?*, 13

²⁰ Bishop, *American Zombie*, 31

gebaseerd op zijn vaste elementen, zijn culturele context en zijn ontvangst bij het grote publiek. Wat ik wil aantonen in de volgende hoofdstukken is dat de zombie functioneert als een sociale en culturele metafoor, het is een wezen dat de samenleving bekritiseert door het publiek bloot te stellen aan verhalen vol excessen en extremen. De kijkers worden gedwongen om hun grootste angsten betreffende leven en dood, vrijheid en onderdrukking en welvaart en vernietiging onder ogen te komen. Het zombiegenre biedt dus een inzichtelijke blik aan in het diepste en donkerste van onze moderne gemeenschap.

In het eerste hoofdstuk zal ik het uitgebreider hebben over de etnografische origine van de zombie. Hierbij zal de nadruk gelegd worden op Haïtiaanse folklore en op de mythologie van vooodooreligie. Aansluitend zal ik het hebben over de historische waarde van de zombie als een cultureel artefact, door te stellen dat deze figuur een populaire manifestatie van eeuwenoude problemen is, veroorzaakt door imperialisme, verdrukking en slavernij. Er wordt dus gezocht naar de manier waarop de mythologie uit deze cultuur zo populair werd op het grote scherm in de Verenigde Staten.

In hoofdstuk twee ga ik hier dieper op in, en ga ik op zoek naar de manier waarop de zombie zich gevestigd heeft als vast deel van de Hollywood entertainmentindustrie. Ik zal de twee meest invloedrijke -op voodoo gebaseerde- zombiefilms analyseren: Victor Halperins *White Zombie* en Jaques Tourneurs *I Walked with a Zombie*. We kunnen opmerken dat geen van de vroege zombiefilms erin slagen om boven raciale paranoia te rijzen. Toch blijven ze belangrijke historische artefacten, omdat ze -toen al- de mogelijkheid en kracht hadden om diep verborgen angsten bloot te leggen.

Het derde hoofdstuk zal zich volledig focussen op Romero's *Night of the Living Dead*. We zullen zien dat Romero zijn versie van de zombie niet uit het niets heeft gecreëerd, maar zijn inspiratie heeft gehaald uit eerdere horrorcinema, waaronder niet enkel de voodoo-gebaseerde zombiefilms uit de jaren '30 en '40, maar ook uit de *alien invasion cinema* uit de jaren '50 en '60. Verder zal ik Freuds essay over het Unheimliche gebruiken om een psychoanalytische interpretatie van de film neer te zetten. Met deze Freudiaanse opvattingen zal ik bewijzen wat voor kracht de zombies op het grote scherm hebben over hun publiek, om zo hun meest onderdrukte -doch zeer bekende- angsten betreffende de dood bloot te leggen.

Hoofdstuk vier zal handelen over Romero's *Dawn of the Dead*, omdat deze film zich perfect leent tot een cultureel-materialistische aanpak. Ik zal aantonen dat deze film een sterke kritiek is tegenover de consumeercultuur uit de jaren '70. *Dawn of the Dead* toont ons een gure blik tegenover de maatschappij, een maatschappij waar het individu het risico loopt om te verdrinken in de overvloed van het kapitalisme.

In het laatste hoofdstuk zal ik het hebben over de *rise and fall -and rise* van het zombiegenre. Momenteel bevinden we ons in de zombierenaissance, en dit bewijst dat het zombiegenre een grote kans heeft om een populaire en blijvende vorm van horrorentertainment te blijven.

1. DE FOLKLORE EN ETNOGRAFISCHE ORIGINE VAN DE VOODOO-ZOMBIE

Het figuur van de zombie is ontstaan uit mythologische en folkloristische rituelen afkomstig uit Haïti. Toen al waren zombies meer dan puur hersendode monsters die enkel destructie voor ogen hadden: ze waren ook belangrijke etnografische en antropologische wezens die folkloristische en ideologische geloofskenners

en tradities in zich droegen. De zombiemythologie heeft banden met wetenschap en biologie, en de ideologie die ze in zich dragen valt rechtstreeks te verbinden met het politieke en sociale leven in postkoloniaal Haïti. Het wezen is dus een complex en relevant cultureel artefact, een samenvoeging van elementen uit de 'beschaafde' Nieuwe Wereld en het mystieke, eeuwenoude Afrika.

Om dit misbegrepen wezen te kunnen vatten ben ik op zoek gegaan naar de historische en wetenschappelijke omgeving waarin dit monster is ontstaan. Zo zal ik de weg opsporen die de zombie heeft afgelegd van mythe naar het grote scherm.

1.1 DE ORIGINE VAN DE ZOMBIE

De twee meest unieke en interessante kwaliteiten van de cinematografische zombie zijn: een gebrek aan een literaire antecedent, en een sterk verband met het gekoloniseerde Amerika. Zombies hebben de sprong van mythologie naar cinema gemaakt zonder een voorafgaande literaire traditie.²¹ Ze komen rechtstreeks vanuit hun folkloristische, etnografische en antropologische origine. Verder weten we dat de zombie geboren is uit een cocktail van imperialisme, slavernij, (voodoo)magie en religie.²²

Het ontstaan van de zombie heeft een ontzettend uitgebreide genealogie, waar ik in deze scriptie niet verder op in zal gaan. Mijn uitgangspunt zal dus de folkloristische Haïtiaanse zombie als de bron van de cinematografische zombie uit Hollywood zijn. Om deze relatie volledig te kunnen begrijpen is er een meer uitgebreid onderzoek nodig. Ik zal dus beginnen bij Haïti zelf, en de Haïtiaanse voodoo-religie die het geloof van de bewoners beïnvloedt.

1.2 VOODOO EN KATHOLICISME IN HAITI

Haïti heeft een complexe en gewelddadige geschiedenis, die voornamelijk ontstaan is uit de mix van zwarte slaven uit verschillende Afrikaanse kolonies en Europese imperialisten en christenen. Het is dus niet verbazingwekkend dat het politieke landschap van Haïti er één van revolutie en burgeroorlogen is. Ook de religieuze omgeving reflecteert deze spanningen. De religie die beoefend wordt door de meeste Haïtianen, voornamelijk de 'lagere' klassen, is voodoo. Métraux definieert voodoo als volgt:

*"It's a conglomeration of beliefs and rites of African origin, which, having been closely mixed with Catholic practice, has come to be the religion of the greater part of the peasants and the urban proletariat of the black republic of Haiti."*²³

Halls noemt deze culturele situatie een paradox van verschil en continuïteit: de heidense goden van Afrika hebben het overleefd, maar leven nu een 'ondergronds' bestaan naast de katholieke heiligen.²⁴ Nadat Haïti onafhankelijk werd is het katholicisme, het geloof van de imperialisten, en voodoo, het geloof

²¹ Russel, *Book of the Dead*, 19-20

²² Koven, *Folklore of the Zombie Film*, 24-26

²³ Métraux, *Voodoo in Haiti*, 15

²⁴ Hall, *Cultural Identity*, 214

van de slaven, samengesmolten. In plaats van twee tegengestelde geloofsopvattingen te blijven, convergeerden ze dus tot één nieuw geloof. In eeuwenoude voodoo-rituelen is de fusie tussen het 'mainstream' katholicisme en de heidense riten en mythologieën nog steeds heel duidelijk zichtbaar. Deze vereniging tussen cultuur en religie is belangrijk voor het onderzoeken van de zombiegeschiedenis. Aan de ene kant verlaat de voodoozombie zijn Afrikaanse afkomst achter behalve twee aspecten: de opvatting van de menselijke ziel als iets tastbaar dat gevangen en gemanipuleerd kan worden door zwarte magie, en de zombie zijn allegorische functie als metafoor voor slavernij. Aan de andere kant heeft de zombiemythologie ook banden met de christelijke theologie en iconografie, voornamelijk het motief van de doden die opstaan uit de dood.

1.3 DE ZOMBIE ALS FOLKLORISTISCH ARTEFACT

Hoewel de westerse bevolking al bepaalde associaties heeft met de term *zombie*, is de folkloristische betekenis voor de Haïtianen veel complexer. Volgens Wade Davis is het Engelse woord waarschijnlijk afgeleid van de term *nzumbe*, wat 'geest (van een overledene)' betekent.²⁵ Ackermann en Gauthier onderzoeken de term nog gedetailleerder, en tonen verbanden met bepaalde Afrikaanse termen aan, die 'lijk' of 'lichaam zonder een ziel' betekenen.²⁶ Deze vroegste concepten zijn door de slavenhandel van Afrika naar Haïti overgebracht, waar ze uiteindelijk samenvloeiden met het Creoolse woord *zobi*, wat later *zombi* werd, en uiteindelijk gemoderniseerd werd naar het hedendaagse *zombie*.

Lang voor Hollywood dit wezen ontdekte en het wezen op het grote scherm geprojecteerd werd, was de zombie al een gruwelijk deel van de Haïtiaanse folklore. Deze folklore is uitgebreid onderzocht geweest, waardoor het beeld is gevormd van de zombie zoals wij die nu kennen. Het is vanzelfsprekend dat de etnografische en folkloristische voorstellingen en definities van de zombie veel ingewikkelder in elkaar zitten dan de versie die gepresenteerd wordt door de Amerikaanse entertainmentindustrie. De reden voor deze vereenvoudiging is volgens mij een combinatie van een aantal aspecten, met als belangrijkste de conventies van het zombiegenre: het belangrijkste motief van deze films handelt voornamelijk over de diepgewortelde angsten rond dood en slavernij. Deze karakteristieken aan sich zijn al zeer uitgebreid, en ik denk dat de nood om de etnografie en folklore errond weer te geven klein(er) is. Uiteraard is dit slechts een speculatie. Onderzoek hiernaar is ongetwijfeld interessant, maar maakt wegens zijn grote omvang geen deel uit van mijn scriptie.

Wat wel interessant is voor mij, is de wetenschap dat de zombie een resultaat is van de combinatie mythologie en christendom: zombificatie representeert een soort straf van God; een proces waar de eeuwige rust verstoord wordt en waar de autonomie ingeruild wordt voor een nieuw bestaan van slavernij en pijn. Het risico om een zombie te worden belichaamt ook meteen de grootste angst van de Haïtiaan: gedwongen worden om te werken als een hersenloze slaaf representeert een veel erger lot van de dood zelf.²⁷

²⁵ Davis, *Serpent and the Rainbow*, 12

²⁶ Ackermann and Gauthier, *Ways and Nature of the Zombi*, 468

²⁷ Bishop, *American Zombie*, 52

1.4 DE ZOMBIE ALS IDEOLOGISCHE VERSCHIJNING

Het folkloristische geloof in de zombie en zombificatie representeert een ideologie van angst van Haïti die veel leden van deze gemeenschap heeft beïnvloed. Om de impact van het zombieparadigma op het volk volledig te begrijpen, moeten we eerst de verschillen tussen de voodoozombie en de Hollywoodzombie (h)erkennen. Davis toont het meest essentiële verschil aan:

"In Haiti, the fear is not of being harmed by zombies; it is fear of becoming one."²⁸

De Haïtianen zijn dus niet bang van de zombies, maar van degenen die de macht hebben om de zombies te creëren. In de voodoo-mythologie vormen de hersendode zombies geen gevaar voor iemand, maar ze representeren een veel meer sluipend gevaar. Het slachtoffer van zombificatie is een tragisch figuur, het is iemand waarvan de identiteit en autonomie afgenomen is, zodat er niets meer overblijft dan een slaaf.

Het geloof in zombificatie, en de angst die daaruit voortvloeit, zorgt in Haïti voor een krachtige ideologische kracht. Terry Eagleton legt ideologie uit op twee niveaus: wat er gezegd is en wat er geïmpliceerd wordt:

"Ideology is less a matter of the inherent linguistic properties of a pronouncement than a question of who is saying what to whom for what purposes."²⁹

Een dreigement van een machtige voodoo-priester representeert voor de gelovigen dus een echte mogelijkheid. De hybride natuur van de Haïtiaanse cultuur maakt deze ideologie nog meer repressief: beoefenaars van voodoo geloven dat zombies echt zijn door de heidense kant van hun geloofssysteem. Het lot van de zombie vinden ze des te meer beangstigend omdat ze door de christelijke kant van dat systeem ook geloven in een leven na de dood (de hemel).

De lagere klasse van Haïti bestaat voornamelijk uit arbeiders, die veel lichamelijk werk verzetten. De zombie representeert de ultieme manifestatie van zulk inspannend gezwoeg. Als de mythe waar zou zijn, zou de zombie dus een arbeider zijn die blind en loyaal zijn 'meesters' bedient. Geen enkele werknemer kan dit evenaren, en daarom wordt de zombie ook als bedreiging voor het economische systeem ervaren: degenen die falen of te traag werken lopen het risico vervangen te worden (of erger nog: te veranderen in) goedkopere zombie-werkers. De armere lagere klasse moet dus ofwel werken *zoals* zombies, ofwel het risico lopen een zombie te *worden*. De zombie representeert dus de ultieme slaaf: hij denkt niet, spreekt niet, en heeft geen enkele vorm van wil of autonomie.

De legende van de zombie heeft dus een grote ideologische kracht in zich. Zowel de armen als de rijken zijn op hun hoede voor de volkslegenden: ze zijn liever voorzichtig en onbekrompen dan ongelovig te zijn en als zombie te eindigen. De zombie is een folkloristische manifestatie van (post)koloniale sociale angsten: onderwerping, marginalisatie en slavernij.

²⁸ Davis, *Serpent and the Rainbow*, 187

²⁹ Eagleton, *Ideology*, 9

Wanneer reizigers uit de Verenigde Staten deze volksverhalen en legenden ontdekten, duurde het slechts enkele jaren vooraleer Hollywood deze mythologie overnam. Het wezen dat generaties lang gebruikt was om het Haïtiaanse volk angst aan te jagen was klaar om een volledig nieuwe bevolking te doen schrikken. Hoewel veel motieven hetzelfde zouden blijven, zou de geamericaniseerde zombie uiteindelijk een heel ander figuur worden.³⁰

1.5 ZOMBIES IN DE VERENIGDE STATEN

Haïtianen vreesden de zombie omdat ze hem zagen als een potentiële terugkeer naar slavernij en als een inbreuk op het christelijke ideaal van eigenheid. Deze culturele mythologie zou in de Verenigde Staten als even beangstigend ervaren worden. Dit komt omdat de Verenigde Staten ooit zelf een kolonie waren. Daarbij was slavernij voor vele jaren een essentieel deel van de economie en het sociale systeem. Het gemiddelde publiek in de Verenigde Staten - vooral het blanke publiek - vindt het tot slaven maken van blanke christelijken door zwarten extreem verontrustend. Verder voeden zombieverhalen de sociale paranoia. Het collectieve sociale schuldgevoel in combinatie met collectieve angsten zorgde dus voor het grote succes van de zombies die de Verenigde Staten binnenvielen. De exotische en mysterieuze voodoo-rituelen werden uiteindelijk ontdekt door de filmstudio's van de Verenigde Staten, waarmee de ommekeer van folklorenzombie tot entertainmentzombie onherroepelijk begon. Het duurde dan ook niet lang vooraleer de filmmakers uit Hollywood de zombie voorgoed scheidde van zijn religieuze en culturele achtergrond.

2. DE CINEMATOGRAFISCHE VOODOO ZOMBIE

Met het grote succes van de eerste *talkie* horrorfilms wachtte het Hollywood uit de jaren '30 ongeduldig op een nieuw filmmonster. Het Amerikaanse volk begon meer te weten te komen over voodoo en de legenden over de *corps cadavres* - beter gekend als de onnoden.³¹ Het duurde niet lang vooraleer deze gruwel uit de Caraïben de sprong maakte van folklore naar entertainment. De eerste echte zombiefilm arriveerde in 1932, met Victor Halperins *White Zombie* (1932). Deze film geeft het publiek het exotisme van de Caraïben mee, in combinatie met de angst voor overheersing. Veel andere filmmakers baseerden zich op deze film bij het maken van andere horrorfilms. Val Lewtons *I Walked With a Zombie* (1957) slaagde met succes in zijn opzet. Zowel deze film als *White Zombie* maken gebruik van de exotische setting van de Caraïben, in combinatie met veel stereotypen. Maar in tegenstelling tot *White Zombie*, kleineert *I Walked With a Zombie* zijn publiek niet. Voodoo wordt in deze film niet gereduceerd tot 'simsalabim' en bijgeloof, en de beoefenaars ervan worden niet als slecht of kinderachtig voorgesteld. De voodoo wordt realistisch voorgesteld, waardoor het publiek wordt aangemoedigd om onbekrompen toe te kijken.³² Toch weten we dat het westerse blanke publiek de zombie niet als het echte gevaar ziet. Het echte risico ligt in het feit dat de blanke protagonisten - en vooral de vrouwelijke protagonisten - kunnen getransformeerd worden tot

³⁰ Bishop, *American Zombie*, 59

³¹ Russel, *Book of the Dead*, 9

³² Young, *Cinema of Difference*, 114

zombies (en dus slaven). De echte horror betreft dus het vooruitzicht van de westerling die gedomineerd wordt door 'heidenen'. Deze nieuwe angst zorgde ervoor dat de voodoozombie geïntegreerd werd in het gamma van cinematografische monsters in Europa. De zombie was meteen ook het eerste postkoloniale wezen dat verscheen in populaire zombiefilms.³³ Toch blijft *White Zombie* een fundamenteel negatieve voorstelling van rassenverschillen en klassenstrijd; de film representeert slechts negatieve stereotypen door de imperialistische paradigma's uit het westen te propageren. *I Walked with a Zombie* daarentegen representeert de Haïtiaanse cultuur via een minder racistisch perspectief. Niettegenstaande maakt Tourneur wel gebruik van de raciale en culturele verschillen om zijn publiek angst aan te jagen voor de bedreigende (post)koloniale 'Andere'.³⁴ We kunnen ons daarbij afvragen of deze rassenkwesie slechts een typisch Amerikaanse factor is in culturele artefacten of dat deze eerder moet worden bekeken als een belichaming van het westers imperialisme.

2.1 DE ZOMBIE ALS EXOTISCH MONSTER

De filmmakers uit Hollywood hadden verschillende redenen om dit soort exotische narratieven aantrekkelijk te vinden: het zorgde voor een romantisch landschap -exotisch, maar dichterbij dan Europa- en het zorgde voor een confrontatie met geërotiseerde zwarte personages die de uitdaging met sociale en seksuele taboes aangingen. Films als *White Zombie* en *I Walked with a Zombie* kunnen gezien worden als manifestaties van de complexe relatie tussen meesters en slaven, die de spanningen tussen rassen en gender representeren. Edna Aizenberg benadert de zombie als 'een voorbeeld van een hybride motief: door dit wezen kunnen we genieten van de postkoloniale pleziertjes, kunnen we de gevaren ervan ontdekken, en kunnen we er een nieuw beeld van vormen.'³⁵ Ze erkent hoe de populariteit en het succes van de voodoozombie gelinkt kan worden aan zijn impliciete gevaren en zijn exotisme. Brett A. Berliner onderzoekt deze interesse in exotisme. Hij linkt het fenomeen aan escapisme, en definieert exotisme als volgt:

*"The exotic is being constructed as a distant, picturesque other that evokes feelings, emotions, and ideals in the self that have been considered lost in the civilizing process."*³⁶

Er wordt dus geïmpliceerd dat het westerse volk wil ontsnappen aan hun eigen hectische en 'moderne' levens. Ze kijken daarvoor naar andere (en minder ontwikkelde) culturen om het eenvoudige verleden terug op te roepen.

2.2 DE ERFENIS VAN SLAVERNIJ

Hoewel de films over voodoozombies uit de jaren '30, '40 en '50 pogingen deden het genre opnieuw uit te vinden, bleven ze toch onverbiddelijk verbonden aan de

³³ Dendle, *The Zombie Movie Encyclopedia*

³⁴ Bishop, *American Zombie*, 66

³⁵ Aizenberg, *Pleasures and Perils of Postcolonial Hybridity*, 462

³⁶ Berliner, *Ambivalent Desire*, 4

heersende, pre-civil rights, racistische ideologieën van het imperialisme en de slavernij. Op dat moment bleef er van de zombie weinig meer over dan een wezen in een exotische set met lompe bewegingen en een doffe blik. Een levensbedreigend gevaar voor de protagonisten vormden ze nooit, aangezien degene die de zombie maakt altijd de échte horror was: onderwerping en een verlies van eigenheid bleven de meest angstaanjagende aspecten van de zombielegende. Omdat dit niets nieuws was, leek het alsof de voodoozombie zijn bestaan afgelopen was in de jaren '60. Maar dit was buiten het bestaan van filmstudent George A. Romero gerekend, die vastberaden was om het horrorgenre tot in zijn kern opnieuw uit te vinden.

3. OPKOMST VAN EEN NIEUW PARADIGMA: *NIGHT OF THE LIVING DEAD*

Vanaf de late jaren '60 heeft zombiecinema geen banden meer met voodoo of folklore. Romero vond het subgenre opnieuw uit door de monsters en de verhalen aan te passen aan de hand van elementen uit de klassieke Gotische literatuur, vampierverhalen en sciencefictionliteratuur. Bij nader onderzoek van deze teksten valt er dus te besluiten dat de film eerder een assemblage is van verschillende bronnen: voodoozombies, Gotische literatuur, onverzadigbare vampiers, meerdere persoonlijkheden, haunted houses, alien-invasies en paranoia. Deze veranderingen waren zo succesvol dat bijna elke zombiefilm na *Night of the Living Dead* dit nieuwe narratief volgde. De meest spannende en vernieuwende elementen uit verschillende bronnen worden dus gecombineerd, om zo tot een nieuw en levendig narratief te komen. De monsters uit *Night of the Living Dead* verschillen op vier vlakken van de vroegere zombies: ze hebben geen connectie met voodoo-magie, ze overtreffen de menselijke protagonisten in aantal, ze eten mensenvlees en hun conditie is besmettelijk. Deze nieuwe narratieven zorgden voor een groter gevoel van angst in het horrorgenre. Zo werd de horror letterlijk overweldigend door de menselijke protagonisten in de minderheid te plaatsen. Daarbij komt nog het feit dat zombies voornamelijk op gewone mensen lijken. Deze op het eerste gezicht onschadelijke gelijkenis bewerkstelligt het, zoals Freud het noemt, Unheimliche aspect: een onmogelijke gelijkenis tussen het bekende en het onbekende, wat ervoor zorgt dat dergelijke monsters nog beangstigender worden. Meer nog, omdat deze wezens hun slachtoffers besmetten en transformeren, worden ooit gewezen vrienden en geliefden de grootste bedreiging voor de overlevende protagonisten. Deze bedreiging is vaak ook niet duidelijk tot het te laat is. Toch zien we in *Night of the Living Dead* dat het gedrag van de omsingelde mensen gevaarlijker blijkt dan dat van de zombies, wat ervoor zorgt dat de film een sluwe allegorische kritiek wordt op de Amerikaanse gemeenschap in de jaren '60. Door het feit dat Romero's protagonisten geen kant uitkunnen, komen ze in een egoïstische, barbaarse gemoedstoestand. Overleving, in plaats van samenleving, komt op de eerste plaats, en deze paradigmatische verschuiving heeft vreselijke gevolgen.

Met *Night of the Living Dead* schotelt Romero ons een metafoor voor de moderne tijd voor. Hij toont ons de échte bedreiging, namelijk de mensheid zelf. In tegenstelling tot de zombies uit de jaren '30 en '40, die allegorieën waren voor rassenongelijkheid en ongelijkheid in het algemeen, werken de 'nieuwe' zombies uit de jaren '60 voornamelijk als bevreedende manifestaties van andere maatschappelijke angsten en onzekerheden. Zo zorgen de zombies ervoor dat de personages - en de kijkers thuis - geconfronteerd worden met hun eigen

feilbaarheid en sterfelijkheid. Dit hoofdstuk zal aantonen dat *Night of the Living Dead* niet enkel een belangrijke ontwikkeling in de zombietraditie representeert, maar ook dat deze vindingrijke film de zombie als krachtig psychologisch symbool voor sociale en culturele angsten en spanningen neerzet.

3.1 HET UNHEIMLICHE ASPECT VAN DE ZOMBIE

Zombies, net zoals vampiers, zijn niet simpelweg bovennatuurlijke monsters die ons vreemd zijn. Naast het monsterlijke gegeven hebben ze ook nog de eigenschap dat ze menselijk lijken. Alhoewel de zombie meestal wordt voorgesteld als een smerig en ontbindend wezen, heeft hij toch duidelijk herkenbare banden met de mens. Ze lijken menselijk, maar hun onnatuurlijke staat maakt van hen een schrijnende representatie van de sterfelijkheid zelve. Zulke wezens bewerkstelligen, volgens Freud, de terugkeer van het onderdrukte. Dit dwingt ons tot een confrontatie met onze diepste en meest primaire angsten. 37 Freud definieert dit als het abstracte concept 'Unheimlich': "een soort angst die teruggaat op iets dat ooit bekend en vertrouwd was"³⁸. De manifestatie van deze angst vindt plaats wanneer iets of iemand bekend (zoals een vriend, partner of een andere geliefde) terugkomt op een verontrustende manier (zoals een lijk, geest of dubbelganger). In andere woorden wordt het bekende (Heimlich) het onbekende (Unheimlich). Het psychologische effect van het Unheimliche wordt pas echt beangstigend wanneer deze vorm een manifestatie van de dood representeert. Dit komt omdat dode lichamen een herinnering zijn aan het feit dat de mens sterfelijk is. Dit zorgt ervoor dat deze wezens ons vervullen met afkeer en angst - en al helemaal als deze wezens dan ook nog eens vijandig, gewelddadig en in staat van ontbinding zijn.

Op het eerste gezicht hebben zombies alle connectie met hun menselijk gedrag verloren, op het meest oppervlakkige na. Ze zien er menselijk uit, wandelen op twee benen en ze kunnen simpele gereedschappen gebruiken. Hier stopt de vergelijking echter. Hun motivatiedrang vertoont enkel dierlijke eigenschappen. In Romero's versie bestaan ze enkel om zichzelf te voeden. We kunnen dus zeggen dat Romero's zombies het pure 'ich' geworden zijn: ze worden enkel geleid door hun lusten, zonder enige rede of gezond verstand.³⁹ Omdat deze wezens wel degelijk dood zijn, hebben ze geen werkende hersenfuncties: ze kunnen geen informatie verwerken, ze kunnen niet van hun fouten leren, ze kunnen niet handelen uit individuele interesse en ze kunnen niet spreken. Integendeel, zombies handelen puur uit instinct en reageren enkel op driften. Deze kwaliteiten zorgen ervoor dat Romero's zombies onvermijdelijk tweedimensionale karakters worden, wat ook hun afwezigheid in de literatuur zou kunnen verklaren. Echter, hun fysieke kwaliteiten zorgen ervoor dat zombies de perfecte cinematografische monsters zijn.

Alle cinematografische monsters die menselijk lijken (vampiers, Frankenstein, geesten,...) moeten op een bepaald niveau *Unheimlich* zijn. Toch brengen degenen die fundamenteel 'dood' zijn dat idee van het *Unheimliche* naar een extreem. Vampiers, bijvoorbeeld, kunnen praten en doorgaan voor levende mensen. Deze kwaliteiten zorgen ervoor dat ze eerder bekend dan onbekend overkomen, waardoor de kracht van hun '*Unheimlichkeit*' verzwakt wordt.

³⁷ Freud, *Uncanny*, 147

³⁸ Freud, *Uncanny*, 124

³⁹ Freud, *Ego and the Id*, 19

Zombies, aan de andere kant, zien er zeer duidelijk dood uit met hun bleke huid, lege blikken, afschuwelijke wonden en ontbindend vlees. Als je daar nog eens bijtelt dat ze geen spraakvermogen meer hebben kan je wel zeggen dat ze het grootste deel van hun menselijkheid verloren hebben. Volgens Masahiro Miro's "*Uncanny Valley*" representeert een lijk het laagste punt in de grafiek tussen het menselijke en het onmenselijke -als het lichaam niet meer beweegt. Aangezien de zombie wél kan bewegen kunnen we zeggen dat deze nog minder vertrouwd is dan een lijk -wat nog altijd een natuurlijk iets blijft. Als het lijk dan ook nog een vroegere geliefde is wordt het *Unheimliche* aspect nog eens vergroot. Dit *Heimlich Unheimliche* wezen (een monster dat zowel extreem bekend als extreem onbekend is) representeert de ideale manifestatie van Freuds opvatting. Het *Unheimliche* is niet enkel fysiek beangstigend, maar het zorgt ook voor een mogelijke terugkeer van een psychologisch onderdrukt trauma. Het *Unheimliche* presenteert dus iets wat heel vertrouwd zou kunnen zijn, maar wat niet per se gewild is. Voor Freud is deze onderdrukte angst net het concept van de dood zelf, want: "*the aim of all life is death*"⁴⁰.

We kunnen nu zeggen dat Romero's zombies, alhoewel het grotendeels nieuwe creaties zijn, functioneren binnen het gebied van het *Unheimliche*. Toch is dit vakgebied niet het enige waar Romero inspiratie uit gehaald heeft, wat ik zal aantonen in het volgende hoofdstuk.

3.2 BELANGRIJKE KARAKTERISTIEKEN VAN *NIGHT OF THE LIVING DEAD*

Wanneer Romero begon te werken aan *Night of the Living Dead* maakte hij niet zomaar een zombiefilm. Integendeel; hij was volop bezig met het uitvinden van een nieuw subgenre in het horrorgenre: het 'zombie-invasie-narratief'. Dit nu klassieke genre heeft een aantal specifieke karakteristieken wat ervoor zorgt dat het gemakkelijk te onderscheiden valt van andere bovennatuurlijke verhalen. Films die onder het zombie-invasie-narratief vinden altijd plaats tijdens het einde van de wereld (of de samenleving), waar gruwelijke gebeurtenissen ervoor hebben gezorgd dat het menselijke ras slechts hulpeloos kan toekijken, afwachten en uiteindelijk (uit)sterven. Romero zorgt er in zijn films voor dat de redenen voor het ontstaan van de zombies altijd heel normaal en banaal lijken. Zo impliceert hij dat zulke buitengewone events altijd en bij iedereen kunnen plaatsvinden. Wat ook heel belangrijk is, is dat Romero de natuur van het wezen heeft veranderd. Hij presenteert met *Night of the Living Dead* een synthese van de voodoo zombie, de buitenaardse indringer en de vampier. Deze nieuwe bedreiging overweldigt de menselijke protagonisten. Zo lijken de mensen de buitenstaanders, de *anderen* te zijn. Dit roept andere indringende vragen op over wat het écht betekent een monster te zijn. Een gedetailleerde blik op *Night of the Living Dead* illustreert deze cinematografische kenmerken en maakt duidelijk waarom Romero's meesterwerk de koers van het horrorgenre zo essentieel veranderd heeft.⁴¹

Night of the Living Dead speelt zich af in een Apocalyps. Een vreemd fenomeen overvalt de huidige samenleving op een recordtempo, wat zorgt voor een letterlijke hel op aarde waar de doden ontwaken en waar niemand veilig is. Een ruimtesonde komt terug van Venus en blijkt een onbekende straling in zich te dragen. Deze straling lijkt ervoor te zorgen dat alle doden op aarde ontwaken en

⁴⁰ Freud, *Beyond the Pleasure Principle*, 46

⁴¹ Bishop, *American Zombie*, 112-113

alle levenden aanvallen. In tegenstelling tot veel voorgaande films merken we dus op dat Romero's zombies geen meester hebben. Ze handelen puur uit drift en instinct. Deze zombies passen dus niet meer in de meester-slaaf-dialectiek uit de vroege voodoo-films: het zijn niet langer slaven die luisteren naar orders van anderen. Wat we eventueel wel kunnen zeggen is dat deze doden zich keren tegen hun 'rivalen': de levenden die genieten van het leven terwijl de doden geen toegang hebben tot deze fysieke pleziertjes. Toch zijn Romero's zombies meer dan puur rebellen; in *Night of the Living Dead* zijn ze vooral de nieuwe sociale orde. Deze wezens, die geen meester hebben en puur op driften functioneren, tonen gauw aan een echte bedreiging te zijn voor de levenden; meer nog, de zombies in *Night of the Living Dead* functioneren als hun eigen meester, aangezien ze anderen bekeren en tot slavernij dwingen.⁴² Net zoals vampiers zijn ook Romero's zombies in staat om hun conditie door te geven. In *Night of the Living Dead* is het onduidelijk of het zombievirus viraal of puur een effect van de straling is. Wat wel duidelijk is, is dat degenen die door de zombies aangevallen zijn uiteindelijk en onvermijdelijk sterven aan hun wonden, om niet lang daarna weer op te staan uit de dood als kannibalistische wezens. We kunnen dus zeggen dat Romero's zombies zelf als een soort van virus handelen, aangezien direct contact met de levenden onvermijdelijk leidt tot een bekering. De zombies voederen zichzelf met mensenvlees, en degenen die gedood zijn komen terug als levende dode - aangenomen dat er genoeg van het lichaam over is. De logistieke problemen zijn dus vanzelfsprekend: de doden rijzen als zombies, degenen die aangevallen zijn door zombies worden zombies en zelfs mensen gedood door andere mensen worden zombies. Het duurt dus niet lang voor de doden de levenden overtreffen in aantal, waardoor de Apocalyps in *Night of the Living Dead* plaatsvindt in een tijdspanne van slechts enkele uren. Degenen die overleven worden gedwongen in een primitieve houding. De orde van de dag wordt doden of gedood worden, en doodnormale mensen transformeren naar wanhopige overlevenden. *Night of the Living Dead* vertelt dus over een bijna onmiddellijke teloorgang van de samenleving, en zoomt in op de teloorgang van de systemen die te maken hebben met de overheid en technologie. De politie wordt als incompetent geportretteerd, met als gevolg dat de populatie zichzelf moet verdedigen. De media doen wat ze kunnen, en zenden advies uit. Toch is het algemene beeld dat gepresenteerd wordt door politie en journalisten fundamenteel grimmig: verberg je zo lang mogelijk, vecht enkel als het moet. Menselijke overlevenden zijn dus volledig op zichzelf aangewezen, zonder hoop, redding of hulp. Eén van de meest bepalende kenmerken van Romero's films is hoe willekeurige groepjes mensen gedwongen worden om zichzelf te verbergen in 'safe houses' en tevergeefs wachten op hulp. Deze claustrofobische situatie roept sociale problemen en spanningen (opnieuw) op, vooral degenen die handelen over patriarchaat, gender en ras.⁴³ Er is nog één kenmerk dat heel belangrijk is, en dat is het verbergen in een 'safe house'. De letterlijk *Heilige* natuur van het huis wordt extreem *Unheimlich* naarmate het verhaal vordert. De boerderij in *Night of the Living Dead* symboliseert het geruststellende idee van een thuis als veilige plek, maar dit lege huis behoort niet tot de hoofdpersonages Barbra of Ben. Hierdoor representeert het huis eerder een vreemde en onbekende omgeving. Het huis geeft dus wel

⁴² Bishop, *American Zombie*, 114

⁴³ Bishop, *American Zombie*, 115

een fysiek gevoel van veiligheid (*Heimlich*), maar het geeft geen psychologisch gevoel van geruststelling. Zo wordt het uiteindelijk toch *Unheimlich*.⁴⁴

Toch bereikt het belang van Freuds idee van het *Unheimliche* zijn hoogtepunt pas in de fysieke vorm van de zombies zelf, aangezien hun verschijning het meest opvallend en beangstigend is: deze wezens waren ooit -vrij recent- levende mensen. Zombies zijn niet bovennatuurlijk in gedrag of uiterlijk: geen slaganden, geen vleugels, ze zijn niet doorschijnend, ze hebben geen monsterlijke kenmerken - enkel bleke huid, gapende wonden en opvallend bederf. Deze wezens zijn niet slechts de bode van de dood; het zijn iconische representaties van de Dood zelf.⁴⁵

Romero's concept vergroot de fysieke horrors van de dood door sterfelijkheid op dezelfde lijn te zetten met het verlies van autonomie. Degenen die gedood worden mogen niet 'in vrede rusten', maar worden onwillig rekruten in het leger van de levende doden. In andere woorden; de protagonisten van de film kunnen plots de antagonist worden. En net omdat iedereen terug kan komen als zombie, vertrouwen de personages elkaar nooit volledig. *Night of the Living Dead* introduceert het publiek dus wel aan een aantal diverse personages, maar deze zogenaamde helden kunnen, indien geïnfecteerd, razendsnel transformeren naar gruwelijke monsters. Dit potentieel voor geweld ligt verscholen in iedereen, maar we kiezen ervoor om deze kennis te onderdrukken, zeker als we denken aan het gevaar dat zelfs geliefden en jonge kinderen in zich dragen. Romero's zombies leggen deze onderdrukte angsten bloot, en deze geschifte manifestatie van het *Unheimliche* wordt op een ijzingwekkende manier geïllustreerd in de film. Het 'Heimlich Unheimliche' van personages die eens helden waren, zorgt voor een verontrustende psychologische reactie bij zowel de personages uit de film als bij het publiek. Dit *Unheimliche* effect maakt Romero's zombies fundamenteel beangstigend omdat iedereen zichzelf kan zien in deze wezens.⁴⁶

Bishop stelt hier dan ook dat *Night of the Living Dead* het verhaal is van de strijd van de mens om zijn menselijkheid te behouden. Hoofdpersonage Ben en de anderen proberen samen tegen de zombies te vechten om te overleven, maar ze maken ontzettend veel ruzie. Deze mislukking om samen te werken en hun onvermogen om hun verschillen opzij te zetten zorgt voor alle chaos in de film en resulteert in de tragische dood van alle menselijke personages.⁴⁷ Alhoewel Ben er in slaagt om niet geïnfecteerd te raken, raakt hij wel zijn menselijkheid kwijt, wat ervoor zorgt dat hij toch een soort monster wordt. Op het einde is hij bijna even gewelddadig en irrationeel als de zombies zelf, ook al komt hij het dichtste bij de figuur van de held.⁴⁸

Wat vanzelfsprekend ook van belang is, is Bens ras. Hij is de enige zwarte man in de cast, waardoor hij ook visueel te onderscheiden valt van de andere levende protagonisten. Bens vastberadenheid om de leiding te nemen met een bijna arrogante straffeloosheid tegenover de blanke karakters doet denken aan de Anderen zoals gerepresenteerd in de voodoo-zombie films. Te midden van de sociale opschuddingen door de Burgerrechtenbeweging, manifesteert Ben de grootste angst van vele blanke Amerikanen: dat zwarte mannen onbeschaamd en brutaal zouden worden en de veiligheid van hun blanke vrouwen zouden komen bedreigen. Bens uiteindelijke dood, door de hand van een groep blanke

⁴⁴ Bishop, *American Zombie*, 116

⁴⁵ Bishop, *American Zombie*, 117

⁴⁶ Bishop, *American Zombie*, 119

⁴⁷ Russel, *Book of the Dead*, 68

⁴⁸ Bishop, *American Zombie*, 119

mannen, wordt dus een vernietigende veroordeling van teugelloos geweld en sociaal onrecht in het Amerika van 1968.⁴⁹

3.3 WAAROM *NIGHT OF THE LIVING DEAD* AL DAN NIET TOT DE GOTISCHE TRADITIE BEHOORT

Naast een onderverdeling in het horrorgenre, is *Night of the Living Dead* ook een fundamenteel deel van de Gotische literaire traditie. Dit zien we vooral terug in de manier van overnemen en aanpassen van bepaalde aspecten om zo culturele kwesties aan de man te brengen. De Gotische traditie heeft de beproefde mogelijkheid om zich goed aan te kunnen passen, wat toe te passen valt op het centrale stijfbeeld van het 'haunted house', wat al meerdere malen van inhoud en uiterlijk veranderd is. In *Night of the Living Dead* worden de belegerde personages in een traditionele boerderij geplaatst, en Romero's films blijven plaatsvinden in veelbetekenende omgevingen: een winkelcentrum, een militaire bunker en een appartementsgebouw. Al deze locaties zijn essentieel om de culturele resonantie van deze films volledig te begrijpen; vaak zijn deze locaties belangrijker om de complexe boodschappen van deze films door te geven dan de zombies zelf.

Hoewel ze onbetwifelbaar deel zijn van de Amerikaanse horrorfilmtraditie, worden Romero's films niet meteen bekeken als deel van de Gotische traditie. Toch passen deze zombienarratieven 'beter' in de structuur van de Gotische traditie dan in de categorieën van invasieverhalen of science-fiction. Als we kijken naar de matrix van Hogle zien we dat er vier eigenschappen zijn die de Gotische traditie bepalen: (1) een verouderde ruimte, (2) een verborgen geheim uit het verleden, (3) een fysieke of psychologische bedreiging en (4) een schommeling tussen aardse realiteit en de mogelijkheid van iets bovennatuurlijks.⁵⁰ In Romero's films zijn de locaties niet noodzakelijk verouderd en zijn er niet altijd geheimen uit het verleden. Wel zijn de locaties altijd behekst, op één of andere manier, en ook het bovennatuurlijke speelt altijd een centrale rol. De Gotische kenmerken in *Night of the Living Dead* tonen hoe de film zijn centrale locatie gebruikt om commentaar te geven op hedendaagse spanningen, voornamelijk de staat van de familie in de jaren '60. Door de actie te laten plaatsvinden in een typisch huis worden er culturele spanningen omtrent de Amerikaanse familie in 1960 aangehaald. Er wordt vooral ingezoomd op het ineensstorten van het kerngezin, de groeiende onafhankelijkheid van de vrouw, raciale worstelingen en de gruwelen van de oorlog in Vietnam. De hoofdpersonages van *Night of the Living Dead* zijn dan ook een representatieve groep Amerikanen: kibbelende familieleden, de zwarte man met de leiding, het jonge verliefde koppel, en het dysfunctionele getrouwde koppel met een gewonde dochter. Het gedrag van al deze personages illustreert de erosie van de conservatieve sociale structuren en familiestructuren: op het einde van de film heeft de broer zijn zus vermoord, is de zwarte man vermoord door de lokale militie, het jonge koppel is omgekomen in een explosie en de gewonde dochter heeft haar ruziemakende ouders vermoord. De boerderij kan aangenomen worden als een gotische ruimte door zijn geïmpliceerde ouderdom, de geheimen die het verbergt en de rol die het speelt als een veilige haven voor de belegerde protagonisten. De actie vindt plaats in

⁴⁹ Bishop, *American Zombie*, 120

⁵⁰ Hogle, *Gothic in Western Culture*, 2

dit huis, wat zowel symbool staat voor een traditionele sociale organisatie en een nogal verouderde agrarische levensstijl. Het huis begint als een bekende en comfortabele locatie en lijkt een symbool voor stabiliteit en bescherming te zijn, wat kan verklaren waarom de overlevenden net daar veiligheid zochten. Het huis wordt echter snel onbekend en bedreigend door de snel escalerende situaties zowel binnen als buiten het huis.

Sterker nog, het hele uiterlijk van het huis verandert naarmate de film vordert, voornamelijk door Ben die het hele huis sloopt om meer barricades op te zetten. Wanneer Barbra (en het publiek) het huis voor het eerst ziet, lijkt het een symbool te zijn voor beschaving en gemeenschap. Dit verandert razendsnel in een donkere en sinistere ruimte, met donkere schaduwen en griezelige hoeken die ervoor zorgen dat het huis een gotisch uiterlijk krijgt.⁵¹

Dit huis belichaamt dus Freuds concept van het *Unheimliche*, omdat ook dit huis schommelt op de grens tussen bekendheid en onbekendheid. Aan de ene kant representeert het een plek van gelimiteerde veiligheid, aangezien de zombies niet op kunnen tegen barricades en gesloten deuren. Aan de andere kant is het een plek die onderdrukte trauma's en angsten naar boven haalt. Zoals alle grote gotische narratieven maakt *Night of the Living Dead* gebruik van de allegorie om hedendaagse culturele angsten aan de man te brengen, en Romero concentreert zich hiervoor voornamelijk op het symbool van het huis.

Ooit werd *Night of the Living Dead* beschouwd als een B-film, nu kunnen we zeggen dat dit mogelijk het beste voorbeeld is van genrefictie die sociale kwesties wil aanhalen. Romero reageerde met deze film tegen de sociale problemen en culturele omgeving van de jaren '60, en gebruikte zijn low-budget movie om commentaar te geven op de heftige reacties tegenover de Burgerrechtenbeweging en de oorlog in Vietnam. Daarbij zijn er nog twee bijkomende redenen waarom we *Night of the Living Dead* een belangrijk cultureel artefact kunnen en moeten noemen: (1) de film representeert een belangrijke verschuiving omtrent de stilistische en thematische regels van het zombiegenre en (2) de film illustreert een pessimistische ommekeer in de traditie van het invasiennarratief, één waar de mens -en niet het monster- de niet vertegenwoordigde Andere is. Romero's handige toepassing van het Unheimliche heeft ervoor gezorgd dat deze film een constante is gebleven in de traditie van bovennatuurlijke horror. Het feit dat hij tijdloos is en nog steeds de mogelijkheid heeft om angst en reflectie te veroorzaken maakt hem alleen maar beter. De horror in deze en andere zombiefilms wordt veroorzaakt door de herkenning van de mens in het monster. De angst van deze films komt voort uit de wetenschap dat er helemaal niets aan te doen valt.

4. SOCIALE METAFOREN IN HET ZOMBIEGENRE: *DAWN OF THE DEAD*

"When there's no more room in hell, the dead will walk the earth."
- Peter, *Dawn of the Dead*

Als we de verschillende opvattingen over *Dawn of the Dead* naast elkaar leggen, stellen we vast dat de overgrote focus voornamelijk op de kritiek betreffende de consumptiedrang in onze maatschappij ligt. Door de actie te laten plaatsvinden in een winkelcentrum legt Romero de link tussen zombies en consumentisme. Zijn metafoor is duidelijk: Amerikanen in 1970 zijn de ware zombies, slaven van

⁵¹ Bishop, *American Zombie*, 123

het consumentisme, hersendood dwalend door winkels en winkelcentra voor een bijna instinctmatige consumptie van goederen. Door de zombies zo'n zware symbolische rol toe te kennen worden de monsters zelf niet meer dan ondersteunende karakters. De structuur van het winkelcentrum en de vier overlevenden worden veel belangrijker. Deze personages zijn zo onder invloed van de Amerikaanse kapitalistische ideologie, dat ze de wereld rond hen alleen maar kunnen bekijken in termen van bezit en consumptie.

Natuurlijk zijn Romero's zombies niet enkel een metafoor; ze gedragen zich ook als de katalysator die het ware probleem blootlegt. De aanwezigheid van de zombies onthullen de vier overlevenden als essentiële consumenten. Omdat het winkelcentrum hen voorziet van alle producten die ze nodig hebben, hebben ze niet langer de drang -of zelfs de mogelijkheid- om zelf goederen te produceren. In het nieuwe sociale en economische paradigma van *Dawn of the Dead* verliezen de personages hun identiteit en teren ze enkel verder op overleven. Elke arbeid die ze verrichten is puur uit overlevingsdrang, in plaats van productiviteit. Bishop haalt Hegel herhaaldelijk aan bij deze stelling. Zo haalt hij het boek *Phenomenology of the Mind* boven, waarin Hegel het heeft over het belang van arbeid voor de mens:

"(...) labor is necessary to achieve consciousness and self-awareness."⁵²

Door het verliezen van deze arbeid verliezen de personages uiteindelijk ook datgene wat hen essentieel 'mens' maakt, wat hen in een meer primitieve staat van leven dwingt. Op deze manier verschillen de mensen niet meer veel van de zombies, en net hierin ligt Romero's kritiek op de hedendaagse maatschappij.

4.1 EEN TOENAME OP VLAK VAN VERACHTELIJKHEID

Zoals al aangetoond in hoofdstuk twee fungeerden de zombies in de vroege voodoo-film voornamelijk als culturele metaforen voor slavernij. Het meest lugubere aspect van de zombie is dus de afbeelding van de mens als niets meer dan een object, een stuk gereedschap, klaar om gebruikt of misbruikt te worden door anderen. Deze 'objectivering' blijft aanwezig doorheen de cyclus van zombiefilms tot diep in de jaren '60.

Romero transformeert het zombiegenre met *Night of the Living Dead* tot iets veel gewelddadiger en sinisters. Daarbovenop vergroot hij het allegorische karakter van de wezens. Door zijn zombies actief te laten ontbinden op het scherm, zorgt hij voor een confrontatie met het eigen onderdrukte gevoel van sterfelijkheid, het gevoel van weinig meer te zijn dan een imperfect 'ding'. Russel benadrukt in zijn analyse van *Night of the Living Dead* dat Romero ons nooit laat vergeten dat het een film is over het lichaam. Of sterker nog: over de horror dat het lichaam is⁵³. Doorheen zijn films demonstreert Romero hoe fragiel het menselijke lichaam is door zijn kijkers te overvallen met vreselijke beelden die het lichaam als puur objectief representeren. Een voorbeeld hiervan is de openingssequentie van *Night of the Living Dead*, waar Johnny een schrijnend simpele dood sterft door zijn nek te breken op een grafsteen.⁵⁴

⁵² Hegel, *Phenomenology of Mind*, 238-239

⁵³ Russel, *Book of the Dead*, 67

⁵⁴ Bishop, *American Zombie*, 132

Night of the Living Dead is ook de eerste zombiefilm die volledig gebruik maakt van het cinematografische medium om zo zijn publiek te bedelven onder beelden. De bekendste scène om dit toe te lichten is de scène van de tragische dood van Tom en Judy. Zij sterven door een explosie in hun truck, waarna de zombies gretig hun smeulende resten verorberen. Voor deze scène heeft Romero diereningewanden gebruikt, en figuranten gezocht die bereid waren deze op te eten⁵⁵. De regisseur schuwt niets in zijn meedogenloze close-ups van de zombies die bloed over hun gezicht smeren en op rauwe botten kauwen. Door het menselijke vlees voor te stellen als niets meer dan vlees vervolledigt hij de *objectivering* van het menselijke lichaam. Daarbovenop verandert deze ene scène voorgoed de koers van het genre, omdat er voor het eerst kannibalisme aan te pas komt. Zowel kannibalisme als ontbinding worden hierna als protocol beschouwd. Deze twee 'kwaliteiten' intensifiëren het verlies van autonomie en subjectiviteit dat de zombies al sinds hun geboorte in zich meedragen.

Variaties op deze zombies ontwikkelen zich in de jaren '70, maar bijna elke film houdt deze 'verachtelijkheid' van het lichaam als focus.

Romero keert uiteindelijk terug naar de zombiescène in 1978 wanneer hij *Dawn of the Dead* creëert, de symbolisch meest complexe film uit het gehele zombiecanon. Met deze film is hij weinig terughoudend in een poging de mens te onthullen voor wat hij echt is. Hij creëert een apocalyptische wereld waarin de zombies de oorlog reeds gewonnen hebben, en waar de mensen gereduceerd zijn tot weinig meer dan vee. Hij plaats de mens in de rol van een aan te schaffen product en realiseert hiermee zijn meest ijzingwekkende culturele allegorie: de post-apocalyptische 'zombie-economie'.⁵⁶

4.2 DE NIEUWE ZOMBIE-ECONOMIE: APOCALYPS

Met *Dawn of the Dead* bereikt het zombienarratief een nieuw level van horror, door zijn voorstelling van een Apocalyps op globale schaal. De film valt de Amerikanen aan waar ze zich veilig wanen, wat zorgt voor een onmiskenbare kritiek op het Westerse kapitalistische economische systeem van de jaren '70. Dit cultureel en economisch moraalverhaal functioneert door drie duidelijke en samenhangende motieven: de onverzadigbare zombies, het moderne winkelcentrum, en de hopeloze toestand van de overlevenden.

Hoewel het hele zombiefenomeen grotendeels onverklaard blijft, deelt het toch zekere definiërende karakteristieken met de vroege zombiefilms: het zijn bewegende lijken, ze eten mensenvlees en ze lijken puur gedreven te worden door instinctieve verlangens. Deze driften maken van de zombie het perfecte allegorische figuur voor consumentisme, een economische ideologie die belangrijke parallellen heeft met de slavernij.

We kunnen dus zeggen dat ook de zombies uit *Dawn of the Dead* slaven zijn, hoewel hun 'meester' serieus veranderd is sinds de jaren '30. In dit geval is de meester puur dierlijk instinct en onbewuste drift, in plaats van de wraakzuchtige en samenzwerende voodoo-priesters. Verder -wat ook in contrast staat met *White Zombie*- doen Romero's wezens niets meer dan mensen aanvallen en opeten. En net dit enkelvoudig doel representeert consumenten op het meest fundamentele en primitieve level: al wat ze doen is nemen, en ze nemen voornamelijk eten. Waar de zombies uit de jaren '30 voornamelijk de slaven uit

⁵⁵ Russel, *Book of the Dead*, 68

⁵⁶ Bishop, *American Zombie*, 138

de kolonies representeerden, functioneren *Dawn of the Dead's* 'winkelzombies' als een uitvergroting van de laat-kapitalistische bourgeoisie: blinde consumptie zonder enige productieve bijdrage.

Romero voegt nog enkele ontwikkelingen toe aan zijn zombies, zodat deze nog beter hun allegorische rol kunnen uitvoeren. Zo hebben deze zombies nog een soort herinnering aan hun menselijke leven, waardoor ze op zeer primitieve manier gereedschappen kunnen hanteren en acties uit hun vorig bestaan kunnen imiteren. Meer nog, de wezens voelen zich lichamelijk aangetrokken tot het winkelcentrum en niet enkel omdat ze de mensen willen opeten die zich in het gebouw bevinden. Stephen legt uit aan Fran dat dit komt omdat de zombies toch nog een soort van onderbewust geheugen hebben; op één of andere manier herinneren ze zich dat ze op die plek ooit gelukkig zijn geweest. Deze instinctmatige drang om te winkelen wordt regelmatig benadrukt door Romero. Hij doet dit door de zombies zich tegen de deuren te laten drukken, verlangend om naar binnen te mogen, als een misselijkmakende parodie op vroege winkelaars. Het enige verschil in deze nieuwe zombie-economie is dat de goederen in de etalages geen gadgets zijn, maar levende mensen.

De zombies uit *Dawn of the Dead* representeren dus de problemen omtrent materialisme en consumeerconsumptie. Horne beschrijft deze gemeenschap:

"(...) a society peopled by dazed consumers, haunted by impossible yearnings, who shop for shopping's sake, freed from the causal chains of necessity but feeling endlessly incomplete, hungry for the diffused excitement of pursuit and purchase."⁵⁷

Deze beschrijving appelleert niet enkel aan de zombies, maar evenzeer aan de gretige toeschouwers in het publiek. Dit is ook wat de megalomane gouverneur uit Kirkmans *Walking Dead* ondervond na het observeren van de zombies:

"The thing you have to realize is that they're just us - they're no different. They want what they want, they take what they want and after they get what they want - they're only content for the briefest span of time. And then they want more."⁵⁸

Hieruit kunnen we afleiden dat de gemakken van de moderne gemeenschap een onvermijdelijke (en onlesbare) dorst naar consumptie met zich mee dragen.

In *Dawn of the Dead* is deze moderne gemeenschap dan ook het eerste slachtoffer van de zombie-epidemie: de openingsscènes van de film tonen niet enkel een gigantische chaos, maar ook het ineensstorten van elke sociale infrastructuur en elke sociale organisatie, te beginnen met het verval van twee van de meeste machtige instituties in Amerika: de media en het systeem van rechtshandhaving.

Als de vier helden van het verhaal terechtkomen in het (relatief) veilige winkelcentrum hebben ze dan ook geleerd dat ze de andere overlevende mensen evenzeer moeten vrezen als de zombies. Naarmate de film vordert, leren ze ook dat het lang zal duren eer er hulp komt - als er al hulp komt. Chaos en wetteloosheid hebben de veiligheid van de gemeenschap vervangen. Meer nog, alle sociale organisaties zijn in elkaar gestort: alle media verdwijnt, zowel het leger als de meeste wapens blijken ineffectief, en het dagelijkse leven zoals we

⁵⁷ Horne, *I Shopped with a Zombie*, 97

⁵⁸ Kirkman, *Best Defense*, 86

dat kennen verdwijnt volledig.⁵⁹ De nieuwe 'zombie-economie' die overblijft ondermijnt alle bestaande sociale en economische structuren. Daarom kunnen de overlevenden slechts één ding doen: een poging om de oude systemen herop te bouwen binnen de grenzen van hun nieuwe thuis: het winkelcentrum.

4.3 HET GOTISCHE WINKELCENTRUM

In *Dawn of the Dead* wordt de actie geplaatst in een winkelcentrum, wat de film openstelt voor een culturele en materialistische interpretatie. Loudermilk voorziet ons van een interessante discussie over de dualistische rol van het winkelcentrum in de jaren '70 en '80 op sociaal en commercieel vlak. De mensen gingen (en gaan nog steeds) naar het winkelcentrum voor recreatie, om met vrienden af te spreken, om te winkelen, om naar bioscopen te gaan, enzovoort. Iedereen geniet van het centrum op hetzelfde level, samenkomend om te genieten van de relatief oppervlakkige pleziertjes van de moderne gemeenschap.⁶⁰

Romero zorgt ervoor dat het winkelcentrum een deel van de Gotische traditie wordt: door de film heen verandert het gebouw van een bekende en comfortabele plek naar een gebouw vol mysterie, spanning, horror en, uiteindelijk, dood. Omdat het gebouw 'bewoond' wordt door enkel de ondoen krijgt het de sfeer van een graftombe, een plek die eerder het verleden representeert dan het heden. Dit contrast tussen oud en nieuw manifesteert nogmaals de aanwezigheid van het Unheimliche.

De vier protagonisten spenderen dan ook veel tijd en moeite in pogingen om deze Unheimliche plek opnieuw te veroveren. De mannen zien de wereld duidelijk enkel in termen van bezit, en het winkelcentrum representeert alles wat ze verlangen: eten, kledij, recreatie, wapens en ammunitie. De voorraden uit alle winkels kunnen al hun behoeften bevredigen, de elektriciteit blijft werken en de structuur van het gebouw zelf is een gemakkelijk verdedigbaar fort. De mannen zijn verblind door hebzucht, en ze kunnen niet meer helder denken door hun drang om steeds meer dingen te bezitten. Ze voelen zich veilig, en genieten met volle teugen van alle luxe en pleziertjes rondom hen. Loudermilk noemt deze geïdealiseerde visie van de Apocalyps de '*Mall Fantasia*', waarbij elk personage verdrinkt in een soort van 'consumeerutopia'⁶¹. Er is geen systeem van betalen meer, en hoewel dat in de eerste plaats fantastisch lijkt, onderlijnt het enkel het verlies van de normale kapitalistische gemeenschap en de afwezigheid van de traditionele economische infrastructuur. Hiermee heeft alles en iedereen alle waarde verloren, waardoor het winkelcentrum uiteindelijk slechts een pijnlijke herinnering wordt aan een kapitalistisch verleden. Na verloop van tijd vinden ook de vier overlevenden geen plezier of bevrediging meer in alle winkels; deze zijn slechts symbool geworden van hun essentieel betekenisloze levens.

⁵⁹ Rick Grimes, de protagonist van *The Walking Dead* beschrijft dit structurele verval: "It's bad - near as we can tell anyway. From the looks of it, our government has crumbled. There's no communication, no organization, no resistance, I've not even seen any military presence, which I'll admit seems odd. It appears civilization is pretty well screwed." - Kirkman, *Safety Behind Bars*, 24

⁶⁰ Loudermilk, *Eating Dawn in the Dark*, 89

⁶¹ Loudermilk, *Eating Dawn in the Dark*, 93

4.4 DE DOOD VAN EEN SOORT

De veronderstelde veiligheid van het winkelcentrum zorgt ervoor dat de mensen even dood en gevoelloos worden als de zombies: de monsters zijn dan wel buitengesloten, maar de mensen zijn binnen opgesloten.⁶² Ze proberen hun normale leven na te spelen: Fran gedraagt zich als traditionele huisvrouw en de mannen gebruiken hun waardeloos geld om poker te spelen. Hun banden met de vroegere sociale instellingen zijn even sterk als die van de zombies: beide gedragen ze zich naar hun instinctieve geheugen. In zijn analyse van *Dawn of the Dead* gebruikt Walker Aristoteles' argument dat de mens succesvol moet leven en dingen moet bereiken om gelukkig te zijn.⁶³ De eens zo positieve omgeving van het winkelcentrum wordt in de loop van de film eerder een vloek, aangezien ze geen doel in hun leven hebben behalve 'bestaan'.⁶⁴ De afwezigheid van uitdagingen of doelen zorgt voor de uiteindelijke teloorgang van hun nieuwe gemeenschap.

Romero's *Dawn of the Dead* geeft ons een beeld over hoe het einde van onze geschiedenis er zou kunnen uitzien: een wereld waar geen vooruitgang gemaakt wordt en waar iedereen volkomen bevredigd is in zijn of haar noden.⁶⁵

Door zo'n somber beeld van de Apocalyps te creëren, vergroot Romero de complexiteit van het zombie invasie narratief. Door het kapitalisme en het consumentisme op deze manier te bespotten formuleert hij een vernietigende kritiek op de cultuur van de jaren '70. Hij bouwt dus verder op de reeds bestaande motieven van het genre om zo belangrijk cultureel werk te doen. De nieuwe sociale orde die zo kunstmatig gecreëerd wordt is gebaseerd op verzamelzucht en verdediging, niet op arbeid en productie. De arbeid die wel bestaat in deze zombie-economie wordt niet uitgevoerd om te creëren, maar om te behouden. Hoewel elke vorm van de kapitalistische gemeenschap verdwenen is, kunnen de overlevenden de banden hiermee toch niet doorknippen. Door de illustratie van de vernietiging van de sociale systemen, die zo belangrijk zijn in de Verenigde Staten van de jaren '70, schotelt Romero ons niet enkel een dystopisch beeld voor van hoe de dingen zouden *kunnen* zijn, maar eerder hoe ze *al zijn*. Consumptieartikelen en materiële bezittingen brengen geen geluk; echte zelfrealisatie valt enkel te bereiken door arbeid, productie, doel en gemeenschap.

5. DE EVOLUTIE VAN HET ZOMBIEGENRE

In de jaren voor Romero ondergingen de zombies verbazingwekkend weinig veranderingen. Maar nu, de afgelopen jaren, vinden er toch enkele ontwikkelingen plaats. Het genre begint voor meer persoonlijkheid, subjectiviteit en menselijkheid bij de zombies te zorgen. Als we kijken naar het protocol, ontwikkeld door Romero's *Night of the Living Dead*, zijn zombies domme dode mensen die zijn opgestaan vanuit het graf om meedogenloos het vlees van de levenden te verslinden. In tegenstelling tot de meer populaire vampiers zijn zombies onmiskenbaar dode monsters zonder intellectuele capaciteit, terend op

⁶² Paffenroth, *Gospel of the Living Dead*, 59

⁶³ Walker, *Romero and Aristotle on Zombies*, 87

⁶⁴ Hegel, *Phenomenology of Mind*, 238

⁶⁵ Fukuyama, *End of History*, 12

basisinstincten en motorieke responsen. Toch zijn er tegenwoordig ook zombies die sympathieker en complexer worden voorgesteld.

De graduele evolutie van de weergave van de zombie kan het gemakkelijkste worden voorgesteld door ons te focussen op Romero's meest canonieke 'Dead' films. In zijn eerste twee films, *Night of the Living Dead* en *Dawn of the Living Dead*, zijn Romero's monsters duidelijke 'andere' wezens: ze bezitten geen subjectieve, menselijke kwaliteiten en ze moedigen geen psychologische identificatie aan met het publiek. Met *Day of the Dead*, daarentegen, creëert Romero een vrij sympathieke zombie wanneer hij één wezen een naam geeft en er zo voor zorgt dat het publiek hem als een volledig gevormd personage beschouwt. In *Land of the Dead* schijnen de zombies zelfs hun eigen identiteit, persoonlijkheid en motivatie te hebben. Meer nog: hun avonturen zijn volledig gescheiden van de centrale actie van de film. De zombies zijn niet menselijk, maar zeker ook niet monsterlijk. Romero gebruikt zijn cinematografische taal in combinatie met zijn montagetechnieken om identificatie met de wezens aan te moedigen.

5.1 DE TWEDE GOLF IN ZOMBIECINEMA

Hoewel *Dawn of the Dead* wordt beschouwd als het begin van de tweede golf in zombiecinema⁶⁶, representeren de Italiaanse zombiefilms uit de jaren '70 en '80 deze periode beter. In Italië ging de zombie-Apocalyps minder over sociale en culturele kritiek, en meer over geweld, rottende lichamen en schaamteloze seksualiteit. Russel zegt hierover:

*"What's so interesting about the Italian zombie movie is the way in which it frequently refutes any possibility of spiritual transcendence whatsoever, focusing instead on the collapse of the body, the unraveling of narrative meaning and an extensive revision of the genre's inherent racial politics."*⁶⁷

Deze films geven dus niet veel om de menselijke ziel, maar dagen het publiek steeds opnieuw uit in hun manier om menselijk verval weer te geven, de verhalen neer te zetten en raciale problemen aan te kaarten.⁶⁸

Door het overweldigende commerciële succes van *Dawn of the Dead* in Italië - waar de film uitkwam als *Zombi* - sprong de Italiaanse filmindustrie op het genre. De relatief choquerende beweging die daarop volgde heeft als hoogtepunt Fulci's *Zombi 2* (1979), het onofficiële vervolg op Romero's film. De grootste reden voor succes bij *Zombi 2* ligt bij Giannetto De Rossi, een getalenteerde make-upartiest. Het is door hem dat de grootste karakteristieken van Italiaanse zombiecinema het excessieve geweld en ultra-realistische 'gore' werden. Russel observeert:

"Taking the theme of bodily trauma that had become a genre staple in the hands of Romero, Grau, Rollin, and de Ossoria as their starting point, these distinctly marginal exploitation movies offered horror audiences an

⁶⁶ Dendle, *Zombie Movie Encyclopedia*, 8

⁶⁷ Russel, *Book of the Dead*, 131

⁶⁸ Bishop, *American Zombie*, 160

*array of gruesome shock set-pieces. It was definitely a case of the gore the merrier.*⁶⁹

Omdat ze zich geen zorgen moesten maken over de MPAA, waren Italiaanse filmmakers zoals Fulci in staat om de grenzen af te tasten van hun (vaak donkere) verbeelding. Hierdoor werd hun publiek continu blootgesteld aan een nieuw level van gruwelijk geweld, maar ook aan inventieve verhaallijnen en onverwachte plotwendingen.⁷⁰

Hoewel de periode van Italiaanse zombiecinema relatief kort is, heeft deze wel het hele genre in een stroomversnelling gebracht. De hele zombiemythologie werd op zo'n manier beïnvloed door de nieuwe verhaallijnen, accenten en plotwendingen dat zelfs de Godfather van de zombies er niet van kon wegblijven. Romero kwam in 1983 terug met *Day of the Dead*. Hiervoor haalde hij inspiratie uit de Italiaanse vernieuwingen en maakte hij gebruik van de vooruitgangen op vlak van *special effects* om zo tot een nieuw level van *visceral gore* te komen. De pornografie liet hij over aan andere regisseurs. In tegenstelling tot de Italiaanse traditie vermijdt hij elke vorm van racistisch en seksueel geweld, maar veroordeelt hij de gehele mensheid. Wat *Day of the Dead* wel overneemt van de Italianen is zowel hun manier om menselijk verval weer te geven als hun poging tot identificatie van het publiek met de zombies. Om tot deze subjectieve connectie te komen maakt hij veel gebruik van cinematografie en montagetechnieken.⁷¹

5.2 DE ZOMBIE VERMENSELIJKT

Paffenroth onderzoekt de lichamelijke gelijkenissen tussen mensen en zombies - hun essentieel Unheimliche natuur. Omdat de ondoden zo gelijken op hun potentiële prooi, lopen de menselijke protagonisten nog een groter gevaar omdat ze zich ermee identificeren.⁷² Deze Unheimliche gelijkenis tussen mens en monster representeert ook het belangrijkste focuspunt van zombiefilms zoals *Dawn of the Dead*: de zombies zijn menselijk en de mensen zijn zombie-achtig.⁷³ Zoals eerder gezegd begint de natuur en opvatting van de traditionele zombie stilaan te verschuiven. Paffenroth merkt op dat traditionele zombies compleet imbeciel zijn, zonder een vermogen om te plannen of te leren van hun fouten.⁷⁴ Romero gaat tegen deze conventie in met *Day of the Dead*, en gaat op zoek naar de mogelijkheid van intelligente(re) zombies. Meer nog, er wordt gevraagd aan de kijker om zich te identificeren met de zombies op een directe manier, ze te aanvaarden als individuele personages en hen zelfs toe te juichen op vlak van narratief.

Om tot dit soort identificatie te kunnen komen moet het publiek eerst de 'realiteit' van wat er gebeurt op het scherm aanvaarden. Dit soort 'suspension of disbelief' vindt plaats wanneer de kijker het denkbeeldige bewust aanneemt als realiteit. Een publiek accepteert bijna altijd instinctief het standpunt van de camera als het perspectief dat ze moeten delen. De compositie en de montage

⁶⁹ Russel, *Book of the Dead*, 132

⁷⁰ Bishop, *American Zombie*, 161

⁷¹ Bishop, *American Zombie*, 166

⁷² Paffenroth, *Gospel of the Living Dead*, 9

⁷³ Paffenroth, *Gospel of the Living Dead*, 10

⁷⁴ Paffenroth, *Gospel of the Living Dead*, 6

van shots brengen een gevoel van subjectiviteit en identificatie met zich mee, waardoor de kijkers een oprechte sympathie voelen voor de fictionele personages op het scherm. Als deze cinematografische technieken dan gecombineerd worden met specifieke karakteristieken en plotwendingen, dan krijgt de regisseur een soort manipulatieve controle over het publiek. Romero maakt hier gebruik van om de loyaliteit van zijn kijkers te verschuiven van mens naar zombie.

Met *Dawn of the Dead* laat Romero de grenzen te vervagen tussen de levenden en de doden, wat zijn opvatting over het identiek zijn van mens en zombie benadrukt. Paffenroth claimt dat de zombies in *Dawn of the Dead* menselijker zijn dan in *Night of the Living Dead* door hun gebrek aan vreselijke wonden en tekens van geweld en verval.⁷⁵ Door de make-up minimalistisch te houden en maskers achterwege te laten zorgt Romero ervoor dat zijn zombies er nog steeds heel levend uitzien. Daar komt nog bij dat de manier waarop de mensen de zombies afslachten en misbruiken hen als heel zielige en hulpeloze slachtoffers doet overkomen.

Romero's eerste twee zombiefilms representeren een graduele ontwikkeling in de cinematografische weergave van de zombie. In *Night of the Living Dead* focust Romero zich voornamelijk op de overlevenden, waardoor de kijkers zich in de plaats wanen van de belegerde protagonisten. Met *Dawn of the Dead* begint de regisseur de zombies als slachtoffers voor te stellen door hen tragisch en hulpeloos in beeld te brengen. Toch, ook al voelen we soms mee met de wezens, blijft het duidelijk dat deze zombies nog steeds monsters blijven met slechts één doel: het uitroeien van de menselijke bevolking. *Day of the Dead* daarentegen, gooit het roer drastisch om. Deze film verandert de rol van de zombie dramatisch: de wezens worden voorgesteld als slachtoffers van een onverklaarbare vloek. Daar komt nog bij dat deze zombies wel degelijk capabel tot leren zijn en (gelimiteerd) kunnen groeien en evolueren.

5.3 OPKOMST VAN "ZOMBEDIES" EN "SPLATSTICK" CINEMA

In de jaren '80 ervoer het zombie invasie narratief een soort van Renaissance, met meer geproduceerde zombiefilms dan in welke periode ook.⁷⁶ Deze periode, gekenmerkt door lage productiewaarde en zelfparodiëring, begon met de release van Michael Jacksons videoclip *Thriller*. Deze clip werd een groot succes, maar eens de wandelende doden de *dansende* doden werden, verdween het horrorgehalte grotendeels het genre. Hierdoor begon het publiek de zombie te bekijken als een 'huiskamer-vriendelijk monster'.⁷⁷ Toch volgde er een hoop zombiefilms na Jacksons bijdrage, hetzij low-budget, kleinschaliger en gericht op sensatie, platte humor en seksuele en raciale uitbuiting. Met andere woorden, films zoals *The Gore-Met Zombie Chef from Hell* (1986; Don Swan), *I Was a Teenage Zombie* (1987; John Elias Michalakis), *Redneck Zombies* (1989; Pericles Lewnes) en *Zombie High* (1987; Ron Link) deden een poging om verder te gaan op de Italiaanse zombiecinema en tegelijkertijd een gigantisch tienerpubliek aan te spreken.⁷⁸ Het is dus vanzelfsprekend dat deze films niet aan cultureel werk deden en dus ook geen of weinig analyseerbare inhoud hebben. Toch werden

⁷⁵ Paffenroth, *Gospel of the Living Dead*, 68

⁷⁶ Russel, *Book of the Dead*, 151

⁷⁷ Russel, *Book of the Dead*, 153

⁷⁸ Russel, *Book of the Dead*, 151

deze komedies of “zombodies” positief geacht om verder onderzoek te kunnen doen naar het thema van zombiesubjectiviteit: omdat deze films de horror volledig aan de kant schuiven door gebruik te maken van humor en satire, vermenschelijken ze de wezens waardoor het gemakkelijker wordt om je ermee te identificeren. Deze parodieën hielpen het genre levend te houden in de jaren '90, en creëerden een nieuwe richting voor de zombiecinema. De meest opmerkelijke en invloedrijke zombodie van deze periode is zonder twijfel *The Return of the Living Dead* (1985), een tienerkomedie. Russel beschrijft deze film als een horrorcartoon die slechts wil streven naar compleet met verstomming geslagen mensen door zijn zeer exuberante overvloedigheid doorheen de hele film.⁷⁹ Deze overvloedigheid gaat vooral over het aantal slijm en gore, de emmers vol bloed, de nihilistische ideologie en het overdadig gebruik van vrouwelijk naakt. Desondanks vult deze film toch een belangrijke plek in de levenscyclus van het zombiegenre. Dit komt door zijn postmoderne metatekst; we krijgen de introductie van zelfbewuste, snel bewegende en hersenzoekende zombies. Daarbovenop was de populaire film een commercieel succes.

Ondanks het grote succes van deze en andere zombodies, bleken de jaren '90 niet erg ontvankelijk te zijn voor het zombiegenre. Het genre verdween daarom voor enkele jaren van het grote scherm, wat niet wil zeggen dat er geen films meer gemaakt werden. Integendeel, low-budgetfilms zoals Andrew Parkinsons *I, Zombie: The Chronicles of Pain* (1998) bewijzen dat de cinematografische zombie nog steeds veel te bieden had. Een nieuwe generatie zou terug geïnteresseerd raken in de narratieven die gebaseerd waren op Romero's vroege films, maar filmmakers zouden ook blijven experimenteren met het thema van zombiesubjectiviteit. Wright romantische komedie, *Shaun of the Dead*, is hier het meest succesvolle resultaat van. Deze film volgt heel duidelijk Romero's hoofdmotief uit *Dawn of the Dead*: de mens is, in deze tijd van technologie en routine, essentieel al een zombie. *Shaun of the Dead* speelt daarbij nog met een interessant idee: het idee van het domesticeren van de zombies. Net zoals de zombodies van de jaren '80 en '90 verkleint Wright de bedreiging van de wezens door ze heel clownesk neer te zetten.

6. BESLUIT: DE TOEKOMST VAN ZOMBIECINEMA

Bishop ziet twee richtingen waarin het zombienarratief zich verder zou kunnen ontwikkelen. Enerzijds zullen verhalen over zombies - op het scherm, in een boek, in een videospelletje - het publiek blijven fascineren en entertainen doordat de verhaallijnen en motieven blijven variëren. Motieven uit het verleden komen terug in remakes, wat zeer populair blijkt te zijn bij de oudere fans. Deze remakes kunnen ook dienen om de oorsprong van het genre aan te bieden aan nieuwe generaties. Anderzijds zal het zombienarratief ook vertakken en op deze manier vooruit bewegen. De nieuwe verhalen zullen zich meer focussen op de besmettelijke en gewelddadige natuur van de wezens. De nadruk zal minder liggen op het feit dat ze dood zijn, maar op het apocalyptische verhaal van plaag en infectie. De grootste mogelijke ontwikkeling die Bishop ziet plaatsvinden in de toekomst, is die van het zombieverhaal gebracht in serievorm: vooral in videospelletjes, graphic novels en vooral televisieseries. Zowel *The Walking Dead* (een graphic novel hervormd naar een televisieserie) als het nieuwe *Cordon* op de Vlaamse televisie bewijzen Bishops gelijk. Als we kijken naar het verleden én

⁷⁹ Russel, *Book of the Dead*, 154

naar het heden, kunnen we dus voorspellen dat de zombie een belangrijke en heersende aanwezigheid zal blijven in de Amerikaanse cultuur.

6.1 TERUGBLIK

Zoals elk succesvol genre heeft ook de horrorfilm veel hoogtes en laagtes gekend op vlak van populariteit. De periodes van grote productiviteit kunnen gelinkt worden aan periodes van grote sociale onrust en politieke conflicten. Zo indiceert Magistrale dat films uit de jaren '20 zoals Robert Wiene's *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) en Murnau's *Nosferatu* (1922) pijnlijk realistisch waren in de manier waarop ze het ongeëvenaarde geweld en trauma van Wereldoorlog I opriepen.⁸⁰ Daarna, 'dankzij' de Grote Depressie, steeg de filmproductie in Hollywood in de jaren '30 met als doel de kijkers een therapeutische uitweg te bieden.⁸¹ In de jaren '70 bereikte het horrorgenre ongekeende hoogten als reactie op de gruwelen in Vietnam. In het eerste decennium van de 21^{ste} eeuw gebeurde dit opnieuw door de confrontatie met terroristische aanvallen, globale epidemieën en schendingen van mensenrechten. Deze periode valt te vergelijken met de jaren '70 op verschillende vlakken; de Verenigde Staten worstelen terug met een onpopulaire en destructieve oorlog, en het land is terug aan het strijden voor sociale gelijkheid. Er wordt teruggegrepen naar narratieven uit het verleden om hedendaagse gevoelens van stress en angst weer te geven. Het is dus logisch dat Romero hetzelfde doet met de creatie van zijn vijfde film: *Diary of the Dead* (2007). De film gaat terug naar het begin van zijn carrière: hij produceert een low-budget film met onbekende acteurs en een kleinschalig narratief. De film is geen vervolg, maar eerder het heropstarten van een thema: we zien een wereld waar de zombie-epidemie net begonnen is, en waar zombies nog een ongekend fenomeen zijn. In een documentaire verklaart Romero zijn bedoelingen:

"What's different about Diary of the Dead is that it goes back to the beginning. It's more like Night of the Living Dead. It's about a bunch of students that get caught up in this phenomenon as it just begins to happen, and they wind up documenting what happens to them over the first three days that the dead are coming back to life. It's dissimilar from the later zombie films. In those films everyone had already accepted the idea that the dead were coming back to life, and they were in greater numbers. So it's really a return to the roots for me."⁸²

In *Diary of the Dead* wordt er dus niet gefocust op de Apocalyps of op de toestand van een gemeenschap in het algemeen. Het gaat over een aantal studenten die wanhopig proberen uit te zoeken wat er aan het gebeuren is. Op deze manier vindt *Diary of the Dead* het mysterie, de spanning en de gruwel uit vroegere zombiefilms terug uit. Dit demonstreert hoe succesvol een herneming uit het verleden kan zijn.

Zoals eerder aangetoond geeft Romero met zijn films kritiek op sociaal en cultureel vlak. *Diary of the Dead* is hier dan ook geen uitzondering op. Wat wel verschilt met zijn vorige films is dat hij kritiek over consumentisme opzij laat

⁸⁰ Magistrale, *Abject Terrors*, 13

⁸¹ Skal, *Monster Show*, 115

⁸² "The Roots"

liggen. Met *Diary of the Dead* focust hij zich meer op de postmoderne media. In een wereld met 24/7 nieuwsberichten, internet, terroristen en natuurrampen, is de mediacultuur zelf verantwoordelijk voor alle angst en paranoia. De media zorgt dus voor twee problemen: het jaagt de mensen angst aan voor dingen die niet echt zijn, maar het kan hen ook beletten alert te zijn voor de dingen die wel echt zijn.

Diary of the Dead volgt dus grotendeels de allegorische natuur en narratieve lijn van Romero's vroegere films, maar de film komt ook met iets nieuws: het documentaire-aspect. Hierdoor lijkt het alsof de film bestaat uit realistische beelden, waardoor de zombie-invasie wordt voorgesteld als realiteit. Deze cinematografische stijl zorgt er voor dat de zombies niet als sympathiek aanvaard kunnen worden, en dat de personages zich er niet mee kunnen identificeren. Met deze film wordt er dus teruggegrepen naar de fundamentele beginselen van het genre.

6.2 VOORUITBLIK

Zolang het publiek geamuseerd blijft door de traditionele zombiecinema, zullen filmmakers, auteurs, ontwerpers van videospelletjes en schrijvers van graphic novels zich blijven laten inspireren door het thema. Toch moet Bottings opvattingen in het achterhoofd gehouden worden: hij zei dat eens bepaalde formules té bekend en aanwezig worden, er een kans bestaat dat ze als saai aanvaard worden. Opwinding en interesse vervaagt. Verlangen blijft duren, zolang men blijft zoeken naar innovatie, stimulatie en energie.⁸³ Degenen die deze nieuwe zombienarratieven willen ontwerpen zullen dus de hoofdmotieven moeten aanpassen, of deze vertalen naar verhalen die technisch gezien niet over zombies gaan.

Toch moeten we niet overhaast zeggen dat de toekomst van het zombienarratief enkel en alleen in variatie ligt; het gaat hier eerder over een voorzichtige adaptatie van de tradities uit het verleden. Het gevestigde zombienarratief zou over een grotere schaal uitgespeeld kunnen worden, waarbij de aandacht gevestigd wordt over de menselijke overlevenden tijdens hun poging om de post-apocalyptische wereld terug op te bouwen. Bishop vindt deze insteek het beste, maar vermeldt hierbij dat zo'n verhaallijn enkel kan werken in een graphic novel of een televisieserie. *The Walking Dead* (2010) heeft deze opvatting bewezen, aangezien de serie bewezen heeft een gigantisch succes te zijn.

Als we kijken naar hedendaagse productie, kunnen we zeggen dat de zombiedie nog kerngezond is. We zien wel een nieuwe verandering in het subgenre, namelijk het parodiërende aspect -net zoals in de late jaren '80 en '90. Deze films zoeken voornamelijk naar humor, maar dat wil niet zeggen dat de films oppervlakkig zijn. Integendeel, ook deze films onderzoeken de grenzen van het hele zombiegebeuren en ook deze films dagen het publiek uit om de ondoden als empathische personages te bekijken. Een van de betere films uit dit genre is zonder twijfel *Shaun of the Dead* (2004). Deze film gebruikt genoeg van de traditionele motieven om er een échte horrorfilm van te maken. De film maakt gebruik van situatiedumor en zelfspot om het zombiegenre te hekelen, maar tussendoor stellen ze ook indringende vragen over de situatie en de rechten van degenen die geïnfecteerd zijn. De film eindigt met het idee van 'zombie-

⁸³ Botting, *Gothic Romanced*, 22

domesticatie' als mogelijkheid, waar ook Romero naar hintte in zijn *Day of the Dead*.

Zowel de zombiede als het narratief omtrent besmetting houden de thematische motieven populair en cultureel relevant, maar de meest revolutionaire ontwikkeling die eraan zit te komen is het potentieel tot serialisatie. Zoals al eerder vermeld zou dit gaan over de menselijke overlevenden en de post-apocalyptische wereld waar ze in moeten leven. Dit onderzoek naar -en in- de mens kan enkel volledig onderzocht worden in de vorm van een langdurig narratief. Kirkmans graphic novel *The Walking Dead* is hier in geslaagd: we volgen het leven van Rick Grimes die met enkele anderen rond hem een soort van gemeenschap tracht op te bouwen nadat elke vorm van samenleving en structuur ingestort is. Essentieel gezien kunnen we zelfs zeggen dat *The Walking Dead* niet eens zozeer over zombies gaat; het gaat over de mens als overlevende soort en we krijgen een kroniek onder ogen van een leven als 'de zombiefilm die nooit eindigt'.⁸⁴ De realisatie van *The Walking Dead* als televisieserie zorgt ervoor dat alle ingewikkelde menselijke relaties, die resulteren uit de zombie-invasie, volledig uitgewerkt kunnen worden.

Sinds de laatste honderd jaar is de zombie gegroeid van een misbegrepen Haïtiaanse voodoo-praktijk naar een populaire cinematografische verschijning. Toch is de zombie niet enkel een goedkoop amusementsmiddel. Eerst en vooral is het wezen een metafoer die sociale onrust, zoals onderdrukking, geweld, ongelijkheid en oorlog, reflecteert. Romero zorgde ervoor dat zombiecinema ook onderdrukte sociale angsten -zoals rassenhaat, genderongelijkheid en traditionele familiewaarden- ging weergeven. De afgelopen vijftig jaar heeft de zombiecinema deze allegorische richting volgehouden: zo werd ook geweld, consumentisme, paranoia, classicisme, immigratie, infectie, de kracht van de media en het eind van de wereld geïnfiltreerd in deze narratieven.

De zombie is dus een belangrijk deel van het moderne culturele landschap van de Verenigde Staten, en volgens Bishop moeten we niet vrezen dat het genre zal verdwijnen. De zombie blijft heersen in het horrorgenre, en zal een speciale plek behouden in het hart en de geest van cinefielen met een voorliefde voor het monstrueuze.

7. BIBLIOGRAFIE

Ackermann, Hans W., en Gauthier, Jeanine. *The Ways and Nature of the Zombi*, 466-494, 1991.

Aizenberg, Edna. *I Walked with a Zombie: The Pleasures and Perils of Postcolonial Hybridity*. In: *World Literature Today*, 461-466, 1999.

Berliner, Brett A. *Ambivalent Desire: The Exotic Black Other in Jazz-Age France*. Boston: University of Massachusetts Press, 2002.

Bishop, E. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. Jefferson, NC: McFarland, 2010.

Bishop, K. W. *Raising the dead: Unearthing the nonliterary origins of zombie cinema*. *Journal of Popular Film and Television*, 33(4), 196-205, 2006.

⁸⁴ Kirkman, *Days Gone Bye*, 7

Boluk, S., Lenz, W. *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*. McFarland, 2011.

Botting, Fred. *Aftergothic: Consumption, Machines, and Black Holes*. In *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, 277-300.

Botting, Fred. *Gothic Romanced: Consumption, Gender and Technology in Contemporary Fictions*. New York: Routledge, 2008.

Brooks, M. *The Zombie Survival Guide: Complete Protection from the living dead*. Broadway books, 2003.

Brooks, M. *World War Z: An Oral History of the Zombie War*. Three Rivers Press, 2007.

Bruhm, Steven. *The Contemporary Gothic: Why We Need it*. In *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, 259-276.

Christie, D., Laura, S.J., *Better off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*. Fordham University Press, 2011.

Davis, Wade. *The Serpent and the Rainbow*. New York: Simon and Schuster, 1985.

Dayan, Joan. *Haiti, History, and the Gods*. Berkeley: University of California Press, 1995.

Dendle, P. *The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety*. In N. Scott (Ed.), *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. New York: Rodopi, 2007.

Dendle, P. *The Zombie Movie Encyclopedia*. Jefferson, NC: McFarland, 2001.

Dillard, R.H.W. *Night of the Living Dead: It's Not Like Just a Wind That's Passing Through*. In *American Horrors*. Chicago: University of Illinois Press, 1987.

Eagleton, Terry. *Ideology: An Introduction*. London: Verso, 1991.

Freud, Sigmund. *Beyond the Pleasure Principle*. Vertaald door James Strachey. New York: Norton, 1961.

Freud, Sigmund. *The Ego and the Id*. Vertaald door Joan Riviere. New York: Norton, 1960.

Freud, Sigmund. *The Uncanny*. Vertaald door David McLintock, 123-162. New York: Penguin Books, 2003.

Fukuyama, Francis. *The End of History and the Last Man*. New York: Avon Books, 1992.

George A. Romero. *The Roots. George A. Romer's Diary of the Dead*. DVD. Santa Monica: Dimension Extreme, 2008.

Hall, Stuart. *Cultural Identity and Cinematic Representation*. In: *Black British Cultural Studies*, 210-222. Chicago: University Chicago Press, 1996.

Hegel, Georg Wilhelm. *The Phenomenology of Mind*. Vertaald door J.B. Baillie. New York: Humanities Press, 1966.

Hogle, Jerrold E. *Introduction: The Gothic in Western Culture*. In Hogle, *The Cambridge Companion tot Gothic Fiction*, 1-20.

Horne, Philip. *I Shopped with a Zombie*, 97-110, 1992.

Hurston, Zora Neale. *Tell My Horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica*. New York: Harper and Row, 1938.

James, Toby. *Pure Rage: The Making of 28 Days Later*. Directed by Danny Boyle. Beverly Hills: Twentieth Century-Fox Home Entertainment, 2003.

Jauss, Hans Robert. *Toward an Aesthetic of Reception*. Theory and History of Literature 2. Minneapolis: University Minnesota Press, 1982.

Kirkman, Robert. *The Best Defense*. The Walking Dead 5. Orange, CA: Image Comics, 2006.

Kirkman, Robert. *Days Gone Bye*. The Walking Dead 1. Orange, CA: Image Comics, 2004.

Kirkman, Robert. *Safety Behind Bars*. The Walking Dead 3. Orange, CA: Image Comics, 2005.

Koven, Mikel. *The Folklore of the Zombie Film*. In: *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*. Scarecrow Press, Lanham, 19-34, 2008.

Loudermilk, A. *Eating Dawn in the Dark*. *Journal of Consumer Culture*, 83-108, 2003.

Maddrey, Josep. *Nightmared in Red, White and Blue: The Evolution of the American Horror Film*. Jefferson, NC: McFarland, 2004.

Magistrale, Tony. *Abject Terrors: Surverying the Modern and Postmodern Horror Film*. New York: Peter Lang, 2005.

McIntosh, S., Leverette M. *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*. Scarecrow Press, 2008.

Métraux, Alfred. *Voodoo in Haiti*. Vertaald door Hugo Charteris. New York: Schocken Books, 1972.

Moreman, M.C., Rushton C.J. *Zombies are us: Essays on the Humanity of the Walking Dead*. McFarland, 2011.

Newitz, Annalee. *War and Social Upheaval Cause Spikes in Zombie Movie Production*. <http://io9.com/5070243/war-and-social-upheaval-cause-spikes-in-zombie-movie-production>. 2008.

Paffenroth, Kim. *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth*. Waco: Baylor University Press, 2006.

Russel, Jamie. *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*. Godalming, Surrey: FAB Press, 2006.

Seabrook, W. B. *The Magic Island*. New York: The Literary Guild of America, 1929.

Skal, David J. *The Monster Show*. New York: Faber and Faber, 1993.

St. John, Warren. *Market for Zombies? It's Undead (Aaahhh!)*. 2006

Strohecker, D.P. *The Zombie in Film (Full Essay: Parts I, II, and III)*, 2012. <http://thesocietypages.org/cyborgology/2012/02/27/the-zombie-in-film-full-essay-parts-i-ii-and-iii/>

Walker, Matthew. *When There's No More Room in Hell, the Death Will Shop the Earth: Romero and Aristotle on Zombies, Happiness and Consumption*. In Greene en Mohammad, *The Undead and Philosophy*, 81-89.

Wells, Steven. *Zombies Come Back from the Dead*. Guardian (London), 2006.

Young, Gwenda. *The Cinema of Difference: Jacques Tourneur, Race and I Walked With a Zombie (1943)*. In: *Irish Journal of American Studies* (1998): 101 - 119.

8. FILMOGRAFIE

28 Days Later (2002; Danny Boyle)

28 Weeks Later (2007; Juan Carlos Fresnadillo)

Braindead, ook bekend als *Dead Alive* (1992; Peter Jackson)

Das Kabinet des Doktor Caligari (1920; Robert Wiene)

Dawn of the Dead (1978; George A. Romero)

Dawn of the Dead (remake 2004; Zack Snyder)

Day of the Dead (1985; George A. Romero)

Day of the Dead (2008; Steve Miner)

Diary of the Dead (2008; George A. Romero)

I am Legend (2007; Francis Lawrence)

I Walked with a Zombie (1943; Jacques Tourneur)

Land of the Dead (2005; George A. Romero)

Night of the Living Dead (1968; George A. Romero)

Quarantaine (2008; John Erick Dowdle)

Rec (2007; Jaume Balaguero)

Resident Evil (2002; Paul W.S. Anderson)

Shaun of the Dead (2004; Edgar Wright)

The Return of the Living Dead (1985; Dan O'Bannon)

The Walking Dead (2010 - ; Frank Darabont & Robert Kirkman)

White Zombie (1932; Victor Halperin)

World War Z (2013; Marc Forster)