



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Angstlust als konsumierbares Gut: Ausführungen zur
kulturellen Ästhetisierung des *Outbreak Narratives*.
Eine Gratwanderung zwischen Science-Fiction und
Science-Fact“

verfasst von / submitted by

Daniela Pawelak, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2021 / Vienna 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /

degree programme code as it appears on the student record sheet: UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /

degree programme as it appears on the student record sheet: Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor: Univ.-Prof. Dr. Lisa Gotto, M.A.

Zusammenfassung

Filme und Medien, die Pandemien behandeln, üben seit jeher eine besondere Faszination auf das Publikum aus, da emotionale Gegenpole in Wechselwirkung zueinander treten. ›Outbreak Narrative‹ ist ein etablierter Begriff für Ausbruchsszenarien, der sich mit dieser speziellen Erzählform und deren kulturellen Auswirkungen beschäftigt. Er behandelt sechs zentrale Schlüsseltropen, die sich über die Jahre nur gering veränderten und eine Unterscheidung von Science-Fiction und Science-Fact schwierig erscheinen lassen. Zudem trägt die Globalisierung zu einer Unterscheidung von medizinischer und metaphorischer ›viraler‹ Verbreitung bei, weswegen das Virale zum Zentralkurs der Postmoderne avancierte und Viren zu einem medialen Kollektivsymbol wurden.

Anhand zweier ausgewählter Fallbeispiele – einer Dokumentarserie und einem Mobilegame – wird dieses erzählerische Narrativ in neueren und entgegengesetzten Medienformaten aufgespürt, sowie dargelegt, dass es sich hierbei um ein medienuniverselles Phänomen mit erkenntnisproduzierendem Potenzial handelt. Im Zuge der film- und medienwissenschaftlichen Analysen wird kenntlich, dass das vergnügliche Schaudern während des Medienkonsums vorrangig durch das Paradox der Angstlust ausgelöst wird. Diese wird durch inszenatorisch-kreatives Arbeiten mit realen Fakten erzeugt, die es dem Publikum gestatten, der Bedrohung aus sicherer Distanz und in einem abgeschlossenen Raum beizuwohnen. Dadurch wird es möglich, das Zirkulieren von kulturellen Ängsten zu erforschen und gleichzeitig ein Ventil für parasoziale Gedankenexperimente legitimiert, die über die Katharsisthese hinausgehen und eine ›Social Science-Fiction Dialektik‹ etablieren.

Abstract

Films and media that deal with pandemics have always exerted a special fascination on audiences, as emotional opposites interact with each other. ›Outbreak Narrative‹ is an established term for the concept of staged outbreak scenarios, dealing with this narrative form and its cultural impact. It thematises six central key tropes that mostly did not change over the years and furthermore make it difficult to distinguish between science fiction and science fact. Moreover, globalisation contributes to a distinction between medical and metaphorical ›viral‹ spreading, which is why viral spread became the central discourse of postmodernism and viruses became a media collective symbol.

Using two explicit case studies – a documentary series and a mobile game – this narrative is tracked down in new and opposite media formats and it is shown that it is a universal phenomenon with knowledge-producing potential. Based on analyses within film and media studies, it becomes clear that the mixture of fear, delight and hope during media perception is primarily triggered by the paradox of thrill. It is created through staging and creative work with real facts that allow the audience to witness the threat from a safe distance and in an enclosed space. This makes it possible to study the circulation of cultural anxieties while legitimising an outlet for parasocial thought experiments that go beyond the catharsis thesis and establish a ›social science fiction dialectic‹.

Eigenständigkeitserklärung und Bildrechte

Hiermit gebe ich die Versicherung ab, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten und nicht veröffentlichten Publikationen entnommen sind, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form weder im In- noch im Ausland (einer Beurteilerin/einem Beurteiler zur Begutachtung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt.

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.



Wien, 2021, Daniela Pawelak

Danksagung

Mein großer Dank gilt meiner Betreuerin Univ.-Prof. Dr. Lisa Gotto, M.A., die sich meines Masterarbeitsthemas ohne Zögern angenommen hat und mir während meines gesamten Arbeitsprozesses mit Rat und Engagement zur Seite gestanden ist.

Ich möchte mich bei meiner Familie, meinen Freunden, sowie Kolleginnen und Kollegen bedanken, die mir mit zahlreichen Überlegungen zu meinem finalen Thema verholfen und im Überarbeitungsprozess wertvolle Rückmeldungen gegeben haben. Zudem haben mich die genannten Personen stets motiviert und waren eine wichtige Stütze beim Abschluss meines Studiums.

Genderhinweis

Um die Lesbarkeit der Masterarbeit zu erleichtern, habe ich mich entschieden bevorzugt genderneutrale Formulierungen zu verwenden. In Textpassagen, in denen mir dies nicht gelungen ist, habe ich situationsabhängig die männliche oder die weibliche Form verwendet. Alle Geschlechter sollen sich von dieser Arbeit gleichermaßen angesprochen fühlen.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
Teil I: Theoretisches Fundament.....	5
1. Angstlust als kulturwissenschaftliches ›Phantasma‹?	5
1.1 Medialer Spannungsaufbau und emotionale Resonanz	6
1.2 Parasoziale Mediennutzung: „böses Leben im guten Leben“	8
1.3 Zur Dialektik des Katastrophenfilms	11
1.3.1 Kategorisierung, grundlegender Aufbau und Merkmale.....	14
1.3.2 Katharsisthese und Gefühlsmanagement.....	18
1.4 Eine Schnittstelle zwischen Realität und Fiktion?	20
2. Virendiskurs: Krankheitserreger als ›mediales Kollektivsymbol‹	23
2.1 Topoi der Seuche	26
2.2 Bildhaftigkeit der Viren	27
2.3 Der Virus vs. das Virus: eine Abgrenzung	32
3. Ikonografie von Infektionskrankheiten: Das Outbreak Narrative	34
3.1 Zum Terminus.....	40
3.2 Die thematischen und visuellen Tropen	44
3.2.1 Der unausweichliche Unfall	46
3.2.2 ›Othering‹: „Wir“ versus „das Unbekannte“	47
3.2.3 Personelle Abgrenzung: Gesunde versus Infizierte	49
3.2.4 Schutz-, Sicherheits- und Überwachungsmechanismen.....	50
3.2.5 Visualisierungsstrategien: Die Sichtbarkeit des Unsichtbaren	52
3.2.6 Globalisierung und Fortschrittsangst	55
4. Erzähl-, Dokumentarfilm- und Spieltheorie	63
4.1 Erzähltheorie: Faktualität vs. Fiktionalität und Fiktivität	63
4.2 <i>Homo ludens</i> : Das Spiel als Kulturfaktor	64
4.3 Der realistische Dokumentarfilm	67

Teil II: praktische Analysen	71
5. Dokumentarserie <i>Pandemie</i>	72
5.1 Realistische Fiktion oder fiktive Realität?	74
5.2 Spannungselemente und Angstlust	77
5.3 Die eingeschriebene Ikonografie	80
5.4 Globalisierungsaspekt und Zukunftsangst	88
6. Mobilegame <i>Plague Inc.: Can you infect the World?</i>	91
6.1 Social Science-Fiction Dialektik	93
6.2 Spannungselemente und Angstlust	95
6.3 Die eingeschriebene Ikonografie	97
6.4 Globalisierungsaspekt und Zukunftsangst	102
6.5 Exkurs: <i>The Cure – Can you save the World?</i>	104
7. Conclusio und Ergebnisrepräsentation	107
Teil III: Anhang	I
I. Literaturverzeichnis	I
II. Filmverzeichnis und elektronische Quellen	V
III. Abbildungsverzeichnis	VI

Einleitung

Heutzutage ist es gang und gäbe, dass Videos, Bilder, Artikel oder sonstige mediale Inhalte wortwörtlich im Netz ›viral‹ gehen.¹ Das Jahr 2020 hat durch die Covid-19 Pandemie die Namensgeber erneut auf den Plan gerufen – die Coronaviren, die von China aus nahezu die ganze Welt infizierten. Geschichtlich gesehen begleiten Krankheitserreger die Menschheit schon seit Jahrhunderten; glücklicherweise konnten bereits viele von ihnen durch Impfstoffe beinahe oder sogar zur Gänze ausgerottet werden. Nichtsdestotrotz üben Infektionsfiktionen speziell im Spielfilmbereich eine besondere Faszination auf das Publikum aus. Zahlreiche Produktionen beweisen dies, denn die Genese des Katastrophenfilms reicht bis in die 1930er Jahre zurück, wobei jedes Jahrzehnt dessen jeweiligen Angstdiskurs zum inszenatorischen Thema macht. In den Anfängen war dies insbesondere der Antikommunismus, während die 80er Jahre vermehrt die Furcht vor extraterrestrischen Lebensformen thematisierten. Seit den 90er Jahren steht die zunehmende Angst vor Technologien und Krankheiten im Mittelpunkt der fiktionalen Schreckensszenarien.²

Als das Vogelgrippevirus H5N1 im Jahr 2003 und die Schweinegrippe H1N1 sechs Jahre später weltweite Pandemien auslösten, geriet der Fokus der Film- und Medienproduzenten verstärkt auf tödliche Infektionskrankheiten.³ So steht auch diese Masterarbeit im Zeichen der derzeit währenden SARS-CoV-2 Pandemie und beschäftigt sich mit dem erzählerischen Narrativ verschiedenster Krankheitsausbrüche und den damit einhergehenden kulturellen Auswirkungen. Es ist deutlich zu beobachten, dass seit Jahrzehnten ähnliche Tropen⁴ innerhalb dieser Erzählform zu finden sind. Priscilla Wald prägte dafür den pointierten Terminus des *Outbreak Narratives*⁵, welches Dahlia Schweitzer nochmals in drei weitere Teilnarrative unterteilt: das globale, das terroristische und das postapokalyptische.⁶ Die beiden letzteren werden in der vorliegenden Masterarbeit nicht behandelt, da sie für die gewählten Fallbeispiele, an denen die Analyse durchgeführt wird, nicht von Belang sind. Dem *Globalization Outbreak Narrative* hingegen kommt eine besondere Bedeutung in diesem Zusammenhang zu,

¹ Vgl., Schweitzer, Dahlia. *Going Viral. Zombies, Viruses, and the End of the World*. New Brunswick: Rutgers University Press 2018, S. 73.

² Vgl., Piper, Bianca. *Kulturanalyse des Katastrophenfilms (Schriftreihe: Schriften zur Medienwissenschaft)*. Bd. 32, Hamburg: Kovač 2012, S. 2.

³ Vgl., ebd., S. 265f.

⁴ „[...] a trope is a universally identified image imbued with several layers of contextual meaning creating a new visual metaphor“ (Rizzo, Michael, *The Art Direction Handbook for Film*, Amsterdam: Focal Press 2005, S. 321.)

⁵ Vgl., Wald, Priscilla. *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*. Durham, North Carolina: Duke University Press 2008, S. 2.

⁶ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, Kapitel 2-4, S. 70-190.

denn bereits Marshall McLuhan postulierte, dass die Welt zu einem „globalen Dorf“ zusammenschrumpfe, und somit das Verbreiten sämtlicher medialer Inhalte, aber auch Viren, Waren usw. ein leichtes Unterfangen sei. Dass die besonderen Erzählstränge des Outbreak Narratives keine Erfindungen aus dem 21. Jahrhundert sind, beweisen bereits zwei ältere Werbevideos aus den USA – *The Work of the Public Health Service*⁷ und *The Eternal Fight*⁸ aus den Jahren 1936 bzw. 1948 – denn auch hier lassen sich einige der Merkmale wiederfinden. Diese und andere bekannte, bereits wissenschaftlich aufgearbeitete Beispiele, werden im ersten Teil der Arbeit die herangezogenen Theorien belegen und fassbar machen. Der zweite Teil beschäftigt sich damit, das Outbreak Narrative und dessen kulturelle Gegebenheiten in zwei neueren und andersartigen Medienformen aufzuspüren bzw. darzulegen.

Der erste Teil der vorliegenden Masterarbeit legt das theoretische Fundament dar, welches sich in drei weitere Kernbereiche aufteilt: Zunächst werden Theorien zur Angstlust vorgestellt, die sich unter anderem mit der Frage befassen, woher das vergnügliche Schaudern während des Medienkonsums rührt. Wie Spannung und Emotionen innerhalb jener Medien generiert werden und ob diese Rezeptionslust mit dem Aspekt des Bösen einhergeht bzw. was medientheoretisch darunter zu verstehen ist, sind drei wesentliche Fragen, die es zu beantworten gilt. In diesem Zusammenhang ist es relevant, die Dialektik des Katastrophenfilms näher zu beleuchten, da diese einen wesentlichen Bestandteil des Outbreak Narratives umfasst und damit unerlässlich für diese Arbeit ist. Innerhalb dessen werden auch die Katharsisthese thematisiert, sowie erste Überlegungen zur Überschneidung von Realität und Fiktion getätigt. Im Anschluss daran wird eine Konkretisierung des Virendiskurses vorgenommen, sowie die Ikonografie von Infektionskrankheiten und das Outbreak Narrative in vollem Umfang vorgestellt. Diese Kapitel geben unter anderem Aufschluss darüber, dass dieses Phänomen bereits 430 v. Chr. zu finden ist, enthalten eine Abgrenzung hinsichtlich der biologischen und technologischen Viren und beschäftigen sich mit der Bildhaftigkeit von Krankheiten, sowie den sechs Schlüsseltropen des Outbreak Narratives. Zuletzt werden in diesem ersten Teil die beiden Medienformate, die in der praktischen Analyse zur Anwendung kommen, konkretisiert und in einen Rahmen gefasst, der dieser Arbeit zweckdienlich ist, um definitorische Unschärfen zu regu-

⁷ *The Work of the Public Health Service*. Regie: Thomas Jr. Parran. Interpret: Bray Studios, & Vereinigte Staaten. Public Health Service. 1936, <https://collections.nlm.nih.gov/catalog/nlm:nlmuid-8601396A-vid>; (Zugriff am 06.01.2021).

⁸ *The Eternal Fight*. Regie: M. Carroll Films. Interpret: Vereinigte Nationen. Film Board, Madeline Carroll Films, & Films and Visual Information Division United Nations, 1948, <https://collections.nlm.nih.gov/catalog/nlm:nlmuid-8700818A-vid>; (Zugriff am 06.01.2021).

lieren. Konkret handelt es sich um eine eng gefasste Definition des erzählerischen Dokumentarfilms, sowie um eine Erläuterung zu den wesentlichsten Punkten der Spieltheorie. Ferner ist es notwendig, eine begriffliche Abgrenzung zwischen faktual, fiktional und fiktiv zu ziehen, um hinterher eine zielgerichtete und plausible Diskussion von Science-Fiction und Science-Fact vorzunehmen.

Von diesem theoretischen Hintergrund ausgehend, ist der Anspruch des zweiten großen Teils, das Outbreak Narrative, seine Ikonografie und dessen kulturelle Konstellation in zwei weiteren Medien – einer Dokumentarserie mit dem Titel *Pandemie* (Orig.: *Pandemic: How to Prevent an Outbreak*)⁹ und einem Onlinegame mit dem selbstredenden Namen *Plague Inc.: Can you infect the World?*¹⁰ – nachzuweisen und dieses dem Leser auf unterschiedliche Weise zugänglich zu machen. Das Bedeutende an diesen beiden Beispielen ist, dass es sich bei ersterem um eine Serie mit Realitätsanspruch und Wissensvermittlung handelt, während zweiteres ein Spiel ist, welches das Virenvorkommen nahezu verherrlicht, indem der Rezipient selbst zum „Erreger wird“. Das Ziel des Spiels ist scheinbar simpel und moralisch fragwürdig zugleich: Die gesamte Menschheit muss ausgerottet werden. Als Reaktion und Antwort auf die grassierende SARS-CoV-2 Pandemie, stellten die Produzenten im Herbst 2020 einen Heilungsmodus vor, der das Gegenteil vom eigentlichen Spielerfolg fordert: die Rettung der Erde vor einer globalen Infektion. Damit trägt dieser neue Spielemodus auch den Titel *The Cure: Can you save the World?* Der Vollständigkeit halber gibt es diesbezüglich einen knappen Exkurs, bevor zur Conclusio und Ergebnisrepräsentation übergegangen wird. Das analytische Hauptaugenmerk liegt jedoch auf dem Hauptspielermodus, in dem der Spieler die Menschheit zu infizieren hat, um die kontrastreichen Ausführungen des Outbreak Narratives auch außerhalb des Spielfilmgenres zu belegen. Denn es wird sich zeigen, dass diese entgegengesetzten MedienGattungen ebenso – wie u.a. die hollywoodreifen Spielfilme *Outbreak – Lautlose Killer*¹¹ oder *Contagion*¹² – das (Globalization) Outbreak Narrative aufweisen und verinnerlicht haben.

Ausgehend von der Forschungsfrage: „Woher rührt die Faszination des seit Jahrzehnten vorhandenen Outbreak Narratives und wie schreibt sich dieses in neue konsumierbare Medieninhalte ein?“ soll dieser Thematik auf film- und medienwissen-

⁹ *Pandemie*, Regie: Isabel Castro, Danni Mynard, Doug Shultz, Ryan McGarry & Arianna LePenne. 2020; (Orig.: *Pandemic: How to Prevent an Outbreak*).

¹⁰ Ndemic Creations. *Plague Inc.* <https://www.ndemiccreations.com/en/22-plague-inc>, 2012-; (Zugriff am 29.07.2020).

¹¹ *Outbreak – Lautlose Killer*, Regie: Wolfgang Petersen, Vereinigte Staaten 1995; (Orig.: *Outbreak*).

¹² *Contagion*, Regie: Steven Soderburgh, Vereinigte Staaten/Vereinigte Arabische Emirate 2011.

schaftlicher Ebene nachgegangen, sowie eine kulturelle Begründung für dieses scheinbar medienuniverselle Phänomen gegeben werden. Wesentlich ist daher nochmals zu betonen, dass dezidiert die unkontrollierte Verbreitung eines Krankheitserregers und dessen filmische und mediale Aufbereitung in den Forschungsmittelpunkt gerückt wird und keinesfalls physische Ausbrüche wie etwa Gefängnisausbrüche o.Ä. in dieser Arbeit behandelt werden.

Teil I: Theoretisches Fundament

1. Angstlust als kulturwissenschaftliches ›Phantasma‹?

Angst ist eine Grundemotion, die auf Gefahren aufmerksam macht und durch Auslösung von lebenserhaltenden Maßnahmen bzw. Handlungen als Schutzmechanismus dient. In den letzten Jahren rückte diese Emotion immer mehr in den Fokus kulturwissenschaftlicher Forschungen, wodurch sie neben humanwissenschaftlichen Diskursen auch in historische, soziale, politische und kulturelle Praktiken Eingang fand.¹³ „[W]ann immer Leben bedroht, Wohngebiete zerstört und Menschen getötet werden, wird darüber ausführlich berichtet. [...] Das mit Katastrophen verbundene Grauen erschüttert, doch es geht auch eine große Faszination von ihm aus.“¹⁴ Diese „düstere Anziehungskraft“¹⁵, wie Bianca Piper sie nennt, oder Schiller als „Vergnügen an tragischen Gegenständen“¹⁶ bezeichnet, reicht über die mediale Berichterstattung von realen Ereignissen hinaus und hält bereits seit den 30er Jahren des vergangenen Jahrhunderts Einzug in Kunst und Kultur.

Von einem medienwissenschaftlichen Standpunkt aus betrachtet, fällt die Untersuchung hinsichtlich dieser Angstthematiken in den Bereich der Ästhetik und ist keineswegs neu. Im 18. Jahrhundert galt die Lust am Schrecklichen als eine Wirkung des ›Erhabenen‹, vor allem vor Dingen, die uns zu überwältigen drohen, wie der Tod, da dieser am meisten Angst auslöse.¹⁷ Nach dem kanadischen Philosophen Brian Massumi ist eine Bedrohung nur dann eine solche, wenn sie sich ein gewisses Maß an Unsicherheit bewahrt.¹⁸ Diese Unsicherheit wiederum wirft „einen Schatten auf die Gegenwart und dieser Schatten ist die *Angst*.“¹⁹

Wieso ist das Böse, die Bedrohung, die Gefahr und die stete Angst vor Schreckensszenarien in der westlichen Kunst- und Medienkultur zunehmend willkommen? Jene begrifflichen Kategorien bringen den nötigen Nervenkitzel mit, um an der Gefahr Spaß zu finden. Dass Emotionen, die im alltäglichen Leben eher vermieden werden – wie beispielsweise Angst – durch eine bestimmte Ästhetisierung mit Lust verbunden

¹³ Vgl., Koch, Lars. *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart [u.a.]: Metzler 2013, S. 1f.

¹⁴ Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 1.

¹⁵ Ebd., S. 1.

¹⁶ Vgl., Horn, Eva. „Über den Grund des Vergnügens an tragischen Gegenständen. Katastrophen-Szenarien als Phantasien der Störung.“ In *Störungen: [Medien|Prozesse|Körper]* (Schriftreihe der Isa Lohmann-Siems Stiftung), Bd. 5, hrsg. v. Julia Fleischhack & Kathrin Rottmann, Berlin: Reimer Verlag 2011, S. 12.

¹⁷ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 206ff.

¹⁸ Vgl., Massumi, Brian. *Ontomacht: Kunst, Affekt und das Ereignis des Politischen*. Berlin: Merve-Verl. 2010, S. 111.

¹⁹ Ebd., S. 111.

werden, ist das Paradox, das dieser Thematik innewohnt.²⁰ Lacan bezeichnet dieses ›Phantasma‹ als einen Schirm, der uns vor Realem schützt.²¹ Der folgende Abschnitt soll diese Annahme näher beleuchten.

Die Künste sind nahezu „immun gegenüber der herrschenden gesellschaftlichen Moral“²², mehr noch: Je weniger es einer realsituativen und außerkünstlerischen Instrumentalisierung dient, desto mehr Böses bzw. Tabuisierendes ist erlaubt. Bernd Scheffer argumentiert, dass sich angesichts des enormen Kunstvorkommens des Bösen bereits eine „Ästhetik des Schreckens“²³ etabliert habe. Bianca Piper schreibt dazu ebenso, dass Narration und visuelles Spektakel in solchen Filmen Hand in Hand gehen und nennt diese aufgrund ihrer Ästhetisierung auch „Technospektakel“.²⁴ Überspitzt formuliert bezeichnet Scheffer solche Kunstschaaffenden als „Terroristen“, die in der Gesellschaft gar Angst und Schrecken verbreiten *sollen*.²⁵ Piper beruft sich auf den Soziologen David L. Altheide, der dieser konsumierbaren Angstlust einen weiteren positiven Aspekt abgewinnt: Wird Angst vor einem gewissen Gegenstand oft genug thematisiert, wiederholt und in erweitertem Maße genutzt, so kann sie eine neue Sichtweise auf das Leben ermöglichen.²⁶ Auch Massumi unterstützt diese These, da er der Meinung ist, Angst trete immer zweimal auf: „vage so wie deutlich sichtbar, allgemein sowie bestimmt, als Existenzgrundlage ihrer selbst sowie als eine Lebensweise.“²⁷ Doch woher rührt diese Lust und Faszination an der Angst, die aus sicherer Distanz durch die verschiedensten Mediengattungen genossen werden kann? Dieses Kapitel soll dieser Forschungsfrage nachgehen, um ein theoretisches Verständnis für den Begriff der Angstlust aufzubauen.

1.1 Medialer Spannungsaufbau und emotionale Resonanz

Spannung in medialen Inhalten kann nach Brigitte Frizzoni nur unter bestimmten Bedingungen aufgebaut werden. Dazu zählt insbesondere die Unsicherheit über den Ausgang der Handlung, da dem Rezipienten immer nur gewisse Informationen zur Verfügung gestellt werden, mit denen er das Ende nicht oder nur bedingt, vorhersehen kann. Oder aber, er bekommt gar Informationen geliefert, die ihn

²⁰ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 206.

²¹ Vgl., Sarasin, Philipp. „Fremdkörper/Infektionen: Anthrax als Medienvirus.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 132f.

²² Scheffer, Bernd. „Das Gute am Bösen: Teuflich gute Kunst.“ In *Das Böse heute: Formen und Fiktionen*, hrsg. v. Werner Faulstich, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008, S. 263.

²³ Ebd., S. 263.

²⁴ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 100f.

²⁵ Vgl., Scheffer, „Das Gute am Bösen: Teuflich gute Kunst“, 2008, S. 263ff.

²⁶ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 45.

²⁷ Massumi, *Ontomacht*, 2010, S. 121.

bewusst in die Irre führen sollen. Dennoch müssen die möglichen Ausgangsszenarien beschränkt und überschaubar bleiben; konkreter und radikaler formuliert: Welcher der Protagonisten wird am Ende überleben? Wesentlich ist außerdem, dass der vom Mediennutzenden meist gewünschte Ausgang nur eine sehr geringe Chance des Eintreffens hat. Auch Empathie mit den Figuren zu haben, ist beim Spannungsaufbau ein wesentlicher Bestandteil. Frizzoni nennt Kinder, Tiere und Kranke „Empathie-Automaten“²⁸, betont aber gleichzeitig, dass wir selbst mit ambivalenten Charakteren mitfiebern können, wenn das richtige Setting gegeben ist.²⁹ Hoffnung und Furcht sind damit zuverlässige Parameter, die zu einem Spannungsaufbau beitragen. „[D]ie Furcht [ist] eine Furcht vor dem Tod, die Hoffnung eine Hoffnung, bedrohliche Situationen zu überleben.“³⁰

Die spezifische Ästhetisierung des Films hilft dem Rezipienten, eine Welt wahrzunehmen, die erst durch den Einsatz von Film überhaupt möglich gemacht wurde.³¹ Die Wechselwirkung zwischen Film und Weltwahrnehmung wird auch durch den gängigen Ausruf „Das ist ja wie im Film!“ deutlich, denn der Film liefert narrative und stilistische Elemente, die sich in die Sehgewohnheiten des Betrachters einschreiben und mit denen er seine außerfilmische Realität wahrnimmt.³²

„Der Genuss spannender Texte, Filme, Games lasse sich als Teilnahme an einem Illusionsspiel, als «so tun als ob» auffassen. Wir erlebten nicht reale Angst, sondern «Als-ob-Angst»; Spannung sei nicht Angst, sondern «als ob man Angst hätte». Diese Angstlust ist es, die wir beim Eintauchen in spannende Geschichten immer wieder aufs Neue genießen [sic!]“. ³³

Künstlerische Artefakte aller Art implizieren damit bereits im Vorfeld, dass sie bestimmte Emotionen im Rezipienten auslösen, der sich dieser freiwillig und wissentlich aussetzt oder entzieht.³⁴ Bianca Piper argumentiert hingegen, dass Spannung, die durch Filmfiktion entsteht, sehr wohl eine reale Spannung sei, und dass sich diese empfundene Spannung lediglich auf die fiktive Welt im Film beziehe. Dieser Meinung sind auch Helmut Gaus und Jacqueline Van Hoe, die wie

²⁸ Frizzoni, Brigitte. „Spannung!!! Spannung??? Facetten der Angstlust.“ In *Zurich Open Repository and Archive*, 15. Jänner 2012, S. 3.

²⁹ Vgl., ebd., S. 3.

³⁰ Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 216.

³¹ Vgl., Jahraus, Oliver und Scheffer, Bernd. "Vorwort: Wie im Film". In *Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse (Schriftreihe Schrift und Bild in Bewegung)*, Bd. 8, hrsg. v. Bernd Scheffer & Oliver Jahraus, Bielefeld: Aisthesis-Verl. 2004, S. 11.

³² Ebd., S. 10ff.

³³ Frizzoni, „Spannung!!! Spannung??? Facetten der Angstlust“, 2012, S. 4.

³⁴ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 207.

folgt argumentieren: „Fictional Tension, however, is a real tension caused by time spent in the imagination.“³⁵

Die Wahrnehmungsmuster von Realität und Fiktion können somit kaum voneinander getrennt werden, denn das eine bedingt stets das andere, auch wenn diese zwei Positionen unterschiedliche soziale Handlungsbereiche darstellen, in denen wir uns aufhalten³⁶; dies wird an anderer Stelle genauer bearbeitet.

1.2 Parasoziale Mediennutzung: „böses Leben im guten Leben“

Das gängige öffentliche Bild davon, was unter „gut“ und „böse“ zu verstehen ist, ist vorwiegend der Kunst- und Medienlandschaft zu verdanken und wird kulturell vermittelt.³⁷ Udo Göttlich nennt Medien bei der Vermittlung des Bösen gar kulturelle Konstanten, die ihren Ursprung in Mythen, Sagen, Märchen und nicht zuletzt in der Bibel haben.³⁸ Trotz allem wird es bei näherer Betrachtung zunehmend schwieriger, eine Differenzierung zwischen Gut und Böse vorzunehmen. Diese Konventionen sind abhängig von den jeweils verschiedenen historischen, kulturellen und gesellschaftlichen Situationen, in denen sie geltend gemacht werden.³⁹ Knut Hickethier definiert diese als entgegengesetzte Pole, mit denen Ordnungssysteme geschaffen werden, um die Welt verständlich und übersichtlich zu halten, weshalb die Begriffe auch als Kategorien der Zuordnung bezeichnet werden können. Damit aus etwas *Schlechtem* aber zusätzlich etwas *Böses* werden kann, muss das Schlechte als eine Bedrohung in das Leben der Menschen treten und dort aktiv werden.⁴⁰ Im Zusammenhang mit dem vorliegenden Thema sind dies vor allem Krankheiten aller Art, die das menschliche Leben auf verschiedene Weise bedrohen⁴¹ und einen Virendiskurs etablieren. Eva Horn führt vor diesem Hintergrund den Begriff der *Störung* einer vorhandenen Ordnung in den Gegenstandsbereich ein – welcher mit Knut Hickethiers Idee des Bösen als Kategorie der Zuordnung korreliert. Diese Störungen gehören nicht zum funktionierenden

³⁵ Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 40.

³⁶ Vgl., Scheffer, Bernd. „...wie im Film“. Der 11. September und die USA als Teil Hollywoods.“ In *Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse (Schriftreihe Schrift und Bild in Bewegung)*, hrsg. v. Bernd Scheffer & Oliver Jahraus, Bielefeld: Aisthesis-Verl. 2004, S. 32.

³⁷ Vgl., Hickethier, Knut. „Das narrative Böse. Sinn und Funktionen medialer Konstruktionen des Bösen.“ In *Das Böse heute: Formen und Fiktionen*, hrsg. v. Werner Faulstich, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008, S. 228.

³⁸ Vgl., Göttlich, Udo. „Das Böse im Antlitz der Medien der Gesellschaft.“ In *Das Böse heute: Formen und Fiktionen*, hrsg. v. Werner Faulstich, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008, S. 246.

³⁹ Vgl., Scheffer, „Das Gute am Bösen: Teuflich gute Kunst“, 2008, S. 257.

⁴⁰ Vgl., Hickethier, „Das narrative Böse“, 2008, S. 228.

⁴¹ Auch im medizinischen Bereich wird häufig von „gutartigen“ und „bösartigen“ Krankheitserregern/Tumoren etc. geredet, die diese Idee des Ordnungssystems zusätzlich untermauern.

Ordnungssystem bzw. bedrohen dieses in den meisten Fällen und zeigen dessen Fragilität auf.⁴²

Bernd Scheffer sucht nach Antworten, weshalb das Böse gerade in Kunst- und Mediensystemen so erfolgreich ist und nennt dabei folgenden Grund:

„[D]ie Künste und die Medien [haben] – anders als andere soziale Systeme – durchaus eine soziale Lizenz, *mit ihren eigenen Mitteln* das Böse vorsätzlich zu tun, also das zu tun, was überall sonst als böse gilt, nämlich grausame Einfälle zu haben und sie als ‚künstlerische‘, als fingierte Praxis zu realisieren.“⁴³

Auch Hickethier fasst die kulturelle Vermittlung des Bösen ähnlich, da er hierfür die Narration in schriftlicher, visueller und audiovisueller Form als ein mögliches Werkzeug nennt.⁴⁴ Dies geschehe häufig auf einer Unterhaltungsebene, da hier einerseits die Bereitschaft zur Akzeptanz erhöht und andererseits der Unterhaltungswert gesteigert würde.⁴⁵

Wie sich im zweiten Teil der Arbeit bestätigen wird, trifft dieser kategorische Befund auch auf das Spiel *Plague Inc.* zu, welches durch diese soziale Lizenz auf Unterhaltungsebene wohlwollend beim Großteil des Publikums Anerkennung findet. Scheffer argumentiert weiter, dass es gerade diese radikale Bejahung des Bösen und die damit einhergehende absolute Negation des Guten ist, wovon die Medien und die Künste profitieren⁴⁶, denn diese dürfen sich als soziales Ventil nahezu alles erlauben. Während des Konsums solcher Medien kann der Rezipient seine eigene Neigung zum Bösen gefahrlos erproben, wobei Scheffer betont, dass dies nicht mit einer Identifikation mit bösen Figuren gleichzusetzen sei.⁴⁷ Demzufolge ist eine solche Nutzung und Rezeption von Kunst und Medien „parasozial“⁴⁸, da sich diese ohne soziale Rücksicht, „geradezu über ihre exzentrische Exklusivität, über den aggressiven Ausschluss aller Erwartungen an das Gute“⁴⁹ konstruiert. Die Spannung, die das Böse im Vergleich zum Guten mit sich bringt, ist einer der wesentlichen Gründe, wieso das Böse in Kunst und Medien einen hohen Stellenwert genießt, denn es wird mit dem Bösen niemals langweilig. Im Gegenteil: Das Böse wird meist als Eingriff in eine existierende mehr oder minder

⁴² Vgl., Horn, „Über den Grund des Vergnügens an tragischen Gegenständen“, 2011, S. 11.

⁴³ Scheffer, „Das Gute am Bösen: Teuflich gute Kunst“, 2008, S. 260.

⁴⁴ Für Hickethier sind nahezu alle medialen Formen dazu da, um Orientierungen über Kultur, Gesellschaft usw. zu vermitteln, weswegen das Böse nur eines von zahlreichen Konstrukten ist, das darüber vermittelt wird.

⁴⁵ Vgl., Hickethier, „Das narrative Böse“, 2008, S. 228f.

⁴⁶ Vgl., Scheffer, „Das Gute am Bösen: Teuflich gute Kunst“, 2008, S. 260.

⁴⁷ Vgl., ebd., S. 266.

⁴⁸ Ebd., S. 267.

⁴⁹ Ebd., S. 267.

stabile Ordnung dargestellt.⁵⁰ „Schon im schönen Kitsch bei ‚Vom Winde verweht‘ sind Red [sic!] Butler und Scarlett O’Hara nun einmal ungleich attraktiver als Ashley oder die unerträglich gute Melanie.“⁵¹

Damit in jeglichem Medium Handlung entsteht, bedarf es des Dualismus von Gut und Böse, welcher sich innerhalb einer festgesetzten Dramaturgie – meist als Kampf – etabliert.⁵² Knut Hickethier definiert das Böse als ein narratives Konstrukt und keineswegs als etwas, das es wirklich und wahrhaftig gibt. Denn wird der Betrachtungsstandpunkt von Seiten des Gegners gewählt, wird deutlich, dass aus dessen Perspektive die vormals Guten nun die Bösen sind. Das narrative Konstrukt des Bösen kommt dann zum Einsatz, wenn es beispielsweise gilt Gegenstand A von Gegenstand B abzugrenzen (im vorliegenden Fall die Menschheit von Krankheitserregern), oder Bedrohungen auszusprechen und die Menschen – also die vom Standpunkt unserer Spezies aus gesehenen, Guten – gegen das Böse zu mobilisieren.⁵³ Denn erst durch die Bedrohung selbst, die als eine feindliche Einheit wahrgenommen wird, wird das individuelle bzw. nationale Identitätsgefühl gestützt und ebenfalls als eine kohärente Einheit wahrgenommen.⁵⁴ Mit diesem Dualismus geht ein weiterer einher: Bei Katastrophenfilmen und dem damit einhergehenden Outbreak Narrative geht es auch immer um Gefühlsextreme wie Todesangst, Liebe, Schmerz und Trauer.⁵⁵

Hinzu kommt, dass dem Bösen bzw. der Gefahr im Allgemeinen auch immer ein diffuser Charakter innewohnt, der durch audiovisuelle Darstellung in Film und Spiel beherrschbar gemacht und so eine vermeintliche Stabilität in dem Ordnungssystem vorgegaukelt wird. Das unsichtbare Böse – die Krankheitserreger, die in dieser Arbeit behandelt werden, sind hierfür einmal mehr ein Paradebeispiel – muss auf differenzierte Weise sichtbar gemacht werden, um besiegt werden zu können. Denn solange es keine Gestalt annimmt, kann es überall vermutet und nur schwer

⁵⁰ Vgl., Hickethier, „Das narrative Böse“, 2008, S. 236.

⁵¹ Scheffer, „Das Gute am Bösen: Teuflich gute Kunst“, 2008, S. 269.

⁵² Dieser Gegensatz kann auch Liebe/Hass, Neu/Alt, Gut/Schlecht, usw. sein.

⁵³ Vgl., Hickethier, „Das narrative Böse“, 2008, S. 243.

An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass es nicht der Anspruch dieser Arbeit ist, das Böse näher zu definieren, da dies eine metaphysische Diskussion darstellt, die für das hier behandelte Thema nicht von größerer Bedeutung ist.

⁵⁴ Vgl., Knight, Peter. „ILOVEYOU. Viren, Paranoia und die vernetzte Welt.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 201.

⁵⁵ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 44.

bekämpft werden.⁵⁶ Brigitte Weingart schreibt dazu, dass das Sichtbarmachen von Viren der „erste Schritt zur Domestizierung“⁵⁷ derselben sei.

„Indem das Böse einerseits in Bildern darstellbar wurde, wurde das Handeln des Bösen lokalisierbar und gleichzeitig begrenzbar. [...] Seit den antiken Zeiten wird narratologisch bei der Thematisierung des Bösen mit dem Aspekt von Sichtbarkeit und Nichtsichtbarkeit gearbeitet. [...] In dem Augenblick, wo das Böse erzählbar wird, wo es verbal oder visuell ‚gefasst‘ werden kann, ist die Gefahr gebannt, man kann mit ihm umgehen, es eingrenzen – aber auch funktionalisieren.“⁵⁸

Auch Oliver Jahraus stimmt mit dieser Annahme überein, wenn er schreibt, dass der Film das „Unbeobachtbare beobachtbar“ macht.⁵⁹ Eva Horn bekräftigt in diesem Zusammenhang, dass Worst-Case-Szenarien nicht ohne weiteres erzählbar gemacht werden können, da diese kaum repräsentierbar sind. Alles was das Publikum zu sehen bekommt, sind Einzelschicksale, die stellvertretend für die Bedrohung der gesamten Menschheit stehen.⁶⁰ Um das Nicht-Sichtbare darstellbar zu machen, wird auf bestimmte Symboliken und Assoziationen zurückgegriffen, die sowohl dem Katastrophenfilm im Allgemeinen, sowie dem Outbreak Narrative im Besonderen innewohnen.

1.3 Zur Dialektik des Katastrophenfilms

„Aufgrund ihrer Ikonographie und Erzählstruktur machen sie [die Katastrophenfilme, D.P.] sowohl US-amerikanische Traditionen und Tugenden wie auch aktuelle politische Diskurse für den Zuschauer zugänglich.“⁶¹ Die Katastrophe als Leitmotiv, das verhältnismäßig schlichte Handlungsmuster und das pompöse Spektakel generieren die Genreidentität des Katastrophenfilms.⁶² Bianca Piper gibt ferner eine ausführliche Begriffsdefinition zu den deutschen und englischen Termini Katastrophe, Disaster und Catastrophe. Da der hier behandelte Forschungsgegenstand insbesondere den Subbereich von Viren und Pandemien in den Blick nimmt, ist eine pointierte Unterscheidung dieser Ausdrücke nicht von wesentlicher Bedeutung. Für die bearbeitete Thematik ist es ausreichend, dass Katastrophen immer eine höhere, unberechenbare Macht implizieren und ein „normales“ bzw.

⁵⁶ Vgl., Hickethier, „Das narrative Böse“, 2008, S. 238.

⁵⁷ Weingart, Brigitte. „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 124.

⁵⁸ Hickethier, „Das narrative Böse“, 2008, S. 238f.

⁵⁹ Jahraus, Oliver. „Zur Medialität von Film und Bewusstsein.“ In *Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse (Schriftreihe Schrift und Bild in Bewegung)*, Bd. 8, hrsg. v. Bernd Scheffer & Oliver Jahraus, Bielefeld: Aisthesis-Verl. 2004, S. 84.

⁶⁰ Vgl., Horn, Eva. „Der Anfang vom Ende. Worst-Case-Szenarien und die Aporien der Voraussicht.“ In *Archiv für Mediengeschichte*, Nr. 9, 2010, S. 11.

⁶¹ Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 280.

⁶² Vgl., ebd., S. 73.

geordnetes Leben unmöglich machen. Sie rufen dem Publikum sämtliche Gefahrenquellen und Unsicherheiten ins Gedächtnis.⁶³ Konkret für diesen Fall bedeutet dies, dass die Krankheitserreger diese unsichtbare, unberechenbare Macht sind, die ein Chaos in der sozialen Ordnung der Menschheit auslösen. Für die weitere Vorgehensweise werden daher die Begriffe Katastrophe, sowie die Bedrohung und das Böse als Synonyme verwendet und meinen immer das Gleiche.

Beim Konsum von Katastrophenfilmen sucht das Publikum nach Geschichten und Handlungssträngen, die nicht den gängigen kulturellen Wertesystemen entsprechen. Viel eher sollen in diesen Narrationen Gedankenexperimente vollzogen werden, die häufig Bedrohungen und Gefahren miteinschließen, denen sich das Publikum im herrschenden Diskurs ausgesetzt sieht, und die einen realen Hintergrund haben.⁶⁴ Um hier zusätzliche Nähe zum gezeigten Geschehen aufzubauen, ist auch das Erzählmoment an der Gegenwart orientiert und kristallisiert sich als eines der Hauptmerkmale heraus.⁶⁵ Katastrophenfilme zeigen die Schwachstellen und Stärken einer Gesellschaft auf, gerade hier liege das erkenntnisproduzierende Potential dieses Genres.⁶⁶ Werden diese kulturellen Ängste anschließend einer passenden fiktiven oder fiktionalen Handlung beigegeben⁶⁷, entstehen – unter Berücksichtigung der von Frizzoni genannten Spannungsmerkmale – Filme, die teilweise Kultstatus erlangen. Derartige Filme bekommen ihren Sinn erst durch eine massive Bedrohung und Zerstörung der gewohnten und stabilen Lebensumstände⁶⁸ und sind somit niemals losgelöst von der Realität zu verstehen.⁶⁹ Bezeichnend ist auch, dass die bloße Inszenierung von Katastrophenszenarien das Publikum auf ein solches mögliches Szenario in der Realität vorbereitet. So berichtet ein Jusstudent, der die Anschläge auf das World Trade Center überlebte, dass er emotional auf ein solches Ereignis vorbereitet war, da er zahlreiche apokalyptische Katastrophenfilme konsumiert hatte.⁷⁰ „While the

⁶³ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 57f.

⁶⁴ Vgl., Hicethier, „Das narrative Böse“, 2008, S. 233.

⁶⁵ Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 33.

⁶⁶ Vgl., ebd., S. 3.

⁶⁷ Vgl., ebd., S. 2.

⁶⁸ Vgl., Scheffer, „...wie im Film“, 2004, S. 23.

⁶⁹ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 4.

⁷⁰ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 197.

event was a tragedy and a horror, to describe it as a zombie movie also demonstrates the hyperbolic response to danger and disaster.“⁷¹

Wesentlich ist bei jener Konsumation aber immer, dass das Publikum die (drohende) Katastrophe von einem äußeren Standpunkt aus beobachtet – also Publikum *bleibt* – denn nur so kann die Angst gleichzeitig zum Genuss werden.⁷²

„[A]ller Mediengebrauch [findet] vor dem Hintergrund der Gewissheit statt, dass alles innerhalb eines fiktionalen Raums geschieht, dass das Böse am Ende nicht dauerhaft den Sieg davonträgt – und vor allem, dass es sich um eine Fiktion handelt und die Welt außerhalb der Fiktion der Geschichte und der Virtualität des Spiels nach anderen Grenzen und Regeln funktioniert.“⁷³

Durch den freiwilligen Konsum solcher medialen Inhalte erlebt der Einzelne „das Böse als etwas, was er vielleicht selbst gern tun würde und sich gleichwohl versagt“⁷⁴ und kann so aus sicherer Entfernung – gleichsam ohne eigenes Risiko – der Lust daran frönen.

Katastrophenfilme hebeln das Sicherheitsgefühl des Zusehers aus und wagen nicht selten zusätzlich auch einen prekären Blick in die ungewisse Zukunft, „denn das Versprechen der Zukunft ist in der Gegenwart als stete Bedrohung präsent.“⁷⁵ Auch Eva Horn argumentiert, dass es sich bei Gefahr immer um einen „hypothetischen Vorgriff auf Kommendes“⁷⁶ handle, und dies auch immer Handeln miteinschließe. Denn entweder will man wissen, was im Falle des Falles getan werden soll, oder aber herausfinden, was und wie Dinge verhindert werden können.⁷⁷ Horns Terminus der Störung greift hier erneut, denn eine Störung prüfe ein vorhandenes System, „sie macht sichtbar, was wie funktioniert und was geschieht, wenn einzelne Funktionen ausfallen.“⁷⁸

Sergej Eisensteins Idee des Spektakels bzw. der Attraktionen kann ohne größere Probleme bei derartigen Filmen gefunden werden, denn sie emotionalisieren gerade durch ihre spektakulären und spannungsgeladenen Szenen, die den Zuschauer kaum durchatmen lassen.⁷⁹ Interessant ist, dass die Nachfrage nach solchen Inhalten gerade in Zeiten, in denen es zu großen sozialen und

⁷¹ Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 197.

⁷² Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 2.

⁷³ Hicketier, „Das narrative Böse“, 2008, S. 235.

⁷⁴ Ebd., S. 232.

⁷⁵ Masumi, *Ontomacht*, 2010, S. 129.

⁷⁶ Horn, „Der Anfang vom Ende“, 2010, S. 3.

⁷⁷ Vgl., ebd., S. 3.

⁷⁸ Horn, „Über den Grund des Vergnügens an tragischen Gegenständen“, 2011, S. 11.

⁷⁹ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 7ff.

ökonomischen Veränderungen kommt, höher ist.⁸⁰ Auch die Covid-19 Pandemie 2020 hat den Konsum von Filmen wie *Outbreak* und *Contagion* nachweislich in die Höhe getrieben.⁸¹ Ebenso wurde die Dokumentarserie *Pandemie*, um die es später in dieser Arbeit noch ausführlich gehen wird, bezeichnenderweise im Februar 2020 auf der Streamingplattform Netflix veröffentlicht.

1.3.1 Kategorisierung, grundlegender Aufbau und Merkmale

Worst-Case-Szenarien sind immer Narrative und keine wissenschaftlichen Berechnungen. Sie entwerfen einen möglichen zukünftigen Ablauf, gewissermaßen Zukunftsvisionen von möglichen Spielarten des sozialen Ausnahmezustandes und sollen mögliche Entscheidungen rechtfertigen.⁸² Eva Horn zieht infolgedessen den Begriff des ›Scenario Planning‹ heran, einer Technik, die das Imaginieren von solchen Zukünften gestattet.⁸³ Die Spitze dieser Vorstellungen beinhaltet das Auslöschen der Menschheit; das Spiel *Plague Inc.* treibt dieses Szenario auf nahezu perverse Weise auf diesen Höhepunkt.

„Szenarien sind Erfindungen von möglichen Wirklichkeiten, Gedankenexperimente, die im narrativen Ablauf ausleuchten sollen, *was passiert, wenn...* Dieses »wenn« aber ist eine willkürliche Setzung, das möglichst ungebundene Spiel eines »katastrophischen Imaginären« [...], das [...] ermöglichen soll, die radikale Neuartigkeit von in der Zukunft einbrechenden Ereignissen zu antizipieren und zu erforschen. In Ermangelung von Erfahrung mit [...] atomaren Weltkriegen, radikalem Klimawandel, globalen Pandemien etc. und in der Unmöglichkeit, diese experimentell zu testen, ermöglichen Szenarien ein »thinking about the unthinkable« [...].“⁸⁴

Somit thematisieren inszenierte Schreckensszenarien häufig jene Ängste, die sich eine jeweilige Epoche als ihren persönlichen katastrophalen, diskursiven Ernstfall vorstellt.⁸⁵ Aus heutiger Sicht sind dies vor allem Infektionskrankheiten, die mit Pandemien einhergehen, aber auch (Bio-)Terrorismus rückt zunehmend ins Zentrum des Produktionsinteresses.

Bianca Piper zitiert dahingehend insgesamt acht Basistypen von Katastrophenfilmen nach dem Medienwissenschaftler Maurice Yacowar, wobei nur einzelne auf Pandemiefiktionen zutreffend sind. Am ehesten sind dies:

⁸⁰ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 47.

⁸¹ Vgl., u.a. Schoder, Gabriele. „Warum wir ausgerechnet jetzt Katastrophenfilme gucken.“ In *Badische Zeitung*. 03.04.2020. <https://www.badische-zeitung.de/warum-wir-ausgerechnet-jetzt-katastrophenfilme-gucken--184625915.html>; (Zugriff am 19.07.2020).

⁸² Vgl., Horn, „Über den Grund des Vergnügens an tragischen Gegenständen“, 2011, S. 14 u. S. 19.

⁸³ Vgl., Horn, „Der Anfang vom Ende“, 2010, S. 5ff.

⁸⁴ Ebd., S. 5f.

⁸⁵ Vgl., ebd., S. 7.

- *die Katastrophe während einer Reise*, bei der eine isolierte Gruppe von Personen von einer drohenden Katastrophe betroffen ist, sowie
- *der Fall der bedrohten Stadt*, hier wird meist das Zentrum einer modernen Zivilisation – vorrangig Amerika – von einer Katastrophe erschüttert.⁸⁶

Kritisch angemerkt werden muss hier, dass Piper diesen acht Kategorien zwar noch eine neunte – nämlich die der terroristischen Anschläge – hinzufügt, sämtliche Narrative, die sich mit Krankheitserregern befassen, aber nahezu unkommentiert lässt. Denn erst in einem weiteren Schritt fasst sie jene neun Kategorien zu zwei Hauptgattungen zusammen und teilt Ausbruchsnarrative mit Krankheitserregern der Kategorie der *Naturkatastrophenfilme mit Angriffen durch nicht-menschliche Lebewesen* zu.⁸⁷ Das Outbreak Narrative könnte hier jedoch auch als eigenständiger zehnter Typus angedacht werden, da die Zuordnung zu den beiden Hauptkategorien meines Erachtens diffus und weitläufig ist.

Eva Horn setzt dieser Unterteilung einen anderen Vorschlag entgegen. Sie nennt die beiden Hauptkategorien zum einen den *Krieg der Arten*, sowie *Rettungsboot Erde*. Bei ersterem Szenario müssen sich Menschen gegen eine andere Spezies verteidigen – sie nennt hier Aliens oder auch Cyborgs – die auch als Ontologie der Feindschaft bezeichnet wird.⁸⁸ Der zuvor genannte Dualismus zwischen Gut und Böse, bzw. Leben und Tod ist somit vorhanden. Im zweiten Szenario *Rettungsboot Erde*, „geht es um ›schicksalhafte‹ Desaster, Naturkatastrophen, die den Menschen unverschuldet treffen und gegen die er sich nicht wehren kann [...]“.⁸⁹ Als Beispiel führt sie hier Asteroiden-Einschläge, Überflutungen und Pandemien an. Diese zweite Gattung hat keinen feindlichen „Anderen“ im klassischen Sinne, sondern ist oftmals auf menschliche Unvorsichtigkeit oder Unglücksfälle zurückzuführen. Somit gibt es laut Horn keine Teilung zwischen Freund und Feind, wie noch im ersten Szenario, sondern es wird eine neue Teilung zwischen jenen, die überleben dürfen und jenen, die geopfert werden, artikuliert. Dieses Rettungsboot hat somit nur äußerst wenig Plätze⁹⁰, das diesem Gedankenexperiment auch seinen treffenden Namen verleiht. Ferner argumentiert Peter Knight, dass die Differenzierung zwischen Freund und Feind seit Ende der 1960er Jahre zunehmend unklarer wird

⁸⁶ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 65ff.

⁸⁷ Vgl., ebd., S. 68f.

⁸⁸ Vgl., Horn, „Über den Grund des Vergnügens an tragischen Gegenständen“, 2011, S. 14f u. S. 18.

⁸⁹ Ebd., S. 15.

⁹⁰ Vgl., ebd., S. 15.

und keine klare „geopolitische Teilung zwischen Selbst und Anderem“⁹¹ getroffen werden kann.

Als Ausblick auf folgende Kapitel lässt sich bereits jetzt kritisch einwenden, dass beide von Eva Horn genannten Kategorien auf das Outbreak Narrative Anwendung finden. Denn eines der wesentlichen Merkmale dieses Narrativs ist die Unterscheidung von ›Wir‹ versus ›das Fremde‹ und dies wiederum lässt neben *Rettungsboot Erde* auch den *Krieg der Arten* als Überkategorie für das Outbreak Narrative denkbar werden.

Das zu Beginn erwähnte schlichte Handlungsmuster von Katastrophenszenarien lässt sich grob in drei Akte einteilen (Abb. 1):



Abbildung 1: drei Akte eines Katastrophenszenarios

Zunächst wird die Welt vor der Katastrophe gezeigt, daran anknüpfend folgt die Katastrophe an sich. Das letzte Segment zeigt die Welt nach dem verheerenden Unheil und dem damit einhergehenden Umgang mit diesem. „Die Narration dreht sich entweder um die Abwendung der Katastrophe, die Errettung aus ihr oder die Flucht vor ihr.“⁹² Die Ausprägung dieser drei Schwerpunkte ist verschieden und abhängig von der Katastrophenverortung innerhalb der Handlung.⁹³ Kristin Thompson unternimmt feinere Abstufungen in Hinblick auf den Aufbau derartiger Filme (Abb. 2), die an die klassische, geschlossene Dramengliederung in fünf Akten erinnert (Abb. 3)⁹⁴:

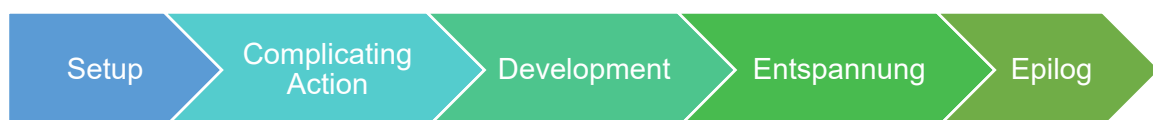


Abbildung 2: Erzählmuster von Actionfilmen nach K. Thompson

- *Setup*, hier werden die handelnden Figuren eingeführt,
- *Complicating Action*, die Charaktere werden auf ihre Missionen geschickt,
- *Development*, hier nimmt die Katastrophe ihren tragischen Gang,

⁹¹ Knight, „ILOVEYOU. Viren, Paranoia und die vernetzte Welt“, 2004, S. 186.

⁹² Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 80.

⁹³ Vgl., ebd., S. 80.

⁹⁴ Vgl., Pfister, Manfred. *Das Drama. Theorie und Analyse*. 11. Auflage. München: Wilhelm Fink 2001, S. 320f.

Gustav Freyung erläutert eine pyramidale Struktur mit folgenden Punkten: Einleitung, Steigerung, Höhepunkt, Fall/Umkehr und Katastrophe.

- *Entspannung*, das Überleben von zumindest einigen wenigen wird hier in den meisten Fällen gewährleistet,
- *Epilog*, häufig wird am Ende mit einem kleinen Zeitsprung das zukünftige Leben der Protagonisten gezeigt, um dem Publikum eine Form von Erlösung zu bieten.⁹⁵

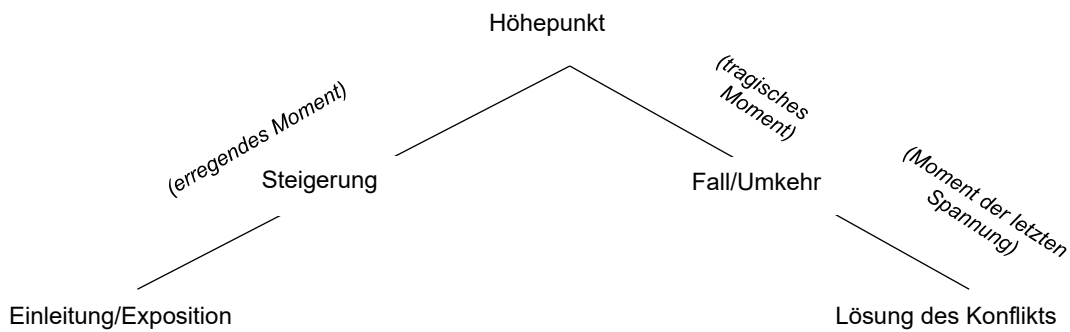


Abbildung 3: pyramidale Struktur einer geschlossenen Dramenhandlung⁹⁶

Informationen aus dem „Off“, sowie die Erzählung an mehreren Schauplätzen sind kennzeichnend für den Katastrophenfilm. Insbesondere bei Pandemiedarstellungen in sämtlichen medialen Formen sind diese Merkmale zu finden, um die Tragweite der Katastrophe deutlich vor Augen zu führen. Oftmals sind an diesen verschiedenen Orten auch differenzierte handelnde Figuren auszumachen, die meist einen universellen Gesellschaftsdurchschnitt abbilden, um zu suggerieren, dass jeder und jede betroffen ist.⁹⁷ Besonders Filme aus den 1990er Jahren thematisieren Diversität der Gesellschaft und „schlagen Brücken zwischen den Vertretern unterschiedlicher Ethnien sowie generell zwischen der Majorität und den Angehörigen von Minoritäten.“⁹⁸

Der Einsatz von zwei wesentlichen Leitfiguren ist bedeutend und lässt sich auch im Outbreak Narrative wiederfinden: der Held und der Experte. Flexibilität, Anpassungsfähigkeit, moralische „Reinheit“ und Menschlichkeit zeichnen den Helden aus, der von einem Experten – häufig einem Wissenschaftler – unterstützt wird.⁹⁹ In den Katastrophenfilmen der jüngeren Vergangenheit fusionieren diese beiden Figuren zunehmend zu einer Person. Die neuen Helden – wie Piper sie nennt – verfügen bereits über das nötige Fachwissen und die damit einhergehenden Qualifikationen, die ihnen einen Vorteil gegenüber der Bedrohung verschaffen. Für

⁹⁵ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 75ff.

⁹⁶ Grafik erstellt nach der Vorlage in Pfister, *Das Drama*, 2001, S. 320.

⁹⁷ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 79ff.

⁹⁸ Ebd., S. 217.

⁹⁹ Vgl., ebd., S. 90ff.

das Publikum sind diese Experten-Helden auch von Beginn an als solche erkennbar und durchlaufen keinen Entwicklungsprozess mehr während der Narration.¹⁰⁰ „In *Outbreak* warnt der Virologe Colonel Sam Daniels (Dustin Hoffman) nicht nur vor dem tödlichen Virus, sondern trägt auch entscheidend zum letztlichen Triumph über die Epidemie bei.“¹⁰¹ In vielen Fällen gibt es zusätzlich einen Antagonisten, der alle Warnungen missachtet oder der dem Helden und dem Experten anderweitig im Wege steht. Somit lässt sich der Dualismus von Gut und Böse auch innerhalb der Figuren ermitteln.¹⁰² Im Gegensatz zu Katastrophenfilmen der früheren Zeit stehen also rund um die Jahrtausendwende vermehrt die Retter im Mittelpunkt der Handlung und weniger die Schuldfrage, wer oder was für den Ausbruch verantwortlich ist.¹⁰³

Die persönliche Freiheit wird in den meisten Katastrophenfilmen zu einem nicht mehr existierenden Gut. Bei Pandemiedarstellungen äußert sich dies häufig in Quarantäne- und Isolationsmaßnahmen. Anstelle der Autonomie tritt die Kooperation von verschiedenen Individuen, Alleingänge führen in der Regel das Scheitern des Einzelnen vor Augen.¹⁰⁴ Peter Knight äußert dazu in selbem Maße, dass Invasionsängste das Gefühl einer nationalen oder gemeinschaftlichen Identität stärken würden.¹⁰⁵

Äußere Instanzen, die den Betroffenen zu Hilfe eilen, sind ebenfalls ein beliebtes stilistisches Mittel, welches hier zum Einsatz kommt: „In *Outbreak* übernimmt die Nationalgarde Evakuierungsmaßnahmen, die die lokalen Behörden nicht leisten können [...]“.¹⁰⁶

1.3.2 Katharsisthese und Gefühlsmanagement

Die Katharsisthese besagt, dass der Rezipient seine unterdrückten bzw. nicht ausgelebten Emotionen und Gefühle in fiktiven bzw. fiktionalen Handlungen (aber nicht ausschließlich) bündelt bzw. ausdrückt und so „gereinigt“ ins reale Leben zurückkehrt. Sie scheint daher bei Katastrophenfilmen äußerst naheliegend. Brigitte Frizzoni zitiert in diesem Zusammenhang Dolf Zimmermann, der in der

¹⁰⁰ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 219f.

¹⁰¹ Ebd., S. 219.

¹⁰² Vgl., ebd., S. 93.

¹⁰³ Vgl., ebd., S. 220.

¹⁰⁴ Vgl., ebd., S. 94f.

¹⁰⁵ Vgl., Knight, „I LOVE YOU. Viren, Paranoia und die vernetzte Welt“, 2004, S. 185.

¹⁰⁶ Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 95.

Spannungserregung eine Art Erlösung sieht, die mit der Katharsis zu vergleichen ist: „Je grösser und belastender die Spannungserregung war, desto positiver und lustvoller wird die Entlastung nach ihrer Auflösung empfunden.“¹⁰⁷ Plausibel dazu erscheint auch Pipers Argument, dass filmisch vorgeführte Extremsituationen dazu beitragen, die wachsende Angst vor realen Krisensituationen einzudämmen. Dem Publikum ist es in einer fiktiven Handlung erlaubt, Emotionen auszuleben, die es im Alltag aller Voraussicht nach unterdrückt und gleichzeitig wird es auf reale Eventualitäten vorbereitet.¹⁰⁸ Piper bezeichnet derartige Filme als

„eskapistische Zufluchtsmöglichkeit vor der eigenen Unzufriedenheit und Verunsicherung, zum anderen dienen sie unbewusst als Mittel der Kompensation von Schuldgefühlen. Indem der Zuschauer, in der Sicherheit des Kinosaals, mit Bedrohungen und Ängsten konfrontiert wird, haben die Katastrophen auf der Leinwand einen kathartischen Effekt.“¹⁰⁹

Gabriele Schoder unterstützt die kathartische Wirkung ebenso, jedoch auf eine leicht abgewandelte Weise. Sie bekräftigt, dass uns die fiktionalen Filme immer das Motto „schlimmer geht’s immer“ vor Augen führen, da diese aufgrund ihrer dramatischen Überzeichnungen nicht selten apokalyptische Endzeit-Ausmaße annehmen. Laut Schoder gehe das Publikum dadurch erleichtert aus dem Film heraus, da die Realität bei weitem noch nicht so schlimm ist wie das eben Gesehene.¹¹⁰ Lars Koch unterstreicht gleichermaßen, dass erst durch die Konfrontation mit dem Leid anderer dem Zusehenden bewusst würde, wie gut es ihm im Gegensatz zu anderen gehe. Diese Bewusstwerdung gehe mit einem Gefühl der Erleichterung einher.¹¹¹

Hinzu kommt, dass Filme und andere mediale Inhalte eine definierte Länge haben, in denen sie ein Schreckensszenario entwickeln und dieses in absehbarer Zeit auch wieder überwinden, wogegen der Betroffene dieser Tage nicht weiß, wie lange die derzeitige Pandemie noch andauern wird.¹¹² Auch Elisabeth Bronfen sieht in der Dialektik von Katastrophenfilmen die Bestätigung der kathartischen Wirkung: Es gibt meist eine klare Teilung zwischen Helden und Bösewichten, in der in den meisten Fällen auch erstere den Kampf gewinnen, wodurch die bedrohte gesellschaftliche und kulturelle Ordnung – die auch Hickethier und Horn als Grundpfeiler nennen – am Ende wieder hergestellt ist. Demnach geht jedem Katastrophenfilm

¹⁰⁷ Frizzoni, „Spannung!!! Spannung??? Facetten der Angstlust“, 2012, S. 4.

¹⁰⁸ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 41.

¹⁰⁹ Ebd., S. 47.

¹¹⁰ Vgl., Schoder, „Warum wir ausgerechnet jetzt Katastrophenfilme gucken“, 2020; (Zugriff am 19.07.2020).

¹¹¹ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 215.

¹¹² Vgl., Schoder, „Warum wir ausgerechnet jetzt Katastrophenfilme gucken“, 2020; (Zugriff am 19.07.2020).

der Wunsch des menschlichen Überlebens voraus.¹¹³ Neben Erleichterung werden in diesem Zusammenhang von Lars Koch auch Gefühle der Genugtuung und des Triumphes genannt, wenn die „Guten“ über die „Bösen“ siegen.¹¹⁴

Bernd Scheffer dementiert jedoch, dass derartige „antiautoritäre Entlastungsfunktionen“¹¹⁵ ausreichen, um das Phänomen der Angstlust zu erklären. Das Argument, es benötige einen „Spielplatz“ für nicht ausgelebte böse Gelüste, um anschließend ein moralisch gutes Leben im echten Leben zu führen, greift für ihn zu kurz.¹¹⁶ Ein möglicher denkbarer Ansatz in diesem Zusammenhang ist Eva Horns biopolitische Entscheidung über Leben und Tod, denn das zuvor erläuterte *Rettungsboot Erde* entwirft eine Biopolitik der Knappheit. So artikuliert Horn weiter, sei diese Art vom tragischen Vergnügen an fiktionalen Inhalten auch gleichsam ein Ausloten und Ausleuchten ethischer Entscheidungen¹¹⁷ und wirke „als *Einübung in eine Politik des Ernstfalls*“¹¹⁸ – gehe also über die Katharsisthese hinaus.

1.4 Eine Schnittstelle zwischen Realität und Fiktion?

Wie bereits erwähnt, generieren Katastrophenfilme Scheinwelten, die sich eng an der soziokulturellen Wirklichkeit des potenziellen Publikums orientieren, weswegen die dargestellte Katastrophe immer einen gewissen Plausibilitätscharakter aufweisen muss.¹¹⁹ So wird eine filmische Realität suggeriert, die möglicherweise die eigene sein könnte. „Fiktionen folgen nun einmal dem Leben und vor allem folgt das Leben zunehmend den Fiktionen.“¹²⁰ Auch Bianca Piper konstatiert, dass die Grenzen von Fiktion und Realität vor diesem Hintergrund verschwimmen, was einen weiteren Anreiz für den Rezipienten darstellt, derartige Medien zu konsumieren. Sie argumentiert weiter, dass Fiktionen unterschiedliche Realitätsstufen aufweisen können: Dokumentationen und Nachrichten haben dabei den höchsten Wirklichkeitsgrad, während Spielfilme und Zeichentrickfilme einen verhältnismäßig großen Fiktionsgehalt aufweisen. Bei Medien, die mit der Angstlust des Publikums spielen, sind auch immer eine realitätsnahe *Mise en Scène*¹²¹, sowie Charaktere,

¹¹³ Vgl., Scheffer, „...wie im Film“, 2004, S. 26.

¹¹⁴ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 210.

¹¹⁵ Scheffer, „Das Gute am Bösen: Teuflich gute Kunst“, 2008, S. 266.

¹¹⁶ Vgl., ebd., S. 266.

¹¹⁷ Vgl., Horn, „Über den Grund des Vergnügens an tragischen Gegenständen“, 2011, S. 16ff.

¹¹⁸ Ebd., S. 20.

¹¹⁹ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 65.

¹²⁰ Scheffer, „...wie im Film“, 2004, S. 39.

¹²¹ Der Begriff *Mise en Scène* stammt ursprünglich aus dem Theater und bezeichnet den Aufbau eines inszenatorischen Bildes. Dieses beinhaltet u.a. die Anordnung von Figuren und Requisiten, Licht- sowie Farbgestaltung und richtet sich meist nach dramaturgischen Kriterien; (Siehe auch: *Lexikon der Filmbegriffe*, „*Mise en Scène*“, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4741>, Zugriff am 24.01.2021).

die einem logischen Handlungsmuster folgend agieren, von Bedeutung, um diese Realitätsnähe zu gewährleisten.¹²² Häufig werden für eine hohe Authentizität auch reale Personen hinzugezogen, die sich selbst repräsentieren. Es kommt auch vor, dass Handlungsabsichten eines fiktiven Charakters auf den realen Schauspieler referenziert werden und nicht auf die fiktive Persönlichkeit, die für jene Handlung verantwortlich ist.¹²³ Durch die Fiktionalisierung realistischer Ereignisse werden historisch-kulturelle Schablonen generiert, die eine erste Orientierung geben, wie und wovor es gilt Angst zu haben oder welche Verhaltensweisen zur Steigerung oder auch Minderung jener Angst beitragen.¹²⁴ „Katastrophenfilme [...] zeigen nicht die Realität sondern eine illusionistische Welt, doch aufgrund ihrer Beschaffenheit ist ihr Publikum dazu in der Lage, eine Beziehung zu dieser Fiktion aufzubauen.“¹²⁵ Exakt diese Beschaffenheit wohnt auch dem Outbreak Narrative inne, welches aber abseits vom Medium Film auch auf andere mediale Gattungen anwendbar ist.

Katastrophenfilme haben weitläufige Überschneidungen mit dem klassischen Science-Fiction-Genre. So sind auch bei letzterem oftmals Katastrophen handlungsbestimmend: „‘Science fiction films are not about science. They are about disaster, which is one of the oldest subjects of art.’“¹²⁶ Auffallend ist, dass speziell amerikanische Produktionen seit den tragischen Anschlägen auf das World Trade Center am 11. September 2001, ihren fiktionalen Charakter stark überzeichnen und ausstellen, um hier eine deutliche Abgrenzung zur Realität zu schaffen¹²⁷, denn wie der Soziologe Frank Furedi und der Philosoph Brian Massumi konstatieren, lebe Amerika seitdem in einer ständig währenden Angst. Furedi bezeichnet diese gar als eine „Kultur der Angst“¹²⁸ während Massumi propagiert, dass „Unsicherheit die neue Normalität“¹²⁹ sei. Auf gleiche Weise formuliert Peter Knight, dass eine „permanente, unterschwellige und von Skepsis geprägte Form der alltäglichen Paranoia eine notwendige und verständliche Haltung gegenüber dem Leben in der Risikogesellschaft zu sein“¹³⁰ scheint.

¹²² Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 32ff.

¹²³ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 198.

¹²⁴ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 2.

¹²⁵ Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 44.

¹²⁶ Ebd., S. 98.

¹²⁷ Vgl., ebd., S. 268f.

¹²⁸ Ebd., S. 269.

¹²⁹ Massumi, *Ontomacht*, 2010, S. 105.

¹³⁰ Knight, „ILOVEYOU. Viren, Paranoia und die vernetzte Welt“, 2004, S. 196.

Realität und Fiktion, Science-Fiction und Science-Fact, sowie Wissenschaft und Kunst bedingen sich in diesem audiovisuellen Rahmen immer gegenseitig; das eine kommt ohne das andere nicht aus. Paula Treichler betonte bereits im Aufkommen der AIDS-Debatte in den 80er Jahren, dass sich Fakten und Fiktionen gegenseitig ›infizieren‹, wenngleich diese hin und wieder in die eine oder andere Richtung leicht ›mutieren‹.¹³¹ Sarasins Überlegungen lassen sich daran anschließen, er sieht die Infektion als Schnittstelle zwischen Realität und Fiktion und erinnert daran, dass ältere Videospiele wie *Pac-Man*¹³² und *Space Invaders*¹³³ gefräßigen Einzellern oder Bestrahlungsmethoden ähneln, die sich somit eine Metaphorik des Virendiskurses zu Nutze machen.¹³⁴ Auch im Science-Fiction-Film *Die phantastische Reise*¹³⁵ wird ein Gehirntumor von einem Miniatur-Raumschiff beschossen; dies wiederum weckt Erinnerung an die spielerische Vorgehensweise bei *Space Invaders*. Ein weiteres Anzeichen für das Verwischen von Realität und Fiktion sind Bündnisse zwischen Regierungsbeamten und Regisseuren, Universitäten und Hollywood, um realitätsnahe Übungen und Trainingsabläufe für das Militär zu entwerfen, die vor möglichen terroristischen Angriffen oder anderen panikschürenden Szenarien schützen sollen.¹³⁶ „So in this case, Hollywood shapes government scenarios and military strategies rather than vice versa.“¹³⁷

Um die Angst vor einem globalen Virenausbruch glaubhaft erscheinen zu lassen, bedient sich gerade der Virendiskurs der Wissenschaft, wodurch mediale Inhalte diesbezüglich immer auf einer Schwelle zwischen Fiktion und Fakt stehen.¹³⁸ Im Folgenden wird dieser Diskurs näher beleuchtet.

¹³¹ Vgl., Weingart, „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung“, 2004, S. 127.

¹³² *Pac-Man* ist ein japanisches Videospiel, das 1980 auf den Markt kam. Die Spielfigur – eine gelbe Kugel – muss Punkte fressen und darf währenddessen nicht mit den im Spielfeld umherschwirrenden Geistern zusammenstoßen.

¹³³ *Space Invaders* kam 1978 auf Markt und war mit *Pac-Man* eines der ersten Videospiele. Der Spieler muss mit Hilfe einer Kanone, die von oben abwärts bewegend Aliens angreifen und sich gegen diese verteidigen.

¹³⁴ Vgl., Sarasin, „Fremdkörper/Infektionen: Anthrax als Medienvirus“, 2004, S. 132f.

¹³⁵ *Die phantastische Reise*. Regie: Richard Fleischer, Vereinigte Staaten 1966; (Orig.: *Fantastic Voyage*).

¹³⁶ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 198.

¹³⁷ Ebd., S. 198f.

¹³⁸ Vgl., ebd., S. 31.

2. Virendiskurs: Krankheitserreger als ›mediales Kollektivsymbol‹¹³⁹

„Das Virus steht für Grenzüberschreitung, Flexibilität und Einnistung, es steht für die Logik des globalen Zeitalters [...].“¹⁴⁰ Nach heutigem Verständnis besitzen Viren keinen eigenen Zellkern und benötigen fremde Wirtszellen, um sich zu vervielfältigen. Dieser Aspekt unterscheidet sie wesentlich von anderen Krankheitserregern und Mikroorganismen.¹⁴¹ Dies macht es schwieriger Viren zu eliminieren, und ist einer der Gründe, weswegen sie sich anbieten, das Böse und die schlummernde Gefahr zu repräsentieren. „Ausgerechnet die kleinsten aller Lebewesen sind die Todesbringer; unsichtbar und nahezu untötbar überwinden sie alle Grenzen und Körperschranken, um von innen heraus den befallenen Organismus für ihre Zwecke auszunutzen [...].“¹⁴²

In der zweiten Hälfte der 90er Jahre wurde die Quelle, von der die Gefahr ausging, immer diffuser und weniger greifbar. Das Bewusstsein für HIV und AIDS wuchs ab den 1980er Jahren, welches von sämtlichen Massenmedien aufgegriffen wurde und sich so nach und nach im kollektiven Gedächtnis manifestierte.¹⁴³ Damit ist naheliegend, dass sich mediale Produktionen von Naturkatastrophen hin zu tödlichen Infektionskrankheiten und zur Immunologie verschoben. Das Virale wird nach Borck zu einer „funktionalen kulturwissenschaftlichen Leerstelle“¹⁴⁴, welches sich in viele weitere Diskurse einschreibt und so als „Zentralkurs der Postmoderne“¹⁴⁵ fungiert. Durch seine definitorische Unschärfe ist das Virenkonzept gleichsam zu einem interdisziplinären Gegenstand ›mutiert‹.¹⁴⁶ Auch Dahlia Schweitzer steht dafür ein, dass Viren eine mächtige Metapher sind, wenn es darum geht das Gefährliche vom Guten abzugrenzen, zwischenmenschliche Bindungen auf den Prüfstand zu stellen oder die Angst vor dem Bösen zu konstruieren und zu lenken.¹⁴⁷ Ebenso legt Koch dar, dass die eigentlichen Angstgeneratoren die jeweiligen diskursiven Krisen sind, denen sich eine Kultur ausgesetzt sieht; Krankheiten und Seuchen sind in diesem Zusammen-

¹³⁹ Vgl., Mayer, Ruth und Weingart, Brigitte. „Viren zirkulieren. Eine Einleitung.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 10.

Dieses Kapitel soll lediglich einen groben Überblick über den Virendiskurs geben und ihn nicht in vollem Umfang vorstellen oder die geschichtliche Herkunft des Virus thematisieren. Sollte das Interesse des Lesers bzw. der Leserin an dieser Thematik geweckt worden sein, ist die Lektüre von Mayer und Weingart zu empfehlen.

¹⁴⁰ Mayer, Ruth. „»Bei Berührung Tod«. Virenthriller, Bioterrorismus und die Logik des Globalen.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 210.

¹⁴¹ Vgl., van Helvoort, Ton. „Viren, Wissenschaft und Geschichte.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 67., sowie

vgl., Dinges, Martin. „Bedrohliche Fremdkörper in der Medizingeschichte.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 79.

¹⁴² Borck, Cornelius. „Vivarium des Wissens. Kleine Ontologie des Schnupfens.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 46.

¹⁴³ Vgl., Mayer, Weingart, „Viren zirkulieren. Eine Einleitung“, 2004, S. 8.

¹⁴⁴ Borck, „Vivarium des Wissens“, 2004, S. 50.

¹⁴⁵ Ebd., S. 50.

¹⁴⁶ Vgl., van Helvoort, „Viren, Wissenschaft und Geschichte“, 2004, S. 65.

¹⁴⁷ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 37.

hang lediglich eine Art Platzhalter. Demnach seien es nicht die körpereigenen Immunsysteme, die gefährdet sind, sondern deren kulturelle Basis, von der aus Ängste ihren Ausgang nehmen.¹⁴⁸

Cholera verursachte im 19. Jahrhundert eine tiefgreifende Angst in Europa, „was die kollektiven Ängste verstärkte, war, wie bei der Pest, die völlige Machtlosigkeit der kulturellen Steuerungsmechanismen.“¹⁴⁹ Erst mit dem Durchbruch in der Bakteriologie gelang es, der Cholera ein wenig ihre Macht zu nehmen, nachdem aufgeklärt war, wodurch sie ausgelöst und übertragen wurde. Trotz allem kehrte diese Krankheit bis zum Ende des Jahrhunderts in sechs pandemischen Wellen immer wieder zurück, wodurch sie zur realen und imaginierten Leitkrankheit dieses Jahrhunderts avancierte, da es nach wie vor keine Heilmethoden oder Vorsorgemaßnahmen gab. Die Angst vor Cholera war damit zur kulturellen Leitangst geworden.¹⁵⁰

Die Covid-19 Pandemie könnte einen ähnlichen Stellenwert in diesem Jahrhundert einnehmen, zumal die Medizin heutzutage deutlich fortschrittlicher ist und die Weltbevölkerung dem Virus dennoch vorerst machtlos gegenüberstand. Kulturelle Ängste etablieren sich ungeachtet der medial verbreiteten Statistiken von Morbiditäts- und Mortalitätsrate¹⁵¹, sie können heutzutage jedoch durch Medien verstärkt werden, da man sich der Verbreitung solcher Informationen kaum entziehen kann. Selbst wenn der Erreger enttarnt und sichtbar gemacht werden kann, nützt dies ohne konkrete Gegenmaßnahmen nicht, die kulturelle Angst davor einzudämmen. Denn „was nützte es, den Attacken des jetzt sichtbaren Angreifers nur hilflos zusehen zu müssen?“¹⁵² Demnach wird vieles daran gesetzt diese Ängste zu lenken und zu kanalisieren.

Dies gelingt vor allem mit der Logik der Eindämmung. Diese basiert auf den Stichwörtern lokalisieren, isolieren und ausschalten, während die Logik des Viralen unter den Wörtern freisetzen, infiltrieren und kooptieren zu subsummieren ist.¹⁵³ In den beiden gewählten Fallbeispielen wird diese Masterarbeit beide Logiken unter dem Aspekt des Outbreak Narratives vorstellen. In der medial aufbereiteten Ausbruchserzählung werden außerdem Gefahren, die mit der aufkommenden Globalisierung einhergehen, in größerem Maße problematisiert und in die moderne Narration eingearbeitet.¹⁵⁴ (Staats-)Grenzen und andere Barrieren werden weniger lokalisierbar,

¹⁴⁸ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 290.

¹⁴⁹ Ebd., S. 290.

¹⁵⁰ Vgl., ebd., S. 292ff.

¹⁵¹ Vgl., ebd., S. 293.

¹⁵² Ebd., S. 294.

¹⁵³ Vgl., Mayer „»Bei Berührung Tod«“, 2004, S. 221.

¹⁵⁴ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 215.

weswegen vermehrt Unsicherheit, Fragilität und Durchlässigkeit dominieren. Mayer und Weingart konstatieren, dass Viren und andere Erreger zwangsläufige Nebenwirkungen der Globalisierung sind, die auch das Aufspüren eines Krankheitsursprungs signifikant erschweren.¹⁵⁵ All diese Annahmen werden später im Globalization Outbreak Narrative näher erläutert.

So entstand nach und nach ein Diskurs, welchen die Kulturwissenschaftlerin Heather Schell unter dem Namen *Virendiskurs* fasst¹⁵⁶, – Ruth Mayer und Brigitte Weingart führen diesen unter dem Titel *Topik des Viralen*.¹⁵⁷ Viren weisen bestimmte Merkmale auf, auf die innerhalb des Virendiskurses immer wieder zurückgegriffen wird und die sie in vielen Belangen von Bakterien abgrenzen. Die in meinen Augen vier wichtigsten für die Aufarbeitung der vorliegenden Forschungsfrage seien hier in aller Kürze angeführt:

- der Status von Viren bleibt häufig unklar – sie sind nicht lebendig, aber auch nicht tot,
- sie besitzen eine eigene Ordnung, bzw. Logik, nach der sie vorgehen,
- sie nisten sich meist unbemerkt in den Wirtsorganismus ein und schlummern häufig lange Zeit vor sich hin,
- sie mutieren und erschweren damit ihre Bekämpfung.¹⁵⁸

Diese Eigenschaften lassen sich auf zahlreiche Bereiche – insbesondere auf die Kunst und Mediensparte – übertragen, weshalb der Virendiskurs in medientheoretischer und -analytischer Hinsicht von bedeutsamem Interesse ist. In medienwissenschaftlichem Kontext zeigen Viren die Doppeldeutigkeit von Repräsentationsraum und Störung¹⁵⁹, da – wie mit Horns Überlegungen dargelegt wurde – erst die Störung Dinge, die zunächst verborgen sind, sichtbar macht. „Der enorme ›Marktwert‹ des Virus zeigt sich daran, dass der Begriff aus der Spezialisten-Domäne des wissenschaftlichen, genauer des medizinischen [...] Diskurses zur allgegenwärtigen Metapher geworden ist.“¹⁶⁰ Metaphern zirkulieren, weswegen Jim Bono sie auch ›media of exchange‹ nennt oder Philipp Sarasin sie als Schnittstellen zwischen Wirklichkeit und Diskursen bezeichnet.¹⁶¹ Gerade die unsichtbare Aktivität des Virus ist es, die gefürchtet ist und

¹⁵⁵ Vgl., Mayer, Weingart, „Viren zirkulieren. Eine Einleitung“, 2004, S. 28ff.

¹⁵⁶ Vgl., Mayer, „»Bei Berührung Tod«“, 2004, S. 223.

¹⁵⁷ Vgl., Mayer, Weingart, „Viren zirkulieren. Eine Einleitung“, 2004, S. 8.

¹⁵⁸ Vgl., ebd., S. 9.

¹⁵⁹ Vgl., Borck, „Vivarium des Wissens“, 2004, S. 52.

¹⁶⁰ Mayer, Weingart, „Viren zirkulieren. Eine Einleitung“, 2004, S. 10.

¹⁶¹ Vgl., Sarasin, „Fremdkörper/Infektionen: Anthrax als Medienvirus“, 2004, S. 132.

dennoch, oder gerade deshalb, massiven kreativen Spielraum lässt. Virenfilm haben nicht zufällig klingende Namen wie *Outbreak – Lautlose Killer* oder *Bei Berührung Tod*¹⁶². Diese Unsichtbarkeit eines wesenlosen Objekts sichtbar zu machen, ist nur unter Bezugnahme zahlreicher Symboliken, die dem kollektiven Gedächtnis größtenteils inhärent sind, möglich.¹⁶³ Wie wesentlich diese Sichtbarmachung des Bösen zu dessen Bekämpfung ist, wurde bereits ausführlich dargelegt.

So werden Viren zu einem nahezu universellen Kollektivsymbol, welche aus ihren ursprünglichen Fachgebieten der Medizin, Virologie und Immunologie herausgelöst und in andere Teilgebiete unseres Lebens, wie in die Informationstechnologie und die Film- und Medienbranche übertragen wurden und dort ihre eigene Anwendungsform finden.

2.1 Topoi der Seuche

Um die Wesensart des Outbreak Narratives noch besser darzulegen und beweisen zu können, dass diese Tropen keineswegs neuartig sind, wird in diesem Abschnitt ein kurzer Exkurs in die griechische Geschichte 430 v. Chr. vorgenommen. Das damals aufgestellte Modell der Seuchenbeschreibungen besitzt auch heute noch in vielen Teilen Gültigkeit bzw. sind Überschneidungen mit dem Outbreak Narrative und der Dialektik von Katastrophenfilmen deutlich erkennbar. „Seuchen waren eine gesichtslose tödliche Bedrohung, gegen die die Abwehrsoldaten des Körpers oft machtlos waren.“¹⁶⁴ Durch die Darstellung von Krankheiten, Hungersnöten und dadurch ausgelöster Kriege, ist der Katastrophendreiklang vorhanden, der auch in heutigen Narrativen zu finden ist. Der Historiker Thukydides verwies damals auf einige Merkmale: Die Krankheit sei etwas völlig Neues und komme meist aus fremden Ländern. Sie überschatte alle bisherigen Krankheiten, trete urplötzlich auf und ergreife rasant Besitz über den befallenen Körper. Dies wiederum gehe mit zahlreichen verschiedenen Symptomen einher. Alle Bewohner seien vor der Krankheit gleich, unabhängig von Reichtum, Herkunft oder Religion. Die Vorstellung von Seuchen als „great equalizer“¹⁶⁵ verschiedener Personengruppen war seit jeher ein wesentliches Merkmal dieses Topos. Hinzukommt, dass sie den Großteil der Bevölkerung in Verzweiflung und Not stürze. Kennzeichnend ist

¹⁶² *Bei Berührung Tod*. Regie: Anthony Hickox, Vereinigte Staaten/Vereinigtes Königreich/Deutschland/Ungarn 2000; (Orig.: *Contaminated Man*).

¹⁶³ Vgl., Mayer, Weingart, „Viren zirkulieren. Eine Einleitung“, 2004, S. 33.

¹⁶⁴ Sarasin, „Fremdkörper/Infektionen: Anthrax als Medienvirus“, 2004, S. 139.

¹⁶⁵ Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 12.

weitere, dass Betroffene entweder daran sterben oder aber immun daraus hervorgehen würden. Dadurch, dass jene Krankheit viele Todesopfer fordert, würden Bestattungsbräuche aufgegeben und an deren Stelle Massengräber, wie etwa bei der Spanischen Grippe 1918, treten. Zu guter Letzt kündige sich – wie auch die Dialektik des Katastrophenfilms nahelegt – der Untergang der Stadt an, der eine neue Weltordnung zur Folge habe.¹⁶⁶ Dass Seuchen und Krankheiten nicht nur einzelne Körper bedrohen, sondern auch die gewohnte soziale Ordnung angreifen, beobachteten bereits Thukydides und Hippokrates¹⁶⁷, weswegen dies ebenfalls keine neue Erkenntnis der Moderne bzw. Postmoderne ist.

Wenn Ärzte gegen die Verbreitung einer Krankheit kämpfen wie eine Schar an Soldaten gegen einen Feind, tritt die Metaphorik des Krieges auf eine zweite Ebene.¹⁶⁸ Ein weiterer wesentlicher Aspekt, den das Krisenkonzept der Griechen hervorbringt, und der auch in heutigen Narrativen Gültigkeit findet, ist die Möglichkeit der Umkehr: „Das ist die Stelle des Diskurses, in die später die heroischen Taten der Krankenhelfer, der Heiligen, der aufgeklärten Stadtväter und der Bakteriologen einrücken können.“¹⁶⁹

2.2 Bildhaftigkeit der Viren

Durch die Erfindung des Elektronenmikroskops konnte das Virus erstmalig vor weniger als 100 Jahren wissenschaftlich abgebildet werden. Zumindest für einen kleinen elitären Kreis gab es ab diesem Zeitpunkt eine mehr oder weniger klare und vor allem *sichtbare* Vorstellung davon, wie das Böse zu jener Zeit aussah. Diese Möglichkeit der Repräsentation trägt maßgeblich zur Durchsetzung gewisser Vorstellungen bei.¹⁷⁰ Die gewonnenen Viren-Bilder entwickelten schon bald eine diskursübergreifende Anwendbarkeit, die bis heute größtenteils aktuell ist.¹⁷¹ Seit 1950 ist es möglich die beinahe ästhetisch anmutenden DNS-Stränge zu visualisieren, „die suggerieren, man habe alles ebenso im Griff wie die visuelle Modellierbarkeit der Naturvorgänge.“¹⁷² Brigitte Weingart zieht die Thesen des Mediziners Hans Halter in ihrer Argumentation hinzu und bekräftigt, dass gerade die populärwissenschaftliche Darstellung von Viren auf die zuvor genannte Kriegsmetaphorik,

¹⁶⁶ Vgl., Dinges, „Bedrohliche Fremdkörper in der Medizingeschichte“, 2004, S. 82f.

¹⁶⁷ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 11.

¹⁶⁸ Vgl., Dinges, „Bedrohliche Fremdkörper in der Medizingeschichte“, 2004, S. 89.

¹⁶⁹ Ebd., S. 83.

¹⁷⁰ Vgl., ebd., S. 89.

¹⁷¹ Vgl., Weingart, „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung“, 2004, S. 100.

¹⁷² Dinges, „Bedrohliche Fremdkörper in der Medizingeschichte“, 2004, S. 89f.

samt Unsichtbarkeit und Latenz¹⁷³ der Viren zurückgreife und so ein narratives Muster der Ansteckung etabliere.¹⁷⁴ Durch die Bildhaftigkeit von Viren kommt es gezwungenermaßen zu einem Ineinandergreifen von wissenschaftlichen und künstlerischen Abbildungen:

„Wissenschaft ist die Sphäre des Objektiven: der Regeln, der Logik und der Berechenbarkeit; Kunst ist das Refugium des Subjektiven: der Imagination, des Bildhaften und der Ästhetik.“ [...] [D]iese Trennung [ist] jedoch kaum vollständig aufrechtzuerhalten.“¹⁷⁵

Wird an die derzeit in nahezu allen Medien grassierende Darstellung des Coronavirus gedacht (Abb. 4), so ist diese Visualisierung keineswegs zufällig gewählt und ähnelt – wenn auch vereinfacht und künstlich dargestellt¹⁷⁶ – der Abbildung des Virus unter dem Auge von Laborgeräten (Abb. 5).

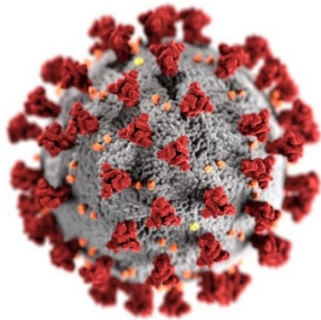


Abbildung 4: SARS-CoV-2 Abbildung des CDC¹⁷⁷

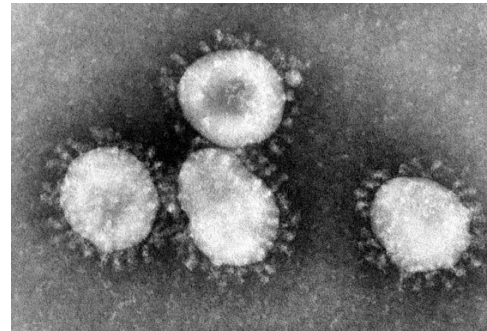


Abbildung 5: Covid-Viren unter dem Elektronenmikroskop¹⁷⁸

Eine mikroskopische Aufnahme ist jedoch lediglich eine Momentaufnahme und zeigt nicht alle Eigenschaften, die das Virus möglicherweise aufweist. Ein Diagramm hingegen zeigt sowohl die Oberfläche als auch das Innere des Virus, und repräsentiert damit etwas, das auch mittels Mikroskops nicht visualisierbar wäre.¹⁷⁹ Für die vorliegende Thematik ist vorrangig erstere Abbildungsvariante von Belang. Um diese mikroskopische Abbildung zu einem medienvermittelten Kollektivsymbol umzufunktionieren, muss sich die Wissenschaft der Kunst bedienen: „Diese Lizenz zum *Künstlichen*, nämlich einer medienvermittelten Übersetzung durch jemanden, der die Grafik anfertigt, erweist sich nun als Übergang zum *Künstlerischen*.“¹⁸⁰ Die künstlerisch behafteten Bildmaterialien rund

¹⁷³ Weingart definiert Latenz, als das „unsichtbare Wirken eines potenziell krankheitserregenden Stoffs, welches sich der Selbstbeobachtung des betroffenen Subjekts entzieht, die ›verborgene‹ Anwesenheit eines Fremdkörpers also [...]“ (Weingart, „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung“, 2004, S. 98.)

¹⁷⁴ Vgl., Weingart, „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung“, 2004, S. 97f.

¹⁷⁵ Ebd., S. 117.

¹⁷⁶ Vgl., ebd., S. 104f.

¹⁷⁷ Abbildung von CDC/Alissa Eckert, MS; Dan Higgins, MAM - <https://phil.cdc.gov/Details.aspx?pid=23312>; (Zugriff am 01.02.2021).

¹⁷⁸ Abbildung aus Gerdes, Claudia, „Coronavirus-Bilder: Wie sieht das Virus wirklich aus?“ in <https://page-online.de/bild/coronavirus-bilder-wie-sieht-das-virus-wirklich-aus/>, 30.03.2020; (Zugriff am 01.02.2021).

¹⁷⁹ Vgl., Weingart, „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung“, 2004, S. 106f.

¹⁸⁰ Ebd., S. 108.

um Virenstämme können für den Rezipienten meist erst in Kombination mit erweitertem Inhalt – oftmals handelt es sich dabei um ergänzenden Text – in semantischen Kontext gebracht werden.¹⁸¹ Ohne diese Zusatzinformation hätte vermutlich der Großteil der medizinischen Laien nicht gewusst, dass die Form, die einer stacheligen Kugel ähnelt, eine Repräsentation des Coronavirus ist. Weingart kritisiert vor diesem Hintergrund, dass Viren außerhalb eines Katastrophenszenarios oftmals gerade nicht als das feindliche Böse dargestellt werden, sondern viel mehr die „Schönheit der Natur“ zu Tage befördert wird¹⁸², die beinahe eine kaleidoskopische Wirkung hat.

Wie bereits herausgearbeitet wurde, ist ein zentraler Aspekt in Zusammenhang mit allen Katastrophenszenarien und Infektionsdarstellungen die Differenzierung von Gut und Böse, von Selbst und dem Fremden. Bei Repräsentationen von Krankheiten zeigt sich dies auf mehrfache Weise. Eine davon ist die Inszenierung des Immunsystems als jene Instanz des Körpers, die diese Unterscheidungen immerzu trifft.¹⁸³ Eine wortwörtliche Repräsentation des Immunsystems als Abwehrzentrale zeigt die französische Zeichentrickserie *Es war einmal ... das Leben*¹⁸⁴, die einen dokumentarischen Charakter aufweist (Abb. 6).



Abbildung 6: Immunsystem als Zentrale in „Es war einmal...das Leben“¹⁸⁵

Das Virus und andere Krankheiten werden im weiteren Verlauf der Serie als gut getarnte Antagonisten des körpereigenen Abwehrsystems gezeigt, die sich, wie auch im realen Leben, Wirtszellen zu Nutze machen und diese für ihre Zwecke verändern (Abb. 7).¹⁸⁶

¹⁸¹ Vgl., Weingart, „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung“, 2004, S. 113.

¹⁸² Vgl., ebd., S. 120.

¹⁸³ Vgl., ebd., S. 100.

¹⁸⁴ *Es war einmal ... das Leben*. Regie: Albert Barillé, Frankreich 1986; (Orig.: *Il était une fois... la Vie*).

¹⁸⁵ Screenshot aus *Es war einmal ... das Leben*, „Folge 3: Allzeit bereit! – Abwehrsystem des Körpers“, Min.: 22:54.

¹⁸⁶ Vgl., Weingart, „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung“, 2004, S. 103.

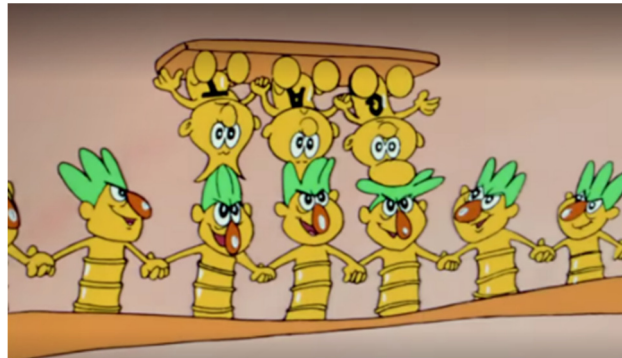


Abbildung 7: Veränderte DNS-Stränge durch Viren in „Es war einmal... das Leben“¹⁸⁷

Eine Ausnahme stellt die Autoimmunerkrankung dar, bei der sich der Körper mit seinem Immunsystem selbst angreift statt schützt. In diesem besonderen Fall bricht eine klare Unterscheidung zwischen Freund und Feind, Eindringling und Verteidiger zusammen oder wie Knight formuliert: „wenn [sich] die körpereigene Verteidigung zu Agenten des Feindes wandelt, [findet] eine Verwischung der Grenzen zwischen Selbst und Anderem statt.“¹⁸⁸

Wie bereits erörtert, spielt das Science-Fiction-Genre eine maßgebliche Rolle beim Versuch Viren und andere Krankheitserreger zu visualisieren.¹⁸⁹ So geschieht es nicht selten, dass Virenstämme Robotern, Würmern oder Aliens ähneln, wie bereits Abbildung 7 zeigt. Weingart untermauert dies, indem sie den Bakteriophagen¹⁹⁰ als „würdigen Konkurrenten des Cyborgs“¹⁹¹ bezeichnet. Anknüpfend an die Idee des Cyborgs und der Aliens lassen sich noch zwei weitere Filmbeispiele nennen: *Die Reise ins Ich*¹⁹² sowie der schon erwähnte Film *Die phantastische Reise*. In beiden Filmen begibt sich ein Mensch auf die Reise in den Körper eines anderen Menschen. Der menschliche Körper fungiert als fremde Galaxie, die es zu erforschen gilt. Der Held wird mit seinem raumschiffähnlichen Gefährt auf Virengröße geschrumpft und beginnt seine Expedition. Naheliegender ist, dass es in fortschreitendem Handlungsverlauf zu einem Show-Down zwischen dem Protagonisten und einem Antagonisten kommt. Hier schließt sich der Kreis zur Kriegsmetaphorik. Auch in der zuvor genannten französischen Zeichentrickserie wird der menschliche Körper wie eine fremde Galaxie mittels fliegenden Untersatzes erkundet. „Metaphern funktionieren dann besonders gut, wenn wir sie nicht als solche erkennen, sondern [...] glauben, im Körper spiele sich ›wirklich‹

¹⁸⁷ Screenshot aus *Es war einmal ... das Leben*, „Folge 1: Ein Wunderwerk – die Zelle“, Min.: 20:40.

¹⁸⁸ Knight, „I LOVE YOU. Viren, Paranoia und die vernetzte Welt“, 2004, S. 202.

¹⁸⁹ Vgl., Weingart, „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung“, 2004, S. 120.

¹⁹⁰ Bakteriophagen sind bestimmte Viren, die sich darauf spezialisiert haben, Bakterien zu infizieren. Somit nutzt diese Virenart Bakterien als ihre Wirtszellen.

¹⁹¹ Weingart, „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung“, 2004, S. 122.

¹⁹² *Die Reise ins Ich*. Regie: Joe Dante, Vereinigte Staaten 1987; (Orig.: *Innerspace*).

ein Krieg ab [...]“¹⁹³ Der Bakteriologe Ludwik Fleck kritisierte jedoch bereits 1935, dass die Kriegsmetaphorik in Zusammenhang mit Krankheitserregern eine primitive Darstellungsweise sei, für die es keinen experimentellen Beweis gäbe.¹⁹⁴

Ein stilistisches Merkmal, das in jüngeren Film- und Medienproduktionen zum Einsatz kommt, ist den Erreger lediglich indirekt sichtbar zu machen, wie etwa durch infizierte Personen. Die Idee eines gesunden menschlichen Überträgers war eine der bedeutsamsten und transformativsten der Bakteriologie und verdeutlicht Infektionswege.¹⁹⁵ Der menschliche Krankheitsträger verkörpert Spannungsverhältnisse hinsichtlich wissenschaftlicher Errungenschaften und dem potenziell unkontrollierbaren menschlichen Faktor.¹⁹⁶ Der Mensch schafft sowohl Innovationen für Heilungen, es geht aber auch eine potenzielle Bedrohung von ihm aus, wenn diesem nicht bewusst ist, dass er der Ansteckungsherd ist. Bedeutsam bei dieser Darstellung ist, dass die Kranken sämtliche ästhetischen Merkmale des Virus zugewiesen bekommen, als seien sie selbst der Krankheitserreger bzw. würden zu diesem mutieren, den es zu bezwingen gilt. Ein Mitgrund für eine solche Repräsentation ist, dass kranke Personen leichter zu visualisieren sind als das Virus selbst.¹⁹⁷ Diese erneute Unsichtbarkeit verstärkt jedoch die ständige Gegenwart der Ansteckungsgefahr.¹⁹⁸ Damit ist Ansteckung immer eng verbunden mit den kulturellen Räumen¹⁹⁹ von Konsum und Kontakt samt Kontamination, welche sowohl auf einer realen als auch auf einer metaphorischen Ebene funktionieren.²⁰⁰ Im Film *Bei Berührung Tod* wird der Träger eines Virus als „a walking one-man plague“²⁰¹ beschrieben und deutet damit eine solche metaphorische Verschiebung an. Nach Priscilla Wald werden hierbei die ursprünglichen Opfer zu Agenten und damit zur potenziellen Gefahr. Derartige Personen sind dann nicht mehr nur unter den Kranken zu subsummieren, sondern werden als „Superspreader“²⁰² bezeichnet; einem Terminus, den die Medien für diese Gruppe eröffnet und geprägt haben. „The metamorphosis of infected people into super-spreaders is a convention of the outbreak narrative, in which human carriers rhetorically (or, in

¹⁹³ Sarasin, „Fremdkörper/Infektionen: Anthrax als Medienvirus“, 2004, S. 138.

¹⁹⁴ Vgl., ebd., S. 135f.

¹⁹⁵ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 16.

¹⁹⁶ Vgl., ebd., S. 21.

¹⁹⁷ Vgl., Sarasin, „Fremdkörper/Infektionen: Anthrax als Medienvirus“, 2004, S. 141.

¹⁹⁸ Vgl., Weingart, „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung“, 2004, S. 127.

¹⁹⁹ Vgl., Mayer, „Bei Berührung Tod“, 2004, S. 221.

²⁰⁰ Vgl., Mayer, Weingart, „Viren zirkulieren. Eine Einleitung“, 2004, S. 25.

²⁰¹ Mayer, „Bei Berührung Tod“, 2004, S. 220.

²⁰² Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 4.

some of the fiction, literally) bring the virus itself to life.“²⁰³ Nicholas Thompson nennt sie ›Netzwerk-Hubs‹, da Superspreader alles verbinden und in Sekundenbruchteilen aus einer gesunden Person eine kranke machen können.²⁰⁴ Eine Differenzierung von verkörpertem Gut und Böse, „Täter“ und Opfer scheint damit einmal mehr ins Wanken zu geraten. Die lange Latenzzeit, die viele Krankheitserreger aufweisen, machen aus jeder Person, die beispielsweise niest oder hustet einen Superspreader²⁰⁵ und damit zu einem potenziellen „Bösen“. Mary Mallon – in der USA unter ›Typhoid Mary‹ bekannt – wurde zum begrifflichen Symbol der kontaminierten Einwanderin, da sie von Irland kommend in den Vereinigten Staaten über einen langen Zeitraum unbeabsichtigt das Typhus verbreitete.²⁰⁶

„Figures such as Typhoid Mary and Patient Zero become mythic in these accounts because of the simultaneous demonic and representative, even redemptive, but also distinctly social – one might even say, theosocial – functions that they perform.“²⁰⁷

Der Superspreader ist im Outbreak Narrative eine paradigmatische Figur mit erheblicher Repräsentationskraft, da ihm sowohl Faszination als auch Angst – die dem gesamten Genre urtypisch zu sein scheint – innewohnt.²⁰⁸

2.3 Der Virus vs. das Virus: eine Abgrenzung

Die Virusmetapher hat abseits der Biologie auch in der Informationstechnologie, und hier im speziellen bei Computerviren, Einzug in den alltäglichen Sprachgebrauch gehalten. Zu Beginn wurde Schadsoftware nicht mit dem Titel „Virus“ versehen, sondern wurde zunächst unter „Wurm, Kaninchen, Elch, ›Kriecher‹ (*creeper*) oder auch ›Schnitter‹ (*reaper*) oder Vampir“²⁰⁹ geführt. Erst 1983 wurde das Virus als Metapher dafür verwendet, dessen Verwendung bis in die Gegenwart Aktualität besitzt. Da sich auch jene Schadprogramme in den Computersystemen tarnen und mutieren können, weisen auch Computerviren eine Art Latenz auf, die sie nicht zu hundert Prozent auffindbar werden lässt. Auch der Begriff der ›Isolation‹ kommt in diesem Zusammenhang zum Einsatz, da befallene Geräte aus dem gesamten Netzwerk ausgeklinkt werden können, sodass sie keine weiteren Geräte

²⁰³ Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 4.

²⁰⁴ Vgl., ebd., S. 9.

²⁰⁵ Vgl., ebd., S. 4f.

²⁰⁶ Vgl., ebd., S. 9.

²⁰⁷ Ebd., S. 10.

²⁰⁸ Vgl., ebd., S. 9.

²⁰⁹ Schmundt, Hilmar. „Der Virus und das Virus. Vom programmierten Leben zum lebenden Programm.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 162.

infizieren. Ebenso war AIDS eine beliebte Vorlage in den Anfängen der Computerviren, die mittels 20 000 Disketten, unter dem Vorwand auf diesen befanden sich Informationen zur Bekämpfung des AIDS-Virus, entsprechend viele Rechner infizierten. Mit dem Auftreten der Computerviren gibt es auch eine geschlechtliche Unterscheidung des biologischen und des technischen Virus²¹⁰:

„Die Virenschreiberszene ist heterogen, doch fast alle Aktiven haben eines gemeinsam: Sie sind männlich. Die deutsche Sprache scheint dieser Tatsache auf ihre Weise Rechnung zu tragen: Hierzulande ist der Computervirus männlich, während das grammatische Geschlecht des biologischen Virus sächlich ist. Der Virus und das Virus werden dadurch leichter unterscheidbar.“²¹¹

Mit dem Aufkommen der Smartphones und anderer digitaler mobiler Endgeräte, sind Computerviren auch immer häufiger in solchen Geräten anzutreffen – oder zumindest schlummern sie nicht selten vor sich hin und warten auf den „richtigen Moment“. Schmundt bezeichnet einen Rechner mit Virenbefall auch als Brutschrank. Solche kulturell geprägten und metaphorischen Begriffe sind – zumindest im deutschsprachigen Raum – ein eindeutiges Indiz dafür, wie allgegenwärtig der Virendiskurs ist. Der Virus und das Virus bedingen sich gegenseitig und lernen voneinander – auch in deren Bekämpfung; sie sind in Koevolution zueinander getreten.²¹² Im weiteren Verlauf der Arbeit wird es somit nur mehr um *das* Virus gehen.

²¹⁰ Vgl., Schmundt, „Der Virus und das Virus“, 2004, S. 161ff.

²¹¹ Ebd., S. 171.

²¹² Vgl., ebd., S. 177f.

3. Ikonografie von Infektionskrankheiten: Das Outbreak Narrative

Wie herausgearbeitet wurde, sind Krankheitserreger permanent vorhandene, fast nie vorhersehbare und nur schwer zu kontrollierende elementare Störungen in jeder Kultur, die spezifische Ängste hervorrufen. Richtig eingesetzt – wie beispielsweise in der Fiktion – können diese Ängste aber auch Faszination auslösen, die in Angstlust resultiert. Gleichzeitig kann die Frage aufgeworfen werden, ob dies nicht in weiterer Folge zu einer Form von Angstnormalisierung führt?²¹³ In diesem Kapitel wird die dafür notwendige ästhetische Beschäftigung mit Infektionskrankheiten thematisiert.

Mit Hilfe von Filmen konnte dem Publikum ab dem 20. Jahrhundert ein Einblick in die Welt der Infektionen gegeben werden, wozu zuvor kein anderes Mittel – wie etwa Print, verbale Beschreibungen oder die Fotografie – fähig war. Die Visualisierung von Infektionen und Krankheiten beruht auf einer Reihe von narrativen Konventionen und Bildern, deren Beständigkeit über viele Jahrzehnte hinweg beobachtet werden kann. Somit verbindet die Darstellung von Infektionen wissenschaftliche Errungenschaften und Repräsentationstechnologien²¹⁴, die auch die sozialen Interaktionen nachhaltig verändern und unser Verständnis der Welt wesentlich beeinflussen.²¹⁵

Nicholas B. King widmet sich in seinem Aufsatz dieser Ikonografie von Infektionsbedrohungen, deren Motive bis in die 30er Jahre des vergangenen Jahrhunderts zurückreichen. Trotzdem rufen sie aufgrund neuartig eingesetzter Technologien immer wieder veränderte Reaktionen beim Publikum hervor. Besonders in den 90er Jahren wurden viele Infektionen als neuartige Phänomene dargestellt, die mit der zunehmenden Globalisierung und der aufkommenden HIV/AIDS Debatte in enger Verbindung stehen.²¹⁶ Grund dafür ist, dass sich die Art der Bedrohung als auch ihre Wahrnehmung veränderten, indem diese von innen und nicht mehr von außen kam; der menschliche Körper selbst wurde nun zur Bedrohung, da er Wirt für Erreger ist. Erreger, die gesunde Körperzellen angreifen, wurden zum Symbol dieser Invasionsart.²¹⁷ King stellt folgende These auf: „Western, predominantly American, visual depictions of infectious disease threats during the past century have drawn on a common visual and discursive repertoire that emphasizes visibility and novelty.“²¹⁸ Er

²¹³ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 294f.

²¹⁴ Vgl., King, Nicholas B. „Mediating Panic: The Iconography of 'New' Infectious Threats, 1936-2009.“ In *Empire of Panic: Epidemics and Colonial Anxieties*, hrsg. v. Robert Peckham, Hong Kong: Hong Kong University 2015, S. 193f.

²¹⁵ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. vii.

²¹⁶ Vgl., King, „Mediating Panic“, 2015, S. 181ff.

²¹⁷ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 2.

²¹⁸ King, „Mediating Panic“, 2015, S. 181.

nennt in weiterem Verlauf zwei Gründe, weshalb sich diese Tropen bis heute kaum verändert haben: zum einen sei dies die wechselhafte Beziehung von sozialen und technologischen Veränderungen der Moderne, zum anderen die besondere Art und Weise, wie Krankheiten visuell aufbereitet und immerzu als „modern“ und „neu“ dargestellt werden.²¹⁹ Seit jeher geht es darum das Nicht-Sichtbare sichtbar zu machen und dies gelingt am besten, indem mit dessen zerstörerischer Wirkung nachvollziehbar gearbeitet wird.²²⁰ „A recurrent dialectic of the visible and the invisible permeates the iconography of new infectious threat [...]“.²²¹ Das erste Virus, dem eine solche Macht im 21. Jahrhundert zugeschrieben wurde, war das Anfang des Jahrtausends identifizierte SARS Virus. Wissenschaftler, Journalisten, Epidemiologen und viele andere Kreise befassten sich damit.²²² Weniger als 20 Jahre später beschäftigt erneut ein Coronavirus desselben Stammes die gleichen Personen und Institutionen, schürt Panik und ist für eine Pandemie verantwortlich. Eigentlich ist nichts an all dem neu und doch wird das Virus im Jahr 2020 durch sämtliche Medienkanäle hinweg als völlig neu und unberechenbar dargestellt. Das Bedrohungsszenario, welches durch das Coronavirus ausgelöst wurde, ist ebenfalls nicht neu und bedient sich der bestimmten Merkmale und Tropen, die sich u.a. durch Film und Fiktion im kollektiven Gedächtnis manifestiert haben.²²³

King argumentiert – in ähnlicher Weise wie dies in Kapitel 1.2 mit dem Bösen vorgenommen wurde – dass durch Visualisierungsstrategien die Angst vor solchen Infektionsausbrüchen unter Kontrolle gebracht werden soll. Erreger werden gleichzeitig durch ihre Sichtbarkeit für das Publikum real, weswegen auch die Krankheiten an sich an Realitätsanspruch gewinnen.²²⁴ Die Schwierigkeiten bestünden vor allem darin, die Verbindung von Menschen und Krankheitserregern nicht als linear, sondern als dynamisch und wechselseitig aufzufassen und darzustellen.²²⁵ Mit dieser Sichtbarmachung von Krankheiten geht eine künstlich hergestellte Panik einher, die als eine daraus resultierende Konsequenz verstanden und nicht als Antithese zu diesen neuen Präventionsstrategien aufgefasst werden darf. Diese Panik ist untrennbar mit einer veränderten Sicht auf die Welt und deren Bedrohungen verbunden.²²⁶

²¹⁹ Vgl., King, „Mediating Panic“, 2015, S. 193.

²²⁰ Vgl., ebd., S. 184.

²²¹ Ebd., S. 193.

²²² Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 1.

²²³ Vgl., ebd., S. 1.

²²⁴ Vgl., King, „Mediating Panic“, 2015, S. 195.

²²⁵ Vgl., ebd., S. 181ff.

²²⁶ Vgl., ebd., S. 181f.

Durch die Globalisierung und die Weltwirtschaft fällt es nicht nur leichter Personen, Produkte und Güter schnell und unkompliziert von einem Ort zum anderen zu transportieren, auch Gefahrenquellen wie Krankheitserreger und virenlastige Mücken haben dadurch ein leichtes Spiel den Ozean zu überqueren und sich in anderen Ländern anzusiedeln.²²⁷ Bereits in der frühen Dokumentation *The Work of the Public Health Service* aus dem Jahr 1936, wird im ersten Abschnitt „Prevention of the Introduction of Diseases from Abroad“ auf diesen Aspekt hingewiesen, indem er mit der Repräsentation von Schiffen, Zügen und Propellermaschinen auf visueller, sowie auf auditiver Ebene mit folgenden Worten untermalt wird:

„For centuries it has been well known that epidemic diseases follow the lines of commerce and travel. [...] The danger of introduction of diseases from abroad has paralleled in growth the remarkable development of transportation on the sea, on the land, and in the air. The transportation of disease [sic!] has been as much facilitated by improved mechanical methods as has the transportation of persons or property.“²²⁸

Auch der Film *The Eternal Fight* aus dem Jahr 1948 macht die neuen Transportmittel für die zunehmende Ausbreitung von Krankheiten verantwortlich. Mit den gleichen filmisch narrativen Mitteln wie bei *The Work of the Public Health Service* wird darauf hingewiesen:

„New means of transportation brought the world tight and close together, making it one tremendous and congested city. From a disease-infected zone the traveler now became, unwittingly, a carrier of deadly germs. Wherever he went, the germs stayed and spread.“²²⁹

Zahlreiche Berichterstattungen und Statistiken formten so nach und nach eine Kartografie neu auftretender Krankheiten, die ihren Ursprung in fremden Ländern – und hier vorrangig in Entwicklungsländern – lokalisieren und die von dort aus die gesamte Welt bedrohen.²³⁰ Damit lassen sich erste Anzeichen der narrativen Tropen erfassen: Armut und minderwertige Gesundheitsversorgung in der „Dritten Welt“, sowie der Aspekt der zunehmenden Globalisierung sind wesentliche Merkmale dieser Ikonografie.

The Eternal Fight knüpft an die Dialektik des Katastrophenfilmes an, der – wie ausgeführt wurde – häufig an verschiedenen Schauplätzen spielt. So wird hier bereits mit einem weiteren markanten Detail dieser Infektionsikonografie gearbeitet, um die verschiedenen Schauplätze zu visualisieren: die Weltkarte. Wird auf eine technische

²²⁷ Vgl., King, „Mediating Panic“, 2015, S. 186.

²²⁸ *The Work of the Public Health Service*. Regie: Thomas Jr. Parran, 1936, Min.: 04:54-06:00.

²²⁹ *The Eternal Fight*. Regie: M. Carroll Films, 1948, Min.: 04:29-04:58.

²³⁰ Vgl., King, „Mediating Panic“, 2015, S. 188.

oder medizinische Errungenschaft in einem Land hingewiesen – wie etwa Pasteur in Frankreich – wird direkt in dieses Land auf der Weltkarte gezoomt und anschließend eine neue Szenerie gezeigt, die damit in Verbindung steht.²³¹

King arbeitet fünf ›Image Cluster‹ heraus, die sich an die klassische Krankheits-Triade von Agent, Wirt und Umwelt anlehnen: den Agenten, den Vektor, die Karte, das Netzwerk und die Barriere (Abb. 8).²³²

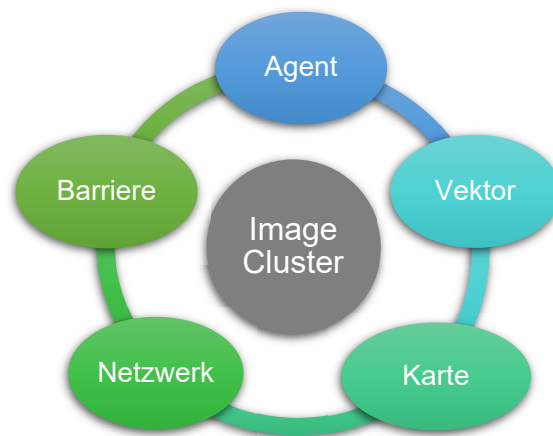


Abbildung 8: Image Cluster nach N. B. King

Der *Agent* ist der Erreger bzw. der Mikroorganismus, der eine Infektion auslöst. Seine Darstellung ist relativ konstant, da diese in den meisten Fällen ähnlich ausfällt, wie in Kapitel 2.2 erläutert wurde, sofern dieser überhaupt visuell autonom auftritt. Beim *Vektor* handelt es sich um jenen Mechanismus, der den Erreger beispielsweise von einem Stall in die menschliche Population oder auch von Person zu Person überträgt. Diese Ikonografie ist im Gegensatz zu der des Agenten variabel und kann sehr verschieden ausfallen²³³:

„It might be an animal: the mosquito that transmits yellow fever or the pig that transmits H1N1. It might be human: the air traveler who unwittingly carries germs. It might signify the primitive or the modern, innocence or culpability; it is often (but not always) marked by race, class, and/or gender.“²³⁴

Im Spielfilm *12 Monkeys*²³⁵ ist dieser Vektor ein – den ganzen Film über kaum auffallender – Mann namens Dr. Peters (der Assistent eines angesehenen Virologen) der aufgrund einer Sicherheitskontrolle am Flughafen die Behälter mit dem Virus öffnet, wodurch das Unheil seinen Lauf nehmen kann. Der Vektor ist ein zentrales Bildmotiv in dieser Ikonografie, da durch ihn die für das Auge unsichtbare Krankheit repräsentier-

²³¹ Vgl., *The Eternal Fight*. Regie: M. Carroll Films, 1948, Min.: 03:08.

²³² Vgl., King, „Mediating Panic“, 2015, S. 194.

²³³ Vgl., ebd., S. 195.

²³⁴ Ebd., S. 195.

²³⁵ *12 Monkeys*. Regie: Terry Gilliam, Vereinigte Staaten 1995; (Orig.: *Twelve Monkeys*).

bar wird. Obwohl der Vektor das Sichtbare ist, kann dieser gänzlich ohne Anzeichen einer Bedrohung dargestellt werden, was ihm eine besondere Funktion verleiht.²³⁶ Das Gespräch zwischen Dr. Peters und dem Flughafensicherheitspersonal belegt dies:

1 Sicherheitspersonal: Dürfte ich einen Blick auf den Inhalt Ihrer Tasche werfen?

2 Dr. Peters: Biologische Proben. Hier habe ich die Papiere dafür.

3 SP: Ich muss Sie bitten, das mal aufzumachen, Sir.

4 Dr. Peters: Aufmachen?

5 SP: (*nickt*)

6 Dr. Peters: Aber ja - wenn Sie wünschen... da... Sehen Sie? Biologisch. Sehen Sie sich die Papiere an. Alles vorschriftsmäßig...und mit Erlaubnis.

7 Dr. Peters *öffnet die Ampulle.*

8 SP: Das ist aber leer!

9 Dr. Peters: Ja, wenn Sie es oberflächlich ansehen, sieht es aus, als wäre es leer. Aber... ich kann Ihnen sagen, das ist es nicht. Bitte da sehen Sie... es ist mit bloßem Auge gar nicht zu erkennen. Es hat aber auch nicht einmal einen Geruch. (*er hält ihm die geöffnete Ampulle unter die Nase*)

10 SP: Danke, aber das ist nicht notwendig, Sir. Das wäre alles. Vielen Dank für Ihr Verständnis.²³⁷

Der Agent, das Virus, bleibt dabei durchgehend unsichtbar. Erst die Vektoren geben dem Erreger eine Mobilität und verwandeln ihn in etwas, das auch das Laienpublikum mit bloßem Auge wahrnehmen kann.²³⁸ Selbst, wenn der Erreger unsichtbar ist, so sind sein Transportgefäß und der wahnsinnige Dr. Peters für das Publikum problemlos erkennbar.

Die *Weltkarte* ist ein weiteres wichtiges Merkmal dieser Infektionsikonografie und wie belegt wurde, fand sie bereits in *The Eternal Fight* Anwendung. Sie wird vorrangig eingesetzt, um Agenten und Vektoren kartografisch zu verorten, Bewegungen zwischen verschiedenen Orten darzustellen oder Distanzen abzubilden. King nennt dies eine „Politik der Größenordnung“, die durch den Einsatz von zweidimensionalen Weltkarten betrieben wird. So kann das Publikum das Ausmaß einer Infektion leichter abschätzen, sowie sich dazu selbst verorten und in Beziehung setzen.²³⁹ In enger Verbindung mit der (Welt)Karte steht das *Netzwerk*, welches die Verbindungen auf der Karte erst herstellt. Dies kann etwa der Verkehr von jeglichen Transportmitteln sein, kann aber auch für das Aufzeigen des technologischen Fortschritts herangezogen werden:

²³⁶ Vgl., King, „Mediating Panic“, 2015, S. 195ff.

²³⁷ *12 Monkeys*. Regie: Terry Gilliam, 1995, Min.: 01:54:26-01:55:40.

²³⁸ Vgl., King, „Mediating Panic“, 2015, S. 195.

²³⁹ Vgl., ebd., S. 196.

„[W]hereas maps represent actual geography, signifying proximity between different locations and social groups, networks are generally abstractions, and signify a flattening or erasure of difference, and the promise of universal communication. Maps show us how big the world is; networks show us how small it is becoming [...].“²⁴⁰

Diese Art von Kartierung lässt sich in Filmen wie *Outbreak – Lautlose Killer*, *Contagion* und *World War Z*²⁴¹ wiederfinden²⁴² und ist auch in der derzeitigen Coronakrise in zahlreichen Nachrichten, sowie in den beiden später hinzugezogenen Fallbeispielen, allgegenwärtig.

Netzwerke können aber auch für positive Zwecke eingesetzt werden, denn sie sind in der Lage vorbeugende Maßnahmen, Arzneien, Impfungen oder Kommunikationsstrukturen – etwa hinsichtlich verschiedenster Forschungseinrichtungen und deren Ergebnisse – in weitaus kürzerem Maße mit dem Rest der Welt zu teilen, als dies noch vor einigen Jahrzehnten möglich war. So gesehen sind auch die verschiedenen Schauplätze, die die Dialektik des Katastrophenfilms vorschlägt, im Sinne dieses Netzwerkgedankens zu verstehen. Karten und Netzwerke ermöglichen dem Publikum ebenfalls Dinge visuell wahrzunehmen, die es sonst nur sehr schwer fassen bzw. vorstellen könnte.

Das Hindernis bzw. die *Barriere* nennt King als das letzte Element dieses Bild-repertoires. Im Unterschied zu den übrigen Elementen, stellt dieses keine Bedrohung hinsichtlich einer Ansteckung dar (wohl aber für die gewohnte soziale Ordnung und damit einhergehende Freiheiten), sondern verhindert, dass sich eine Krankheit weiter oder gar unkontrolliert ausbreitet. Dazu zählen physische Dinge wie Ganzkörperanzüge, Masken jeglicher Art, Gesichtsschilder usw. Auch politische Entscheidungen, wie Quarantänebestimmungen und Ausgangssperren, sowie technologische Gegebenheiten – beispielsweise Pestizide und Pharmazeutika – fallen in diese Kategorie.²⁴³ „[I]t is usually mobilized as a sign of vulnerability rather than safety, a visual representation of human anxiety about our place in a world of agents, vectors, and networks, and about the frailty of geographic and corporeal borders.“²⁴⁴

Dass sich diese Ikonografie seit den 30er Jahren kaum verändert hat, führt King vor allem auf die kulturelle Logik des Marketings sowie der Konsumkultur zurück. Indem

²⁴⁰ King, „Mediating Panic“, 2015, S. 196.

²⁴¹ *World War Z*. Regie: Marc Forster, Vereinigte Staaten 2013.

²⁴² Vgl., Servitje, Lorenzo. „H5N1 for Angry Birds: Plague Inc., Mobile Games, and the Biopolitics of Outbreak Narratives.“ In *Science Fiction Studies*, Vol. 43, No. 1, *Digital Science Fiction*, März 2016, S. 87.

²⁴³ Vgl., King, „Mediating Panic“, 2015, S. 197.

²⁴⁴ Ebd., S. 197.

Krankheiten immer wieder als etwas völlig Neues und noch nie Dagewesenes präsentiert werden, suggerieren sie auch gleichsam Modernität und Neuheit, die zwei Grundpfeiler der Konsumkultur widerspiegeln. Infektionsfiktionen halten auf diese Weise der Gesellschaft auch einen Spiegel vor, und zeigen die Schwachstellen und Gefahrenquellen der Postmoderne auf, die mit der sonst so positiv konnotierten Globalisierung und Technologisierung einhergehen. Dies inkludiert eine Ambivalenz von Risiko und Chance, die das herrschende Zeitalter mit sich bringt; geschichtlich betrachtet ist dies kein neues Narrativ, denn der Westen drückt seine Sorgen und Ängste häufig in solchen Erzählstrukturen aus.²⁴⁵

3.1 Zum Terminus

Priscilla Wald prägte für die Ikonografie von Infektionskrankheiten den Begriff des Outbreak Narratives, welches einer einfachen Formel folgt und sowohl in dessen wissenschaftlichem, journalistischem und fiktivem Auftreten gleich ist: Zunächst wird ein neuartiges hochansteckendes Virus identifiziert, das sich aufgrund der bereits erörterten Netzwerke der Globalisierung, schnell verbreitet und eine Gesellschaftsgruppe oder gar die gesamte Weltbevölkerung bedroht. In weiterer Folge versuchen Wissenschaftler den Erreger zu verfolgen, zu lokalisieren und letzten Endes einzudämmen oder zu besiegen, wie es die Logik der Eindämmung verlangt.²⁴⁶

„The repetition of particular phrases, images, and story lines produced a formula that was amplified by the extended treatment of these themes in the popular novels and films that proliferated in the mid-1990s. Collectively, they drew out what was implicit in all of the accounts: a fascination not just with the novelty and danger of the microbes but also with the changing social formations of a shrinking world.“²⁴⁷

Gleichzeitig kann mittels Ansteckungsszenarien auch erforscht werden, wie Ängste und Überzeugungen in sozialen Interaktionen zirkulieren und sich verändern. Überall dort, wo zwischenmenschliche Beziehungen stattfinden, besteht auch immer die Gefahr einer Ansteckung. Damit steckt die menschliche Zivilisation in einem Dilemma zwischen Bedrohung und Notwendigkeit sozialer Kontakte fest.²⁴⁸ In ihrer Argumentation beruft sich Priscilla Wald unter anderem auf Alexander D. Langmuir, ehemaliger Gesundheitsbeauftragter beim *Center for Disease Control*

²⁴⁵ Vgl., King, „Mediating Panic“, 2015, S. 198f.

²⁴⁶ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 86 sowie vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 2.

²⁴⁷ Ebd., S. 2.

²⁴⁸ Vgl., ebd., S. 2.

and Prevention (CDC), der aus epidemiologischer Sicht die Formel des Outbreak Narratives artikulierte:

„a single patient placed in an exact time and location, and with vividly described symptoms’ to ‘the main epidemiological question’ of the source, means, and routes of transmission ‘until all of the pieces of the puzzle fall into logical place and the problem is solved’.“²⁴⁹

Wald fügt hinzu, dass dadurch jeder Ausbruchserzählung auch immer eine Erzählung aus epidemiologischer Sicht eingeschrieben sei, zumal Langmuir ebenfalls der Ansicht ist, dass Wissenschaft dem narrativen Akt von Ausbruchsgeschichten immer schon innewohne.²⁵⁰ Das Auftreten von Krankheitserzählungen in medialen Inhalten ist – wie eingangs erwähnt – auch ein kulturwissenschaftlich relevantes Themengebiet.

Wie Schweitzer formuliert, „[are] infectious viruses appropriated by Hollywood [and this, D.P.] may provide the greatest insight into the viruses themselves and the world we live in.“²⁵¹ Dass das Publikum die zahlreichen Codierungen, die das Outbreak Narrative mit sich bringt, ohne zusätzliche Erklärung entschlüsseln kann ist dem Grund geschuldet, dass sie zu vertrauten Motiven geworden sind. Von erfahrenen Film- und Fernsehzuschauern können diese – zum Kollektivsymbol mutierten und durch Hollywood stark geprägten – Tropen ohne weiteres richtig interpretiert werden, ungeachtet dessen, welches mediale Format sich dieses Narrativs bedient: „[w]e can read the signs, interpret the code. We have seen it all before.“²⁵²

Dass sich das Outbreak Narrative besonders im Film gut eignet, um gleichzeitig unterhaltend und informativ zu sein²⁵³, zeigen die zwei zuvor erwähnten frühen Dokumentationen *The Eternal Fight* und *The Work of the Public Health Service*. Kulturtheoretiker Douglas Kellner sieht in Filmen ebenso das Potenzial, sozialen Ereignissen, Ängsten und Fantasien einen ästhetischen Ausdruck zu verleihen. Diese soziale Reflexion ist aber nicht auf das Medium Film selbst beschränkt. In der visuellen Populärkultur enthalten verschiedene Medienformate nicht nur überlappende Inhalte, sondern werden auch von sich überkreuzenden Personen produziert. So werden soziale und kulturelle Aspekte, die verschiedene Medien durchqueren, aufgespürt, um Merkmale, Trends und Muster des Zeitgeists heraus-

²⁴⁹ Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 24.

²⁵⁰ Vgl., ebd., S. 24.

²⁵¹ Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 21.

²⁵² Vgl., ebd., S. 60.

²⁵³ Vgl., ebd., S. 20.

zuarbeiten und medienuniversell anzuwenden.²⁵⁴ Das Outbreak Narrative unterliegt deshalb keinen medialen Spezifikationen und etablierte sich zu einer universellen Vorlage, die jedes Mal zum Einsatz kommt, wenn es darum geht unsere Ängste vor Ansteckung und Krankheit wachzurufen und darzustellen. Gleichzeitig sei es auch immer eine Art Wegweiser, der die Menschheit aus einer solchen Katastrophe rettet²⁵⁵, da diese Erzählform neben einer ästhetischen auch eine philosophische und vorausschauende Dimension aufweist, die derzeit gültige soziale Faktoren überschreitet und andere Lösungsmöglichkeiten anbieten kann.²⁵⁶ Priscilla Wald formuliert dazu treffend:

„As they simultaneously forecast the imminent destruction and affirm the enduring foundations of community, they offer myths for the contemporary moment, which explains the imaginative hold and the persistence of the story that I am calling ‘the outbreak narrative.’“²⁵⁷

Trotz allem ruft dieses Narrativ auch Kritiker auf den Plan, die Journalisten, Produzenten und dem Gesundheitswesen unterstellen, keine aufklärerischen Absichten mit diesen medialen Inhalten zu verfolgen, sondern Paniken zu forcieren.²⁵⁸ Für diese Theorie sprechen häufig übertrieben dargestellte Maßstäbe hinsichtlich der Mortalitätsrate, die ein Merkmal von Krankheitsängsten sind. Bei der Vogelgrippe wurden etwa 7 Millionen Todesfälle prognostiziert, während es in Summe tatsächlich 68 Tote in zwei Jahren gab. Ähnlich verhält es sich bei BSE: An dieser Krankheit starben lediglich 150 Personen in einem Jahr; verglichen mit den Zahlen der Covid-19 Pandemie 2020 und 2021 sind diese Zahlen kaum erwähnenswert.²⁵⁹ „Rather than spread the information that the death tolls were far lower than expected, the media treats each outbreak as a prelude to new viral pandemics.“²⁶⁰

Derartige Filme, Sendungen und Serien generieren mit Hilfe des Outbreak Narratives Szenarien, die das Publikum in dieser Form aus dem realen Leben noch nicht kennt, die aber durchaus im Bereich des Realen liegen und theoretisch passieren können. Eben dadurch entsteht das Spannungselement, das diesen Inhalten innewohnt. Anders als bei Naturkatastrophen haben Pandemien kein absehbares Ende und somit keine zeitliche Dimension, wodurch die Angst bei

²⁵⁴ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 39.

²⁵⁵ Vgl., ebd., S. viii u. S. 21f.

²⁵⁶ Vgl., ebd., S. 23.

²⁵⁷ Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 10f.

²⁵⁸ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 29.

²⁵⁹ Vgl., ebd., S. 29.

²⁶⁰ Ebd., S. 30.

Pandemien zusätzlich verstärkt wird.²⁶¹ Die in Kapitel 1.4 angeführten Angsttheorien von Massumi und Furedi lassen sich hier wiedererkennen.

Das Outbreak Narrative schlägt eine Brücke zwischen Realität und Fiktion und bedient sich zusätzlich anderer gesellschaftsrelevanter Themen wie Identität, Krankheit, Tod, Unsicherheit, Globalisierung, uvm.²⁶² Es passt sich zwar den sozialen und kulturellen Gegebenheiten an, die Hauptmerkmale bleiben aber die gleichen.²⁶³ Da sich Angst, Panik und Drama beim Publikum gut verkaufen, kommt es auch über Jahrzehnte nicht aus der Mode. Mit Hilfe des Outbreak Narratives lassen sich daher Analysen hinsichtlich der Interpretation sozialer und historischer Ereignisse, sowie Hollywoods Auslegung und Profit solcher Geschehnisse durchführen.²⁶⁴ Mediale Inhalte, die sich dieses speziellen Narrativs bedienen, etablieren eine »vergnügliiche Warnung« vor realen Bedrohungen²⁶⁵, während sie parallel auch immer die Stigmatisierung einzelner Personen(gruppen), nationaler oder internationaler Regionen, Verhaltensweisen und Lebensstile thematisieren. Neben dem Überleben der bedrohten menschlichen Gattung, sind auch die in Folge einer Pandemie gefährdeten Bereiche der Wirtschaft und Politik Teil der Erzählung.²⁶⁶ Der springende Punkt an diesem Narrativ ist die Tatsache, dass nur die über den Inhalt vermittelte Nachricht relevant ist und nicht das Medium, in welchem es gezeigt wird.²⁶⁷

„[T]he same story is repurposed regardless of screen size or delivery mechanism. [...] In other words, the outbreak narrative is not only a rhetorical pattern between individual films but also a pattern that persists across media forms and platforms – television, movies, and even the written word. [...] The message crossed all platforms: A virus was coming to get us.“²⁶⁸

Selbst wenn die Grundzüge dieser Erzählart bereits bis in die griechische Antike zurückzuführen sind und auch in früheren Dokumentationen in gewisser Weise Anwendung fanden, ist sich die Mehrheit der Wissenschaftler einig, dass der Film *Outbreak – Lautlose Killer* aus dem Jahr 1995 den Grundstein für zahlreiche weitere Erzählungen, wie sie heute Anwendung finden, gelegt hat.²⁶⁹ *Contagion*, der 16 Jahre danach inszeniert wurde und eine andere Virenart thematisiert,

²⁶¹ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 32f.

²⁶² Vgl., ebd., S. 33.

²⁶³ Vgl., ebd., S. viii.

²⁶⁴ Vgl., ebd., S. 35.

²⁶⁵ Vgl., ebd., S. 36.

²⁶⁶ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 3.

²⁶⁷ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 16 u. S. 68.

²⁶⁸ Ebd., S. 68.

²⁶⁹ Vgl., ebd., S. 22f.

bedient sich der selben narrativen Grundlage, indem er Übertragungswege und Globalisierung aufzeigt und die damalige Angst vor der Schweine- und Vogelgrippe schürt.²⁷⁰ Wesentlich ist zu erwähnen, dass das aufgegriffene Virus stets ein noch nicht identifiziertes ist, aber Ähnlichkeiten mit bereits bekannten Erregern aufweist. Denn wäre es bereits bekannt, gäbe es voraussichtlich bessere Möglichkeiten dagegen vorzugehen, wodurch die Spannung innerhalb der Erzählung minimiert werden würde.²⁷¹

Das Outbreak Narrative kann durch drei Teilbereiche konkretisiert werden, die gleichzeitig den Lebenszyklus des Narrativs besser veranschaulichen. Der erste Aufschwung thematisiert Fortschritt mit eingehender Globalisierung und ist zeitlich in der Mitte der 1990er zu verorten, es handelt sich hierbei um das Globalization Outbreak Narrative.²⁷² Die zwei weiteren Subkategorien – das Terrorism Outbreak, sowie das Postapocalypse Outbreak Narrative – kommen vermehrt erst Anfang des 21. Jahrhunderts auf und behandeln Bioterrorismus und Dystopien einer Welt, *nachdem* die menschliche Bevölkerung beinahe zur Gänze ausgelöscht worden war.²⁷³ Besonders die Anschläge auf das World Trade Center am 11. September 2001 und die Milzbrand-Anschläge²⁷⁴ nur kurze Zeit später, geben dem Outbreak Narrative genügend thematische Schwerpunkte sich weiterzuentwickeln.²⁷⁵ Diese beiden Narrativformen werden jedoch nicht weiter behandelt, da sie weitere Forschungsfelder eröffnen, die nicht im Kontext dieser Masterarbeit stehen.

3.2 Die thematischen und visuellen Tropen

Wie das Vergnügen in dieser spezifischen Erzählform hergestellt wird, hat insbesondere etwas mit der Darstellung von Information und Krankheit zu tun. Dazu zählen auch moralische Aspekte, „which allows the viewer to judge – and even despise – the ‘othered.’“²⁷⁶ Jene sechs thematischen Schlüsseltropen, die eine solche Erzählung hervorbringen, werden nachstehend erläutert (Abb. 9):

²⁷⁰ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 24.

²⁷¹ Vgl., ebd., S. 61.

²⁷² Vgl., ebd., S. 62.

²⁷³ Vgl., ebd., S. 36.

²⁷⁴ Kurz nach den Anschlägen auf das World Trade Center 2001 wurden Sporen von Milzbranderreger (Anthrax) mittels Briefumschlägen an mehrere Nachrichtensender verschickt, wodurch infolgedessen insgesamt fünf Personen starben.

²⁷⁵ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 67.

²⁷⁶ Ebd., S. 37.

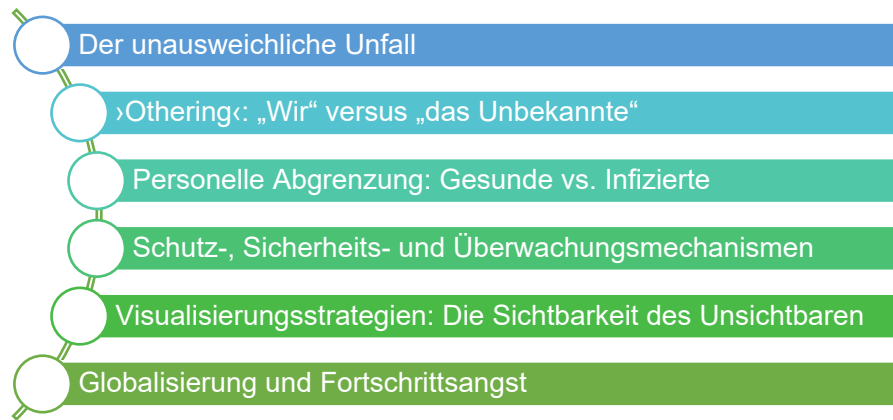


Abbildung 9: thematische und visuelle Tropen des Outbreak Narratives

der unausweichliche Unfall, mit dem das Unheil seinen Lauf nimmt, die Abgrenzung von „Wir“ gegen Gebiete/Länder die als bedrohlich gelten, sowie die Abgrenzung von Gesunden gegenüber Kranken; weiters die Überwachungs- und Sicherheitsmechanismen, sowie Visualisierungsstrategien des Erregers bzw. der Krankheit an sich und zu guter Letzt die Globalisierung als eine Form des Fortschritts, die negative Folgen mit sich bringt.²⁷⁷ Essenziell ist hierbei, dass Infektionen nicht auf bestimmte geografische, demografische oder zeitliche Gegebenheiten eingegrenzt werden können und diese Faktoren stets im Vordergrund stehen. Unabhängig von Ethnie, Sexualität, Geschlechterzugehörigkeit, Alter und gesellschaftlichem Status ist keiner vor derartigen Erregern sicher.²⁷⁸

Die Schuldfrage ist eine Konstante, die sich im Outbreak Narrative manifestiert und in vielen unterschiedlichen Varianten in Erscheinung tritt. Das Prinzip des ›Othering‹ ermöglicht es, ein verantwortliches Land bzw. eine Bevölkerungsgruppe ausfindig zu machen, der die Schuld an dem Ausbruch gegeben wird. Die Globalisierung ist der Grund für das rasante und unkontrollierte Wachstum an Infizierten oder Toten.²⁷⁹ Der unausweichliche Unfall richtet überhaupt erst den Schaden an, dem alle weiteren Schuldfragen folgen. Sowohl in der Angstkultur selbst als auch im Outbreak Narrative dreht sich alles um die Frage nach unserer eigenen Schuld an der Zerstörung unserer Spezies. Nicht selten werden dafür die weit fortgeschrittene Zerstörung der Natur und die menschliche Unachtsamkeit im Umgang mit dieser herangezogen.²⁸⁰ Im Film *Outbreak – Lautlose Killer* heißt es dazu passend: „This is what happens when men go chopping down trees where no

²⁷⁷ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 40.

²⁷⁸ Vgl., ebd., S. 33.

²⁷⁹ Vgl., ebd., S. 55f.

²⁸⁰ Vgl., ebd., S. 56.

man should be. The gods got angry. This is punishment.“²⁸¹ Auch in *Contagion* wird in der Schlussrede darauf hingewiesen, dass dieser Ausbruch nur deshalb geschah, da der Kapitalismus traditionelle Lebensräume ruiniert habe und sowohl Menschen als auch Tiere dazu gezwungen seien, anormale Dinge zu sich zu nehmen.²⁸² „Environmental trespass breeds disease, and then globalization spreads that disease.“²⁸³ Es nutzen sowohl fiktionale als auch nicht-fiktionale bzw. faktuale mediale Inhalte die gleichen Fähigkeiten und Schwachstellen, um eine Ausbruchserzählung zu schaffen.²⁸⁴ Gegenstimmen behaupten hingegen, dass versucht wird, das Versagen an menschlicher Kontrolle hinsichtlich solcher Szenarien zu vertuschen, indem der Mensch im Outbreak Narrative als unmittelbare Ursache krankheitsbedingter Ausnahmesituationen dargestellt wird.²⁸⁵

3.2.1 Der unausweichliche Unfall

Die erste Trope, ohne die das Outbreak Narrative nur schwer auskommt, ist ein verhängnisvoller Unfall, bei dem der Erreger freigesetzt wird, denn er erzeugt Spannung und ist für die weitere Handlung verantwortlich. „Someone (a zombie, an infected victim, a terrorist) gets out or something (a zombie, a virus, a bomb) gets in.“²⁸⁶ Im Film *12 Monkeys* dreht sich die gesamte Handlung darum, den Auslöser für die Erkrankung – also eben jenen Unfall – ausfindig zu machen: bei einer Sicherheitskontrolle am Flughafen wird die Ampulle mit den darin enthaltenen Viren geöffnet. In *Outbreak – Lautlose Killer* handelt es sich um einen entflohenen Affen, der ursprünglich aus Afrika stammt und das Motaba-Virus in sich trägt, als er nach Amerika geschmuggelt wird. Innerhalb der Filmnarration wurde das Virus bereits im Jahr 1967 erstmalig entdeckt und fälschlicherweise angenommen, es sei damals erfolgreich ausgerottet worden; der infizierte Affe wurde jedoch damals von niemandem entdeckt, weswegen dieser – in Amerika angekommen – die Bevölkerung infizierte.²⁸⁷ In *Contagion* schleppt eine Frau das Virus nach einer Dienstreise aus Asien ein, wobei der ursprüngliche Unfall – ähnlich wie bei *12 Monkeys* – ebenfalls erst am Ende des Films aufgeklärt und gezeigt wird: Ein Schwein frisst ein, von einer Fledermaus fallengelassenes, Bananenstück. Dieses Schwein wird

²⁸¹ *Outbreak – Lautlose Killer*. Regie: Wolfgang Petersen, 1995, Min.: 17:10-17:24.

²⁸² Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 56.

²⁸³ Ebd., S. 57.

²⁸⁴ Vgl., ebd., S. 57.

²⁸⁵ Vgl., ebd., S. 58.

²⁸⁶ Ebd., S. 42.

²⁸⁷ Vgl., ebd., S. 43.

später in einem Casino zum Verzehr serviert. Der Küchenchef, der das Schwein zubereitet, reicht besagter Frau in weiterer Folge seine ungewaschenen Hände, wodurch die Übertragung, und damit die Abfolge des Unfalls und der Verbreitung, sichtbar werden.²⁸⁸

Die Aneinanderreihung unglücklicher Umstände, sowie das Vorkommen mehrere Unfälle sind damit im Outbreak Narrative keine Seltenheit. Das Publikum wartet mit Begeisterung auf diesen Unfall, der die Geschichte erst ins Rollen bringt oder einen Konflikt zu Tage befördert. Zusätzlich erinnert er daran, dass menschliche Körper nicht unverwundbar sind und es diese zu schützen gilt.²⁸⁹

Ein Thema, welches im Zusammenhang mit dem verheerenden Unfall gerne hinzugezogen wird, ist, dass Regierungen oftmals zögern, Maßnahmen gegen den Ausbruch zu ergreifen, aus Angst soziale und wirtschaftliche Prozesse zu beeinträchtigen oder zusätzlich Panik zu schüren.²⁹⁰ Durch die vorsätzliche Vertuschung des Unfalls passiert jedoch häufig genau das Gegenteil, wodurch es in weiterer Folge genau in diesen Bereichen zu folgenschweren Konsequenzen und damit zu weiteren chaotischen, gesellschaftlichen Zuständen kommt.

3.2.2 ›Othering‹: „Wir“ versus „das Unbekannte“

Der nicht zu leugnenden Abgrenzung zwischen dem Westen und dem ›Rest der Welt‹ kommt im Outbreak Narrative eine besondere Bedeutung zu, denn mit seinen Tropen schürt es dieses weitverbreitete Weltbild. Da die meisten der medialen Inhalte, die sich des Ausbruchsnarrativs bedienen, von Amerika oder anderen westlichen Ländern produziert werden, stellen diese den Osten und den globalen Süden²⁹¹ als Orte dar, von denen eine ständige Bedrohung ausginge.²⁹² Jene Bevölkerungsgruppen werden als ›primitiv und gefährlich‹ stigmatisiert,²⁹³ Rassismus und Schuldzuweisungen korrelieren damit ebenso.²⁹⁴ Auffallend ist hierbei, dass frühere Ausbruchsnarrative diese Infektionsübertragungswege als in nur eine Richtung funktionierend darstellen: von primitiven, armen Ländern zu den industrialisierten Großstädten dieser Welt und nicht umgekehrt oder – wie im späteren Globalization Outbreak Narrative – als Netzwerkgedanken formuliert

²⁸⁸ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 46.

²⁸⁹ Vgl., ebd., S. 43.

²⁹⁰ Vgl., ebd., S. 63.

²⁹¹ Australien und Neuseeland sind hierbei meist ausgenommen.

²⁹² Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 89.

²⁹³ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 4.

²⁹⁴ Vgl., ebd., S. 44.

werden.²⁹⁵ Dinge, die außerhalb des Erfahrungsbereiches von westlichen Bevölkerungsgruppen liegen, rufen ein nicht von der Hand zu weisendes Bedrohungspotenzial hervor. Medien tragen im Anschluss dazu bei, diese ungerechtfertigten Ängste weiter zu verbreiten und zu übertreiben, um so die Schuld dem ›Rest der Welt‹ gegenüber zu rechtfertigen.²⁹⁶ „This trope is not reserved only for entertainment purposes but also has historical and journalistic precedent.“²⁹⁷ Nach Donna Haraway rührt der Umstand dieses Motives daher, dass „the ‘colored’ body of the colonized“²⁹⁸ als ursprüngliche Quelle für Infektionen, Verschmutzung und Chaos konstruiert wurde, der die westliche Gesellschaft bedrohe.²⁹⁹ Dass Immigranten als krank und ansteckend angesehen werden, ist historisch tief verankert, zahlreiche Länder und deren Bevölkerungsgruppen wurden bereits im 19. Jahrhundert mit bestimmten Krankheiten in Verbindung gebracht.³⁰⁰ Der Begriff „medicalized nativism“ wurde geprägt, um Vorurteile hinsichtlich des Zusammenhangs von Einwanderungsgruppen und übertragbaren Krankheiten zu rechtfertigen. Damit einher geht auch eine weitverbreitete Überzeugung, dass nationale Grenzen vor Ansteckung schützen, weswegen Grenzen und Barrieren hierbei erneut schlagend werden.³⁰¹ Diese Stigmatisierung von bestimmten Personengruppen und Orten hält auch im 21. Jahrhundert weiter an und wird durch das Outbreak Narrative weiter gefördert. 2015 verkündete Donald Trump, Einwanderer würden zahlreiche Infektionskrankheiten über die Grenze bringen und so die „eigene“ Bevölkerung gefährden.³⁰² Servitje kritisiert, dass durch einen solchen biopolitischen Grundsatz ein Gedanke formuliert wird, der den Westen dazu veranlasse, „die anderen“ zum Wohle der westlichen Gesellschaft zu opfern³⁰³ und stellt damit eine Verbindung zu Horns *Rettungsboot Erde* her.

„Othering also becomes a way of creating reassurance that the virus is only meant for ‘at risk’ people, enforcing a sense of difference and distance. Disease is consistently imagined as a foreign threat, traveling from the outside

²⁹⁵ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 34.

²⁹⁶ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 24.

²⁹⁷ Ebd., S. 44.

²⁹⁸ Ebd., S. 44.

²⁹⁹ Vgl., ebd., S. 44.

³⁰⁰ Vgl., ebd., S. 45.

³⁰¹ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 8.

Ferner thematisiert Eric Voegelin in seiner Abhandlung zur Spieltheorie, dass die asiatische Zivilisation als andersartig wahrgenommen wird, die mit dem Westen, für die die griechische Zivilisation als Vorläufer genannt wird, kaum etwas gemeinsam hat. Grund dafür ist die konkrete Auswahl an Materialien, anhand deren solche Beobachtungen durchgeführt werden, da hierfür meist westliche Beispiele herangezogen und jene aus anderen Kulturen ausgeblendet werden; (vgl., Voegelin, Eric. „Homo Ludens. Eine Besprechung.“ In *Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Cailliois und Eric Voegelin*, hrsg. v. Knut Ebeling, Berlin: Matthes&Seitz 2014, S. 57).

³⁰² Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 45.

³⁰³ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 89.

in, [...] spread via physical contact, breathing, technology, science, and/or conspiracy, but almost always originating in Asia or Africa, traveling from east to west.³⁰⁴

Wie die bereits beispielhaft herangezogenen Filme *Outbreak – Lautlose Killer* und *Contagion* zeigen, geht das Virus ebenfalls auf diese beiden Kontinente zurück und bringt Unheil über den Westen. Abseits von Herkunft und Ethnie werden auch Religionen zum Zeichen des ›Anders-Seins‹ oder in abstrakterem Zusammenhang mit Aliens gleichgesetzt. Der moderne und hochtechnisierte Westen wird im Outbreak Narrative demnach als Gegenstück gezeigt, der das „Wir“ vom ›Rest der Welt‹ – der gleichsam als ein Antagonist verstanden werden kann – abgrenzt.³⁰⁵

3.2.3 Personelle Abgrenzung: Gesunde versus Infizierte

Die dritte Trope, die im Outbreak Narrative schlagend wird, ist die personelle Abgrenzung. Gesunde Personen sollen bzw. müssen von Kranken und Infizierten abgeschottet werden. Zweitere werden mit Wertlosigkeit konnotiert, die für die Gesunden lediglich als eine Bedrohung – als der Erreger selbst – wahrgenommen werden und nicht mehr als eigenständige Individuen, die Hilfe oder Heilung benötigen. Die Gefahr einer Person zu begegnen, die einen Krankheitserreger in sich trägt, ist in einer globalisierten Welt deutlich größer geworden und stigmatisiert nahezu jede Person als gefährlichen Fremden. Durch das Übertragen von Krankheiten werden soziale Kontakte sichtbar, von denen Menschen selbst nicht wussten, dass sie diese hatten.³⁰⁶ Die „Stopp Corona“-App³⁰⁷ bedient sich einer solchen Sichtbarmachung von Infektionswegen durch Kontaktverfolgung.

Der unermüdliche Versuch die Verbreitung einzudämmen, wird mit einer solchen personellen Trennung weiter vorangetrieben.³⁰⁸ Am besten lässt sich eine solche Grenzlinie mit Hilfe von Quarantänebestimmungen umsetzen, indem die Infizierten einen eigenen abgesperrten Bereich bekommen, aus dem sie weder hinaus noch andere hineingelangen können. Gelingt einem Infizierten jedoch die Flucht – wie im Film *Pandemic – Tödliche Erreger*³⁰⁹, bei dem ein infizierter Geschäftsmann ausbricht und so für zahlreiche weitere Todesfälle verantwortlich ist³¹⁰ – schließt sich der Kreis zum unausweichlichen Unfall, sowie zur Fragilität von Grenz-

³⁰⁴ Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 45.

³⁰⁵ Vgl., ebd., S. 46.

³⁰⁶ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 16.

³⁰⁷ Mehr Informationen unter: <https://www.stopp-corona.at/>; (Zugriff am 02.02.2021).

³⁰⁸ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 42.

³⁰⁹ *Pandemic – Tödliche Erreger*, Regie: Armand Mastroianni, Vereinigte Staaten 2007; (Orig.: *Pandemic*).

³¹⁰ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 42.

mechanismen. Zudem geraten Infizierte in den Fokus zahlreicher Diskussionen in Bezug auf soziale Verantwortung:

„When carriers unwittingly caused an outbreak of a communicable disease, the nature of the violation was as uncertain as the locus of blame. They represented the question of culpability in the absence not only of intention but more fundamentally of self-knowledge.“³¹¹

Das Verhältnis vom Einzelnen zum Kollektiv, aber auch das Recht auf Privatsphäre und Staatsverantwortung gegenüber der Öffentlichkeit, sind hierbei zentrale Aspekte³¹², die nicht nur in der Realität, sondern auch in ihren fiktiven Gegenständen eine wesentliche Rolle spielen.

Paradoxerweise thematisiert dieses Motiv aber nicht nur Isolation und Abschottung, sondern bringt auch eine besondere Form der Gemeinschaft hervor, in der sich Personen, die Traumatisches erlebt haben, näher verbunden fühlen, da sie eine Erfahrung teilen, die nicht jede Person nachvollziehen kann. Durch diese Trennung werden zwei Lager geschaffen, die sich gegenüberstehen: die Infizierten gegen die Gesunden bzw. Noch-Nicht-Infizierten.³¹³ „Everyone suffering through a virus is bonded together by the virtue of their shared suffering, much as those not yet infected can band together to avoid infection.“³¹⁴ Es werden neue soziale Strukturen geschaffen; soziale Schichten, die unter normalen Umständen nichts miteinander zu schaffen hätten, kooperieren in einer solchen schwierigen Phase der Gefahr und Ungewissheit.³¹⁵

3.2.4 Schutz-, Sicherheits- und Überwachungsmechanismen

Richtlinien und Praktiken, die zur Bewältigung bzw. Verhinderung verheerender Infektionsausbrüche beitragen, sind sowohl in der Realität als auch im medialen Outbreak Narrative ein vielverwendetes Motiv. George Rosen bezeichnet das Ineinandergreifen derartiger Mechanismen als „Verwaltungsmaschinerie“, die zum Schutz der Zivilbevölkerung einen wesentlichen Beitrag leisten soll. Verantwortlich für die Gesundheit einer Bevölkerung sei der Staat, der derartige Regulierungen geltend machen könne.³¹⁶ Die „Medizinische Polizei“ oder die „hygiène publique“ waren nur einige Institutionen, die aufgrund dessen Mitte des 18. Jahrhunderts ins

³¹¹ Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 16.

³¹² Vgl., ebd., S. 16.

³¹³ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 49f.

³¹⁴ Ebd., S. 50.

³¹⁵ Vgl., ebd., S. 50.

³¹⁶ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 17f.

Leben gerufen wurden.³¹⁷ Foucault erweitert Rosens Ansatz mit seinem Konzept der ›Biopolitik‹ und argumentiert, „that the concept of public health was formative for modern society, and epidemics were important because they manifested the need for protection in the form of regimented social behavior.“³¹⁸

Ein zusätzliches Motiv, welches mit den zuvor genannten Beschränkungen und Abriegelungen innerhalb der personellen Abgrenzung in enger Verbindung steht, ist die verstärkte Kontrolle durch Nationalgarde oder Militär an nationalen Grenzen, sowie an Grenzen, die eine personelle Trennung hervorbringen. Gleichzeitig wird neben dem institutionellen Zusammenschluss von Militär und Medizin, auch die Durchlässigkeit von Grenzen – wie im Falle von einem geflohenen Infizierten – diskutiert. Die Unmöglichkeit einer hundertprozentigen Sicherheit und die dennoch möglichst lange Aufrechterhaltung dieser, durchdringen das gesamte Outbreak Narrative. Die ständige Ambivalenz zwischen Eindämmung bzw. Ausrottung der Krankheit und dem geheimen Wunsch nach einem unkontrollierten weltweiten Ausbruch seitens des Rezipienten, ist ein weiterer Aspekt, der für einen gelungenen Spannungsaufbau verantwortlich ist.³¹⁹

Eine weitere Möglichkeit Sicherheitsmechanismen zum Schutz der eigenen Bevölkerung zu ermöglichen ist eine Trennung von „guten“ und „schlechten“ Personen, die sich keinesfalls vermischen dürfen, damit weitere Übertragungen vermieden werden (siehe Kapitel 3.2.3).³²⁰ Social Distancing ist dabei nur ein möglicher Teilbereich, der bis zu staatlich verordneten Quarantänebestimmungen führen kann.

Während Schutzmasken bei medizinischem Personal nicht mit Gefahr und Bedrohung assoziiert werden, ist dies bei der Zivilbevölkerung nicht die Norm und wird mit Infektionsangst verbunden. Das Narrativ verbindet weitere Schutzmechanismen, wie durchsichtige Schutzwände und Handschuhe, die Individuen weiter voneinander abgrenzen und den Angstzustand aufrechterhalten bzw. vorantreiben. Das Outbreak Narrative stellt unter Beweis, dass solche Mechanismen zwar dazu beitragen können eine Infektion einzudämmen, dass sie aber keine Garantie dafür sind, dass all diese Maßnahmen in jedem Fall helfen.³²¹ In neueren

³¹⁷ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 18.

³¹⁸ Ebd., S. 18.

³¹⁹ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 42f u. S. 59.

³²⁰ Das bestimmte Personengruppen beispielsweise immer noch vom Blutspenden kategorisch ausgeschlossen werden, obwohl kein konkreter Krankheitsverdacht besteht, trägt zu solch einer Trennung ebenfalls bei.

³²¹ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 48f.

Outbreak Narratives sind Gesundheit und Sicherheit untrennbar miteinander verbunden, da sie durch die zunehmende globale Vernetzung gespeist werden.³²²

3.2.5 Visualisierungsstrategien: Die Sichtbarkeit des Unsichtbaren

Anknüpfend an Kapitel 2.2 und an die von King herausgearbeiteten fünf Image-Cluster (siehe Abb. 8), sind Visualisierungsstrategien die nächste wesentliche Trope des Outbreak Narratives. Anhand früherer Ausbrüche versuchen Epidemiologen zukünftige vorherzusagen, zu verhindern oder einzudämmen. Überführt die Epidemiologie übertragbare Infektionen in eine Erzählung, werden ebenso Infektionswege dargestellt, wie dies in den Spielfilmen der Fall ist. So werden erste Visualisierungsmöglichkeiten gegeben, die zudem den Ausbruchsverlauf prognostizieren und in weiterer Folge ein Gegensteuern ermöglichen.³²³

Eine der größten Ängste, die Viren mit sich bringen, ist die Latenzzeit, in der das Virus im Infizierten schlummert und es keinerlei Anzeichen einer Erkrankung gibt. Der Wirt verbreitet in dieser Zeit unschuldig und unwissentlich den Erreger, da er noch nicht als Überträger erkannt wurde. Dass es Mikroorganismen gibt, die mit bloßem Auge nicht sichtbar, aber ohne weiteres tödlich sein können, ist dieser Angst inhärent. Das fünfte Merkmal ist daher die Schwierigkeit, den unsichtbaren Erreger sicht- und wahrnehmbar zu machen.³²⁴ Durch die Darstellung eines gesunden menschlichen Überträgers als Vektor wird es möglich, eine Bedrohung darzustellen, von der die umliegenden Personen noch nichts ahnen.³²⁵ „In the earliest accounts the carrier is frequently a stranger, a figure conventionally marked as an object of desire and fear.“³²⁶ Eine andere Form der Repräsentation ist die „unheimliche Gestalt des Vertrauten“³²⁷, also etwa der Immunologe David R. Whitman aus *Bei Berührung Tod*, der nicht wissentlich ein tödliches Virus in sich trägt und seine Frau und Tochter infiziert. Dieser Form des Übertragungsvektors wohnt eine paradoxe Verbindung von Begehren und Furcht inne, wie es die Angstlust impliziert.

Das Ebola-Virus ist für eine visuelle Repräsentation einer Krankheit ein viel verwendetes Vorbild, wenn es darum geht eine Infektionsfiktion zu erschaffen und

³²² Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 107.

³²³ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 19.

³²⁴ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 50f.

³²⁵ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 22.

³²⁶ Ebd., S. 22.

³²⁷ Vgl., ebd., S. 22.

das, obwohl das Virus in westlichen Gegenden nie eine ernsthafte Bedrohung darstellte. Grund dafür ist, dass die Infizierten schneller an den Folgen der Krankheit sterben, als eine unkontrollierte Verbreitung möglich ist. Hoch infektiös und eine hohe Todesrate gleich zu Beginn eines Ausbruchs, schließen sich im Normalfall aus.³²⁸ Die westliche Gesellschaft wurde gerade wegen der zahlreichen filmischen und literarischen Inszenierungen des Ebola-Virus in Panik versetzt, die jedoch wissenschaftlich nicht haltbar sind. Das Motaba-Virus aus *Outbreak – Lautlose Killer* ist eine Variante des Ebola-Virus und untermauert diese Tatsache. Obwohl Ebola ausschließlich über Blut oder andere Körperflüssigkeiten übertragen werden kann, wird dem Virus häufig unterstellt auch über die Luft oder reinen Körperkontakt verbreitet zu werden, wodurch es in weiterer Folge zu einigen Fehldarstellungen kam. Die Angst vor und die Repräsentation von Ebola halten weiter an, wie die Dokuserie *Pandemie* später zeigen wird.

Das Ebola-Virus bietet inszenatorische Eigenschaften, die etwa das HI-Virus nicht aufweist: Ebola verbreitet sich rasant und hat keine lange Latenzzeit, außerdem kann es bei Früherkennung und entsprechender Behandlung geheilt werden. Zudem umgeht es den Aspekt der Homosexualität – der dem HI-Virus immer noch innewohnt – und kann jede Person, ungeachtet der sexuellen Orientierung, befallen.³²⁹ Obwohl also HIV/AIDS der Aufmerksamkeitszuwachs hinsichtlich übertragbarer Krankheiten geschuldet – oder besser zu verdanken – ist, bietet sich diese Virenform nur bedingt als Vorlage für Ausbruchserzählungen an und wird daher auch kaum in fiktionalen Elementen thematisiert.³³⁰

„What makes these viruses cause so much fear is not only the amount of coverage they get – in both print and online media, in both fictional and non-fictional formats – but also the specific information provided and the way the risk is framed. [...] Additionally, this fear is fueled by the metaphors used to visualize both the risk and the associated factors, as in the scientists who may save the day if given enough funding (typically white and American), the shadowy other responsible, knowingly or unknowingly, for spreading the infection (often and interchangeably Asian, African, or Muslim), and those infected (usually innocent, frequently white).“³³¹

Am Beispiel Ebola wird daher deutlich, dass sich die Risikowahrnehmung hinsichtlich der Globalisierung zunehmend verändert, da Grenzen instabil werden und die Welt zunehmend vernetzter ist³³², wie bereits das Bildmotiv ›Netzwerk‹ von

³²⁸ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 25 u. S. 14.

³²⁹ Vgl., ebd., S. 27.

³³⁰ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 27.

³³¹ Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 26.

³³² Vgl., ebd., S. 25f.

King unter Beweis stellt. In *Contagion* wurde das fiktionale Virus in seiner äußeren Erscheinung ebenso dem real existierenden Nipah-Virus nachempfunden, sowie die genetische Sequenz dahingehend angepasst und inszeniert. Selbst fiktionale Räumlichkeiten, derer sich der Film bedient, sind realen Orten nachempfunden – wie etwa dem CDC. Um diese Realitätsnähe zu erzeugen, wirkten neben Kunstschaffenden auch Immunologen, Epidemiologen und Ärzte an der Produktion mit. Erst durch eine solche Genauigkeit werden mediale Inhalte für das Publikum realistischer, wodurch die darin inhärente und gleichzeitig daraus resultierende Angst vor eben jenen dystopischen Szenarien weiter geschürt wird.³³³ Autopsien an Verstorbenen, die den Erreger in sich trugen, sind ebenso ein inszenatorisches Mittel, um jene Sichtbarmachung voranzutreiben. Dabei bleibt dem Rezipienten verborgen, was die Ärzte zu sehen bekommen, er kann aber anhand deren Reaktionen das Ausmaß der Erkrankung erahnen. *Outbreak – Lautlose Killer* und *Contagion* bedienen sich beide dieser stilistischen Mittel.³³⁴

In gleicher Weise wie der realistische Dokumentarfilm – Kapitel 4.3 wird näher auf diesen eingehen – spielt das Outbreak Narrative mitameratechnischen Fertigkeiten, wie Nahaufnahmen und enormen Vergrößerungen, um das für das bloße Auge Verborgene freizulegen.³³⁵ Werden Nachrichtensendungen und Berichterstattungen aus der jüngsten Vergangenheit und Gegenwart hinzugezogen, so wird diese These offenkundig, denn auch das aktuelle Coronavirus wird in den meisten Fällen als massive Vergrößerung einer Mikroskop-Abbildung und zusätzlich stark vereinfacht dargestellt (siehe Abb. 4).

Das moderne Outbreak Narrative bedient sich nach wie vor inszenatorischer Hilfsmittel, die in der Frühzeit des Films und über die 70er und 80er Jahre hinweg Anwendung fanden, wenn es darum geht Krankheiten sichtbar zu machen.³³⁶ Dass der Einsatz von (Welt)Karten bei der Sichtbarmachung eine zentrale Rolle spielt und keineswegs neu ist, wurde bereits erörtert. Mit ihrer Hilfe lässt sich der Schweregrad einer Bedrohung darstellen, sie lassen Entfernungen kleiner werden und ermöglichen das Verfolgen von Übertragungs- und Infektionswegen. Darüber hinaus finden auch Diagramme Anwendung, die diese Bedrohung in konkrete

³³³ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 91.

³³⁴ Vgl., ebd., S. 51.

³³⁵ Vgl., ebd., S. 51.

³³⁶ Vgl., ebd., S. 51f.

Zahlen und Grafiken übersetzen.³³⁷ Ferner helfen Karten und statistische Auswertungen dabei, das Spannungspotenzial zu verschärfen, während der Rezipient als Außenstehender beobachtet, wie sich die Krankheit auf dem Globus nach und nach verbreitet.³³⁸ Diese Visualisierungsstrategien bieten wenige Möglichkeiten die wirtschaftlichen, politischen und sozialen Konsequenzen, die eine solche Pandemie mit sich bringt, abzubilden, weswegen es zusätzliche Faktoren benötigt.

Auch dass Barrieren ein immer wiederkehrendes Bildmotiv für die Repräsentation von Infektionen innerhalb des Narrativs sind, wurde bereits mehrfach dargelegt. Schweitzer argumentiert hinsichtlich der Visualisierung dieser: „The barriers can be tangible, as in masks or protective gear or metal doors to block out dangerous microbes, or they can be political, as with quarantine regulations, travel restrictions, or border policies.“³³⁹ Barrieren fungieren demnach als Schutzmechanismus, tragen aber gleichzeitig zu einer Trennung und Isolation von Personen bei, wodurch ihnen eine Doppeldeutigkeit eingeschrieben ist.

3.2.6 Globalisierung und Fortschrittsangst

Ansteckende Krankheiten sind eine Funktion bzw. zwangsläufiges Resultat sozialer Interaktionen, die durch die Etablierung von direkteren und schnelleren Reiserouten zunahmten.³⁴⁰ In den 90er Jahren wurde die Welt zunehmend komprimiert, während das Bewusstsein ihr gegenüber verstärkt wurde. Die Kombination von aufkommender Globalisierung und durchlässigen Barrieren verschärft jedoch auch die Infektionsgefahr, die sowohl die Welt als auch das Outbreak Narrative nachhaltig verändern.³⁴¹ Das Globalization Outbreak Narrative stellt eine erweiterte Form des klassischen Narrativs dar, welches sich – wie der Name bereits verrät – auf die Globalisierungsaspekte insbesondere zwischen den Jahren 1995 und 2011 konzentriert. Thematische Schwerpunkte liegen hierbei auch auf dem Zerschneiden und Scheitern nationaler Grenzen, fehlendem Vertrauen in staatliche Regierungen, zunehmender Technologisierung und damit einhergehender Fortschrittsangst.³⁴² Fortschritt ist die Prämisse für Globalisierung, aus

³³⁷ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 41.

³³⁸ Vgl., ebd., S. 54.

³³⁹ Vgl., ebd., S. 41.

³⁴⁰ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 22.

³⁴¹ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 70f.

³⁴² Vgl., ebd., S. 35.

der sich in weiterem Verlauf eine Risikogesellschaft mit Kontaktängsten etablierte.³⁴³

Als 1991 das World Wide Web erfunden und um die Jahrtausendwende zum Web 2.0 entwickelt wurde, war der Grundstein für eine weitere Form des Netzwerks gelegt. Einzelne Individuen konnten nun über dieses Medium miteinander in Kontakt treten, Kommunikation funktionierte in beide Richtungen. Geografische Standorte wurden unwichtiger, da aufkommende soziale Plattformen jedem Individuum das Gefühl gaben und geben, ein ›Weltbürger‹ zu sein, ohne seinen Wohnort verlassen zu müssen.³⁴⁴ ›Weltbürger‹ können aber keineswegs mit einer globalen Bevölkerungseinheit gleichgesetzt werden, da hier der Aspekt der Fragmentierung schlagend wird. Katastrophenszenarien wie 9/11 können durch diese mediale Unmittelbarkeit zwar global, aber dennoch isoliert von anderen Individuen konsumiert werden.³⁴⁵ „As we interface via screens more and more, real-life interactions seem to be an afterthought.“³⁴⁶ Paradoxerweise trägt die vernetzte virtuelle Konnektivität also gleichzeitig zu einer erhöhten Isolation und Einsamkeit bei. Bildschirme fungieren im postmodernen Outbreak Narrative als Schnittstelle für Information und Kommunikation, während dies in den 90er Jahren noch wenig verbreitet war und Monitore eher als Hintergrundrequisite dienten.³⁴⁷

Infolgedessen führte dies zu einem veränderten Verständnis von Raum und Zeit.³⁴⁸ „The proliferation of digital technologies and networks of electronic connectivity mirrored chains of infection, permitting users to send information worldwide in the blink of an eye.“³⁴⁹ Informationen, Nachrichten, Güter, Personen aber auch Infektionen, können im Handumdrehen mit Leichtigkeit versendet und verbreitet werden. Es ist kein Zufall, dass heutzutage Dinge im Netz ›viral‹ gehen. Der Virendiskurs verbindet sich gleichsam mit dem Netzwerkdiskurs und etabliert eine neue Form von methodischem Vorgehen und Betrachtungsweisen.³⁵⁰ Die Folge davon kann als ›social contagion‹ bezeichnet werden, wodurch sich neben der realen Ansteckungsgefahr einer Krankheit auch eine soziale Ansteckung konstitu-

³⁴³ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 54f sowie

vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 25.

³⁴⁴ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 72.

³⁴⁵ Vgl., ebd., S. 200.

³⁴⁶ Ebd., S. 102.

³⁴⁷ Vgl., ebd., S. 102f.

³⁴⁸ Vgl., ebd., S. 72.

³⁴⁹ Ebd., S. 72.

³⁵⁰ Vgl., ebd., S. 73.

iert. Demzufolge verbreiten sich Ideen und Einstellungen einer Person über soziale Gruppen hinweg, bis diese letztendlich in Kulturen Einzug halten.³⁵¹

Durch GPS und andere Tracker kann der Aufenthaltsort oder die zurückgelegte Route einer Person jederzeit abgerufen werden, was die personelle Verfolgung erheblich erleichtert. Diese Form von Technologie machen sich Apps und Softwareprogramme zu Nutze, wenn es darum geht, die Infektionswege von Erkrankten zu rekonstruieren, aufzuzeichnen und zu protokollieren. Hier kann nochmals die „Stopp Corona“-App genannt werden, die Kontaktverfolgung³⁵² zum Ziel hat. Das Mobiltelefon fungiert als Avatar eines jeden Individuums und zeichnet so dessen zurückgelegte Wege auf. Zahlreiche Epidemiologen bedienen sich einer solchen Form von Kontrolle³⁵³ und sie ist keineswegs neu: Japan propagierte eine derartige Software bereits im Jahr 2009³⁵⁴; 2014 kam eine solche Technologie bei der Verfolgung des Ebola-Virus zum Einsatz.³⁵⁵ Wo geografische Faktoren irrelevant werden, besitzen sie auch keinerlei Schutzmechanismen mehr, die die Bevölkerung vor einer Epidemie oder Pandemie schützen würden. Dieses Gefühl vermittelt nicht nur das tägliche Leben, sondern auch das Globalization Outbreak Narrative.³⁵⁶

Mit der Fokussierung auf die Globalisierung unternimmt das Outbreak Narrative einen Wandel von der Moderne in die Postmoderne. Spätere Filme wie *Contagion* zeigen mehrere verschiedene Schauplätze hintereinander, in denen sich die Infektion parallel ausbreitet: Hong Kong, London, Chicago, Minneapolis und Tokyo. Hier greift somit erneut ein Merkmal, das vielen Katastrophenfilmen eigen ist, wie in Kapitel 1.3.1 erörtert wurde. Lediglich eine Bildinschrift signalisiert dem Rezipienten, dass ein Ortswechsel stattgefunden hat und informiert ihn darüber, wo er sich nun befindet. Die bereits angesprochene Linearität der Übertragungsinfektion ist damit aufgehoben und es wird ein Netzwerk freigelegt³⁵⁷, welches keinen rückverfolgenden Anfang oder ein sich abzuzeichnendes Ende aufzeigt – gleichsam wie der Einsatz von Karten. Infolgedessen verschiebt sich die Heldenfigur von einem einzelnen Individuum zu einem Team an Personen, die gemeinsam

³⁵¹ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 26.

³⁵² Engl.: Contact Tracing

³⁵³ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 95.

³⁵⁴ Vgl., o.V., „Japan eyes cell phones as pandemic fighters!“, *NBC News*. 06.07.2009. http://www.nbcnews.com/id/31153341/ns/health-infectious_diseases/t/japan-eyes-cell-phones-pandemic-fighters/#.XywlTVCSUk; (Zugriff am 06.08.2020).

³⁵⁵ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 95.

³⁵⁶ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 73.

³⁵⁷ Vgl., ebd., S. 55 u. S. 74.

gegen die Krankheit kämpfen. Diese Personen und Institutionen sind über den gesamten Erdball verstreut und stehen aufgrund des Netzwerkgedankens trotzdem in ständiger Verbindung zueinander.³⁵⁸ Es etablierte sich ein tiefes Gefühl sozialer Vernetzung, welches Gemeinschaften konfigurieren und Kommunikationsfähigkeit verstärkte.³⁵⁹ „[T]he postmodern globalization outbreak narrative looks [...] at the ways different organizations work together, how the global infrastructure operates, and how people themselves interact with each other.“³⁶⁰ Das unterscheidet *Outbreak – Lautlose Killer* deutlich von postmodernen Narrativen, da in ersterem ein einzelner Held ausgemacht werden kann, sowie die Schuldigen klar erkennbar sind.

In späteren Filmen ist auch der Aspekt des ›Othering‹ nicht immer deutlich zu erkennen, Grenzen sind fließend und derartige Ereignisse können sich immer wieder ereignen. Aufgrund dieses Wandels verändert sich auch die nationale Identität, die es notwendig macht, die Rolle des klassischen Helden zu verwerfen und auf die rhizomatischen³⁶¹ Gegebenheiten eines Netzwerks zurückzugreifen. Im Zuge dieser Verschiebung werden Frauen im Globalization Outbreak Narrative zunehmend in den Mittelpunkt gerückt und bekleiden hochrangige Wissenschaftsposten, um die zeitgleich aufkommende Genderdebatte aufzugreifen und innerhalb ihres Handlungsstrangs zu thematisieren. Das heroische Team, welches aus den eben genannten Gründen hervorgeht, besteht aus differenzierten Ethnien und Geschlechtern und löst den vorwiegend weißen, männlichen Amerikaner als klassische Heldenfigur ab.³⁶² Frauen werden auch im Science-Fiction-Genre gerne als Wissenschaftlerinnen oder Studentinnen von Naturwissenschaften gezeigt, um die traditionelle Rolle der Hausfrau und Mutter zu verdrängen. Da sich das Outbreak Narrative in vielen Bereichen an dieses Genre anlehnt, ist dies mit ein Grund für das vermehrte Aufkommen von weiblichen Rollen im Globalization Outbreak Narrative.³⁶³

Die Klärung der Schuldfrage, sowie die Zuschreibung des Bösen bzw. der Gefahr, verhalten sich im Globalization Outbreak Narrative ähnlich wie die Heldenrolle – sie

³⁵⁸ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 75.

³⁵⁹ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 12.

³⁶⁰ Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 75.

³⁶¹ Der Begriff des Rhizoms kommt aus der Botanik (griech.: Wurzelstock, Erdspross) und bezeichnet ein stark verwurzeltes Geflecht. Er wurde von Deleuze und Guattari entlehnt, um nicht hierarchische und netzartige Systeme zu beschreiben, die keinen erkennbaren Ursprung aufweisen, dessen Elemente aber alle miteinander verbunden sind. (Siehe auch: *Lexikon der Filmbegriffe*, „Rhizom“, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=649>, Zugriff am 24.01.2021).

³⁶² Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 75ff.

³⁶³ Vgl., ebd., S. 78.

werden verstärkt diffuser. Dies korreliert mit der Netzwerkmetapher, die es schwieriger werden lässt ›Patient Null‹ ausfindig zu machen, sowie weitere begünstigende Faktoren herauszuarbeiten. In postmodernen Erzählungen gibt es meist mehrere Gefahrenquellen und böswillige Charaktere, die einer positiven Auflösung der Handlung im Wege stehen und die Spannung in die Höhe treiben. Die Agentenrolle ist nicht mehr dem Erreger selbst oder einer Personengruppe zuzuschreiben, sondern wird nun vom Kontext der Globalisierung übernommen – „[t]he globe is now the issue“³⁶⁴ – da nahezu jede Person an jeden Ort der Welt reisen und so zu einer Verbreitung beitragen kann.³⁶⁵ In *Contagion* breitet sich das Virus überall gleichzeitig aus, es gibt zunächst keinen Ursprungsort, an dem die Infektion ihren Ausgang nahm. Folglich lösen sich Tropen wie das ›Othering‹ langsam auf, die klare Abgrenzung von Held-Bösewicht nimmt ab und globale Grenzen werden durchlässiger. Im Gegensatz zu Krankheitsnarrativen aus den 90er Jahren zeigen die neueren, dass Pandemien keinen fixierten Endpunkt haben und weder einer zeitlichen Dimension noch geografischen Spezifikationen unterliegen. Auffallend ist außerdem, dass die Krankheit selbst nicht mehr zwangsläufig handlungsgebend ist und auf einer visuellen Ebene auch deutlich weniger zur Schau gestellt wird, wie noch etwa in *Outbreak – Lautlose Killer*. Das Virus fungiert lediglich als eines von vielen Bedrohungsszenarien, die eine offene Welt ohne Grenzen potenziell gefährden können. Der Wunsch nach Grenzen, Mauern und Barrieren wird durch die Kritik, die das Globalization Outbreak Narrative an dieser Weltoffenheit übt, wieder schlagend. „Globalization has eroded borders that might otherwise protect us, and when combined with technology and transportation, globalization also exacerbates the speed with which disease – and panic – can penetrate what borders are left.“³⁶⁶ Beispiele, die hier angeführt werden können, sind etwa der Austritt Großbritanniens aus der EU, sowie die Forderung Donald Trumps einen Immigrationsstopp einzuführen und eine Mauer an der Grenze zu Mexiko zu bauen.³⁶⁷

Wie schnell die herrschende soziale Ordnung zerbersten kann, in der keine Regeln mehr befolgt werden und auf die Ausschreitungen aufgrund von Angst, Unge-
wissheit und Panik folgen, wird ebenfalls zu einem Ankerpunkt innerhalb der

³⁶⁴ Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 86.

³⁶⁵ Vgl., ebd., S. 81f.

³⁶⁶ Ebd., S. 55.

³⁶⁷ Vgl., ebd., S. 74.

Erzählung. Derartige Szenarien sind für das Publikum aus tagesaktuellen Nachrichten geläufig, weswegen sie einen besonderen Realitätsanspruch besitzen.³⁶⁸ Wenn Panik aufgrund eines pandemischen Krankheitsausbruchs herrscht, ändern sich auch die infrastrukturellen Funktionsweisen: In einem solchen Szenario hat die Exekutive nicht mehr die Aufgabe Verbrechen zu lösen, sondern ist dazu da, das Virus einzudämmen – fungiert also als Schutzmechanismus. Neben Ausschreitungen sind demnach auch Plünderungen sowohl in der Realität als auch in der fiktionalen Erzählung, keine Seltenheit. Im Gesundheitswesen treten scheinbare Banalitäten in den Hintergrund, da die Aufmerksamkeit der Bekämpfung des Erregers sowie der Genesung von Erkrankten gilt.³⁶⁹ „Infrastructures intended to keep society together suddenly vanish, the illusion of a functional society disappearing in a blink of an eye [...].“³⁷⁰

Neben Präventionsmaßnahmen gegen den Erreger selbst ist es im Globalization Outbreak Narrative ebenso wichtig, Methoden für den geordneten Umgang mit Informationsverbreitung bereitzustellen und Fake-News möglichst zu unterbinden.

Demnach werden Journalismus und Nachrichten zunehmend aktueller und bilden in vielen Ausbruchserzählungen einen Nebenhandlungsstrang. Durch den Einsatz von Berichterstattung wird das In-Beziehung-Setzen von diversen Ereignissen unmittelbar für den Rezipienten greifbar. Im Film *Pandemic – Tödliche Erreger* werden Nachrichten direkt an das Publikum gerichtet, als würde es diese in der Realität ebenso präsentiert bekommen.³⁷¹

„[I]n *Pandemic* [...] we often see the news footage directed at us, as if we are watching the news ourselves, before cutting to the footage itself within a screen, as we see a character watching the news, before cutting to shots of the journalist or the press conference happening in front of us, without the buffer of the TV cameraman's eye.“³⁷²

Parallel dazu werden ebenso die Themen Fake-News bzw. absichtliche Panikmache angeschnitten, wie am Beispiel *Contagion* deutlich zu sehen ist: Jude Law verkörpert einen Verschwörungstheoretiker, der das Publikum daran erinnert, dass Journalismus auch missbräuchlich verwendet werden kann, um die eigenen Ziele

³⁶⁸ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 89f.

³⁶⁹ Vgl., ebd., S. 93.

³⁷⁰ Ebd., S. 93.

³⁷¹ Vgl., ebd., S. 80.

³⁷² Ebd., S. 80.

zu verfolgen.³⁷³ Damit ruft er gleichsam das kritische Hinterfragen von Dingen und Ereignissen ins Bewusstsein der Zuseher.³⁷⁴

Kennzeichnend für das postmoderne Outbreak Narrative ist weiters die physische Isolation eines jeden Einzelnen in einer solchen Situation. Die Eindämmung der Krankheit kann nicht mehr allein durch Ärzte, Regierungen und Wissenschaftler vollzogen werden, auch jeder einzelne Bürger ist durch physische Distanzwahrung angehalten, dazu beizutragen. 2020 und 2021 sind aufgrund dessen ›Social Distancing‹ und ›Lockdown‹ zwei gängige Termini, die sich in nahezu jedem Land und in jedem Kopf manifestiert haben. Auch *Contagion* arbeitet mit dieser Maßnahme, indem Hindernisse zwischen die Protagonisten, aber auch zwischen Protagonisten und Kamera – um das Publikum abzutrennen – eingebaut werden. Ebenso wird in dem Film viel mit Glas gearbeitet, um eine physische – aber keine visuelle – Barriere zu generieren.³⁷⁵

„We repeatedly look at people through windows, windshields, and glass walls. Many of the buildings and airports within which Soderbergh shoots have glass walls, creating a terrarium-like effect for the people ‘trapped’ within these buildings, as well as allowing Soderbergh to shoot through the glass walls, further emphasizing the terrarium effect. [...]. Glass [...] is a frequent separation device because it allows you to see without contact [...].“³⁷⁶

Damit wird eine Konnotation zum Mikroskop offenkundig, denn auch Erreger können zwar durch eine enorme Vergrößerung gesehen, aber niemals physisch berührt werden. Die Körpersprache der Protagonisten trägt zusätzlich zu einem isolierenden Gefühl bei, da es selbst bei schlechten Nachrichten und Todesüberbringungen keine Umarmungen oder physischen Kontakt zwischen den Personen gibt. Zwischenmenschliche Intimität ist im Globalization Outbreak Narrative fehl am Platz und wird aufgrund der Ansteckungsgefahr vorwiegend mit Unachtsamkeit, Gefahr und Leichtsinn in Verbindung gebracht. Physischer Kontakt wird in Pandemieerzählungen gleichbedeutend mit dem Verwenden einer Waffe, da die Gefahr einer Übertragung stets mitschwingt. Wenn die Krankheit innerhalb einer fiktionalen Erzählung erfolgreich bekämpft wurde und erst zum Ende hin wieder Intimitäten zugelassen werden, stehen diese für ein Symbol von Neuanfang und wiedergewonnenem Vertrauen.³⁷⁷

³⁷³ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 105f.

³⁷⁴ Vgl., ebd., S. 81.

³⁷⁵ Vgl., ebd., S. 93ff.

³⁷⁶ Ebd., S. 97.

³⁷⁷ Vgl., ebd., S. 99.

Im Fortschrittsgedanken des 21. Jahrhunderts – und insbesondere im Virendiskurs – überschneiden sich zahlreiche Netzwerktypen: Biologische, technologische, institutionelle, kommunikative und transporttechnische Gegebenheiten verbinden sich zu einem Gesamtnetzwerk, in dem geografische und wirtschaftliche Grenzen kaum noch eine Rolle spielen. Je mehr diese aber in das Alltagsleben integriert werden, desto eher unterwandern sie unser Bewusstsein und werden kaum noch wahrgenommen. Aus diesem Grund thematisiert das Globalization Outbreak Narrative neben dem Krankheitsausbruch auch diese zahlreichen prekären Bereiche, um beim Publikum ein reflektierendes Bewusstsein dafür zu schaffen.³⁷⁸ Ansteckung, Erreger, Globalisierung, Übertragung, Fortschritt, Verwundbarkeit und Verletzlichkeit sind Stichwörter, die in dieser Narrativform ineinander übergehen und personelle sowie nationale Grenzen auflösen.³⁷⁹ „[D]espite this everywhere-ness, networks are easily forgotten about until the threat of a viral outbreak reminds us of them.“³⁸⁰ Globalisierung involviert zahlreiche Bereiche des Lebens, hebt zeitliche und räumliche Beschränkungen aufgrund von Netzwerken auf, die in weiterer Folge ein zuvor eindeutig identifizierbares Individuum fragil und instabil in seiner Lokalisierung bzw. Nachverfolgung erscheinen lässt. In neueren Krankheits-erzählungen geschieht die Übertragung nicht mehr über einen einzigen Körper oder Ort, sondern wird durch einen transnationalen ersetzt.³⁸¹

³⁷⁸ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 106f.

³⁷⁹ Vgl., ebd., S. 192.

³⁸⁰ Ebd., S. 106.

³⁸¹ Vgl., ebd., S. 107.

4. Erzähl-, Dokumentarfilm- und Spieltheorie

Dass das Outbreak Narrative als medienuniverselle Schablone fungiert, wurde deutlich gemacht. Computerspiele und Filme haben weitreichende Gemeinsamkeiten in Hinblick auf ihre Ästhetik³⁸², weswegen auch das Outbreak Narrative auf die im nächsten Kapitel herangezogenen Fallbeispiele angewandt werden kann. Im weiteren Verlauf dieses Kapitels soll sowohl auf grundlegende spiel-, sowie dokumentarfilmtheoretische Ansätze eingegangen werden, um Klarheit darüber zu schaffen, wie der realistische Dokumentarfilm und das Computerspiel in Zusammenhang mit der Bearbeitung der vorliegenden Forschungsfrage definiert und sogleich auch eingegrenzt werden. Zuvor wird noch eine begriffliche Unterscheidung hinsichtlich Faktualität, Fiktionalität und Fiktivität vorgenommen, da diese wesentlich für die Science-Fiction und Science-Fact Debatte im späteren Verlauf ist.

Bereits der Trailer³⁸³ zum Spiel *Plague Inc.*, bedient sich des filmischen Narrativs, um Spannung und Spiellust im Rezipienten zu wecken. Trotz allem dürfen intermediale Transformationen nicht vernachlässigt werden, wenn es darum geht, filmtheoretische bzw. spieltheoretische³⁸⁴ Ansätze in Bezug auf Ästhetik und Technik der beiden Mediengattungen anzuwenden.³⁸⁵ Wer das Computerspiel lediglich als eine interaktive Erzählung oder ein digitales Brettspiel auffasst, hat dessen hybride Eigenschaften nicht berücksichtigt.³⁸⁶

4.1 Erzähltheorie: Faktualität vs. Fiktionalität und Fiktivität

Wie bereits in Kapitel 1.4 angedeutet wurde, ist die Grenze zwischen Realität und Fiktion verhältnismäßig fließend. Gleiches gilt für die unterschiedlichen Erzähltheorien Faktualität, Fiktionalität bzw. Fiktivität. Da drei Begriffe für die Unterscheidung von Science-Fiction und Science-Fact in Bezug auf die beiden Beispiele von erheblicher Wichtigkeit sind, wird in diesem Kapitel keine literaturwissenschaftliche, sondern lediglich eine grobe Definition der drei Termini gegeben.

Faktuale Erzählungen beziehen sich auf reale Erlebnisse und Dinge, beispielsweise Nachrichten, bedienen sich aber in ihrer Erzählform (besonders in der

³⁸² Vgl., Beil, Benjamin. *Game studies: eine Einführung*. Berlin [u.a.]: LIT Verlag 2013, S. 33.

³⁸³ Siehe: Ndemie Creations, *Plague Inc. Official Cinematic Trailer – Worldwide*, https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=V44GtChUW4A&feature=emb_logo, 30.01.2014; (Zugriff am 29.07.2020).

³⁸⁴ Hierbei ist nicht die mathematische Spieltheorie gemeint, sondern die kulturwissenschaftliche Auffassung dessen, was unter Spielen im Sinne einer sozialen Handlung zu verstehen ist. Für die vorliegende Masterarbeit werden Theorien von Roger Caillois und Johan Huizinga herangezogen.

³⁸⁵ Vgl., Beil, *Game studies: eine Einführung*, 2013, S. 38.

³⁸⁶ Vgl., ebd., S. 79.

filmischen Variante) häufig fiktionaler Strategien, wie etwa Aufbau, Perspektive oder Sprachgebrauch. Auch die von einem Autor oder Produzenten zusammengetragenen Informationen sind abhängig von dessen Weltsicht und Montageverfahren. Fiktionalität beschreibt künstlerische Erzählungen von erfundenen Dingen. Diese wiederum haben oftmals einen Bezug zu realen Ereignissen, wie Menschen, Problematiken oder Orten. Ob das Publikum das Gezeigte aber in der einen oder anderen Weise auffasst, hängt erneut vom Wissensstand der einzelnen Personen ab. So kann ein Rezipient das Gesehene als fiktional und ein anderer als faktual annehmen. Fiktivität hingegen bezieht sich auf rein erfundene Dinge, die so niemals in der Realität stattfinden werden bzw. können. Fiktionalität ist daher so etwas wie der Übergang zwischen Faktualität und Fiktivität, da sie sich Elemente beider anderen Erzählformen bedient.³⁸⁷

„[...] [F]iktionale Erzählungen sind zu 100 % fiktional. Wenn sie etwas Reales enthalten, dann wird dieses Reale quasi-real, also fiktiv. Aber faktuale Erzählungen sind nun mal auch nicht frei von Fiktionalität. Damit unterscheiden sich fiktionale Erzählungen von faktualen Erzählungen – in diesem Punkt zumindest – nur durch eine gesteigerte Art von Fiktionalität.“³⁸⁸

Kein faktual aufbereiteter Inhalt ist somit frei von Subjektivität und besitzt immer einen gewissen Grad von Fiktionalität. Fiktionalität wiederum könnte ohne reale Bezüge nicht bestehen. Die Fiktion lässt mehr Spielraum und Freiheiten hinsichtlich der Interpretation aktueller Problem- und Konfliktherde, weswegen sie eine faktuale Erzählung dabei unterstützen kann, über Ängste und Faszinationen in einem erweiterten Rahmen nachzudenken und zu reflektieren.³⁸⁹ Fiktionale Texte bieten sich demnach für das Outbreak Narrative besonders im Spielfilmgenre an, um kulturelle und soziale Veränderungen darzustellen und gleichsam dem Rezipienten eine neue Handlungsweise in einer zunehmend prekären Welt vor Augen zu führen.³⁹⁰

4.2 *Homo ludens*: Das Spiel als Kulturfaktor

Johan Huizinga tritt dafür ein, dass jedes Spiel eine sinnvolle Funktion innehat und verortet dieses in der Ästhetik.³⁹¹ Von einer kulturwissenschaftlichen Perspektive aus betrachtet, ist das Spiel immer eine „bestimmte Qualität des Handelns [...], die

³⁸⁷ Vgl., Silmarien, Feael (Die Schreibtechnikerin). *Die Schreibtechnikerin*. <https://die-schreibtechnikerin.de/literaturwissenschaft-definitionen-modelle/erzaehltheorie/fiktion-fiktivitaet-fiktionalitaet-faktualitaet/?cookie-state-change=1596285745012>; (Zugriff am 01.08.2020).

³⁸⁸ Ebd.

³⁸⁹ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 59.

³⁹⁰ Vgl., ebd., S. 196.

³⁹¹ Vgl., Huizinga, Johan. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt 1956, S. 9 u. S. 18.

sich vom ›gewöhnlichen‹ Leben unterscheidet“.³⁹² Demzufolge ist für ihn das Spiel eine soziale Struktur, die als eigenständige Kategorie innerhalb der Kultur zu verstehen ist. Er definiert den Menschen deshalb nicht als *Homo sapiens*, sondern als *Homo ludens*.³⁹³ Nachahmung ist für Huizinga im Spiel weniger zentral als die Aspekte von Wiedergabe und Darstellung, da er diese immer mit dem Terminus der ›Verwirklichung‹ innerhalb der im Spiel generierten Welt verbindet.³⁹⁴ Nach Roger Caillois Spielkategorien lässt sich aber gerade der Kategorie ›mimicry‹ diese Nachahmung im Spiel zuschreiben, bei der es darum geht, dass der Spieler zu einer illusionären Figur wird.³⁹⁵ Je detaillierter das Spiel analysiert wird, desto mehr wird kenntlich, dass der Ernst als Gegenstück zum Spiel – welches Lachen intendiert – nicht so eindeutig ist, wie es zunächst scheint.³⁹⁶ „Kinder, Fußballspieler und Schachspieler spielen in allertiefstem Ernst und haben nicht die geringste Neigung, dabei zu lachen.“³⁹⁷ Denn Spiel ist in vielen Fällen auch eine Form von Streit, Kampf und Wetteifern, das im Extremfall auch den Tod miteinschließt.³⁹⁸

Das Spiel kann nicht in Dichotomien von Wahrheit/Unwahrheit oder Gut/Böse gepresst werden³⁹⁹, dies führt in weiterer Folge aber zu einer Problematik mit einer parasozialen Mediennutzung, wie sie Scheffer darlegt. Auch Stephan Günzel verweist auf die Exklusivität des Spiels, weswegen er das Vorkommen des Bösen im Spiel selbst kategorisch verneint.⁴⁰⁰

Spiel in Zusammenhang mit Kultur intendiert freies Handeln und ist keinem Pflichtgedanken unterworfen, da es aus dem gewöhnlichen Leben heraustritt und eine eigene Intension aufweist.⁴⁰¹ Gleichsam wie die Angstlust folgt es einer Logik des ›als-ob‹ und unterbricht den ständigen Drang einer unmittelbaren Befriedigung von Begierden. Ein zusätzliches Merkmal ist die Abgeschlossenheit einer Spielhandlung, die aber jederzeit wiederholt werden kann und sich innerhalb räumlicher Grenzen zuträgt. Diese Grenzen können nicht nur materieller, sondern auch

³⁹² Huizinga, *Homo Ludens*, 1956, S. 11f.

³⁹³ Vgl., Voegelin, „Homo Ludens. Eine Besprechung“, 2014, S. 46.

³⁹⁴ Vgl., Huizinga, Johan. „Das Spielelement der Kultur.“ In *Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, hrsg. v. Knut Ebeling, Berlin: Matthes&Seitz 2014, S. 20f.

³⁹⁵ Vgl., Caillois, Roger. *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* (OV.: *Les jeux et les hommes*). Stuttgart: Schwab 1960, S. 27f.

³⁹⁶ Vgl., Huizinga, *Homo Ludens*, 1956, S. 12f.

³⁹⁷ Ebd., S. 13.

³⁹⁸ Vgl., Huizinga, „Das Spielelement der Kultur“, 2014, S. 21f.

³⁹⁹ Vgl., Huizinga, *Homo Ludens*, 1956, S. 14.

⁴⁰⁰ Vgl., Günzel, Stephan. „Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel.“ In *Das Böse heute: Formen und Fiktionen*, hrsg. v. Werner Faulstich, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008, S. 296.

⁴⁰¹ Vgl., Huizinga, *Homo Ludens*, 1956, S. 15.

ideeller Art sein.⁴⁰² „Sie [die Spiele, D.P.] sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen“⁴⁰³, oder wie Roger Caillois formuliert: „die Domäne des Spiels [ist] eine reservierte, geschlossene oder geschützte Welt: ein reiner Raum“⁴⁰⁴, in dem

„[m]an die Gewissheit [hat], dass die Dinge nur insoweit wichtig sind, als man es ihnen zugesteht, dass man nur in dem Maße gefährdet ist, wie man es möchte, und dass man, falls man das wünscht, jederzeit die Freiheit hat sich zurückzuziehen. Welch ein Unterschied zum Leben! Da hat man meistens nicht die Möglichkeit, *nicht mitzuspielen* [...]. Man muss den Schwierigkeiten, den Stürmen, den unerwarteten Fehlschlägen, denen man sich freiwillig nie ausgesetzt hätte, die Stirn bieten.“⁴⁰⁵

Demnach befreit das Spielen den Spieler von Konsequenzen und Bedenken hinsichtlich seines Handelns.⁴⁰⁶

Auch das Spannungselement ist im Spiel von zentraler Wichtigkeit, denn es bringt die Faktoren von Ungewissheit, Risiko, Chance und Glück in ein ambivalentes Verhältnis.⁴⁰⁷ Die Verbindung zum Spannungselement in Katastrophenszenarien wird damit offenkundig und ruft zudem die Katharsisthese auf den Plan. Spannung geht außerdem mit dem Befolgen von Regeln einher, die dem Spiel einen illusionistischen Charakter verleihen. Caillois wendet beim ›als-ob‹-Spielen ein, dass Regeln kein zwingendes Merkmal darstellen. Vielmehr tritt an die Stelle der Regeln die Fiktion, bzw. das Erschaffen einer Fiktion, die die gleiche Funktion wie Regeln erfüllt. Regel und Fiktion schließen einander der Argumentation Caillois folgernd aus.⁴⁰⁸ Jemand anderes zu spielen, ist ein zusätzliches Merkmal des ›als-ob‹, bzw. des ›mimicry‹, denn für die Zeit des Spiels ist der Spieler ein anderes Wesen, was Huizinga mit dem Verkleiden gleichsetzt.⁴⁰⁹ Dass eine Verkleidung in diesem Sinne heutzutage keine zwingende Grundlage mehr dafür darstellt, legen sämtliche Konsolen- und Onlinespiele nahe.

Roger Caillois kritisiert Huizingas Spieldefinition insofern, als dass dieser lediglich die äußere Form des Spiels in seine Theorien miteinbezieht, er lasse aber sämtliche Kennzeichen, die zu einer inneren Einstellung des Spiels beitragen, außen vor. Für ihn sei diese Definition zu allgemein formuliert und greife deshalb zu kurz,

⁴⁰² Vgl., Huizinga, *Homo Ludens*, 1956, S. 17.

⁴⁰³ Ebd., S. 17.

⁴⁰⁴ Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, 1960, S. 13.

⁴⁰⁵ Caillois, Roger. „Das Spiel und das Heilige.“ In *Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, hrsg. v. Knut Ebeling, Berlin: Matthes&Seitz 2014, S. 68.

⁴⁰⁶ Vgl., ebd., S. 70.

⁴⁰⁷ Vgl., Huizinga, „Das Spielelement der Kultur“, 2014, S. 22.

⁴⁰⁸ Vgl., Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, 1960, S. 14f.

⁴⁰⁹ Vgl., Huizinga, *Homo Ludens*, 1956, S. 20.

denn das Nachweisen des Spieles in vielen verschiedenen kulturellen und politischen Gegebenheiten, wie es Huizinga macht, führe noch in keiner Weise zu einer Definition des Spiels.⁴¹⁰ Caillois unterscheidet daher in seinen Ausführungen zwei grundlegende Spielpole, die er *paidia* und *ludus* bezeichnet. Erstere basiert auf den Prinzipien der Improvisation, Vergnügen und Freude, während sich zweite eher mit Schwierigkeiten und Hindernissen konfrontiert sieht. Dennoch kann ein Spiel beide Pole aufweisen, wenn auch verschieden stark ausgeprägt.⁴¹¹

Kurzum definiert Caillois das Spiel als eine freie, abgetrennte, ungewisse, unproduktive, geregelte *oder* fiktive Betätigung.⁴¹² Er führt am Ende seiner Abhandlung den Krieg ein, und reklamiert, dass es durch das verstärkte Auftreten von Zynismus und Negation zu Gewalt-Kriegen, anstelle des Spiels käme. Es handle sich „um unerbittliche Feindseligkeiten, bei denen die Zahlreicheren und am besten Bewaffneten die Schwachen zermalmen und massakrieren.“⁴¹³ Gerade diese Überlegung kann auf den Virendiskurs und das Spiel *Plague Inc.* umgelegt werden.

Da es für die Untersuchung im Rahmen dieser Arbeit vorrangig wichtig ist in groben Zügen zu verstehen, wie Spiel definiert wird, sind die Unterschiede zwischen Huizinga und Caillois für die weiterführende Arbeit marginal und kaum von Bedeutung. Das Spiel *Plague Inc.* soll daher unter dem Blickwinkel beider Theoretiker nach Merkmalen des Outbreak Narratives beleuchtet werden.

4.3 Der realistische Dokumentarfilm

Dass „Krisenzeiten Treibhäuser für den Dokumentarfilm“⁴¹⁴ sind, formulierte bereits Klaus Kreimeier treffend. Der frühe Dokumentarfilm zeigte Bilder von fernen Ereignissen und jenen, denen das Publikum nicht beiwohnen konnte, weswegen die Authentizität dieser Filme nicht weiter hinterfragt wurde. Erst in Hinblick auf den ersten Weltkrieg, als Dokumentarfilme vorrangig zu Propagandazwecke verwendet wurden, begann dieses Authentizitätskonzept ins Wanken zu geraten. Durch gezielten Einsatz von Schnitt und Montage nahmen Dokumentarfilme eine dramatische Struktur an, die sich zunehmend an den Spielfilm anlehnte. In den 1920er Jahren trat er aus dem Schatten des Spielfilms heraus und beanspruchte neben

⁴¹⁰ Vgl., Caillois, „Das Spiel und das Heilige“, 2014, S. 61.

⁴¹¹ Vgl., Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, 1960, S. 20 u. S. 36.

⁴¹² Vgl., ebd., S. 16.

⁴¹³ Caillois, „Das Spiel und das Heilige“, 2014, S. 72f.

⁴¹⁴ Vgl., Kreimeier, Klaus. „Dokumentarfilm, 1892-2003.“ In *Geschichte des deutschen Films*, hrsg. v. Wolfgang Jacobsen, Anton Kaes & Prinzler Hans Helmut, Stuttgart [u.a.]: Metzler 2004, S. 459.

einer eigenen filmischen Form auch eine soziale Funktion, die ihm eigen ist.⁴¹⁵ Die Grundgedanken zweier normativer Dokumentarfilmtheoretiker – Dziga Vertov und John Grierson – sollen in weiterer Folge kurz und grob beleuchtet werden.

Dziga Vertov entwirft in seiner Theorie des ›Kinoglaz‹ (dt.: Kinoauge), dass der Dokumentarfilm den Anspruch habe, nicht nur die für das menschliche Auge sichtbare, sondern auch die unsichtbare Welt abzubilden.⁴¹⁶ Wichtig zu erwähnen ist, dass seine Theorie von der filmtechnischen Seite aus und nicht von der inszenatorisch-kreativen gedacht ist, wie dies beim Outbreak Narrative vorwiegend der Fall ist. Seine Dokumentarfilmtheorien sind somit der Faktografie zuzuordnen, d.h. eine Welt abzubilden, wie sie *wirklich* ist. Sein *System aufeinanderfolgender Bewegungen* beschreibt Vertov als das Bugsieren der Augen des Filmzuschauers mittels der Kamera.⁴¹⁷ Die Kamera ist also befreit von Zeit und Raum, sie stellt beliebige Orte und Dinge einander gegenüber, unabhängig davon, wo sie diese aufgenommen hat. Sie organisiert die Beobachtungen unterschiedlichster Augenpaare und filtert das Wesentliche heraus. Vertovs Montagetheorie beginnt demnach bereits bei der Auswahl der filmisch aufzunehmenden Momente und nicht erst beim Anordnen dieser. Er nennt drei Kategorien des Beobachtens: zum einen die *Beobachtung des Ortes*, sowie die *Beobachtung einer Person oder eines Gegenstandes* und die *Beobachtung zu einem Thema*⁴¹⁸, wodurch nach und nach ein ›Film der Fakten‹ entstehe.⁴¹⁹

„[...] er richtet nur das Objektiv seines Apparates mitten hinein in die größte Dichte des wirklichen Lebens, das ihm teurer ist als jedes beliebige erfundene Thema, und er hält dieses Leben auf der Platte fest, sorgfältig bemüht, bei diesem Eindringen den normalen Verlauf so wenig wie möglich zu stören.“⁴²⁰

Die Fakten sind bei Vertov Realitätsausschnitte, die entdeckt und nicht erfunden werden.

Der Filmtheoretiker John Grierson entwickelte in den 30er Jahren ähnliche Thesen zum Dokumentarfilm wie Vertov. Auch für ihn ist es der wesentliche Anspruch dieses Genres, die Realität abzubilden, die nicht durch professionelle Schauspieler

⁴¹⁵ Vgl., Hohenberger, Eva. „Dokumentarfilmtheorie. Ein historischer Überblick über Ansätze und Probleme.“ In *Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms (Texte zum Dokumentarfilm 3)*, hrsg. v. Eva Hohenberger, Berlin: Vorwerk 8 1998, S. 8ff.

⁴¹⁶ Vgl., ebd., S. 8ff.

⁴¹⁷ Vgl., Beilenhoff, Wolfgang. *Dziga Vertov. Schriften zum Film*. München: Carl Hanser Verlag 1973, S. 17.

⁴¹⁸ Vgl., ebd., S. 43.

⁴¹⁹ Vgl. Hohenberger, „Dokumentarfilmtheorie“, 1998, S. 11.

Vertovs Intervalltheorie findet hier keinen Platz, da sie für das zu bearbeitende Thema nicht von Bedeutung ist, da es sich nicht um eine dokumentarische Analyse handelt. Weiterführende Literatur dazu siehe u.a. der Sammelband von Eva Hohenberger.

⁴²⁰ Beilenhoff, *Dziga Vertov. Schriften zum Film*. 1973, S. 145.

oder inszenierte Schauplätze verfälscht werden sollte.⁴²¹ Fakten in eine lebendige Beziehung zueinander zu setzen, sodass jeder sie verstehen könne, war seine dezidierte Forderung an dieses Filmgenre und ist damit vor allem wirkungsbezogen.⁴²² „Dokumentarfilm sei die kreative Behandlung, der kreativen Umgebung mit der aktuellen Wirklichkeit (»creative treatment of actuality«)“.⁴²³ In John Griersons Worten: „Hier kommen wir von ungeschminkten (oder erdichteten) Beschreibungen von naturgegebenen Stoffen zu bestimmten Zusammenstellungen, Anordnungen und schöpferischen Gestaltungen dieser Stoffe.“⁴²⁴ Bei Grierson hat der Dokumentarfilm eine gesellschaftliche Bildungsfunktion, weswegen er diesen großteils von Kunst und Ästhetik entkoppelt⁴²⁵:

„[...] he maintained that the weakness of the system could be addressed by using the mass media in the interests of education for citizenship, and that documentary, which he proceeded to define accordingly, was an ideal tool for the job.“⁴²⁶

Den Inhalt für die jeweilige dokumentarische Handlung liefern die politischen, ökonomischen und sozialen Erfordernisse der augenblicklichen Gegenwart⁴²⁷ und bekräftigen die eingangs erwähnte Treibhaus-Metapher. Beide Theoretiker lehnen sich damit gegen den profitorientierten fiktionalen Spielfilm auf. Ein markanter Unterschied zwischen sowjetischen und britischen Dokumentarfilmtheorien ist aber, dass Vertovs Szenen nie nachgestellt werden, Griersons hingegen schon.

Da dokumentarische Filme eine soziale Funktion aufweisen, sind jene für Grierson realistisch⁴²⁸, deren eigene Realität sich durch den Einsatz von Laiendarstellern an Originalschauplätzen sowie durch realsituative Stoffe herstellen lässt. Demzufolge bietet der Dokumentarfilm, in gleicher Weise wie der Spielfilm, eine Möglichkeit des schöpferischen Arbeitens.⁴²⁹ Ersterer schafft Werte und hat den Anspruch Dinge nicht nur unkommentiert zu zeigen, sondern diesem Gezeigten auch einen tieferen Sinn zu geben.⁴³⁰ Er plädiert außerdem für das Einführen von Spannung, denn diese verleihe einem dokumentarischen Film Leben und Sinn; dies kann wiederum als Annäherung von Realität und Fiktion aufgefasst werden. Gleichzeitig läuft der

⁴²¹ Vgl., Grierson, John. „Grundsätze des Dokumentarfilms.“ In *Bilder des Wirklichen. Texte und Theorien des Dokumentarfilms*, hrsg. v. Eva Hohenberger, Berlin: Vorwerk 8 1998, S. 101f.

⁴²² Vgl., Hohenberger, „Dokumentarfilmtheorie“, 1998, S. 12.

⁴²³ Ebd., S. 13.

⁴²⁴ Grierson, „Grundsätze des Dokumentarfilms“, 1998, S. 102.

⁴²⁵ Vgl., Chanan, Michael. „Public Address. The Grierson Model and its alternatives.“ In *The politics of documentary*, hrsg. v. Michael Chanan, London: British Film Inst. 2007, S. 137.

⁴²⁶ Ebd., S. 133.

⁴²⁷ Vgl., Hohenberger, „Dokumentarfilmtheorie“, 1998, S. 13.

⁴²⁸ Vgl. Grierson, „Grundsätze des Dokumentarfilms“, 1998, S. 108.

⁴²⁹ Vgl., ebd., S. 102f.

⁴³⁰ Vgl., ebd., S. 106f.

Dokumentarfilm mit Spannungselementen Gefahr, Streitereien und Kämpfe mit in sein Geschehen einzubeziehen. Dieser Kampfbegriff geht bei Grierson mit „Jäger- und Kriegerinstinkten“ einher⁴³¹, die auf die bereits erwähnte Kampfmetapher angewendet werden können, an der sich das Publikum offensichtlich ergötzt.

Unumstritten ist ebenso, dass der Dokumentarfilm narrative Muster und Verfahren aufweist, die erst der Spielfilm hervorgebracht hat. Die Differenzierung zwischen Fakten und Fiktionen ist auch deshalb bei Dokumentarfilmen nicht immer klar erkennbar, da auch diese „auf einem Plot beruhen, die Handlung ihrer Helden psychologisch motivieren und ein raum-zeitliches Kontinuum schaffen.“⁴³² Die Rezeption von Dokumentarfilmen setzt ein gewisses Weltwissen voraus, welches jedoch durch bereits konsumierte dokumentarische Filme und Serien generiert wird. Dies führt somit zu einer instabilen Kategorisierung von weltlicher Realität und ihrer Wahrnehmung und untermauert die Tatsache, dass jede soziale und filmische Wirklichkeit bereits konstruiert ist.⁴³³

Von diesem theoretischen Hintergrund ausgehend, soll die Netflix-Dokumentarserie *Pandemie* in Zusammenhang mit dem Outbreak Narrative analysiert werden.

⁴³¹ Vgl., Grierson, „Grundsätze des Dokumentarfilms“, 1998, S. 113.

⁴³² Hohenberger, „Dokumentarfilmtheorie“, 1998, S. 25.

⁴³³ Vgl., ebd., S. 26f.

Teil II: praktische Analysen

„Filmanalyse ist somit auch Kulturanalyse.“⁴³⁴ Mediale Inhalte, die Katastrophen und Bedrohungen inszenieren, sind kulturell, politisch, sowie sozial geprägt und unterliegen derartigen diskursiven Faktoren.⁴³⁵ Dies gilt sowohl für die Produktion als auch die Rezeption dieser Inhalte.⁴³⁶ Medizinhistorikerin und Literaturwissenschaftlerin Elaine Showalter postuliert, dass es einen signifikanten Unterschied von Infektionskrankheiten an sich und ansteckenden Epidemien gibt: Erstere werden durch Globalisierung, Transport, moderne Technologien und soziale Interaktionen verbreitet, während letztere durch Medien zirkulieren und über Geschichten, Filme, das Internet, Zeitungsartikel, uvm. entstehen.⁴³⁷ Jene Differenzierung markiert ebenso eine Unterscheidung von wörtlicher bzw. metaphorischer ›viraler‹ Verbreitung durch digitale Kommunikation.⁴³⁸

„While it is true that fear may be a result of a particular situation, it is also a product of social construction, shaped by cultural scripts that instruct people how and of what to be afraid. In order to understand fear in a contemporary society, one must assess that society's culture and the ways fear is shaped and expressed within it.“⁴³⁹

Wie solch eine kulturelle Aneignung über mediale Inhalte funktionieren kann, soll Teil dieses zweiten Abschnitts sein. Die theoretischen Bausteine, die in Teil eins dieser Masterarbeit ausgearbeitet und mit filmischen Beispielen untermauert wurden, werden nun auf zwei konkrete Fallbeispiele angewandt. Dabei steht vor allem das (Globalization) Outbreak Narrative mit seinen Spezifika im Mittelpunkt der Analysen, sowie die Bildhaftigkeit von Krankheitserregern im Allgemeinen und Viren im Besonderen. Damit einhergehend lassen sich auch einige spiel- und dokumentarfilmtheoretische Bezüge nicht vermeiden, weswegen diese in Kapitel 4 formuliert wurden. Wie die Aspekte Realität und Fiktion mit den Fallbeispielen in Verbindung stehen, wird am Ende der Arbeit beantwortet.

Da das Outbreak Narrative in Literatur und Spielfilmen bereits einigen wissenschaftlichen Betrachtungen und Analysen unterzogen wurde⁴⁴⁰, wurden zwei andere Medienformate für die nachstehende Untersuchung gewählt. Konkret handelt es sich

⁴³⁴ Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 275.

⁴³⁵ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 85.

⁴³⁶ Vgl., Piper, *Kulturanalyse des Katastrophenfilms*, 2012, S. 275.

⁴³⁷ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 195f.

⁴³⁸ Vgl., ebd., S. 196.

⁴³⁹ Ebd., S. 2.

⁴⁴⁰ Siehe u.a. Publikationen von Priscilla Wald, Dahlia Schweitzer und Lorenzo Servitje.

um die Dokumentarserie *Pandemie*, sowie das Spiel *Plague Inc.: Can you infect the World?* Zu Beginn wird eine kurze Erläuterung zum jeweiligen Fallbeispiel gegeben, an die dann in weiterer Folge die durchgeführte Analyse anschließt, die sich in jeweils vier Bereiche gliedert: zunächst wird der Realitäts- bzw. Fiktionsgrad ermittelt, auf den weiter Spannungsaufbau und Angstlust folgen. In einem weiteren Schritt wird die Ikonografie dargelegt und als letztes der Globalisierungsaspekt beleuchtet. Bei *Plague Inc.* folgt am Ende ein kurzer Exkurs in den Heilungsmodus, den Ndemic Creations im Herbst 2020 veröffentlichte, um die Aktualität des gewählten Beispiels zu verdeutlichen.

5. Dokumentarserie *Pandemie*

Die Dokuserie mit dem Namen *Pandemie* wurde Anfang des Jahres 2020 auf der Streaming Plattform Netflix veröffentlicht. Wie der Originaltitel *Pandemic: How to Prevent an Outbreak* bereits verrät, war die Dokumentation ursprünglich als Präventionsmaßnahme und Aufklärung für drohende Pandemien in der Zukunft gedacht und stünde in keiner Verbindung zur andauernden Covid-19 Pandemie. Wie zuvor in Kapitel 3.2.5 erläutert, eignen sich epidemiologische Erzählungen gut für eine derartige Präventionsmaßnahme mit aufklärerischem Faktor.⁴⁴¹ Die Serie handelt in erster Linie von der Influenza, den Krankheitserregern der Schweine- und Vogelgrippe, sowie des Ebola-Virus. Sie zeigt die Hauptakteure aus Amerika, Asien und Afrika im Kampf gegen diese Krankheiten. *Pandemie* kann aber ebenso Dahlia Schweitzers Kritik – dass aufklärerische Medienformate ihre gesellschaftliche Stellung nutzen, um Panik zu generieren – unterstellt werden.⁴⁴² Denn wie im Theorieteil hervorgegangen ist, sind etwa an Ebola verhältnismäßig wenige Personen gestorben und trotzdem wird versucht, mittels Rückgriffes auf diesen Erreger vor der nächsten Pandemie zu warnen, anstatt die Zahl der Todesopfer zu jener Zeit zu revidieren. Überreaktion sei in diesem Zusammenhang stets besser als zu wenig Reaktion.⁴⁴³

Die Serie beinhaltet insgesamt sechs Folgen zu je einer knappen Stunde Laufzeit. Bereits 2005 warnte der damalige Direktor des *Center of Infectious Disease Research and Policy* an der Universität Minnesota, Dr. Michael Osterholm, vor einer nahenden Pandemie, die Reisen und internationalen Handel, sowie nationale und internationale Wirtschaft zum Erliegen bringe, sämtliche gesundheitliche Versorgung und Insti-

⁴⁴¹ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 19.

⁴⁴² Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 29f.

⁴⁴³ Vgl., ebd., S. 30.

tutionen an ihre Limits bringen würde und Panik eine logische Folge darauf wäre.⁴⁴⁴ Es wirkt beinahe so, als hätten sowohl Osterholm als auch die Produzenten dieser Serie die Covid-19 Pandemie vorhergesagt. Die erwähnte Theorie, dass durch das Generieren einer fiktionalen – aber durchaus im realistischen Bereich angesiedelten Handlung – Spannung erzeugt wird⁴⁴⁵, macht die Serie deutlich. *Pandemie* wirbt mit dem Slogan „die Frage ist nicht *ob* es passiert, sondern *wann*“⁴⁴⁶ und auch Vivian Sobchack sieht in solch einem Slogan enormes Spannungspotenzial.⁴⁴⁷ Um die Glaubwürdigkeit der Serie weiter zu unterstreichen, wird neben Überschneidungen von Realität und Fiktion auch mit Vergleichen zu früheren Pandemien – wie etwa der Spanische Grippe 1918 – gearbeitet, um Referenzwerte herzustellen.⁴⁴⁸ Wie auch schon die beiden früheren Dokumentarfilme *The Eternal Fight* und *The Work of the Public Health Service* wird auch hier Personen aus dem Gesundheitssektor eine Bühne gegeben und für Prinzipien sozialen Zusammenhalts und Praktiken der Krankheitsvorbeugung geworben.⁴⁴⁹ „Public-health administrators [...] were in their fashion high priests of contagion and community“⁴⁵⁰ und werden auch dementsprechend über mediale Inhalte wie *Pandemie* dargestellt.

Ich verorte die Serie im Bereich des realistischen Dokumentarfilms, wie John Grierson und Dziga Vertov diesen propagierten. Nichtsdestotrotz unterliegt die Serie einer hohen Fiktionalität, da sie zwar mit Fakten ausgestattet ist, aber eine inszenatorisch-kreative Organisation und Ästhetisierung dieser klar auf der Hand liegt. Wie Vertov postuliert, werden Beobachtungen und Realitätsausschnitte verschiedener Personen an unterschiedlichen Orten mit der Kamera organisiert und einander gegenübergestellt. In gleichem Maße hat *Pandemie* einen gesellschaftlichen aufklärerischen Bildungsanspruch, wie ihn Grierson an den Dokumentarfilm mit seinem ›creative treatment of actuality‹ stellt. Fakten werden innerhalb eines spannungsgeladenen Plots in lebendige Beziehung zueinander gesetzt, dies spricht in weiterer Folge für eine Annäherung von Realität und Fiktion. Damit stellt sich zwangsläufig die Frage, ob die Serie Panik generiert oder aufklärerische Absichten verfolgt.⁴⁵¹ Der zeitliche Aufbau der Serie ähnelt dem einer romanhaften Geschichte: Zunächst werden vergangene Pandemien thematisiert, wie etwa die verheerende Grippe 1918. Anschließend wird

⁴⁴⁴ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 27.

⁴⁴⁵ Vgl., ebd., S. 32.

⁴⁴⁶ *Pandemie*, „Folge 1: Es macht Jagd auf uns“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 02:58-03:05.

⁴⁴⁷ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 32.

⁴⁴⁸ Vgl., ebd., S. 32.

⁴⁴⁹ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 14.

⁴⁵⁰ Ebd., S. 14.

⁴⁵¹ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 29.

die gegenwärtige Situation in den Fokus der Erzählung gerückt, während gegen Ende ein Ausblick in die nähere Zukunft gegeben wird. Mit der spezifischen Ästhetisierung unterstreicht *Pandemie* zudem die gesellschaftlich geteilten Erfahrungen, die auf verschiedenen Ebenen vonstattengehen⁴⁵² und lässt das Publikum beispielsweise aus Sicht eines Ebola-Arztes am Geschehen teilhaben. Aus sicherer Distanz kann der Zuseher so verschiedene Orte dieser Welt erkunden, wird über örtliche Krankheiten informiert und erhält Einblicke in Präventionsmaßnahmen und Arbeitsweisen verschiedener Institutionen sowie Personen.

5.1 Realistische Fiktion oder fiktive Realität?

Geht es nach dem Virologen Philip Mortimer, haben reale Krankheitsausbrüche, gleichsam wie erzählte Geschichten, eine kohärente Handlung. Sie könnten auch als das Drama der Epidemiologie bezeichnet werden.⁴⁵³ Sogleich verbinden sich erste Anzeichen von Fakten und Fiktionen innerhalb der Serie, da auch diese mit Hilfe realer Krankheiten und realer Persönlichkeiten eine in sich geschlossene Handlung mit fiktiven Elementen aufbaut, deren narrative Struktur auf die einer Epidemie zurückzuführen ist. Epidemiologie und filmische Realität setzen außerdem beide erzählerische Details und pointierte Rhythmen ein, um eine packende Geschichte zu entfalten⁴⁵⁴, was *Pandemie* deutlich unter Beweis stellt. So bedient sie sich des zuvor erläuterten Erzählmusters von Actionfilmen (siehe Abb. 2), in vollem Umfang, und sogleich wird die klassische Dramengliederung (siehe Abb. 3) offenkundig. Das Setup führt nach und nach die Hauptcharaktere ein, die stellvertretend für eine Vielzahl anderer Personen stehen, die im weiteren Verlauf – in den Complicating Actions – auf ihre jeweiligen Missionen geschickt werden. Exemplarisch kann hier die Suche nach einem universellen Grippeimpfstoff des Unternehmens *Distributed Bio* genannt werden, oder die Aufklärungsarbeit von Dr. Syra Madad. Die Erfolgsmeldungen von *Distributed Bio* führen gegen Ende hin zu einer allmählichen Entspannung und gleichzeitig aufkeimender Hoffnung beim Publikum, während in den letzten Minuten der letzten Folge ein Epilog gegeben wird, der die weiterführenden Tätigkeiten und Erfolge nach Dreh- und Produktionsabschluss der Serie gibt. Auffallend ist auch, dass jede Folge in Kapitel – ähnlich einem Buch – gegliedert ist, die teils vielsagende Namen tragen. So heißt eines der Kapitel „Every

⁴⁵² Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 12.

⁴⁵³ Vgl., ebd., S. 19.

⁴⁵⁴ Vgl., ebd., S. 19f.

Goliath needs a David“⁴⁵⁵ und referenziert dabei auf die Bibelstelle David gegen Goliath. Ein weiteres Kapitel trägt den Titel „The Future is in the Past“⁴⁵⁶ und bezieht sich damit eindeutig auf die Epidemiologie, die durch Analyse vergangener Ausbrüche versucht zukünftige vorherzusagen. Welche Rolle hierbei die Krankheitserreger und welche die Wissenschaftler einnehmen, bleibt dabei dem Rezipienten überlassen. Das so etablierte Outbreak Narrative kennzeichnet eine tiefe Verbundenheit von Kunst und Wissenschaft⁴⁵⁷, die nicht von der Hand zu weisen ist.

Eine weitere Szene, in der sich reale Fakten mit künstlerisch-inszenatorischen Mitteln paaren, ist, als Dr. Michel Yao eine Ebola-Krankenstation auf die Notwendigkeit von Sicherheitsvorkehrungen hinweist und die dokumentarische Kamera ihn begleitet. Nahaufnahmen und Slow Motion betonen die Bedrohlichkeit der Situation und weichen stark vom Charakter eines realistischen Dokumentarfilms nach Vertov und Grierson ab, wonach dieser weitestgehend von Kunst und Ästhetik abzukoppeln ist. Im Sinne Griersons wird so jedoch Spannung generiert, die den Zuseher sogleich in seiner Angstlust-Erfahrung stärkt und die Katharsistheorie ein Stück weit bestätigt. Zudem können derartige Szenen auch als Eva Horns propagierte *Einübung in eine Politik des Ernstfalls* verstanden werden, zumal am Ende dieser Szene mit realen Zahlen und Fakten belegt wird, dass bei dieser Krankheit besonders der Schutz des medizinischen Personals im Vordergrund zu stehen habe, da zwischen 2014 und 2016 über 600 Personen infiziert wurden und über die Hälfte davon in weiterer Folge starben.⁴⁵⁸

Wie Brigitte Frizzoni hinsichtlich des medialen Spannungsaufbaues argumentiert, finden sich auch hier Kinder als „Empathie-Automaten“, die insbesondere an der texanisch-amerikanischen Grenze in einem Flüchtlingslager vor die Kamera treten und von Freiwilligen geimpft werden. Dennoch sind die Produzenten bestrebt zahlreiche Standpunkte und Meinungen abzubilden. Einen Kontrast stellen hier die Impfskeptikerin Caylan Wagar und die Befürworterin, Kinderärztin und Senatorin von Oregon Dr. Elisabeth Steiner Hayward dar, die dem Publikum ihre persönlichen Meinungen zu Impfungen darlegen. Durch das Zurschaustellen der Meinungsverschiedenheiten wird abermals Spannung generiert, da der Ausgang über die

⁴⁵⁵ Vgl., *Pandemie*, „Folge 1: Es macht Jagd auf uns“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 13:40-13:50.

⁴⁵⁶ Vgl., *Pandemie*, „Folge 3: Suchen statt verstecken“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 42:40-42:50.

⁴⁵⁷ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 23.

⁴⁵⁸ Vgl., *Pandemie*, „Folge 4: Bleib deinen Wurzeln treu“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 26:51-28:29.

Abstimmung des Impfpflichtgesetzes im Bundesstaat Oregon für das Publikum lange Zeit unsicher bleibt. Die möglichen Handlungsausgänge bleiben aber – wie dies in Kapitel 1.1 erläutert wurde – beschränkt, denn entweder ist die Mehrheit für oder gegen eine Impfpflicht. Die so erzeugte Spannung erhebt damit Realitätsanspruch, wie Bianca Piper konstatiert, indem sich diese zwar auf die filmische Handlung bezieht, in der Realität aber in gleicher Weise erlebt werden kann, wodurch jeder Rezipient das Spannungsszenario nachvollziehen kann.

Ansteckungstheorien sind in *Pandemie* nicht zufällig gewählt und auch jene Personen, die zu Wort kommen, um wissenschaftliche Erkenntnisse und Erklärungen darzulegen, sind für eine solche zeitgenössische Darstellung von Bedeutung. Gleichzeitig macht die Dokumentation auf herrschende sozioökonomische Ungleichheiten aufmerksam⁴⁵⁹, die eine drohende Pandemie weiter vorantreiben würden. Die Zusammenhänge zwischen Infektion und Lebensstil bzw. Verhalten einzelner Bevölkerungsgruppen ist in der Epidemiologie ein Kernthema⁴⁶⁰, welches in *Pandemie* aufgegriffen und dokumentarfilmisch aufbereitet wird. Somit folgt die Serie einem erkenntnistheoretischen Ansatz mit epidemiologischer Erzählweise. Aus früheren Fällen und standardisierten Vorgehensweisen – wie bewährten Schutz- und Sicherheitsmechanismen – wird eine Geschichte formuliert, die dem Publikum pandemische Umstände und ihre Auswirkungen näherbringen sollen.⁴⁶¹ Während in der Epidemiologie vorwiegend der Fokus auf Gruppen und weniger auf das Individuum gelegt wird⁴⁶², rücken in *Pandemie* einzelne Personen in den Vordergrund, die stellvertretend für viele andere involvierte Personen stehen, ganz wie es die Dialektik des Katastrophenfilms vorsieht. Als Beispiel lässt sich einmal mehr Caylan Wagar mit ihren Bedenken hinsichtlich Impfungen und der damit verbundenen angeblichen Freiheitseinschränkung, nennen. Jake Glanville und Sarah Ives von *Distributed Bio* verkörpern die zahlreichen Forschungseinrichtungen, die täglich an universalen Grippeimpfungen arbeiten und zeigen deren Arbeit hinter den Kulissen. Dr. Michel Yao repräsentiert die vielen Ärzte, die im Kampf gegen das Ebolavirus im Einsatz sind und der Pulmologe Dinesh Vijay klärt über die Problematiken in Indien auf, wozu der vorwiegend westliche Zuseher andernfalls weniger Zugang hätte.

⁴⁵⁹ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 10.

⁴⁶⁰ Vgl., ebd., S. 19.

⁴⁶¹ Vgl., ebd., S. 19.

⁴⁶² Vgl., ebd., S. 19.

Das Bewusstsein des Publikums schwankt beim Konsum medialer Güter stets zwischen „dem Glauben an die reale Präsenz des imaginierten Geschehens und dem Wissen um dessen illusionären Schein.“⁴⁶³ Deutlich wird dies in einer Szene, als ein Ebola-Krisenteam nach Butembo reist, es der Filmcrew aber untersagt ist, dieses zu begleiten.⁴⁶⁴ Dem Publikum wird diese Information am Bildschirm eingeblendet, wodurch ein Bruch von Realität und Fiktion generiert wird.⁴⁶⁵ Moderne Ausbruchsnarrative bedienen sich der Erkenntnisse aus früheren Epidemien oder Notsituationen, die durch Krankheitserreger ausgelöst wurden. Den Einstieg in die Serie geben düstere Szenen aus dem Jahr 1918, als Massengräber aufgrund der verheerenden Spanischen Grippe anstelle von Bestattungsritualen treten. Diese Gräber werden 100 Jahre später von Wissenschaftlern aufgestöbert und ausgehoben; das Publikum ist dank der Serie mit dabei. Die schwerwiegenden Folgen, die die damalige Pandemie mit sich brachte, generieren in der Serie eine fiktionale Spannung und fesseln das Publikum an die weitere Handlung. Bereits in den ersten Minuten ist die Luft zum Zerreißen: Immer lauter werdende Pulsschläge signalisieren dem Zuseher auf auditiver Ebene, dass der Höhepunkt noch vor ihm liegt – die kommenden sechs Folgen voller Angst und Hoffnung.

Um dem Zuseher die drohende Gefahr durch Krankheitserreger spannungsgeladen näher zu bringen, wechselt die Serie immer wieder zu Szenen aus dem Film *Outbreak – Lautlose Killer*, der unter Zuhilfenahme fiktionaler und teils fiktiver Erzählungen eine epidemiologische Handlung formuliert. Dem nicht genug, wurde Dr. Syra Madad, Leiterin der Abteilung für Sondererreger, erst durch diesen Film dazu inspiriert, sich beruflich realen Krankheiten zu widmen, die sie in weiterer Folge durch *Pandemie* dem Laienpublikum näherbringt. Der mediale Regelkreis und seine Auswirkung auf die Weltwahrnehmung werden hier erneut schlagend.

5.2 Spannungselemente und Angstlust

Durch Vermittlung medialer Krankheitsnarrative gelingt es, eine Distanz zu den schrecklichen Szenen, dem Bösen und dem Ungewissen zu schaffen, wodurch sich der Rezipient in einer sicheren Umgebung der Angst aussetzen kann, ohne direkt davon betroffen zu sein. Er nimmt eine voyeuristische Rolle ein, da er

⁴⁶³ Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 215.

⁴⁶⁴ Butembo ist die zweitgrößte Stadt in der Demokratischen Republik Kongo. Milizen attackieren häufig Ebola-Hilfszentren, weswegen deren Personal einer zusätzlichen Gefahr ausgesetzt ist, die man der Filmcrew nicht zumutete.

⁴⁶⁵ Vgl., *Pandemie*, „Folge 5: Gebeten könnten helfen“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 24:50-25:00.

lediglich zusieht, als Ärzte die Schweinegrippe diagnostizieren, oder als das Ebola-Hilfszentrum angegriffen wird. Dies lässt auf die Variante der Katharsisthese schließen, die Koch und Schoder für nahezu jede Form medial aufbereiteter Katastrophen propagieren: ein Gefühl der Erleichterung, dass es der westlichen Gesellschaft – und hier dem Publikum – verhältnismäßig gut geht.⁴⁶⁶

Pandemie bedient sich eines von zwei verschiedenen Erklärungsmustern, die für die Lust am Schrecklichen hinzugezogen werden können. Der erregende Gemütszustand, der durch Angst zwangsläufig hervorgerufen wird, wird gleichzeitig dazu verwendet, ein Gefühl von Sicherheit zu generieren.⁴⁶⁷ Nahezu jede Angstlust-Theorie steht in irgendeiner Weise in Verbindung mit einem notwendigen Sicherheitsgefühl: „Nur wenn wir fest damit rechnen können, dass die Achterbahn stabil ist, dass der Fallschirm sich öffnen wird, setzen wir uns der [...] [A]ngst lustvoll aus.“⁴⁶⁸ Durch die dokumentarische Aufarbeitung von Krankheitsbedrohungen, wird dem Rezipienten ein Gefühl von Sicherheit und Stabilität gegeben, die diesem in der Realität in den meisten Fällen fehlt. In der währenden Corona-Pandemie gibt eine Serie wie *Pandemie* ein Gefühl von Vertrauen, dass alsbald wieder zur gewohnten Geborgenheit und Normalität zurückgekehrt werden kann.⁴⁶⁹ „Diese Mischung von Furcht, Wonne und zuversichtlicher Hoffnung angesichts einer äußeren Gefahr ist das Grundelement aller Angstlust (thrill).“⁴⁷⁰ *Pandemie* arbeitet durchwegs mit einer Mischung aus Angst und Hoffnung, besonders dann, wenn Jake Glanville und Sarah Ives zu sehen sind, die an einem universellen Grippeimpfstoff arbeiten. Das Publikum bangt die gesamten sechs Folgen mit den Protagonisten mit. Werden sie finanzielle Unterstützung durch die Bill-Gates-Stiftung erhalten? Wird die letzte, so bedeutsame Teststudie an den Schweinen in Guatemala ein Erfolg? Durch die hervorgerufenen gemischten Gefühle wird mediale Spannung erzeugt, die erneut zu der paradoxen Ambivalenz von Gut und Böse bzw. von Lust und Unlust beiträgt.⁴⁷¹ Erst gegen Ende kommt die erleichternde Botschaft für alle Beteiligten, sowie die Zuseher, dass *Distributed Bio* monetäre Förderung erhält und auch die Teststudie erfolgreich war. Statt der eingangs erforderlichen sieben Impfungen, werden nach dieser Studie nur mehr drei benötigt. Diese dramaturgische Auflösung lehnt sich somit stark an die von

⁴⁶⁶ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 215.

⁴⁶⁷ Vgl., ebd., S. 214.

⁴⁶⁸ Ebd., S. 214.

⁴⁶⁹ Vgl., ebd., S. 211 u. S. 214.

⁴⁷⁰ Ebd., S. 214.

⁴⁷¹ Vgl., ebd., S. 215.

fiktionalen Erzählungen an. Hiermit bestätigen sich Frizzonis sowie Kochs Thesen, dass Angst und Hoffnung wesentliche und zuverlässige Parameter sind, die einen gelungen Spannungsaufbau etablieren.⁴⁷² „[W]ir [empfinden] offensichtlich Lust [daran, D.P.], auf die Folter gespannt zu werden.“⁴⁷³ Das Publikum ist dank *Pandemie* nahezu live dabei, als ein derartiger Durchbruch bei der Grippeimpfung gelingt.

Die zuvor erläuterte Verkörperung der Gefahr in Form von Fremden bzw. Unbekannten wird in *Pandemie* ebenfalls aufgegriffen: Die Migranten, die an der amerikanischen Grenze geimpft werden sollen, stehen stellvertretend für eben jene Fremden, von denen eine potenzielle Infektionsgefahr ausgeht. Hier wird erneut die Trope des ›Othering‹ und damit der „medicalized nativism“ ersichtlich. Diese Herangehensweise ist jedoch zwangsläufig mit einer rassistisch motivierten Note konnotiert. In der vierten Folge wird vermehrt die Übertragung von Menschen zu Menschen deutlich, welche auf beängstigende Weise mit dem Erreger gleichgesetzt werden. Ein Masernausbruch in den USA speziell unter Kindern eröffnet einen Blick auf „die unheimliche Gestalt des Vertrauten“, da plötzlich jedes Nachbarskind potenzieller Träger des Masernerregers und damit eine Gefahrenquelle für das eigene Wohl der Familie ist. *Pandemie* präsentiert in den nächsten Einstellungen die Gegenargumente der Impfskeptiker aus Oregon, die diesen Masernausbruch scheinbar zu verantworten haben. Von objektiver, dokumentarischer Aufbereitung kann hier kaum die Rede sein, da die inszenatorische Ästhetisierung klar die Skeptiker als die Schuldigen präsentiert, um auf diese Weise dem Bildungsanspruch, der diesem Serienformat inhärent ist, nachzukommen. Denn auf dramatisierende Weise werden Masernsymptome gezeigt, um ein verschärftes Bewusstsein für Impfungen beim Rezipienten zu etablieren und somit dem Untertitel der Serie *How to Prevent an Outbreak* gerecht zu werden. Somit wird eine künstlich erzeugte Panik erkennbar, die dem Phänomen der Angstlust zuzuschreiben ist. Die Impfskeptiker werden hingegen als verantwortungslos, unwissend und als Gefahr für die Gesellschaft vorgeführt.

⁴⁷² Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 216.

⁴⁷³ Ebd., S. 215.

5.3 Die eingeschriebene Ikonografie

Die Epidemiologie versucht eine universelle Formel für Epidemie- bzw. Pandemie-verläufe aufzustellen und forscht nach Modellen für deren Abläufe und Handlungsmuster.⁴⁷⁴ Auch *Pandemie* versucht mit einer Art Schritt-für-Schritt Anleitung zu erklären, wie globale Krankheitsausbrüche in Zukunft verhindert, oder zumindest eingedämmt werden können. Der Untertitel erhebt diesen Anspruch eindeutig. Aber auch innerhalb des Handlungsverlaufes der Dokuserie wird nach „Universellem“ aller Art gesucht, wie der universelle Grippeimpfstoff deutlich macht. Auch Personen, die vor der Kamera agieren, sind hinsichtlich Geschlechter- und Ethnienzugehörigkeit gleichmäßig durchmischt (Abb. 10).



Abbildung 10: Praktikanten bei Distributed Bio⁴⁷⁵

Gleichsam wie Epidemiologen nach Gemeinsamkeiten innerhalb verschiedener Krankheitsverläufe suchen⁴⁷⁶, entwickelt *Pandemie* mit seiner besonderen Ästhetisierung Muster in der Erzählweise. Die rasanten Ortswechsel, die nicht nur für die Serie kennzeichnend sind, sondern in der Dialektik von Katastrophenfilmen ein wesentliches Merkmal darstellen, werden mit Schriftzügen unterlegt, die dem Publikum mitteilen, wo dieses sich nun befindet. Auch die Art der Schrifteinblendung ist immer gleich, sodass sie rasch zu einem vertrauten stilistischen Merkmal der Serie wird. Sowohl die Produzenten der Serie als auch Epidemiologen suchen nach „‘a formula for epidemics’ [...] or to unravel ‘the plot of an epidemic’“⁴⁷⁷, wodurch eine narrative Logik⁴⁷⁸ auf zweifache Weise formuliert wird. Bereits in den 50er Jahren wurde die epidemiologische Forschung in vielen journalistischen Berichten und Populärmedien ähnlich einem Krimi artikuliert, wie klingende Schlagzeilen wie „Disease Detectives“ oder „Medicine’s FBI“ belegen.⁴⁷⁹

⁴⁷⁴ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 23.

⁴⁷⁵ Screenshot aus *Pandemie*, „Folge 2: Pandemie ist jetzt“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 12:50.

⁴⁷⁶ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 19.

⁴⁷⁷ Ebd., S. 23.

⁴⁷⁸ Vgl., ebd., S. 23.

⁴⁷⁹ Vgl., ebd., S. 23ff.

Weiter heißt es, dass bei einem Krankheitsausbruch weitestgehend auf die Wissenschaft und auf die Medizin Verlass sei, das Verhalten der Menschen aber nicht – wie bei der Epidemiologie – vorhersehbar sei, weswegen es immer notwendig wäre, an die Betroffenen und deren Verstand zu appellieren.⁴⁸⁰ Wie einige der zuvor genannten Beispiele zeigten, arbeiten vor allem fiktive Spielfilme mit diesen menschlichen „Schwachstellen“ als Antagonisten im Kampf gegen ein Virus. Im Film *Pandemic – Tödliche Erreger* ist es ein Geschäftsmann, der aus der Quarantäne ausbricht, in *12 Monkeys* ist dies Dr. Peters, der die Ampullen öffnet und in *Contagion*, ist es Jude Law, der als Blogger im Internet Panik schürt. Auf diesen Aspekt verzichtet die Serie, da sie einen aufklärerischen Charakter verfolgt und damit Lösungsvorschläge anstelle der Trope des unausweichlichen Unfalls treten.

Pandemie ist in vielen Belangen Eva Horns Kategorisierung *Rettungsboot Erde* zuzuschreiben, da eine Triage⁴⁸¹ immer wieder thematisiert wird. Die damit einhergehende Biopolitik der Knappheit wird besonders bei der Vergabe von Impfstoffen deutlich. An der texanisch-amerikanischen Grenze sind nicht mehr ausreichend Impfungen vorhanden, weswegen zunächst Schwangere und Kinder bevorzugt werden. Gleiches findet sich im Zusammenhang mit dem Ebolavirus und Impfungen wieder, auch hier gibt es für die Gesamtbevölkerung deutlich zu wenige Dosen, weswegen vorrangig das Personal im Kampf gegen das Virus den Wirkstoff erhält.

Dass in vielen östlichen Ländern Menschen und Tiere auf sehr engem Raum zusammenleben und somit die Übertragung eines Erregers vom Tier auf den Menschen ein leichter Weg ist, ist in *Pandemie* ein ebenfalls thematisierter Aspekt. Auch beim Coronavirus aus den Jahren 2002/03 wurde diese Thematik bei der Berichterstattung schlagend. Damals wurden Farmen, die nur wenige Kilometer von der Großstadt Guangzhou entfernt liegen – und auf denen Menschen, Tiere und Erreger auf engstem Raum zusammenleben – für den Ausbruch verantwortlich gemacht.⁴⁸² Auch das Tragen von Masken, das im Jahr 2020 zum normalen

⁴⁸⁰ Vgl., *Pandemie*, „Folge 5: Gebeten könnten helfen“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 07:42-08:09.

⁴⁸¹ Triage bedeutet, dass medizinisches Personal aufgrund Ressourcenmangel dazu gezwungen ist, zu entscheiden, wer (zuerst) behandelt wird, wer auf die Intensivstation verlegt wird und wer nicht, wenn es nicht genügend freie Betten gibt, etc.

⁴⁸² Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 5.

Alltagsbild wurde, war damals schon ein oft verwendetes und dramatisierendes Bild.⁴⁸³

Ein weiteres Merkmal, dessen sich die Serie bedient, ist die des ›Othering‹: Fernöstliche Länder und deren Gesundheitswesen werden in einem klaren Kontrast zu westlichen Gegebenheiten gesetzt. Auch bei der Darstellung des früheren SARS-Virus kamen derartige Bilder zum Einsatz. Die „primitiven“ Farmen in Guangzhou waren das Äquivalent zu den in früheren Zeiten viel zitierten Regenwäldern und deren „primitiver“ Bevölkerung, von denen die Gefahr einer Erkrankung ausginge.⁴⁸⁴ Derartige Bilder bekräftigen den „medicalized nativism“ in den Köpfen der westlichen Gesellschaft, statt dem Vorurteil entgegenzutreten. In *Pandemie* begleitet das Publikum die pensionierte Krankenpflegerin Susan Flis, die ehrenamtlich an der US-Grenze zu Texas arbeitet und eingetroffene Migranten gegen die Grippe impft. Dabei ist es fraglich, ob derartige Bilder jene Personengruppen nun als potenzielle Gefahr stigmatisieren oder aber diesem Vorurteil entschieden entgegentreten. Hier kommt es erheblich auf die Lesart des Zusehers an. Eindeutiger herauszulesen ist die Problematik des ›Othering‹ hingegen, wenn den Ausführungen von Dr. Dennis Carroll, Direktor der Abteilung für neue Bedrohungen, gefolgt wird. Es gäbe Länder, so Carroll, die genauer als andere zu beobachten wären, da von ihnen eine erhöhte Bedrohung hinsichtlich Infektionen ausgehe. Hierbei führt er China an, da in diesem Land alle tödlichen Infektionsviren der letzten 50 Jahre entstanden seien.⁴⁸⁵

Die fünf Image-Cluster (siehe Abb. 8), die King im Zuge des Outbreak Narratives herausarbeitet, lassen sich ebenso in *Pandemie* nachweisen, da auch hier die Problematik der Sichtbarkeit des unsichtbaren Erregers schlagend wird. Zugvögel und Hühner sind deutlich als Vektoren formuliert, die den Erreger in sich tragen und auf den Menschen übertragbar machen. Um die Zusammenhänge von animalischen Vektoren und die damit einhergehende Notwendigkeit von Schutzanzügen – aufgrund der drohenden Gefahr als Präventionsmaßnahme – visuell fassbar zu machen, werden beide Aspekte in einer Kadereinstellung gezeigt (Abb. 11).

⁴⁸³ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 6.

⁴⁸⁴ Vgl., ebd., 2008, S. 7.

⁴⁸⁵ Vgl., *Pandemie*, „Folge 3: Suchen statt verstecken“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 29:59-30:09.



Abbildung 11: infizierter Hühnerstall in der Serie *Pandemie*⁴⁸⁶

Es werden auch Wildvögel und Fledermäuse als entscheidende Übertragungsvektoren thematisiert. Beide Tierarten stehen unter ständiger Beobachtung, um übertragbare Infektionen bereits im Vorfeld bei den Tieren nachzuweisen und Vorhersagen in Bezug auf Viren zu treffen, bevor sie den Menschen infizieren und eine Epidemie oder Pandemie daraus resultiert. Durch die Serie ist der Rezipient in der Lage, diese Überwachungsarbeit mitzuverfolgen, weswegen hier Vektoren und Kontrollmechanismen an einem Punkt zusammenlaufen. Da die visuelle Darstellung des Erregers als Agent ein schwieriges Unterfangen ist, greift *Pandemie* neben Tieren auch auf erkrankte Personen als Vektoren zurück.

In Indien werden durch die Gesundheitsbehörde angeordnete Massenscreenings in der Bevölkerung durchgeführt, die ebenfalls unter die Trope der Überwachung fallen. Weiters begleitet das Publikum die ärztliche Spitalsüberwachung eines schwer kranken Mannes und dessen Erkrankungsverlauf. Im Laufe der Serie fällt wiederholt die Phrase „vorzeitige, effiziente Überwachung“ und manifestiert damit die Wichtigkeit dieses Aspekts in den Köpfen der Zusehenden.

An der Grenze von China nach Vietnam wird während der Grippezeit verstärkt der Import von Tieren überwacht, um ein Einschleppen von Viren über Tierbestände bestmöglich zu verhindern. Aus demselben Grund gibt es *La Petite Barrière*, einen Schutz- und Überwachungsmechanismus an der Grenze zu Goma, um dort das Ebolavirus bestmöglich durch Kontrollen aus der Stadt fernzuhalten. Damit wird eine physische Barriere für den Zuschauer sichtbar, die gleichzeitig eine personelle Abgrenzung vollzieht, denn es heißt weiter: „Fieberfälle bringen wir hierhin.“⁴⁸⁷ Der Logik der Eindämmung folgend, wird erneut ein Dualismus von Gut und Böse, bzw. Gesunden und Infizierten augenscheinlich gemacht. „Finde den

⁴⁸⁶ Screenshot aus *Pandemie*, „Folge 1: Es macht Jagd auf uns“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 10:45.

⁴⁸⁷ *Pandemie*, „Folge 2: Pandemie ist jetzt“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 20:39.

ersten Fall. Isoliere den Fall und unterbrich‘ dann den Übertragungsweg“⁴⁸⁸, sind ebenfalls eingängige Worte, die diese Logik weiter untermauern. Gleich darauf wird von „Ebola-Gebieten“ gesprochen, die so als „schlecht“ und „kontaminiert“ gegenüber anderen Städten stigmatisiert werden. Gleiches kann in der vierten Folge beobachtet werden, als 32 Migranten in einem Auffanglager abgelehnt werden, da bei ihnen die Grippe diagnostiziert wurde. Kinder, die im Grenzschutzgewahrsam aufgrund der Infektion starben, werden erneut als „Empathie-Automaten“ hinzugezogen.⁴⁸⁹ In der letzten Folge werden die Auswirkungen und unerwünschten Nebeneffekte derartiger Virenbekämpfungen sichtbar; das erste Kapitel trägt dazu den passenden Namen „Paying the Price“.⁴⁹⁰ Die Chefarztin eines kleinen Spitals in Oklahoma beschließt im Laufe der Folge, dass sie – um ihre eigene Gesundheit nicht weiter zu gefährden – den Job aufgibt. Dabei bringt sie dem Rezipienten die gesundheitlichen und psychischen Belastungen, sowie Risiken näher, die diese Berufsbilder mit sich bringen. Dies wiederum weckt abermals Empathie beim Publikum, diesmal jedoch nicht auf Seiten der Erkrankten, sondern für das Personal des Gesundheitswesens.

Susan Flis bringt HIV/AIDS mit der personellen Abgrenzung in Verbindung, als sie erzählt, dass bei den ersten Ausbrüchen in den USA kaum jemand etwas mit HIV-Infizierten zu tun haben wollte, da diese als andersartig und gefährlich aufgrund ihrer Erkrankung stigmatisiert wurden und daraufhin viele Panik bekamen.⁴⁹¹ „Gefahr“ und „Kontrolle“ sind zwei Termini, die im Zusammenhang mit der personellen Abgrenzung immer wieder fallen und damit die Schutz- und Kontrollmechanismen aufgreifen. Die Ambivalenz der beiden Gegenpole Logik des Viralen und Logik der Eindämmung wird deutlich.

Das erste Kapitel in der vierten Folge – „We are the Pathogens“⁴⁹² – untermauert die Tatsache, dass auch gesunde Menschen zu Überträgern und damit zu Super-spreadern werden können. Wie zuvor erörtert, ist dies ein stilistisches Merkmal, welches vor allem in jüngeren Produktionen zum Einsatz kommt. Gleichzeitig wird auf diese Weise der infektiöse Träger mit dem Erreger gleichgesetzt und so auf etwas heruntergebrochen und definiert, was er nicht ist. Agent und Vektor werden

⁴⁸⁸ *Pandemie*, „Folge 2: Pandemie ist jetzt“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 21:00-21:03.

⁴⁸⁹ Vgl., *Pandemie*, „Folge 4: Bleib deinen Wurzeln treu“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 39:01-39:40.

⁴⁹⁰ *Pandemie*, „Folge 6: Jetzt bloß nicht aufhören“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 02:20-02:30.

⁴⁹¹ Vgl., *Pandemie*, „Folge 4: Bleib deinen Wurzeln treu“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 11:05-11:20.

⁴⁹² Ebd., Min.: 03:10-03:20.

damit beinahe zu Synonymen. Die zuvor erwähnte Masernepidemie dient hierbei als gutes Beispiel: Es wird nicht das Virus selbst gezeigt, sondern kranke Kinder und die durch Masern verursachten Hautausschläge.

Durch die jeweilige Ästhetisierung wird das Thema Individuum versus Kollektiv schlagend, das sich innerhalb des Outbreak Narratives um die Jahrtausendwende stark gewandelt hat. Es wird an die Eigenverantwortung der Bevölkerung appelliert, die ein weniger egoistisches Denken verlangt, um das Kollektiv durch leichtsinniges Handeln nicht zu gefährden.⁴⁹³ Während *Pandemie* eine mögliche Schweinegrippe-Epidemie in Indien thematisiert, wird deutlich hervorgekehrt, dass diese Krankheit nur durch die gemeinsame Kollaboration von staatlichen und privaten Spitälern zu bewältigen wäre. Hier tritt abermals die Kooperation anstelle des einzelnen Individuums.⁴⁹⁴ Gleiches etabliert sich im Kongo, indem zur Zusammenarbeit im Kampf gegen das Ebolavirus aufgerufen wird.⁴⁹⁵ Neben diesem Gemeinschaftsgedanken lässt sich sogleich die – in der Dialektik des Katastrophenfilms heraus-gearbeitete – Kategorie *Krieg der Arten* nach Eva Horn entdecken, da dies ein Kampf der Menschheit gegen das bedrohliche Virus ist und somit ein feindlicher Antagonist ausgemacht werden kann, selbst wenn dieser nicht im klassischen Sinne visuell fassbar wird.

Wie schon die früheren Dokumentarfilme bedient sich auch die Serie zahlreicher Weltkarten, um Netzwerke und Infektionswege aufzuzeigen. Um die Bedrohung weiter zu untermalen, wird die Signalfarbe rot auf diesen Karten eingebettet (Abb. 12 und 13). Wird die Ebola-Bekämpfung in der Demokratischen Republik Kongo gezeigt, so wird mit schnellen Zooms auf einer Weltkarte zum ursprünglichen Ausbruchsort gearbeitet und von diesem Ort ausgehend, werden die Infektionsnetzwerke auf benachbarte Gebiete präsentiert.

⁴⁹³ Vgl., *Pandemie*, „Folge 4: Bleib deinen Wurzeln treu“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 06:20-07:06.

⁴⁹⁴ Vgl., ebd., Min.: 45:20.

⁴⁹⁵ Vgl., *Pandemie*, „Folge 5: Gebete könnten helfen“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 06:20.



Abbildung 12: Netzwerke in Pandemie⁴⁹⁶



Abbildung 13: Mapping in Pandemie⁴⁹⁷

Neben Weltkarten und Netzwerken sind auch Barrieren ein Motiv des Outbreak Narratives, welches in dieser Serie zu finden ist. Abseits von offensichtlichen Barrieren wie *La Petite Barrière*, wird öfter durch Glastüren hindurch gefilmt, die – wie in *Contagion* – zwar zu keiner visuellen, aber zu einer physischen Barriere werden und das Publikum so ein Stück weit abgrenzt. Bei einer Übung im Coney Island Hospital mit einem möglichen Ebola-Patienten tritt der Aspekt der Barriere auf mehreren Ebenen hervor. Zunächst wird durch eine Glaswand gefilmt, welche die Patientenannahme vor dem potenziell Infizierten schützt.⁴⁹⁸ Er wird angewiesen zwischen die Doppeltüren im Eingangsbereich zu gehen, sowie sich Handschuhe, Maske und ein Tuch überzuziehen. Im weiteren Verlauf der Szene werden Teilbereiche des Spitals abgeriegelt und mit Absperrbändern versehen, Personal beginnt sich Schutzkleidung anzuziehen und „Code-E“ wird ausgerufen. Besonders auffällig ist, dass Glaswände, durch die zuvor ohne Probleme hindurchgesehen werden konnte, mit Papier abgedeckt werden, sodass aus einer physischen Barriere für das Publikum nun auch eine visuelle Barriere wird (Abb. 14). Es werden Isolationszonen und -teams gebildet, die neben Schutzmechanismen auch eine personelle Abgrenzung des Erkrankten zum Rest etablieren. Eine Spezialeinheit, die mit luftdichten Schutzanzügen (Abb. 15) ausgestattet ist, ist für den Transport des potenziellen Infizierten in ein spezialisiertes Krankenhaus zuständig.⁴⁹⁹

⁴⁹⁶ Screenshot aus *Pandemie*, „Folge 1: Es macht Jagd auf uns“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 22:30.

⁴⁹⁷ Screenshot aus *Pandemie*, „Folge 2: Pandemie ist jetzt“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 18:18.

⁴⁹⁸ Spätestens seit der Covid-19 Pandemie 2020, haben sich diese durchsichtigen Wände als Barrieren im Alltagsleben der Weltbevölkerung manifestiert.

⁴⁹⁹ Vgl., *Pandemie*, „Folge 5: Gebete könnten helfen“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 14:00-18:29.



Abbildung 14: visuelle Barriere während Ebola-Übung⁵⁰⁰



Abbildung 15: Spezialeinheit mit Schutzanzügen⁵⁰¹

Derartige Szenen, die das Laienpublikum meist nur aus fiktionalen Spielfilmen kennt, werden durch den Einsatz in einer aufklärerischen Dokumentation realistisch und damit zu einer potenziellen Realsituation.

Vielfach wird in *Pandemie* auch mit Statistiken, Grafiken und Referenzwerten gearbeitet, um ein Gefühl für die vielen Zahlen zu etablieren, die im Laufe der sechs Folgen aufgegriffen werden. Wie bereits erörtert, ist es der medialen Berichterstattung zuzuschreiben, dass das Ebolavirus eine derartige Panik auslöst. Diese Tatsache greift die Serie kritisch auf und stellt Ebola-Infektionszahlen jenen der Grippe (H1N1) gegenüber (Abb. 16), um zu verdeutlichen, dass diese in kaum einer Relation zueinanderstehen und nennt auch den Grund für diesen Umstand. Dabei werden wieder assoziative Farben eingesetzt, die dem Rezipienten eine mittlere (gelb) und eine hohe (rot) Bedrohung signalisieren. Um die Infektiosität der Grippe und die damit einhergehenden Sterblichkeitsraten in den vergangenen Jahrzehnten zu verdeutlichen, stellen die Produzenten einen Vergleich mit den beiden Weltkriegen an und komplettieren dies auf bedrohliche Weise mit Kreuzen (Abb. 17).



Abbildung 16: Infektionsrate Ebola vs. Grippe Grafik⁵⁰²

⁵⁰⁰ Screenshot aus *Pandemie*, „Folge 5: Gebete könnten helfen“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 15:16.

⁵⁰¹ Screenshot aus ebd., Min.: 18:10.

⁵⁰² Screenshot aus *Pandemie*, „Folge 2: Pandemie ist jetzt“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 22:30.

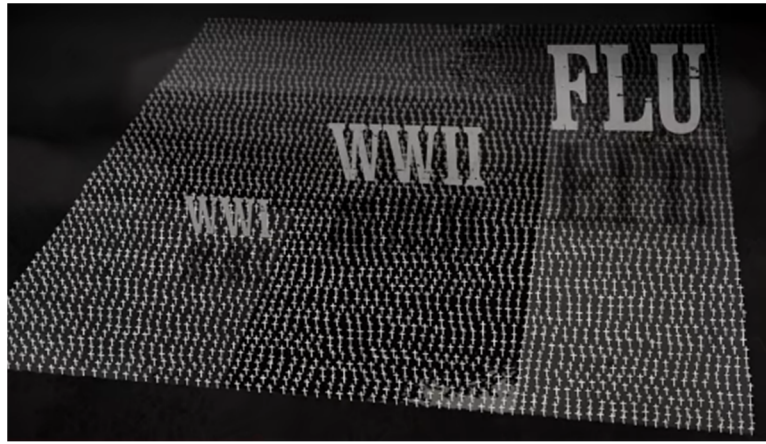


Abbildung 17: Sterblichkeitsrate WWI/WWII u. Grippe Grafik⁵⁰³

Damit übt die Serie nicht nur Kritik an der westlichen Gesellschaft und deren medial aufgebauschter künstlicher Panikmache, sondern stellt sogleich Viren mit Krieg auf eine Ebene. Krieg und das Ebolavirus kommen abermals zusammen, als von einem Ebola-Ausbruch in einem Kriegsgebiet im Kongo berichtet wird, bei dem es bewaffnete Rebellen auf Mitwirkende der Ebola-Hilfsorganisation abgesehen haben. „Es ist, als würde man zwei Feinde bekämpfen. Den Ausbruch selbst und die Gruppen, die die Ebola-Teams angreifen.“⁵⁰⁴ Auch der indische Pulmologe vergleicht den Kampf gegen die Schweinegrippe in Indien mit dem Kampf auf einem Schlachtfeld und stellt klar, dass er bestrebt ist, jeden Fall zu retten, man aber auch nicht jede Schlacht gewinnen könne.⁵⁰⁵

5.4 Globalisierungsaspekt und Zukunftsangst

Die Serie arbeitet die sozialen und medizinischen Folgen einer bevorstehenden Pandemie auf, die durch eine vernetzte Welt hervorgerufen werden. Durch die Darstellung von rasantem Städte- und Bevölkerungswachstum werden gemeinsame soziale Räume sichtbar, in denen eine große Anzahl an Personen in dementsprechend kleineren Räumen aufeinandertreffen und infolgedessen Ansteckung bzw. Kontamination zu zentralen Themen für Mediziner, aber auch Kulturwissenschaftler werden.⁵⁰⁶

„Es ist unheimlich, denn 1918 starben daran [an der Grippe, D.P.] über 50 Millionen Menschen und da gab es noch keine Flugzeuge oder tägliche Reisen zwischen den Kontinenten. Keine Tierindustrie mit tausenden von Schweinen und Hühnern. Jetzt gibt es all das also könnten hunderte Millionen

⁵⁰³ Screenshot aus *Pandemie*, „Folge 1: Es macht Jagd auf uns“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 21:45.

⁵⁰⁴ *Pandemie*, „Folge 2: Pandemie ist jetzt“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 41:05-41:15.

⁵⁰⁵ Vgl., *Pandemie*, „Folge 6: Jetzt bloß nicht aufhören“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 34:31-34:46.

⁵⁰⁶ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 14.

Menschen sterben, wenn es eine so ansteckende Pandemie gibt wie das H1N1 von 1918.“⁵⁰⁷

Die Serie springt von einem Land ins andere, von einem Kontinent zum nächsten, zeigt verschiedenste Orte, an denen an einer Pandemie-Bekämpfung unermüdlich gearbeitet wird. Diese Szenenwechsel geschehen mit einer Geschwindigkeit und Leichtigkeit, als wäre alles und jedes nur einen Wimpernschlag entfernt und als würden nicht nur das Publikum, sondern auch die Krankheitserreger unmittelbar zu jeder Zeit, an jedem Ort sein können. Dr. Ghazi Kayali, CEO von Human Link⁵⁰⁸, bekräftigt diese Annahme: „Die Viren bewegen sich ständig von Ort zu Ort und ich versuche mitzuhalten.“⁵⁰⁹

Ähnlich wie in den beiden frühen Dokumentationen aus dem 20. Jahrhundert werden auch Zugvögel und Reiserouten von Menschen und deren Transportmittel dafür verantwortlich gemacht, dass Virenausbrüche jedes Land treffen könnten. Die Weltbevölkerung sei auf eine drohende Pandemie schlecht vorbereitet, wodurch eine rasante Ausbreitung auf andere Länder im Zuge der Globalisierung ein leichtes Unterfangen sei.⁵¹⁰

Contagion arbeitet mit der gleichen ästhetischen Aufbereitung dieser rasanten Ortswechsel wie *Pandemie*.⁵¹¹ Ähnlich wie bereits in *The Eternal Fight* und *The Work of the Public Health Service*, wird darauf referenziert, wie durch eine einzige erkrankte Person – ›Patient Zero‹ oder ›Typhoid Mary‹ – eine Epidemie oder gar eine globale Pandemie verursacht werden kann. *Pandemie* thematisiert auf besonders aufschlussreiche Weise das Dilemma von Fluch und Segen, welches mit der Globalisierung in Bezug auf Krankheiten einhergeht. Zwar können Erreger in kürzester Zeit von einem Schauplatz zum anderen wechseln, gleichzeitig ist es aber dank der Vernetzung möglich, dass bahnbrechende Forschungsergebnisse, wirksame Medizin oder Impfstoffe in ebenso kürzester Zeit mit der Weltbevölkerung geteilt werden können. Demnach sind globale Netzwerke sowohl Bedrohung als auch Lösung⁵¹², die ebenso im nächsten Fallbeispiel *Plague Inc.* ein zentraler Punkt sind.

⁵⁰⁷ Sarah Ives in *Pandemie*, „Folge 1: Es macht Jagd auf uns“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 41:05-41:29.

⁵⁰⁸ Human Link ist eine im Libanon ansässige Non Governmental Organization im Kampf gegen Krankheiten.

⁵⁰⁹ *Pandemie*, „Folge 3: Suchen statt verstecken“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 35:52-35:59.

⁵¹⁰ Vgl., ebd., Min.: 47:52-48:16.

⁵¹¹ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 87.

⁵¹² Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 8.

Dr. Syra Madad stellt sich am Ende der Serie die Frage, wie die Zukunft ihrer beiden Söhne und ihrer noch ungeborenen Tochter aussehen wird und thematisiert damit auch Zukunftsängste hinsichtlich der wirksamen Bekämpfung von Krankheitserregern.⁵¹³ Dr. Dennis Carroll gibt einen bedrohlichen und angsterfüllten Blick in die Zukunft, indem er in den letzten Minuten darlegt, dass ein neues Virus – wie das von 1918 – entstehen wird und appelliert an zahlreiche Entscheidungsträger aus Politik und Gesundheitswesen.⁵¹⁴ Der Epilog am Ende der sechsteiligen Serie gibt Aufschluss darüber, wie sich die einzelnen Projekte und Institutionen nach Drehschluss weiterentwickelten. So erfährt der Zuseher, dass inhaftierte Migrantenfamilien an der texanisch-amerikanischen Grenze ab August 2019 nicht mehr geimpft wurden, dass das Gesetz zur Impfpflicht in Oregon scheiterte, sich die Masernfälle 2019 jedoch weltweit verdreifachten und räumt mit Vorurteilen rund um Impfungen auf. Der Bildungsanspruch, der durch die Dokumentation verfolgt wird, wird so einmal mehr deutlich. Auch die Spitalsschließungen in Amerika werden nochmals als mahnende Drohung aufgegriffen und die einzelnen in der Serie begleiteten Personen, sowie deren weitere Vorgehensweisen gezeigt.⁵¹⁵ Dieser düstere Ausblick in eine prekäre Zukunft kann demnach sowohl als Warnung verstanden werden, aber gleichzeitig auch künstlich erzeugte Panik generieren, wie dies Dahlia Schweitzer formuliert.

⁵¹³ Vgl., *Pandemie*, „Folge 6: Jetzt bloß nicht aufhören“, Regie: Castro, et al., 2020, Min.: 31:40-31:50.

⁵¹⁴ Vgl., ebd., Min.: 35:38-36:15.

⁵¹⁵ Vgl., ebd., Min.: 36:25-39:03.

6. Mobilegame *Plague Inc.: Can you infect the World?*

Ndemic Creations brachte 2012 ihr Mobilegame *Plague Inc.: Can you infect the world*, das speziell für Smartphones entwickelt wurde, auf den Markt und nach nur 21 Tagen war es bereits auf 750 000 iPhones zu finden.⁵¹⁶ Das Ziel des Spiels ist simpel: die menschliche Zivilisation auf der Erde mit Hilfe eines Infektionserregers strategisch auszulöschen. Im Verlauf des Spiels muss der Erreger von ›Patient Null‹ ausgehend zu einer Pandemie mutieren und soll dabei alle Versuche, die die Menschheit tätigt, um die Krankheit einzudämmen, im Keim ersticken. „[I]t makes visible how humans as a social and technological species are shaped by their relationship to pathogens.“⁵¹⁷ Das CDC lobte das Spiel nach seiner Einführung, da es auf unkonventionelle Art und Weise der breiten Masse Epidemien und Pandemien zugänglich mache.⁵¹⁸ Wie Scheffer und Hickethier postulieren, haben Medien auf Unterhaltungsebene die Möglichkeit das Böse vorsätzlich zu tun, um eine kulturelle Vermittlung dessen zu ermöglichen und gleichzeitig eine Akzeptanzbereitschaft zu etablieren.⁵¹⁹ *Plague Inc.* fungiert damit als soziales Ventil, welches in die parasoziale Mediennutzung fällt. Wie diese Kommunikation über ästhetisch-kulturelle Weise gelingt, wird anhand der folgenden Analyse ermittelt.

Bereits die Rolle des Spielers ist eine wesentlich andere als in anderen Ausbruchsnarrativen, da es ihm möglich wird die Welt aus Sicht eines Erregers wahrzunehmen und entsprechend zu handeln, wodurch die Subjektivität des Spielers prekär wird. Dies belegt unter anderem die Kommunikationsweise des Spiels mit dem Spieler, da es ihn in zweiter Person – also mit „Du“ – anspricht und so signalisiert, dass der Spieler der Erreger ist.⁵²⁰ „Willkommen bei Plague Inc.! Deine Wahl: Virus. Um zu gewinnen, musst du dich weiterentwickeln und dich auf der Welt ausbreiten. [...]“⁵²¹ Servitje arbeitet einen entscheidenden Punkt heraus, der die Rollenumkehr von Menschen und Erreger schwierig erscheinen lässt. Durch die Anthropomorphisierung eines Erregers wird ihm automatisch eine Entscheidungsfreiheit zugeschrieben, die dieser im Regelfall nicht besitzt. Entsprechend der zahlreichen Informationen, die der Spieler in der Rolle des Erregers abrufen kann, kann er seine Entwicklungen und Entscheidungen

⁵¹⁶ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 85.

Plague Inc. ist auch für Computer und andere mobile Endgeräte verfügbar, die Handhabung und die Spielregeln bleiben dabei die gleichen.

⁵¹⁷ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 85.

⁵¹⁸ Vgl., ebd., S. 86.

⁵¹⁹ Vgl., Scheffer, „Das Gute am Bösen: Teuflich gute Kunst“, 2008, S. 260, sowie vgl., Hickethier, „Das narrative Böse“, 2008, S. 228f.

⁵²⁰ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 96.

⁵²¹ Der Text ist einem Spieldurchlauf entnommen.

beeinflussen.⁵²² In der Realität ist dies jedoch keinesfalls so, denn wie Servitje argumentiert „[...] pathogens do not execute misanthropic plans to create a bio-apocalypse. Pathogens survive, replicate, and die.“⁵²³ Der Spieler kann im Spiel insgesamt drei verschiedene Rollen einnehmen, welche sich teils auch überlagern. Erstens ist er immer der Spieler als physische Person, der ein Strategiespiel auf dem Smartphone spielt, zweitens ist er als Avatar in der Rolle des Erregers bzw. eines anderen Bioagenten, der diesen Erreger gegen die Menschheit einsetzt⁵²⁴, sowie drittens ein simulierter Erreger, der auf Anweisungen von außen wartet.⁵²⁵

Plague Inc. kommt in Bezug auf das Outbreak Narrative eine besondere Bedeutung zu, da diesem aufgrund seiner andersartigen Medialität und Interaktivität eine neue Iteration zugrunde liegt. Es kann die These aufgestellt werden, dass das Outbreak Narrative in Kombination mit neueren Medienformaten ›mutiert‹ – gleichsam wie es ein Virus macht. „*Plague Inc.* creates the social science fiction of biosecurity where the pandemic threat becomes an endemic state.“⁵²⁶ Das Spiel dreht damit die von Foucault verbreitete „regulatorische Biopolitik“ um, da der Spieler „seinen“ Erreger an die Gegebenheiten anpasst und nicht wie sonst üblich – und in *Pandemie* dargestellt – sämtliche Möglichkeiten seitens der Humanmedizin und Technologie ausnutzt, um den Erreger einzudämmen.⁵²⁷ Die praktische Vorgehensweise im Spiel ist wie folgt: Der Spieler sucht sich einen Erreger – die Auswahl erstreckt sich von Bakterien, Viren bis hin zu Nanoviren und Biowaffen – und ein Land, in dem er ›Patient Null‹ infiziert, aus. Im Verlauf des Spiels sammelt der Spieler DNS-Punkte, mit denen er seinen Erreger nach und nach ansteckender, gefährlicher und tödlicher werden lässt. Sobald der Erreger genügend Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat, beginnt die Menschheit nach einem Heilmittel zu forschen, verhängt Quarantänemaßnahmen, schließt Flughäfen sowie Grenzen und versucht so der Krankheit den Kampf anzusagen.⁵²⁸ Gleichzeitig stellt das Spiel geografisches Wissen zur Verfügung, welches über die Schaltfläche „Welt“ aufgerufen werden kann. So erfährt der Spieler, in welchen Regionen es beispielsweise heißer ist und es ratsam wäre, dem Erreger eine Hitzeresistenz zuzuschreiben. Um den effektivsten Übertragungsweg zu wählen, sollte der Spieler auch

⁵²² Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 97.

⁵²³ Ebd., S. 97.

⁵²⁴ Das Spiel verwendet auch das Possessivpronomen, welches den Spieler als möglichen Wissenschaftler oder Terroristen erscheinen lässt, der den Erreger gegen die Menschheit einsetzt. (Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 97.)

⁵²⁵ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 98.

⁵²⁶ Ebd., S. 87.

⁵²⁷ Vgl., ebd., S. 87.

⁵²⁸ Vgl., ebd., S. 88.

immer die internationalen Nachrichten beobachten. So erfährt er, wann ein großer Vogelschwarm über ein Land zieht und es an der Zeit wäre, diesen Übertragungsweg zu wählen. Des Weiteren ist es ihm möglich auf zahlreiche Diagramme und Statistiken zuzugreifen, die ihm unter anderem die Fortschritte hinsichtlich eines Heilmittels oder auch die Verteilung von Morbiditäts- und Mortalitätsfällen anzeigen.⁵²⁹ „These are the statistical frames of reference for the biopolitical calculus that structures *Plague Inc.*’s game mechanics.“⁵³⁰

6.1 Social Science-Fiction Dialektik

Servitje kategorisiert *Plague Inc.* als ›Social Science-Fiction‹⁵³¹ (dt.: sozial-wissenschaftliche Fiktion), da es einen erkenntnistheoretischen Rahmen aufweist, und eine Form von Wissen produziert. Durch die Verschmelzung von Gegenwart und verschiedenen Zukunftsmöglichkeiten würde eine neue Form des wissenschaftlichen Determinismus eingeführt. Fiktion kann daher ein wertvolles Mittel sein, um faktisches Wissen innerhalb einer Gesellschaft zu verbreiten oder dieses zu festigen. So werden in *Plague Inc.* auch Kreuzreaktionen und mutierende Symptome thematisiert, die der Realität durchaus entsprechen und manchen Erregern eigen sind. Wählt der Spieler die Bakterie als Infektionsart, so wird im Entwicklungsmenü die Fähigkeit der bakteriellen Widerstandsfähigkeit angezeigt, die ausschließlich diesem Erreger zukommt. Das Spiel orientiert sich an realen Ereignissen, wie den Milzbrand-Briefen nach den Anschlägen am 11. September 2001, und simuliert so reale Vorkommnisse mit fiktionalen Inhalten. Die Anthrax-Spezifika werden in *Plague Inc.* auf sämtliche Erreger übertragen und sind nicht nur einem speziellen Virenstamm eigen. Die fiktive Wissenschaft im Spiel überlagert somit die reale Wissenschaft der Wirklichkeit und behandelt Krankheiten aus der jüngeren Vergangenheit, Gegenwart aber auch der drohenden Zukunft, wenn sich etwa der Fokus auf das Szenario der Biowaffe verlagert. Das Spiel verdeutlicht damit, wie die Biopolitik im realen Gesundheitswesen funktioniert⁵³², kehrt diese aber für ihre spieleigenen Prozesse und Zwecke um. Der von Eva Horn verwendete Begriff des ›Scenario Planning‹⁵³³ ist demnach nicht nur Katastrophenfilmen eigen, sondern findet bei *Plague Inc.* interaktive Anwendung. Hierbei

⁵²⁹ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 88.

⁵³⁰ Ebd., S. 88.

⁵³¹ Ebd., S. 85.

⁵³² Vgl., ebd., S. 88ff.

⁵³³ Vgl., Horn, „Der Anfang vom Ende“, 2010, S. 5ff.

imaginiert der Spielende mögliche soziale Ausnahmezustände, die darin gipfeln, die Menschheit auszurotten.

Darüber hinaus setzt das Spiel auf das Verbreiten von Nachrichten über soziale Netzwerke. Auch dieser Aspekt ist klar aus der Realität entnommen, da heutzutage sämtliche nationalen und internationalen Vorkommnisse über Nachrichtenportale und soziale Netzwerke geteilt werden. Der Spieler profitiert von diesen Nachrichten, wenn er die relevanten Informationen von den irrelevanten trennt. Beispielsweise wird der Spieler darüber informiert, wenn ein Land Vögel ausrottet, somit weiß er, dass der Übertragungsweg über den Vektor der Vögel nicht mehr funktioniert.⁵³⁴ Realistisch sind auch Informationen über das Sperren von (Flug)Häfen: Sperrt Grönland etwa den Hafen, bevor es dem Spieler gelingt die Infektion dorthin auszubreiten, ist es sehr wahrscheinlich, dass dort Personen überleben, da dieses Land keinen Flughafen besitzt und daher Schiffe die weitestgehend einzige Übertragungsmöglichkeit sind. Auch über die Forschungsstände hinsichtlich eines Heilungsmittels wird ausführlich berichtet, damit der Spieler entsprechend reagieren kann. Einzuwenden ist an dieser Stelle, dass in der Realität Krankheitserreger aufgrund solcher Informationen keine Anpassungen vornehmen, weswegen es hier erneut zu einem Verschwimmen von Realität und Fiktion kommt, sowie die Anthropomorphisierung des Erregers erneut kenntlich wird. „Consistent with the recurring trope of dystopian surveillance states [...], *Plague Inc.*’s use of social media gives us a nuanced way to consider the connections among social media, mobile media, public health, and biosecurity.“⁵³⁵ Um diverse Fragen wie: „Ab wie vielen Infektionszahlen verhängen Regierungen Quarantänebestimmungen? Welche Übertragungswege sind möglich? Welche Erreger haben welche Symptome und wie gefährlich sind diese?“ zu beantworten, werden historisch fundierte Daten und Informationen aus der Realität beige-steuert. Erst daraus ergeben sich die geeigneten Strategien für *Plague Inc.*⁵³⁶

Servitje sieht in der physischen Materialität des Mobiltelefons bzw. des Computers eine Schnittstelle zwischen Realität und Fiktion, da der fiktive Charakter des Spiels nur durch das (mobile) Endgerät erfahrbar wird. Ferner kommt hinzu, dass Bildschirme von Handys selbst Ansteckungspotenzial haben, da sich darauf zahlreiche

⁵³⁴ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 94.

⁵³⁵ Ebd., S. 94.

⁵³⁶ Vgl., ebd., S. 99.

Krankheitserreger ansiedeln können. Hier etabliert sich eine eigene Form des Outbreak Narratives, denn in seiner physischen Form fungiert das Mobiltelefon als Vektor, während es in seiner Funktion zu jenen Netzwerken beiträgt, die die Menschen in der digitalen Welt verbindet.⁵³⁷

6.2 Spannungselemente und Angstlust

Plague Inc. ruft hinsichtlich der genussvollen Lust am Bedrohlichen einen anderen Erklärungsversuch als *Pandemie* hervor. Tabuisierende Themen und Angst sind zuverlässige Aspekte, um die Gemüter zu erregen. Durch Kunst und Medien wird eine erweiterte Möglichkeit geboten, diese Themen auf einer Unterhaltungsebene vorsätzlich zu erschaffen, und an ihre moralische Spitze zu treiben. *Plague Inc.* fördert somit nicht das Sicherheitsgefühl, dessen sich die Dokuserie bedient, sondern versucht Genuss an verbotenen Dingen zu schaffen, ohne Reue haben zu müssen. Damit löst das Spiel Scheffers Versprechen ein, dass es die radikale Bejahung des Bösen und die damit einhergehende dezidierte Negation des Guten mit sich bringt.⁵³⁸ Parallel dazu trägt es dazu bei auch einer emotionalen Leere zu entfliehen und befriedigt sogleich das angeborene Bedürfnis nach erregender Stimulation.⁵³⁹ Der seltsame Widerspruch von Lust und Unlust wird durch die Ungewissheit des Spielausgangs und die inhärente mediale Spannung weiter verstärkt.⁵⁴⁰ Im Sinne der Katastrophenfilm-Dialektik, sind die möglichen Ausgangsszenarien aber weitestgehend auf drei beschränkt: Der Spieler als Erreger ist erfolgreich und die Menschheit stirbt aus, oder aber das Gesundheitswesen ist stärker und rottet den Erreger aus, oder einige wenige Menschen überleben und das Virus kann sich nicht mehr weiter ausbreiten, da alle infizierten Übertragungsvektoren zuvor verstorben sind. Angst bedeutet bei *Plague Inc.* aber auch, Angst vor dem Scheitern des Spielziels zu haben.

Die Angstlust in *Plague Inc.* generiert sich im Gegensatz zu *Pandemie* nicht über die reine Visualisierung der Erreger und Infektionen, sondern macht es dem Rezipienten möglich, seine Ängste zu erleben, im Sinne der ›Als-ob‹-Logik. Indem er in die Rolle eines Organismus schlüpft, werden Ängste anders projiziert und der Spieler wird – wie die parasoziale Mediennutzung vorschlägt – zu etwas „Bösem“ in seinem real moralisch „gutem“ Leben. Als fiktionaler Krankheitserreger sieht sich

⁵³⁷ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 95f.

⁵³⁸ Vgl., Scheffer, „Das Gute am Bösen: Teuflich gute Kunst“, 2008, S. 260.

⁵³⁹ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 214.

⁵⁴⁰ Vgl., ebd., S. 215.

der Spieler mit seinen Ängsten konfrontiert, indem er gleichzeitig weiß, dass es sich hierbei um einen abgeschlossenen Raum, um eine zeitweilige Welt innerhalb der gewöhnlichen Welt, handelt, so wie es die Spieltheorie vorgibt. Da das Spiel den Spieler von jeglicher Konsequenz seines Handelns innerhalb des Spielablaufs befreit, wirkt es wie eine Art Entspannung, nachdem die Runde abgeschlossen ist. Damit wird gleichsam das Vorhandensein der Katharsisthese nachgewiesen, da sich der Spieler gefahrlos durch das Böse probieren kann. Sobald er gewonnen oder verloren hat, ist die reale Welt immer noch die Gleiche wie vor dem Spiel, da er für keinen Tod in der realen Welt verantwortlich ist. Es wird damit – ähnlich wie bei *Pandemie* – eine Distanz zum Katastrophenszenario geschaffen⁵⁴¹, welches der Rezipient zwar in der Wirklichkeit nicht vorfinden möchte, die Vorstellung davon aber durchaus reizbar findet. Das Spiel deckt die Schwachstellen einer globalen Gesellschaft auf verschiedenen Ebenen auf, denn im einfachen Spielemodus lautet es etwa „Niemand wäscht Hände, Forscher arbeiten nicht, Kranke umarmen andere.“⁵⁴² Einerseits wird damit auf die Wichtigkeit der Hygiene verwiesen, andererseits jedoch werden soziale Interaktionen wie Umarmungen als gefährlich konnotiert, da diese im Outbreak Narrative nichts zu suchen haben, wie Dahlia Schweitzer hervorhebt.⁵⁴³ „The game opens a space to test the multifarious bits of information we have pieced together from science and sf [science fiction, D.P.] against and in complicity with each other.“⁵⁴⁴ Das Spiel würde auf diese Weise zu einer Normalisierung der Bedrohung beitragen. Die Angst würde dadurch zwar nicht verschwinden, sondern lediglich kanalisiert, es schränke aber zumeist unkontrollierte Paniken ein.⁵⁴⁵ Die eigene Vergänglichkeit sowie die der gesamten Menschheit sind das Herzstück von *Plague Inc.* und gleichzeitig die wohl größte Angst des Menschen. Dieses „lustvolle Spiel mit dem Tod“⁵⁴⁶ macht sich *Plague Inc.* buchstäblich zu Nutze, wodurch die Wirkung des ›Erhabenen‹ – wie die Lust am Schrecklichen im 18. Jahrhundert bezeichnet wurde⁵⁴⁷ – nach wie vor Gültigkeit besitzt. Hier können auch masochistische Fantasien genannt werden, die nicht selten durch verbotene Wünsche zum Ausdruck kommen. Dabei verschieben sich „kulturell unerwünschte Aggressionen gegen andere auf die eigene Person.“⁵⁴⁸

⁵⁴¹ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 215.

⁵⁴² Der Text ist einem Spieldurchlauf entnommen.

⁵⁴³ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 101.

⁵⁴⁴ Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 99.

⁵⁴⁵ Vgl., ebd., S. 99.

⁵⁴⁶ Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 208.

⁵⁴⁷ Vgl., ebd., S. 207.

⁵⁴⁸ Ebd., S. 211.

Plague Inc. kann von diesem Standpunkt aus als ein mögliches Ventil für derartige Projektionen betrachtet werden, zumal die Identifikation mit Opfer oder „Täter“ – bzw. „Gut“ und „Böse“ – nicht immer eindeutig ist.⁵⁴⁹

Auf auditiver Ebene ist – gleichsam wie in *Pandemie* – ein kontinuierliches Klopfen, das Pulsschlägen ähnelt, hörbar. Während dieses in der Serie vor allem Spannung erzeugen soll, ist es in *Plague Inc.* nahezu das einzige Hintergrundgeräusch, welches über den gesamten Spielverlauf zu hören ist und bleibt zudem in der Lautstärke konstant. Aber auch hier erzeugt es unwillkürlich Spannung und ist daher bewusst eingesetzt. Je mehr sich der Erreger auf der Welt verbreitet und eine Pandemie auslöst, desto mehr Hintergrundgeräusche kommen hinzu, wie Husten, Niesen, Sirenen von Einsatzfahrzeugen, usw. Damit werden die Spannung und die Angstlust weiter untermalt. Diese Geräuschkulisse spricht erneut für ein Verschwimmen von Realität und Fiktion, da diese dem Rezipienten aus dem realen Leben vertraut ist.

Durch die besondere Medienform und die damit einhergehende Interaktivität, erzeugt das implizierte Outbreak Narrative in *Plague Inc.* epidemiologische Simulationen, die einen gewissen Wahrheitsanspruch aufweisen. Durch die Möglichkeit, sämtliche Spielszenarien beliebig oft zu wiederholen und aus der Perspektive des Feindes heraus zu agieren, kann der Spieler sämtliche Eventualitäten gefahrenlos austesten und so seine Ängste überlisten. Somit bestätigt sich das ›Scenario Planning‹ auch auf dieser Ebene, wobei *Plague Inc.* gleichzeitig vor Augen führt, dass biopolitische Strategien stets dynamisch und nichtlinear sind, sowie kontinuierlich reproduziert werden müssen.⁵⁵⁰

6.3 Die eingeschriebene Ikonografie

Die spezifische Ikonografie des Outbreak Narratives lässt sich nicht nur in Dokumentationen wie *Pandemie* und in Spielfilmen nachweisen, sondern auch in einem kontroversen, interaktiven Inhalt wie *Plague Inc.*

Plague Inc. hat eine einfache Benutzeroberfläche, da sie auf dreidimensionales Spektakel verzichtet und als Spielfeld lediglich eine Weltkarte zeigt.⁵⁵¹ Im Auswahlmenü des Seuchentyps sind die verschiedenen Erreger visuell abgebildet und

⁵⁴⁹ Vgl., Koch, *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*, 2013, S. 211f.

⁵⁵⁰ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 100.

⁵⁵¹ Vgl., ebd., S. 88.

entsprechen der vereinfachten Darstellung, wie sie der Spielende aus populistischen medialen Inhalten kennt (Abb. 18).



Abbildung 18: Seuchentypen in *Plague Inc.*⁵⁵²

Im Spielverlauf selbst treten die Krankheitserreger jedoch visuell nicht in Erscheinung und werden – wie in *Pandemie* – durch Vektoren etabliert. Sichtbare Vektoren auf der Weltkarte sind in Form von Flugzeugen und Schiffen zu finden, die ein einzigartiges Netzwerk der Krankheitsverbreitung aufzeigen. Die Fortbewegungsmittel transportieren den gesunden Überträger, dem in neueren Outbreak Narratives eine wesentliche Bedeutung zukommt, von einem Ort zum anderen. Vektoren wie Vögel, Insekten oder Nagetiere hingegen, werden lediglich als auszuwählende Übertragungsoption integriert, im Spiel selbst werden sie aber nie sichtbar (Abb. 19).



Abbildung 19: Übertragungsvektoren in *Plague Inc.*⁵⁵³

Durch die Kartografie als Hauptspielfeld werden militärische, kriegerische und epidemiologische Gegebenheiten offenkundig, die Servitje als „graphical transmission vectors“⁵⁵⁴ bezeichnet. Diese Art von dargestellter Epidemiologie ist aus Zeiten des Kalten Krieges entlehnt, in denen es paradigmatisch war, eine simulierte Räumlichkeit auf diese Weise abzubilden. Die im Virendiskurs thematisierte Kriegsmetaphorik wird erkennbar und unterstreicht auch Eva Horns Kategorisierung *Krieg der Arten*. Während in *Pandemie* das *Rettungsboot Erde* von zentraler Bedeutung ist, scheint hier nur der Kampf zwischen Erreger und Menschheit – und damit

⁵⁵² Fandom, *Plague Inc. Wiki*, <https://plagueinc.fandom.com/wiki/Nano-Virus>; (Zugriff am 29.11.2020).

⁵⁵³ Selbst generierter Screenshot aus dem Spiel.

⁵⁵⁴ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 93.

Freund und Feind – wichtig zu sein. Die geopolitische Trennung von Selbst und Anderem⁵⁵⁵ ist in *Plague Inc.* weitaus deutlicher zu erkennen als in *Pandemie*.

Auffallend ist, dass die Trope des unausweichlichen Unfalls nur wenig zum Tragen kommt. In der Kategorie des Nanovirus entkommt ein mikrobiologischer Nanoroboter mit der Fähigkeit der Selbstreplikation aus einem Labor, wodurch die Menschheit sofort zu Spielbeginn – beim Freisetzen des Erregers – an einem Heilmittel zu arbeiten beginnt und dies den Spielerfolg massiv erschwert. Ebenso in der letzten Kategorie, der Biowaffe, wird versehentlich ein im Labor gentechnisch verändertes Virus freigesetzt, das alles tötet, was mit ihm in Berührung kommt.⁵⁵⁶ In allen anderen Seuchentypen infiziert der Erreger lediglich den ersten Menschen im gewählten Ausgangsland, wie dies allerdings geschieht, wird nicht thematisiert.

Die etablierten ›Image-Cluster‹, die dem Outbreak Narrative inhärent sind, werden in *Plague Inc.* auf einen Blick ersichtlich und müssen nicht, wie noch in *Pandemie*, einzeln herausgearbeitet werden. Vektoren, Karte und Netzwerke sind das Herzstück des Spiels und geben dem Erreger-Agenten ein Spielfeld. Auch die Barriere wird spätestens mit den ersten Quarantänebestimmungen alsbald im Spielverlauf kenntlich. Bei Spielbeginn ist die Weltkarte entsprechend der Klimazonen und Vegetationen der einzelnen Kontinente und Länder gefärbt; Wüsten sind in Beige, während tropische Regionen in Grün gehalten sind⁵⁵⁷ (Abb. 20). Erst mit fortschreitendem Verlauf und hohen Infektionszahlen, beginnt sich die Karte in stark infizierten Gebieten rot zu färben (Abb. 21). Damit legt das Spiel im Spielmenü und innerhalb des Spielablaufs den Schwerpunkt auf die Farbe Rot, um die Gefahr zu unterstreichen.

⁵⁵⁵ Vgl., Knight, „ILOVEYOU. Viren, Paranoia und die vernetzte Welt“, 2004, S. 186.

⁵⁵⁶ Vgl., Fandom, *Plague Inc. Wiki*, <https://plagueinc.fandom.com/wiki/Nano-Virus> und <https://plagueinc.fandom.com/wiki/Bio-Weapon>; (Zugriff am 05.01.2021).

⁵⁵⁷ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 93.



Abbildung 20: Weltkarte vor Infektion⁵⁵⁸

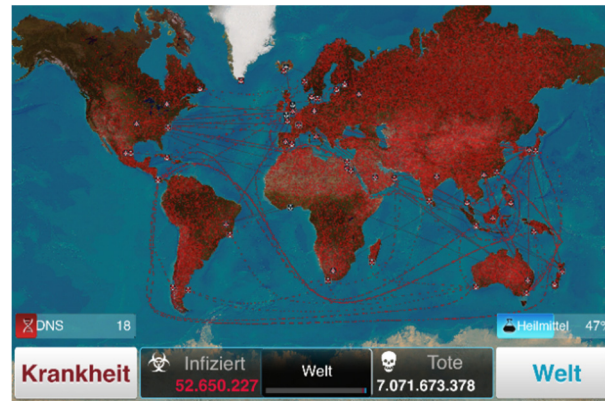


Abbildung 21: Weltkarte nach Infektion⁵⁵⁹

Plague Inc. beinhaltet innerhalb der Benutzeroberfläche neben der Weltkarte auch viele Statistiken und Grafen. So zeigt eine Grafik die Infektionsrate, den Schweregrad der Krankheit, sowie die Todesrate sowohl innerhalb eines Landes als auch auf der gesamten Welt. Diese Daten sollen den Spieler dabei unterstützen, seinen Krankheitserreger besser an die herrschenden Gegebenheiten anzupassen. „Players encounter a simulated spatial epidemiology: a form of epidemiological surveillance that utilizes geography, modeling, and mapping of complex socio-physical environmental effects on disease spread.“⁵⁶⁰ Je höher die Sterblichkeitsrate und der Schweregrad der Infektion, desto aufmerksamer wird die virtuelle Menschheit darauf, was zu einem höheren Forschungsaufkommen bezüglich einer Heilung führt. So zeigt *Plague Inc.* eine weitere Möglichkeit, wie die Sichtbarkeit des unsichtbaren Erregers – abseits von Vektoren und Agenten – hergestellt werden kann und der *Krieg der Arten* vorangetrieben wird.⁵⁶¹

Plague Inc. schafft durch die spezifische Repräsentation der einzelnen Länder eine Spielmechanik, die sich vorrangig auf westliche Annahmen und Wahrnehmungen hinsichtlich der Biopolitik stützt. Bei der Auswahl des ersten Landes konzentriert sich der Spieler damit in erster Linie auf den Reichtum, die Bevölkerungsdichte und das Klima eines Landes.⁵⁶² Die Weltsicht, die er durch andere mediale Inhalte wie etwa realen Nachrichtensendungen vermittelt bekommt, spielt hierbei ebenfalls eine zentrale Rolle. Einhergehend damit ist das ›Othering‹, welches bestimmte Länder als gute Ausgangslage repräsentiert.

„Strategically, it is beneficial for players to begin their plagues in poor countries with a high population density. This is conducive to the outbreak narrative

⁵⁵⁸ Selbst generierter Screenshot aus dem Spiel.

⁵⁵⁹ Selbst generierter Screenshot aus dem Spiel.

⁵⁶⁰ Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 93.

⁵⁶¹ Vgl., ebd., S. 91.

⁵⁶² Vgl., ebd., S. 89.

trope of having diseases originate in places such as Africa and other 'exotic' countries or regions where humans live in close proximity to livestock."⁵⁶³

So wird bereits im Beginner-Tutorial China als ein gutes Ausgangsland bezeichnet, um das Virus leicht zu verbreiten. Da auch die Covid-19 Pandemie dort ihren Ursprung hatte und auch *Pandemie* verstärkt China als ein Land mit erhöhtem Bedrohungspotenzial bezeichnet, fühlt sich der Spieler in seinen Annahmen weiter bestätigt und konnotiert dieses Land zunehmend mit bestimmten Vorurteilen. Dadurch wird die These des medialen Regelkreises belegt, dass derartige Inhalte die Weltwahrnehmung des Rezipienten prägen und dieser den Inhalt keineswegs vorurteilsfrei, sondern mit einer bestimmten Erwartungshaltung konsumiert. Augenscheinlich wird dieser Aspekt auch in Hinblick auf die Forschungsgelder, die zu einer Heilung des Erregers beitragen. So wird etwa Australien als wohlhabendes Land artikuliert, welches in nahezu jedem Szenario führend in der Forschung und Heilung der grassierenden Krankheit in *Plague Inc.* ist. Wohlhabende Länder als Ausgangspunkt des Erregers zu nehmen, erschwert den Spielerfolg erheblich, da diese zumeist sehr bald mit der Forschung gegen die Krankheit beginnen.⁵⁶⁴ Derartige strategische Überlegungen veranlassen den Spieler dazu, häufig ärmere Länder mit einer hohen Bevölkerungsdichte und einem weniger vernetztem Gesundheitssystem als Ursprungsland zu wählen, um an sein Ziel zu gelangen.

Überwachungs- und Sicherheitsmechanismen, wie Quarantänebestimmungen und Reiseverbote werden ebenfalls in *Plague Inc.* thematisiert, wenn Länder ihre Flughäfen und Häfen schließen, um keine Personen mehr ein- oder ausreisen zu lassen. Dies habe den Anschein, als würde eine ganze Nation eingezäunt werden⁵⁶⁵, denn „quarantine imparts the imperative of public health.“⁵⁶⁶ Damit einhergehend kommt auch die personelle Abgrenzung zum Vorschein, wenn auch auf andere Weise als in der Dokumentarserie. Die fiktionalen Länder verhängen derartige Schutzmechanismen, um der Krankheit Einhalt zu gebieten und sie einzudämmen. Da das Spiel aber der Logik des Viralen folgt, läuft die Logik der Eindämmung dem Spielziel zuwider und erschwert damit einen erfolgreichen Abschluss. Im Spielermodus „Brutal“ sind die personelle Abgrenzung von Kranken zu Gesunden sowie die implementierten Sicherheitsmechanismen bereits in der

⁵⁶³ Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 89.

⁵⁶⁴ Vgl., ebd., S. 97.

⁵⁶⁵ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 23.

⁵⁶⁶ Ebd., S. 23.

Beschreibung vorhanden, denn hier heißt es: „Kranke werden eingesperrt“.⁵⁶⁷ Diese drei Worte implizierten die Abnormalität von Infizierten und die damit verbundene Gefahr, die von ihnen ausgeht. Sogleich werden damit Isolation und einzelne Quarantänemaßnahmen miteinander verwoben.

6.4 Globalisierungsaspekt und Zukunftsangst

Der gesamte Spielprozess in *Plague Inc.* entspringt der Globalisierung, da es von vornherein nicht vorgesehen ist, nur die Bevölkerung eines Landes, sondern die gesamte Menschheit auszulöschen. Die Routen von Vektoren (Flugzeuge, Schiffe) hinterlassen auf der Weltkarte zurückgelegte Wege rund um den Globus und präsentieren transnationale Spuren von Infektionskrankheiten. Das Spiel lässt offen, ob es sich bei den Verkehrsrouten um Personen- oder Güterverkehr handelt und impliziert damit, dass dies für eine Infektionsverbreitung irrelevant ist.⁵⁶⁸ *Plague Inc.* zeigt auf beeindruckende und raffinierte Weise, wie die Gleichzeitigkeit von viralem und informellem Ausbruch bzw. deren Verbreitung im Zeitalter der Globalisierung vonstattengehen. Ein Erreger kann sich viral innerhalb eines kurzen Zeitraumes auf der gesamten Welt ausbreiten, in gleicher Form verbreiten sich aber auch Informationen darüber⁵⁶⁹, welches Land führend an der Herstellung eines Heilmittels ist, welche Länder wann infiziert wurden, oder es werden Referenzwerte darüber gegeben, wie ansteckend die Krankheit im Vergleich zu vergangenen oder gegenwärtigen Pandemien ist (Abb. 22 - 25). „As a result of the increasing pervasion into daily life of digital communication, fear and speculation can spread like wildfire, echoing the spread of an actual virus.“⁵⁷⁰

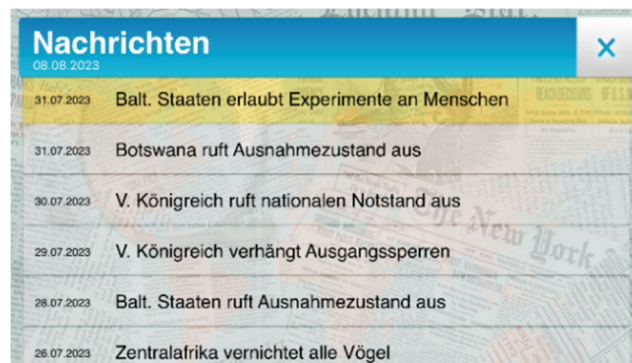


Abbildung 22: Newsfeed aus *Plague Inc.*⁵⁷¹

⁵⁶⁷ Der Text ist einem Spieldurchlauf entnommen.

⁵⁶⁸ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 94.

⁵⁶⁹ Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 86.

⁵⁷⁰ Ebd., S. 105.

⁵⁷¹ Selbst generierter Screenshot aus dem Spiel.

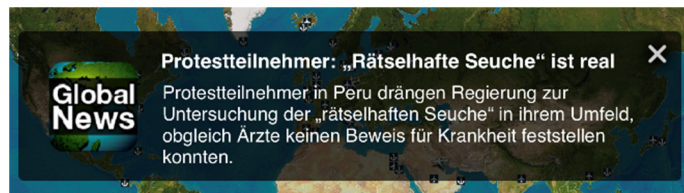


Abbildung 23: Popup-Fenster von News in Plague Inc.⁵⁷²



Abbildung 24: Popup-Fenster über Ausbreitung⁵⁷³



Abbildung 25: Info über den Ansteckungsgrad⁵⁷⁴

Wie auch schon zuvor bei *Pandemie* herausgearbeitet wurde, gibt es auch in diesem Spiel ein gewisses Vorhandensein des Globalisierungs-Dilemmas von Bedrohung und Lösung.⁵⁷⁵ Denn während der Spieler versucht den Erreger durch die vernetzte Welt auf seine Reise zu schicken, kämpfen die Länder nach und nach unermüdlich dagegen an. Dies wird deutlich, indem im weiteren Spielfortschritt Flugzeuge rund um den Globus geschickt werden, die Medikamente und Impfungen von A nach B transportieren wodurch es dem Spieler erheblich erschwert wird, die Menschheit auszulöschen. Einmal mehr tritt hier der Kooperationsaspekt des Globalization Outbreak Narratives an die Stelle des Individuums als Helden. Damit der Spieler die Flugzeuge mit Heilmitteln von kontaminierten Maschinen unterscheiden kann, sind erstere in blau gefärbt und letztere in Rot. Ist das Flugzeug mit der Medizin am Bestimmungsort gelandet, hat der Spieler noch die Möglichkeit die Fracht zu zerstören, indem er auf die auftretende blaue Blase drückt, um etwas Zeit zu gewinnen (Abb. 26 u. 27).

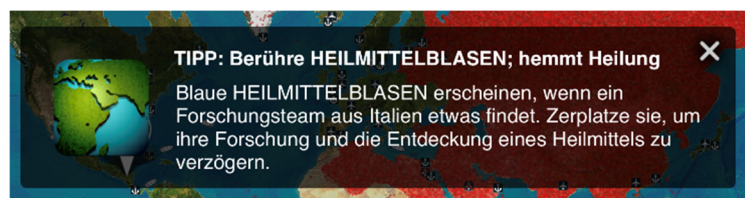


Abbildung 26: Info Heilmittelblasen⁵⁷⁶

⁵⁷² Selbst generierter Screenshot aus dem Spiel.

⁵⁷³ Selbst generierter Screenshot aus dem Spiel.

⁵⁷⁴ Selbst generierter Screenshot aus dem Spiel.

⁵⁷⁵ Vgl., Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 8.

⁵⁷⁶ Selbst generierter Screenshot aus dem Spiel.

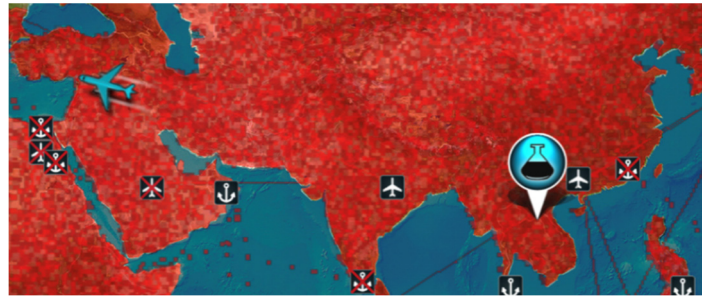


Abbildung 27: Flugzeuge mit Heilmittel + Heilmittelblasen⁵⁷⁷

In *Plague Inc.* tritt in der Kategorie des Nanovirus der Technikgedanke, im Gegensatz zu anderen Bereichen, in den Vordergrund. Da die Menschheit von Anbeginn darüber informiert ist, dass das Virus aus einem Labor ausgebrochen ist, beginnt diese gleich mit der Suche nach einem Gegenmittel. Der Spieler hat aber die Möglichkeit, das Nanovirus mit kryptografischen Fähigkeiten auszustatten, sodass dieser die Fortschritte der Menschen verschlüsselt und so die Heilung verzögert. Für den Spieler wird es nahezu unmöglich im Nanoviren-Modus zu gewinnen, was suggeriert, dass der Mensch über alles, was er künstlich züchtet und herstellt, letztendlich doch die Kontrolle behält. Dieser Spielmodus deutet auf tiefgreifende Bedenken hinsichtlich menschlicher Kontrolle über Technologie hin und ruft ein Sicherheitsgefühl beim Rezipienten hervor, wie dies auch *Pandemie* schafft.⁵⁷⁸ Während in der Dokuserie die Technologie weitestgehend als Segen dargestellt wird, wird diese in *Plague Inc.* als zusätzliche Gefahr für die Menschheit interpretiert, die aber in der umgekehrten biopolitischen Spielmechanik in einigen Fällen dem Virus zugutekommt.

6.5 Exkurs: *The Cure – Can you save the World?*

Im Oktober 2020 brachte Ndemic Creations aufgrund der andauernden Covid-19 Pandemie ein umfassendes Update für *Plague Inc.* heraus, das einen Heilungsmodus beinhaltet, welchen die Spieler kostenfrei, bis zur Eindämmung der realen Pandemie, nutzen können. Der Modus ist in Zusammenarbeit mit internationalen Gesundheitsexperten entstanden und legt den Fokus nicht auf das Vernichten, sondern auf das Retten der Menschheit vor einer globalen Pandemie. Dass das Spiel eine Annäherung von Realität und Fiktion gewährleistet und die Social Science-Fiction Dialektik vorantreibt, beweisen die vier Säulen, auf denen der Modus beruht. Der Spieler habe die Krankheit zu jagen, den Ausbruch unter Kontrolle zu bringen, die Wirtschaft zu unterstützen und nach einer Impfung zu

⁵⁷⁷ Selbst generierter Screenshot aus dem Spiel.

⁵⁷⁸ Vgl., Servitje, „H5N1 for Angry Birds“, 2016, S. 92.

forschen. Die Produzenten weisen aber darauf hin, dass der Heilungsmodus keinesfalls eine hundertprozentige Abbildung der Realität sei, auch wenn Expertenwissen in die Entstehung miteingeflossen ist. Er bilde nicht alle notwendigen Schritte ab, die nötig sind, um eine Pandemie tatsächlich einzudämmen und auch Geschwindigkeit und Ausmaß seien von der Realität abweichend.⁵⁷⁹ „It is a game, not a scientific simulation.“⁵⁸⁰

Um die Verbreitung des zu Spielbeginn entdeckten Erregers zu verhindern, kann der Spieler Quarantänebestimmungen über einen Kontinent verhängen, internationale Ermittler auf Reisen schicken, Feldforschung betreiben oder Schutzmechanismen wie eine Maskenpflicht einführen. Kontaktverfolgung, Grenzüberwachung, Stärkung des öffentlichen Bewusstseins und Infektionspräventionsmaßnahmen, sind nur einige wenige Möglichkeiten, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Bemerkenswert an dieser Spielmechanik ist, dass auch wirtschaftliche und soziale Bedrohungen, wie Kurzarbeit, gezielte Finanzhilfen, aber auch eine „neue Normalität“ und Methoden gegen Maßnahmenverweigerer in das Spielgeschehen integriert wurden. Dabei muss der Spieler seine Autorität hinsichtlich der Maßnahmensetzung im Auge behalten: Findet etwa ein Kontinent die verhängten Regelungen zu straff, kommt es zu Aufständen, die wiederum die Verbreitung fördern, da die Menschen unachtsam werden und den Maßnahmen zuwiderhandeln.

Die eingesetzten ikonografischen Merkmale bleiben dieselben wie im Hauptspielmodus: Die Weltkarte und die darauf entstehenden Netzwerke sind auch hier das Herzstück des Spiels. Die Reaktionen und Operationen werden auf dieselbe Weise dargestellt wie im Infektionsmodus. Der Kooperationsaspekt – der für das Globalization Outbreak Narrative von zentraler Bedeutung ist und den einzelnen Helden verdrängt – wird hier dank internationaler Vernetzungen ebenso offenkundig. Das Update passt sich an die derzeit herrschenden Gegebenheiten an und bietet den Spielern Raum, ihre realen Ängste auf eine Spieloberfläche zu projizieren, in der sie mehr Macht über den Erreger haben als in der Realität. Der Heilungsmodus gibt das Gefühl von Kontrolle über die Pandemie, die das Outbreak Narrative in jeder Hinsicht forciert und lässt die Hoffnung die Oberhand über die

⁵⁷⁹ Vgl., Ndemic Creations, 2012, <https://www.ndemiccreations.com/en/news/184-plague-inc-the-cure-is-out-now-for-ios-and-android>; (Zugriff am 06.12.2020).

⁵⁸⁰ Ebd.

Angst gewinnen. Demnach bestätigt sich die Katharsisthese mit ihrem Streben nach Entspannung hier ein weiteres Mal.

7. Conclusio und Ergebnisrepräsentation

Jede Ära hat ihre eigene Seuche, ihre eigene Leitkrankheit, da Erreger mutieren. Es mutiert aber auch das kulturelle Bewusstsein, das darüber geschaffen wird und auf welche Weise Leitängste hinsichtlich Krankheiten geschürt werden.

Viren setzten sich als mediales Kollektivsymbol durch, wodurch das Virale zum Zentralkurs der Postmoderne avancierte, obgleich das Seuchenmodell bereits in der griechischen Geschichte 430 v. Chr. von Bedeutung war. Mit der Loslösung des Viralen aus der Medizin und der Durchdringung in andere Teilbereiche, war eine neue metaphorische Möglichkeit gegeben, das „Böse“ und die Gefahr zu konstruieren. Um etwas derart Unsichtbares repräsentieren zu können, müssen Wissenschaft und Kunst einander ergänzen, dies zeugt von einem Ineinandergreifen von Science-Fiction und Science-Fact. Im Zusammenhang mit dieser Diskursform sind die Logik der Eindämmung, sowie die des Viralen von Bedeutung, da sie gegensätzlich und doch voneinander abhängig sind. *Pandemie* folgt der ersten Logik, während der Hauptspielmodus von *Plague Inc.* der zweiten folgt.

Es wurde erläutert, dass die Faszination an fiktionalen Virenausbrüchen in den 90er Jahren zunahm. Grund dafür war vor allem die aufkommende HIV/AIDS Debatte in den 80er Jahren, sowie Wissenschaftler, die auf neuartige Viren aufmerksam machten und diese auch sichtbar werden ließen. Die Durchdringung sämtlicher Katastrophenszenarien im täglichen Leben nimmt seitdem stetig zu, wodurch das Bewusstsein für die Existenz solcher viralen Risiken erheblich gesteigert wird und soziale Interaktionen nachhaltig verändert werden. Eine bedeutsame Rolle spielt hierbei die Formulierung der ›Typhoid Mary‹, die abseits einer gesundheitlichen Bedrohung auch die soziale Verantwortung den Mitmenschen gegenüber veränderte.

US-amerikanische Produktionen haben zur globalen Etablierung eines universalen Narrativs rund um Ausbruchserzählungen beigetragen, welches keinen medialen Spezifikationen unterliegt. Priscilla Wald prägte hierfür den Begriff des Outbreak Narratives, der in differenzierte Mediengattungen Einzug hielt und sich bis heute als universelle Vorlage dort hält. Durch dieses Narrativ wird es möglich, soziale, gesellschaftliche, aber auch medizinische und epidemiologische Strukturen nationaler und internationaler Kulturen zu hinterfragen und neu zu formulieren. Die spezifische Ikonografie, die sich mit dem Ausbruchsnarrativ etablierte, findet Anwendung in roman-

haften, filmischen, wissenschaftlichen, sowie journalistischen und – wie herausgearbeitet wurde – spielerischen Darstellungen rund um Infektionskrankheiten.

Der Anspruch des Outbreak Narratives ist es, einen katastrophalen Krankheitsausbruch unter Kontrolle zu bringen, indem die Übertragung eingedämmt, der Erreger identifiziert und in weiterer Folge ausgelöscht wird. Das gesamte Narrativ ist darauf ausgelegt, das Überleben aller mitwirkenden Akteure auf eine geringe Wahrscheinlichkeit zu reduzieren. Dies gilt für den Krankheitserreger ebenso, wie für die bedrohte menschliche Bevölkerung und die heroischen Protagonisten, die sich im post-modernen Narrativ des 21. Jahrhunderts von einem einzelnen Helden zu einem starken Netzwerk aus vielen Institutionen und Personen verschieben. Dem Outbreak Narrative liegt zwar eine formelhafte Ausgangsbasis zu Grunde, es entwickelt sich dennoch mit den jeweils diskursiven und kulturellen Ängsten stetig weiter. Es überrascht daher kaum, dass gesellschaftliche Anschauungen auf reale Krankheitsausbrüche stark durch fiktionale Erzählungen geprägt sind, denn sowohl faktuale als auch fiktionale Geschehnisse können hyperbolisch sein.

Um das Ausbruchsnarrativ abseits von Spielfilmen in zwei weiteren Medienformaten nachzuweisen, war es notwendig in Abschnitt 4 die beiden Fallbeispiele medientheoretisch einzugrenzen und in einem eng gefassten Rahmen zu definieren. *Pandemie* vermittelt faktualen Inhalt unter Zuhilfenahme von inszenatorisch-kreativen Mitteln, wodurch die Serie dem realistischen Dokumentarfilm zuzuordnen ist und dem geforderten Bildungsanspruch nachkommt. Reale Charaktere werden von der Kamera aufgenommen und rhythmisch einander gegenübergestellt, wodurch die klassische Dramengliederung deutlich herauszulesen ist und eine spannungsgeladene, aber in sich geschlossene Handlung etabliert wird, der das Publikum mit einer voyeuristischen Haltung beiwohnen kann.

Plague Inc. wurde unter den spieltheoretischen Ansätzen nach Huizinga und Caillois analysiert, wonach Spiel in Kombination mit Kultur aus dem gewöhnlichen Leben abzukoppeln ist und sich innerhalb bestimmter Grenzen zuträgt, die die reale Welt nicht beeinflussen. Der Rezipient nimmt für die Dauer eines Spiels unterschiedliche Rollen innerhalb dieser Spielwelt ein und folgt damit der Logik des ›als-ob‹, die ihn von jeglicher Konsequenz seines Handels befreit. Zudem beweist *Plague Inc.* Caillois Kritik, Spiele würden zunehmend zu kriegerischen Handlungen führen, in denen es zu einem unerbittlichen Kampf käme; Eva Horns Kategorie *Krieg der Arten* belegt dies ebenso.

Die sechs Schlüsselemente des Outbreak Narratives finden in unterschiedlicher Ausprägung in beiden Fallbeispielen Anwendung. Der unausweichliche Unfall und die Schuldfrage treten in neueren Narrativen zunehmend in den Hintergrund, an deren Stelle treten Lösungsvorschläge und kooperative Verfahrensweisen. Die Trope des ›Othering‹ verlagert sich damit und eine geopolitische Trennung von Selbst und Anderem wird mit dem Globalisierungsaspekt diffuser. Personelle Abgrenzungen von Gesunden und Infizierten sowie das Einführen von Überwachungs- und Sicherheitsmechanismen werden aufgrund der durchlässigeren Grenzen wieder aktueller, weswegen der Barriere im Zuge dessen sowohl positive als auch negative Aspekte abgerungen werden können. Die fünf erörterten Image-Cluster Agent, Vektor, Weltkarte, Netzwerk und Barriere wurden ebenso als Visualisierungsstrategien in beiden Fallbeispielen herausgearbeitet und vorab dargelegt, dass diese bereits in frühen Dokumentationen aus den 30er und 40er Jahren nachzuweisen sind. Mittels Weltkarte werden Agenten und Vektoren kartografisch verortet und in Beziehung zueinander gesetzt, wodurch der Schweregrad einer Infektionsausbreitung und Distanzen nachvollziehbar wird, sowie Netzwerke sichtbar werden. Die Globalisierung ist die letzte Schlüsseltrope, die sich mit dem Fortschrittsgedanken des Informationszeitalters und dessen Gefahren beschäftigt, wodurch das Outbreak Narrative von der Moderne in die Postmoderne übergeht. Durch das Verbinden des daraus resultierenden Netzwerkdiskurses mit dem Virendiskurs etablieren sich neue kulturelle Betrachtungs- und Herangehensweisen, die unter anderem als ›social contagion‹ bezeichnet werden. Hierbei kommt es zu einer Unterscheidung von medizinischer und metaphorischer ›viraler‹ Verbreitung durch Informationstechnologien.

Das Outbreak Narrative stärkt das Bewusstsein für Infektionskrankheiten, sowie für die allgemeine Verwundbarkeit des menschlichen Organismus. Die mediale Aufarbeitung von Krankheitsausbrüchen legitimiert und sensibilisiert gleichsam derartige Ereignisse in der Realität und etabliert ein kulturelles Verständnis von Wissenschaft, Medizin, Krankheit und Identität.

„The outbreak narrative fuses the transformative force of myth with the authority of science. [...] The outbreak narrative is a powerful story of ecological danger and epidemiological belonging, and as it entangles analyses of disease emergence and changing social and political formations, it affects the experience of both.“⁵⁸¹

⁵⁸¹ Wald, *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, 2008, S. 33.

Da die Künste und die Medien als soziales Ventil für zahlreiche Gedankenexperimente herangezogen werden, formte sich mit dem Outbreak Narrative eine parasoziale Mediennutzung mit erkenntnisproduzierendem Potenzial. Zahlreiche Institutionen und Wissenschaftler begrüßen mediale Inhalte wie *Outbreak – Lautlose Killer*, *Pandemie* oder *Plague Inc.*, denn sie tragen mit ihren jeweiligen Ästhetisierungsmustern maßgeblich zu kulturellen Wahrnehmungen von Pandemien bei. „Gut“ und „Böse“ sind hierbei Kategorien der Zuordnung, wobei letztere als Störung einer herrschenden sozialen Ordnung und damit als narratives Konstrukt mit diffusem Charakter zu verstehen ist. Dass Dokumentationen wie *Pandemie* einen aufklärerischen Charakter aufweisen, wurde belegt, aber selbst skurrile, beinahe virenverherrlichende fiktive Inhalte wie *Plague Inc.* verfolgen in Bezug auf das Outbreak Narrative einen aufklärerischen Hintergedanken, um die Öffentlichkeit über die Bedrohungen infektiöser Krankheiten, aber auch deren Bekämpfung zu informieren. Dabei ist es unerheblich, ob dies im normalen Spielmodus oder im Heilungsmodus passiert.

Durch diese bestimmte Ästhetisierung geht mit dem Virendiskurs und dem Outbreak Narrative das Paradox der Angstlust einher, wodurch das Publikum in der Lage ist, diese Schreckensszenarien zu genießen, solange es diesen von einem äußeren Standpunkt und aus sicherer Distanz beiwohnen kann. Mit Hilfe derartiger Szenarien wird es möglich, das Zirkulieren von Ängsten und kulturellen Überzeugungen innerhalb sozialer und kultureller Gegebenheiten zu erforschen. Die in dieser Arbeit angeführten Beispiele machen deutlich, dass sich Angstlust aus vielen differenzierten Gefühlsregungen und -mischungen zusammensetzt, die als ein kulturwissenschaftliches ›Phantasma‹ in Erscheinung treten. Die kulturelle Macht und Logik, die vom Outbreak Narrative ausgeht, etabliert – neben gesellschaftlichen Reaktionen auf Pandemien – die empfundene Angstlust nicht nur als eine reine Form der Katharsisthese, sondern als kulturellen Seinszustand.⁵⁸²

Das Ausbruchsnarrativ schwankt beständig zwischen Science-Fiction und Science-Fact, die sich gegenseitig unterstützen und bedingen. Die von Servitje aufgeworfene ›Social Science-Fiction Dialektik‹ hat damit Potenzial, für das gesamte Outbreak Narrative geltend gemacht zu werden, unabhängig davon, in welcher Medienform dieses zur Anwendung kommt. Die in der Arbeit erläuterten Theorien konnten erfolgreich auf zwei konkrete und neuartige Fallbeispiele angewendet werden, die bisher wenig im

⁵⁸² Vgl., Schweitzer, *Going Viral*, 2018, S. 201.

wissenschaftlichen Forschungsmittelpunkt standen. Gleichzeitig wurde mit Hilfe der Analysen gezeigt, dass Aufklärungsarbeit, Akzeptanz und Unterhaltungswert im Out-break Narrative Hand in Hand gehen und eine besondere Form der Medienrezeption artikulieren, die kulturelle Schwachstellen und Stärken einer Gesellschaft behandelt. Voraussetzung dafür ist, dass durch bestimmte Ästhetisierungsweisen eine kulturelle Angstlust generiert wird, wodurch das Publikum in der Lage ist, die Angst auf der Leinwand bzw. dem Bildschirm zu genießen.

Teil III: Anhang

I. Literaturverzeichnis

- Beil, Benjamin. *Game studies: eine Einführung*. Berlin [u.a.]: LIT Verlag 2013.
- Beilenhoff, Wolfgang. *Dziga Vertov. Schriften zum Film*. München: Carl Hanser Verlag 1973.
- Borck, Cornelius. „Vivarium des Wissens. Kleine Ontologie des Schnupfens.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 43-60.
- Caillois, Roger. *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch (OV.: Les jeux et les hommes)*. Stuttgart: Schwab 1960.
- Caillois, Roger. „Das Spiel und das Heilige.“ In *Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, hrsg. v. Knut Ebeling, Berlin: Matthes&Seitz 2014, S. 59-74.
- Chanan, Michael. „Public Adress. The Grierson Model and its alternatives.“ In *The politics of documentary*, hrsg. v. Michael Chanan, London: British Film Inst. 2007, S. 133-147.
- Dinges, Martin. „Bedrohliche Fremdkörper in der Medizingeschichte.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 79-95.
- Faulstich, Werner. *Das Böse heute: Formen und Funktionen*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008.
- Frizzoni, Brigitte. „Spannung!!! Spannung??? Facetten der Angstlust.“ In *Zurich Open Repository and Archive*, 15. Jänner 2012, S. 2-4.
- Göttlich, Udo. „Das Böse im Antlitz der Medien der Gesellschaft.“ In *Das Böse heute: Formen und Fiktionen*, hrsg. v. Werner Faulstich, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008, S. 245-255.
- Grierson, John. „Grundsätze des Dokumentarfilms.“ In *Bilder des Wirklichen. Texte und Theorien des Dokumentarfilms*, hrsg. v. Eva Hohenberger, Berlin: Vorwerk 8 1998, S. 100-113.
- Günzel, Stephan. „Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel.“ In *Das Böse heute: Formen und Fiktionen*, hrsg. v. Werner Faulstich, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008, S. 295-305.
- Hickethier, Knut. „Das narrative Böse. Sinn und Funktionen medialer Konstruktionen des Bösen.“ In *Das Böse heute: Formen und Fiktionen*, hrsg. v. Werner Faulstich, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008, S. 227-243.
- Hohenberger, Eva. „Dokumentarfilmtheorie. Ein historischer Überblick über Ansätze und Probleme.“ In *Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentar-*

- films (Texte zum Dokumentarfilm 3)*, hrsg. v. Eva Hohenberger, Berlin: Vorwerk 8 1998, S. 8-32.
- Horn, Eva. „Der Anfang vom Ende. Worst-Case-Szenarien und die Aporien der Voraussicht.“ In *Archiv für Mediengeschichte* Nr. 9, 2010, S. 3-12.
- Horn, Eva. „Über den Grund des Vergnügens an tragischen Gegenständen. Katastrophen-Szenarien als Phantasien der Störung.“ In *Störungen: [Medien|Prozesse|Körper]* (Schriftreihe der Isa Lohmann-Siems Stiftung), Bd. 5, hrsg. v. Julia Fleischhack & Kathrin Rottmann, Berlin: Reimer Verlag 2011, S. 11-21.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt 1956.
- Huizinga, Johan. „Das Spielelement der Kultur.“ In *Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, hrsg. v. Knut Ebeling, Berlin: Matthes&Seitz 2014, S. 18-45.
- Jahraus, Oliver und Scheffer, Bernd. "Vorwort: Wie im Film". In *Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse (Schriftreihe Schrift und Bild in Bewegung)*, Bd. 8, hrsg. v. Bernd Scheffer & Oliver Jahraus, Bielefeld: Aisthesis-Verl. 2004, S. 7-12.
- Jahraus, Oliver. „Zur Medialität von Film und Bewusstsein.“ In *Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse (Schriftreihe Schrift und Bild in Bewegung)*, Bd. 8, hrsg. v. Bernd Scheffer & Oliver Jahraus, Bielefeld: Aisthesis-Verl. 2004, S. 77-99.
- King, Nicholas B. „Mediating Panic: The Iconography of 'New' Infectious Threats, 1936-2009.“ In *Empire of Panic: Epidemics and Colonial Anxieties*, hrsg. v. Robert Peckham, Hong Kong: Hong Kong University 2015, S. 181-201.
- Knight, Peter. „ILOVEYOU. Viren, Paranoia und die vernetzte Welt.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer, & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 183-207.
- Koch, Lars. *Angst: ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart [u.a.]: Metzler 2013.
- Kreimeier, Klaus. „Dokumentarfilm, 1892-2003.“ In *Geschichte des deutschen Films*, hrsg. v. Wolfgang Jacobsen, Anton Kaes & Prinzler Hans Helmut, Stuttgart [u.a.]: Metzler 2004, S. 431-460.
- Massumi, Brian. *Ontomacht: Kunst, Affekt und das Ereignis des Politischen*. Berlin: Merve-Verl. 2010.
- Mayer, Ruth. „»Bei Berührung Tod«. Virenthriller, Bioterrorismus und die Logik des Globalen.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 209-229.
- Mayer, Ruth und Weingart, Brigitte. „Viren zirkulieren. Eine Einleitung.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 7-36.

-
- Mayer, Ruth, und Weingart, Brigitte. *VIRUS! Mutationen einer Metapher*. Bielefeld: transcript 2004.
- o.V. „Japan eyes cell phones as pandemic fighters.“ *NBC News*. 06.07.2009. http://www.nbcnews.com/id/31153341/ns/health-infectious_diseases/t/japan-eyes-cell-phones-pandemic-fighters/#.XywIVTVCSUk; (Zugriff am 06.08.2020).
- Pfister, Manfred. *Das Drama. Theorie und Analyse*. 11. Auflage. München: Wilhelm Fink 2001.
- Piper, Bianca. *Kulturanalyse des Katastrophenfilms (Schriftreihe: Schriften zur Medienwissenschaft)*. Bd. 32. Hamburg: Kovač 2012.
- Rizzo, Michael. *The Art Direction Handbook for Film*. Amsterdam: Local Press 2005.
- Sarasin, Philipp. „Fremdkörper/Infektionen: Anthrax als Medienvirus.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 131-147.
- Scheffer, Bernd und Jahraus, Oliver. *Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse (Schriftreihe Schrift und Bild in Bewegung)*. Bd. 8. Bielefeld: Aisthesis-Verl. 2004.
- Scheffer, Bernd. „wie im Film...“. Der 11. September und die USA als Teil Hollywoods.“ In *Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse (Schriftreihe Schrift und Bild in Bewegung)*, Bd. 8, hrsg. v. Bernd Scheffer & Oliver Jahraus, Bielefeld: Aisthesis-Verl. 2004, S. 13-44.
- Scheffer, Bernd. „Das Gute am Bösen: Teuflisch gute Kunst.“ In *Das Böse heute: Formen und Fiktionen*, hrsg. v. Werner Faulstich, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008, S. 257-270.
- Schmundt, Hilmar. „Der Virus und das Virus. Vom programmierten Leben zum lebenden Programm.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 159-181.
- Schoder, Gabriele. „Warum wir ausgerechnet jetzt Katastrophenfilme gucken.“ In *Badische Zeitung*. 03. April 2020. <https://www.badische-zeitung.de/warum-wir-ausgerechnet-jetzt-katastrophenfilme-gucken--184625915.html> (Zugriff am 19.07.2020).
- Schweitzer, Dahlia. *Going Viral. Zombies, Viruses, and the End of the World*. New Brunswick: Rutgers University Press 2018.
- Servitje, Lorenzo. „H5N1 for Angry Birds: Plague Inc., Mobile Games, and the Biopolitics of Outbreak Narratives.“ In *Science Fiction Studies*, Vol. 43, No. 1, *Digital Science Fiction*, März 2016, S. 85-103.
- Silmarien, Feael (Die Schreibtechnikerin). *Die Schreibtechnikerin*. <https://die-schreibtechnikerin.de/literaturwissenschaft-definitionen-modelle/erzaehltheorie/fiktion-fiktivitaet-fiktionalitaet-faktualitaet/?cookie-state-change=1596285745012> (Zugriff am 01. 08 2020).

van Helvoort, Ton. „Viren, Wissenschaft und Geschichte.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 61-77.

Voegelin, Eric. „Homo Ludens. Eine Besprechung.“ In *Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, hrsg. v. Knut Ebeling, Berlin: Matthes&Seitz 2014, S. 46-58.

Wald, Priscilla. *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*. Durham, North Carolina: Duke University Press 2008.

Weingart, Brigitte. „Viren visualisieren: Bildgebung und Popularisierung.“ In *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, hrsg. v. Ruth Mayer & Brigitte Weingart, Bielefeld: transcript 2004, S. 97-129.

II. Filmverzeichnis und elektronische Quellen

12 Monkeys. Regie: Terry Gilliam, Vereinigte Staaten 1995; (Orig.: *Twelve Monkeys*).

Bei Berührung Tod. Regie: Anthony Hickox, Vereinigte Staaten, Vereinigtes Königreich, Deutschland, Ungarn 2000; (Orig.: *Contaminated Man*).

Contagion, Regie: Steven Soderburgh, Vereinigte Staaten/Vereinigte Arabische Emirate 2011.

Die phantastische Reise. Regie: Richard Fleischer, Vereinigte Staaten 1966; (Orig.: *Fantastic Voyage*).

Die Reise ins Ich. Regie: Joe Dante, Vereinigte Staaten 1987; (Orig.: *Innerspace*).

Es war einmal ... das Leben. Regie: Albert Barillé, Frankreich 1986; (Orig.: *Il était une fois... la Vie*).

Fandom, *Plague Inc. Wiki*, https://plagueinc.fandom.com/wiki/Plague_Inc._Wiki; (Zugriff am 29.11.2020).

Gerdes, Claudia, „Coronavirus-Bilder: Wie sieht das Virus wirklich aus?“ in <https://page-online.de/bild/coronavirus-bilder-wie-sieht-das-virus-wirklich-aus/>, 30.03.2020; (Zugriff am 01.02.2021).

Lexikon der Filmbegriffe, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/>; (Zugriff am 02.02.2021)

Ndemic Creations. *Plague Inc.* <https://www.ndemiccreations.com/en/22-plague-inc>, 2012-; (Zugriff am 29.07.2020).

Ndemic Creations. *Plague Inc. Official Cinematic Trailer – Worldwide*. https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=V44GtChUW4A&feature=emb_logo, 30.01.2014; (Zugriff am 29.07.2020).

Outbreak - Lautlose Killer. Regie: Wolfgang Petersen, Vereinigte Staaten 1995; (Orig.: *Outbreak*).

Pandemie: Regie: Isabel Castro, Danni Mynard, Doug Shultz, Ryan McGarry & Arianna LePenne. 2020; (Orig.: *Pandemic: How to Prevent an Outbreak*).

Pandemic – Tödliche Erreger, Regie: Armand Mastroianni, Vereinigte Staaten 2007; (Orig.: *Pandemic*).

The Eternal Fight. Regie: M. Carroll Films. Interpret: United Nations. Film Board, Madeline Carroll Films, & Films and Visual Information Division United Nations, 1948, <https://collections.nlm.nih.gov/catalog/nlm:nlmuid-8700818A-vid>; (Zugriff am 06.01.2021).

The Work of the Public Health Service. Regie: Thomas Jr. Parran. Interpret: Bray Studios, & United States. Public Health Service. 1936, <https://collections.nlm.nih.gov/catalog/nlm:nlmuid-8601396A-vid>; (Zugriff am 06.01.2021).

World War Z. Regie: Marc Forster, Vereinigte Staaten 2013.

III. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: drei Akte eines Katastrophenszenarios	16
Abbildung 2: Erzählmuster von Actionfilmen nach K. Thompson	16
Abbildung 3: pyramidale Struktur einer geschlossenen Dramenhandlung	17
Abbildung 4: SARS-CoV-2 Abbildung des CDC	28
Abbildung 5: Covid-Viren unter dem Elektronenmikroskop.....	28
Abbildung 6: Immunsystem als Zentrale in „Es war einmal...das Leben“	29
Abbildung 7: Veränderte DNS-Stränge durch Viren in „Es war einmal... das Leben“	30
Abbildung 8: Image Cluster nach N. B. King.....	37
Abbildung 9: thematische und visuelle Tropen des Outbreak Narratives	45
Abbildung 10: Praktikanten bei Distributed Bio.....	80
Abbildung 11: infizierter Hühnerstall in der Serie Pandemie.....	83
Abbildung 12: Netzwerke in Pandemie	86
Abbildung 13: Mapping in Pandemie	86
Abbildung 14: visuelle Barriere während Ebola-Übung	87
Abbildung 15: Spezialeinheit mit Schutzanzügen	87
Abbildung 16: Infektionsrate Ebola vs. Grippe Grafik	87
Abbildung 17: Sterblichkeitsrate WW1/WW2 u. Grippe Grafik.....	88
Abbildung 18: Seuchentypen in Plague	98
Abbildung 19:Übertragungsvektoren in Plague Inc.....	98
Abbildung 20: Weltkarte vor Infektion	100
Abbildung 21: Weltkarte nach Infektion	100
Abbildung 22: Newsfeed aus Plague Inc.	102
Abbildung 23: Popup-Fenster von News in Plague Inc.....	103
Abbildung 24: Popup-Fenster über Ausbreitung.....	103
Abbildung 25: Info über den Ansteckungsgrad	103
Abbildung 26: Info Heilmittelblasen	103
Abbildung 27: Flugzeuge mit Heilmittel + Heilmittelblasen	104

