



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Zentrale Motive und Rhetoriken des postapokalyptischen
Films in Korrelation mit Žižek und Kraus“

Verfasser

Roman Vinzing

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin:

Dr. phil. Brigitte Stocker

Danksagung

Ich danke vor allem Dr. Brigitte Stocker für ihr Interesse an diesem spannenden Thema der Postapokalypse, die motivierende Betreuung und die optimistische Sichtweise im ganzen Prozess.

Mein Dank gilt natürlich ebenfalls meinem Vater, der dem langen Weg des Studierens stets Verständnis und Unterstützung entgegenbrachte.

Für den Einfluss konstruktiver Gespräche über Ideen der Arbeit bin ich vor allem Mira Grub und auch meinen Studienkollegen Anna Gettel und Dominik Kepczynski sehr dankbar. Zweifel werden oft zerstreut, indem man sie einfach mit anderen teilt.

Letztlich bedanke ich mich bei Ihnen, werte Leserin/werter Leser, dass sie bereit sind, sich anzusehen, was vom Menschen nach dem Ende der Welt noch übrig ist!



Abbildung 1: *Mad Max*, R.: George Miller. USA/AUS 1979.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich eidesstattlich, dass die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst wurde. Ich habe alle direkten und indirekten Zitate deutlich gekennzeichnet und die Quellen im Literaturverzeichnis korrekt angegeben.

Gender Erklärung

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Diplomarbeit die Sprachform des generischen Maskulinums angewendet. Es wird an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die ausschließliche Verwendung der männlichen Form geschlechtsunabhängig verstanden werden soll.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Einleitung.....	7
2. Theorie - Psyche und Gesellschaft bei Kraus und Žižek.....	9
3. Genres.....	13
4. Motive - Analyse von postapokalyptischen Filmen.....	14
4.1 Körper.....	14
4.1.1 Maschine.....	14
4.1.2 Infektion	19
4.1.3 Mutation.....	22
4.1.4 Formen der körperlichen Gewalt	27
4.2 (Ge-)Recht(igkeit)	31
4.2.1 Gesetz und Gericht.....	31
4.2.2 Rache.....	35
4.2.3 Apokalypse als transzendente Gerechtigkeit.....	37
4.3 Politik und Gemeinschaft.....	39
4.3.1 Einzelgänger.....	39
4.3.2 Autonomie der Raudies.....	41
4.3.3 Große statische Gesellschaften/Informationsnetze.....	42
4.4 Ökologie.....	46
4.4.1 Lebensgemeinschaften / Koexistenz mit Nichtmenschen.....	46
4.4.2 Territorien - Nachwirkungen der Apokalypse.....	49
4.4.3 Lebensräume	51
4.5 Ökonomie.....	55

4.5.1 Rohstoffe.....	55
4.5.2 Produktion.....	58
4.5.3 Geld und Tauschwährungen.....	60
5. Narrative und Rhetoriken.....	62
6. Historische Manifestation gesellschaftlicher Ängste in Filmen.....	71
7. Fazit und Ausblick.....	73
8. Quellen.....	76
9. Anhänge.....	82
9.1 Abstract	82
9.2 Lebenslauf.....	83

1. EINLEITUNG

Die Postapokalypse ist ein Thema, welches unter vielerlei Blickpunkten zum wissenschaftlichen Diskurs gemacht wird. Einerseits auf ihren theologischen Ursprung, also der Offenbarung des Johannes, dem biblischen Text, in dem das Ende irdischen Daseins und das Endgericht durch das Reich Gottes beschrieben werden, in dem Fall noch nicht in demselben wertenden Zusammenhang wie heutzutage. Auf ihren soziologischen Wert - als Erziehungsmittel für die Rezipienten und als Abbild von Ängsten vor Veränderung und Machtumsturz. Ihre kreativen Erscheinungsformen in Literatur und Filmen- mit einer Spannbreite von zeitkritischem Kommentar bis sich ergötzendem visuellem Konsumprodukt. Abhängig von Autor und Zeitraum, kann ein stets anderer Zugang gefunden werden, was der Sinn und Zweck dieses Komplexes ist. In meiner Diplomarbeit möchte ich hauptsächlich darauf eingehen, welche die wiederkehrenden Motive und Rhetoriken von postapokalyptischen Erzählungen in Endzeit-Filmen sind, wie diese audio-visuell dargestellt werden und welche Rückschlüsse man daraus ziehen kann, in Bezug auf die gesellschaftlichen Diskurse, die zur Zeit des jeweiligen Filmes vorhanden waren.¹ Dazu ergeben sich für mich folgende Fragen: Welche kulturellen Grundproblematiken der menschlichen Psyche sind ein wiederkehrendes Thema seit der apokalyptischen Kulturprägung? Eventuell gibt es Details, die regelmäßig vorzufinden sind. Wie stellen Menschen Ängste als Bedrohungen dar? Wie in welchem Jahrzehnt? Das wird neben der direkten Analyse der von mir eigens zusammengestellten Motive erwähnt werden. Werden ein *Idealweg* vorgegeben, *Fehler* aufgezeigt? Die Rhetoriken der Postapokalypse dienen u.a. auch der Belehrung des Zuschauers, es ist zu prüfen, welche moralische Position bezogen wird. Indem hier Menschen in Extremsituationen gezeigt werden, öffnet sich für uns das auf uns selbst bezogene Gedankenspiel, hier mehr als in anderen Genres, da Grenzen neu abgesteckt werden, Moral und Ethik auf ihr Grundmaß gesenkt sind und ein Kampf um Gewohnheiten stattfindet.

Meine Prämisse für den Begriff der *Apokalypse* lautet: Die Existenz der Menschheit, das Leben aller Menschen, ist bedroht. Somit geht es für mich in der Postapokalypse darum, wie die Menschen bzw. alle Übriggebliebenen davon mit der Situation umgehen, wie sie ums

¹ Es wurden Filme ausgewählt, die zu allen Motiven eine befriedigende Beantwortung ermöglichten und die breiteste Spanne in Zeit und Motiven. Während der Anspruch der Vollständigkeit angesetzt wird, würden die übergangenen Vertreter des Genres mein Thema inhaltlich nicht weiterführen.

Überleben kämpfen und inwieweit ethische Rahmenbedingungen bestehen bleiben. Die Selbstdefinition als Mensch ist es, was die Figuren in diesen Filmen als unsere Stellvertreter legitimiert. Der Kampf und das Festhalten an alter Moral ist es, was uns immersiv verbindet; aber ein Fehlen und Entmenschlichen kann, vor allem in diesem Genre, zwischen uns und den Protagonisten einen Unterschied schaffen, eine Verfremdung, die nicht für Abstand sorgt, sondern uns nachdenken lässt, wozu wir statt derer fähig und bereit wären. Stets taucht die Frage auf, wie sehr das Modell Homo Sapiens Aktualität behält, ob wir uns in irgendeiner Weise weiter entwickeln oder auslöschen müssen. In unserer Entwicklung sind wir nur nach vorne gerichtet, aber es gilt auch zu sehen, ob wir unseren Platz behaupten können, wenn die Menschheit um einige Stufen zurückfällt und sich gezwungen sieht, sich an alte Regeln des naturbezogenen Lebens zu erinnern.

Die Postapokalypse bietet viel Spielraum für Spekulationen, vor allem in Hinblick auf unsere Zukunft. Das Interessante ist jedoch, dass sie in ihrer scheinbaren Abbildung einer zukünftigen menschlichen Lebenssituation vielmehr symptomatische Rückschlüsse auf die Gegenwart ergibt. Wie auch in der Science Fiction, ist hier immer die Historizität des Blickpunktes zu sehen.

Zusätzlich werde ich versuchen, den gesellschaftskritischen Zugang von Žižek (politisch-psychologische Mediengesellschaft) und Kraus (Journalismus und Öffentlichkeit) darauf anzuwenden.

2. THEORIE. PSYCHE UND GESELLSCHAFT BEI KRAUS UND ŽIŽEK

Kurz vorwegzunehmen ist ein theoretischer Exkurs zweier Autoren, deren Meinungsbildung artverwandt mit meiner Frage nach Selbsterkenntnis des Menschen, Ängsten und Hoffnungen, Idealvorstellungen und die Umkehrung all dieser Dinge ist. Die Beschäftigung mit ihren sehr umfangreichen Werken sollte an anderer Stelle erfolgen, hier geht es nur um den kritischen Standpunkt bezüglich unserer Kultur und Psyche, die unter anderem in postapokalyptischen Filmen als Muster gefunden werden kann, als Denkanstoß für die weitere Auswertung.

Slavoj Žižek, bekannt als Medien-Kultur-Sozialphilosoph und politischer Aktivist des anti-kulturellen Pluralismus², hat in Anlehnung an Lacan und daraus folgend Hegel viele Begriffe geprägt und (sehr ungeordnet) für seine marxistisch ausgerichtete Betrachtung des Realen unserer postideologischen Ära verwertet, zu denen vor allem Subjekt, Ideologie und Psychoanalyse gehören. Wichtig wird dies vor allem in Kapitel 5, *Rhetoriken*. Sie können leicht auf die später analysierten Motive bezogen werden, so vor allem die Ideologie, die die Menschen in der Gesellschaft zu Subjekten macht (und damit, dies hat er anhand Hitchcocks Filmen gut veranschaulicht, unterwirft), die sich in ihrer Nutzung von Sprache und Regeln dessen nicht bewusst sind. Ideologie ist für Laien von innen unsichtbar, und wenn aus ihr ausgebrochen wird in eine offene Welt, kann in dieser bereits ebenfalls eine Ideologie vorherrschen.³ Die Theorie des Blicks kehrt das Ich-Ideal zum Objekt um und führt zum Begriff der *Naht*, die entsteht, wenn subjektiver und scheinbar objektiver Blick sich gegenseitig für den Rezipienten erklären können, aber nicht müssen⁴, und die mithilfe des *Interface* als künstliches Element ein Äußeres festigt und das Gesamtbild erst konstituiert.⁵ Es verwirrt also den Zuschauer, indem es ein totalitäres Ganzes vortäuscht und das Subjekt aus der Betrachterrolle herausreißt. Dies lässt sich auch auf andere Konstrukte übertragen.

² Vgl. Kim, Hyun-Kang: *Slavoj Žižek*, S.103.

³ Vgl. Žižek, Slavoj: *Lacan in Hollywood*, S.42.

⁴ Vgl. Žižek, Slavoj: *Die Furcht vor echten Tränen. Krzysztof Kieslowski und die „Nahtstelle“*, S.12f.

⁵ Vgl. ebd., S.43f.

Interessant kann auch die Kombination aus Lacans und Žižeks Psychoanalyse und ihre Dekonstruktion von Lust (unbewusst oder gesteuert) beziehungsweise *jouissance* mit der Frage nach Ideologien in der Postapokalypse sein⁶, wie auch hypothetische Szenarien: Was ist in den Geschichten das Utopische, Mögliche (*Realität* gegen *Reales*) oder was war es vor der Katastrophe?⁷

Die Identität des Menschen ist zentral bestimmend für seine Handlungen und Ansichten, und gleichzeitig bestimmt durch diese. Erwähnenswert ist hier die Differenzierung zwischen Ethik und Moral - erstere betrifft das Ich und ist ein beständiges Gerüst aus Selbstbild und Gewissen, während letztere sittliche Konformität bedeutet und anders (laut Žižek weniger positiv) zu werten ist.⁸ Angewandt auf die Endzeitgesellschaft kann gesehen werden, wie weit sich beide zueinander verändern.

Lacans *Großer Anderer*, der für uns die Realität strukturiert, lenkt das Subjekt, was das Ergebnis einer Handlung immer anders als das eigentliche Ziel werden lässt. In Bezug auf hegemoniale Strukturen lässt der Glaube an den Anderen im Anderen Phantasma und Paranoia verschmelzen. Diese unsrige Verdigitalisierung und Existenzberaubung durch Programme in technisch bedingten sozialen Vernetzungen veranschaulicht Žižek anhand der Matrix-Filme.⁹

Fiktionaler selbst mutet auch die (ebenfalls auf Menschen innerhalb der Thematik beziehbare) Frage Žižeks an, ob der Mensch selbst überhaupt auf die Erde gehört, denn dies ist je nach Meinung des Autors bezüglich metaphysischer Welt und Bedeutungsschöpfung unterschiedlich. *Gnostik* und *Humanismus* stehen Heideggers *Geworfenheit* gegenüber, die dem Mensch seine Daseinsbegründung entzieht.¹⁰

Diese stellt auch Karl Kraus als Zeitgenosse des ersten Weltkrieges häufiger in Frage. Seine gesellschafts- und kulturkritischen Schriften dokumentieren hochpolemisch und zeitgemäß die öffentliche Meinung und wie sie, befreit von Hass, Vorurteil und Dekadenz gesehen werden sollten. Seine Texte gehören in ihren Eigenheiten zu seinen jeweiligen Hauptthemen, die die

⁶ Vgl. Parkery, Ian: *Slavoj Žižek. A Critical Introduction*, S.61ff.

⁷ Vgl. Žižek, Slavoj: *Die Furcht vor echten Tränen. Krzysztof Kieslowski und die „Nahtstelle“*, S.82f.

⁸ Vgl. ebd. S.166f.

⁹ Vgl. Žižek, Slavoj: *Lacan in Hollywood*, S.45f.

¹⁰ Vgl. Žižek, Slavoj: *On Belief*, S.8f.

Schwächen und Fehler der Menschen betreffen und das Übel der Welt, wie in einer Chronik geschrieben, wortgewaltig anprangern.

„Die Tragik einer gefallenen Menschheit, die für das Leben in der Zivilisation viel schlechter taugt als eine Jungfer fürs Bordell, und die sich mit der Moral über die Syphilis trösten möchte, ist verschärft durch den unaufhörlichen Verzicht auf alle seelische Erneuerung. Ihr Leib ist ethisch geschmiert und ihr Hirn ist eine camera obscura, die mit Druckerschwärze ausgepicht ist. Sie möchte von der Presse, die ihr das Mark vergiftet hat, in die Wälder fliehen, und findet keine Wälder mehr.“¹¹

Er bezieht sich mitunter auf einzelne gesellschaftliche Ereignisse wie Gerichtsverhandlungen und Zeitungsartikel und wie diese angenommen und kommentiert werden und kritisiert dies wiederum (teilweise beinahe in schriftlichen Streitgesprächen mit Lesern), wie in *Sittlichkeit und Kriminalität*: Menschen suchen im Drang nach Selbstjustiz Einfluss auf Urteile zu nehmen, Beamte handeln in präntiöser Ehrenhaftigkeit, aufrichtige Unschuldige werden bereits verbal gelyncht.¹²

Primär als Ziel auserkoren wurden aber die Journalisten als unreflektierte, lenkbare und von ihren unkritischen Affekten bestimmte Hetzer, die die Bevölkerung in ihrem Urteilsvermögen abgestumpft haben.

„Die Zeitung ruiniert alle Vorstellungskraft unmittelbar, da sie, die Tatsache mit der Phantasie servierend, dem Empfänger die eigene Leistung erspart, mittelbar, indem die ihn unempfänglich für die Kunst macht und diese reizlos für ihn, weil sie deren Oberflächenwerte abgenommen hat.“¹³

Wie auch *Untergang der Welt durch schwarze Magie* schon mit dem Kapitel *Apokalypse* eröffnet wird, stellt sich sein Werk in vielen Grundzügen in die Ecke fatalistischer Weltuntergangs-Kritik an von mir in späteren Kapiteln mehrmals erwähnten Punkten wie Technik und moralische Verderbnis.

An ihm können wir gewissermaßen einen Zeugen des dystopischen, verzweiferten Zustands lesen, der durch die unaufhaltsame und für ethisch Gefestigte klar sichtbare nahende Katastrophe vielfältiger Art bedingt ist. Er wird charakterisiert durch „...den epochentypischen

¹¹ Kraus, Karl: *Untergang der Welt durch schwarze Magie*, S.10.

¹² Vgl. Kraus, Karl: *Sittlichkeit und Kriminalität* (1923).

¹³ Kraus, Karl: *Untergang der Welt durch schwarze Magie*, S.427.

Konflikt von Welt-Anschauungssuche einerseits und Sinnverlust andererseits“¹⁴. Neben der berühmten *Fackel*, die jahrelang Satire in Form einer Zeitschrift unermüdlich verbreitete und erst heutzutage verspätet Wertschätzung findet, ist die Tragödie *Die letzten Tage der Menschheit* den postapokalyptischen Filmen in ihrer Verarbeitung der menschlichen Psyche am nächsten. Und dies bemerkenswerter Weise durch teils fiktionale Szenen, die chronologisch realistisch in die militanten Strukturen des österreichischen Heers der Zeit eingebettet Gespräche und Gruppenverhalten zeigen und so komplett glaubwürdig an die Kriegsgeschehen gebunden sind. Im Vorwort:

„Die unwahrscheinlichsten Taten, die hier gemeldet werden, sind wirklich geschehen; ich habe gemalt, was sie nur taten. Die unwahrscheinlichsten Gespräche, die hier geführt werden, sind wörtlich gesprochen worden; die grellsten Erfindungen sind Zitate.“¹⁵

In seiner zuerst egozentrisch anmutenden Klageformel, in der er sich über die Mehrheit stellt, zeichnet er doch hochwertig den Ablauf einer Eskalation auf.

Beiden Autoren, vor allem aber Kraus, ist eine Konzentration auf die Sprache eigen¹⁶. Sie fungiert zur Definition der Identität und die subjektive Färbung. Der von Kraus besprochene Fanatismus, der nahe bei Žižeks Ideologie liegt, ist im Konzept der Postapokalypse auf viele Arten gescheitert (oder, je nach Sichtweise, gelungen).

Im Folgenden soll es um die zu untersuchenden Filme gehen.

¹⁴ Pieper, Irene: *Modernes Welttheater. Untersuchungen zum Welttheatermotiv zwischen Katastrophenerfahrung und Welt-Anschauungssuche bei Walter Benjamin, Karl Kraus, Hugo von Hofmannsthal und Else Lasker-Schüler*, S.13.

¹⁵ Kraus, Karl: *Die letzten Tage der Menschheit*, S.9.

¹⁶ Vgl. Pieper, Irene: *Modernes Welttheater. Untersuchungen zum Welttheatermotiv zwischen Katastrophenerfahrung und Welt-Anschauungssuche bei Walter Benjamin, Karl Kraus, Hugo von Hofmannsthal und Else Lasker-Schüler*, S.76.

3. GENRES

Filmgenres werden je nach Literatur und Kulturhintergrund unterschiedlich abgegrenzt, was es schwer machen würde, dem Anspruch der absoluten Vollständigkeit zu entsprechen. Im Bereich der Postapokalyptischen Filme gilt es zu beachten, dass innerhalb dieser Kategorie verschiedene eigene Genres vertreten sind, je nach Art des Motivs, das primär genutzt wird.

Da es sich bei diesen Zukunftsszenarien auch um welche mit vorangegangenem technischem Fortschritt handelt, sind die Filme oft im Genre der Science Fiction angesiedelt, auch wenn visuelle Codes eher aus phantastisch ausgestalteten Vergangenheitskulturen bestehen. Aus der Sicht unserer Gegenwart sind die Filme in der Zeitrechnung von materiellem und gesellschaftlichem Fortschritt „ein Schritt vor, zwei Schritte zurück“. Alles, womit die noch vorhandene Technik konfrontiert wird, und sie zu neuen Anwendungen führt, ist in dem Sinne Fiktion, wenn auch die dafür klassischen hochentwickelten Apparaturen, Raumschiffe und kosmischen Ausflüge fehlen.

Ebenfalls findet man oft die Bezeichnung Horror vor, da in der Schilderung der Symptome und Verhaltensweisen der Bewohner Gewalt und schreckliche körperliche Erscheinungen hervortreten. Zombies, Seuchen und rückständige Muster nehmen Ausmaße jenseits üblicher Action an.

Genauso kann man es theoretisch mit jedem anderen Bereich fiktionaler Erzählung kombinieren. Da die Post-Apokalypse also wie die anderen einen Hybrid darstellt, der auf verschiedenen visuellen und Meta-Ebenen gesehen werden kann, spreche ich hier der Einfachheit halber vom Genre Postapokalypse mit filmischen Grundeigenschaften wie Action, Humor oder Romantik.

4. MOTIVE

Im folgenden Kapitel soll es als Hauptteil dieser Arbeit um eine Sammlung und Beschreibung der Motive (visueller und sonstig inhaltlicher Art) und Rhetoriken postapokalyptischer Filme gehen. Sie zeigen in Bestandteilen alle Aspekte, die in ihrer Darstellung der nach-Apokalypse interessant sind. All dies, wie bereits betont, in Bezug auf den Menschen und seine Existenz.

Dafür habe ich rund 20 Filme ausgewählt, die repräsentativ alle Genres und Inhalten abdecken sollen und aus einer breiten Spanne von cineastischen Strömungen (1955-2013) und damit Ansprüchen geformt sind. Damit soll dann umfassender und somit vollständiger mit einbezogen und herauszuarbeiten sein, inwiefern sich zwischen ihnen Unterschiede auf tun (dazu mehr in Kapitel 5). Da manche Motive in praktisch allen Werken vorzufinden sein werden, und damit Überschneidungen nicht zu verhindern sind, nehme ich dann die aussagestärksten Repräsentanten heraus, um Wiederholung zu vermeiden.

4.1 Körper

Als erstes Motiv untersuche ich alles, was den physischen Körper betrifft. Was ihn (eventuell auch in etwas Anderes, etwas Neues) verändert, was ihn zerstört, wie seine Wahrnehmung beeinflusst wird - von Menschen und von anderen. Neben der Rechtsfrage betrifft vor allem diesen Bereich, wie wir uns selbst als Menschen sehen und definieren, und stellt den Mensch als Auslaufmodell in Frage.

4.1.1 Maschine

Vor allem heutzutage bauen wir unser Selbstbild stark über den körperlichen Aspekt auf. Beim Stichwort Menschen/Menschlichkeit scheint logisch folgend als ein Gegensatz der Punkt der Künstlichkeit auf.

Wie in anderen Genres, so wird auch in der Postapokalypse biologisches teilweise oder ganz durch mechanischen Ersatz verdrängt. Einerseits durch besagten Ersatz, von beschädigten Körperteilen zum Beispiel, gegen künstliche von Menschenhand geschaffene Apparaturen, die von abstrakten Gestellen bis hin zu kleinen, perfekten Kopien reichen, die in ihrer Funktion nicht nur gleich, sondern gar besser sein können. Dies ist auch in der tatsächlichen Wissenschaft präsent, soll aber hier nicht weiter verfolgt werden.

Während das Fehlen der biologischen Teile neben einem Verlust der „Seele“ auch den Konflikt/die Katastrophe/die Apokalypse ausgelöst haben kann, ist in der Postapokalypse zumeist nur noch ein Bruchteil von ihnen vorhanden. Wie man sich in den Filmen oft darauf beruft, dass das Simple, Einfache, Natürliche letztendlich alles übersteht, so sind auch betroffene Körperteile eher archaischer Natur, um für den Zuschauer die niedere Existenzform der Probanden zu veranschaulichen.

Um mit einem einfachen Beispiel anzufangen: Im Film CYBORG von 1989¹⁷ geht es um eine Welt, in der die Menschheit von einer Seuche und Schlachten stark dezimiert und gefährdet ist. Ein weiblicher Cyborg hat die Aufgabe, ein Heilmittel für die letzten Forscher zu transportieren und zu analysieren. Abgesehen davon, dass dem Genre entsprechend die meisten Konflikte per Kampfsport ausgetragen werden, gilt es hier rein körperlich zu beachten, dass ein Mensch, der mehrheitlich durch robotische Teile ersetzt wurde (kein Android!), als neutrale Partei fungiert. Um diese zur Aggressionslosigkeit zu formen und dem Protagonisten eine Heldenfunktion zu geben, muss es hier eine weibliche Botin sein, was den nachfolgenden Abschnitt bezüglich seiner Tiefgründigkeit wiederum leicht untergräbt.

Der Grund für die Wahl eines modifizierten Menschen für so eine wichtige Funktion kann einerseits virale Immunität gegenüber der Seuche, andererseits moralische Neutralität zur Beurteilung der Situationen sein - womit also generelle menschliche Nachteile, unsere fragile Physis und unsere wankelmütige, simpel gestrickte Psyche, ausgemerzt wurden. Dennoch dominieren den Film genannte Kämpfer, und der Cyborg wird gleich zu Beginn vom Antagonist entführt, was dem inhaltlichen Schema geschuldet ist. Welche Teile der Frau nun maschinell sind, ist nur zum Teil wirklich zu sehen.

¹⁷ *Cyborg*. R.: Albert Pyun. USA/GB 1989. Eine Auflistung aller Filme in der Quellenangabe.



Abbildungen 2: *Cyborg*. R.: Albert Pyun. USA/GB 1989.

Sie zieht ihre Perücke ab und entblößt ein Roboter Gehirn. Dazu sieht man in ihren Augen holographische Software zur Analyse der Umgebung.



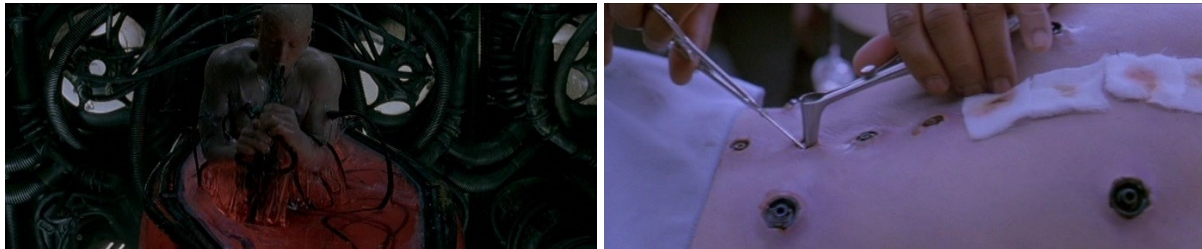
Abbildungen 3: *Cyborg*. R.: Albert Pyun. USA/GB 1989.

Wenn sie auch menschliche emotionale Reaktionen zeigt, so sind doch Kopf und Wirbelsäule, also die primären Körperteile, dem Augenschein nach komplett künstlich, was sie essentiell fast schon zu einem Androiden macht und den Zuschauer schon an die Roboter-Gesetze von Asimov denken lässt. In vielen Geschichten geht es um die langsame, schleichende Verwandlung in einen Roboter, die in einem fließenden Übergang unklar macht, wann der Mensch etwas anderes geworden ist, und damit auch die Frage nach der Seele wieder aufwirft. Derartige Charaktere sind genauso in vielen anderen Filmen zu finden.

Als subtilere und gleichzeitig beinahe absolute Veränderung kann man die der Menschen in *MATRIX* sehen. Hier fand eine Umkehrung der Situation statt, indem wir als biologische Wesen die Hauptnahrungsquelle für die Maschinen sind, statt diese für uns zu nutzen.¹⁸ Dies

¹⁸ Anmerkung: Ich ordne diese Filmreihe auch in die Postapokalypse statt in die Dystopie ein, da durch diesen Machtumschwung und die totale Kontrolle durch die Maschinen der Punkt der Wiederbringung der Menschheit praktisch unmöglich scheint, während die Erdoberfläche nur noch Einöde und Stürme bietet. Dazu wird theoretisch etabliert, dass die Wirklichkeit, in der die Protagonisten aufwachen, ebenfalls eine Simulation der Maschinen sein kann.

funktioniert, indem die Körper nur noch künstlich geboren und gezüchtet werden, während sie in sogenannten Trauben, also blasenförmigen Apparaten liegen, angeschlossen an zahlreiche Schläuche für biologische und virtuelle Übertragungen, die uns das normale Leben als Erdenbürger vorspielen. Dadurch haben alle Menschen über den Körper verteilte Implantate, sekundär kleine Ringe in der Haut, primär eine Öffnung im Genick zum neuralen Anschließen oder Andocken, einem USB-Anschluss eines Computers gleich.



Abbildungen 4: *Matrix*. R.: Wachowski-Geschwister. USA/AUS 1999.

Diese werden benutzt, um in die simulierte Wirklichkeit zu gelangen, in der, ähnlich einem Videospiel, gewisse Parameter die physikalischen Regeln zwar abstecken, aber dennoch von Menschen in der wahren Welt mithilfe von Software verändert und beliebig angepasst werden können. Was für den Rezipienten das Gefühl der synthetischen Umgebung noch verstärkt, ist bei den Menschen in den Trauben das Fehlen von Körperbehaarung, und, dass diejenigen, die aus dieser Stase geweckt und befreit werden, eine erstmalige Geburtserfahrung durchlaufen, mit folgendem Haar- und Muskelwachstum. Der Zeitpunkt, sich seiner Biologie mit ihren Eigenheiten bewusst zu werden, ist der Zeitpunkt, der sie erst zum vollwertigen Mensch werden lässt.

Als ein Film vom anderen Ende des Spektrums kann TERMINATOR genannt werden.¹⁹ Hier sieht man als Haupt-Antagonist einen Androiden (einen Roboter, der aussieht und funktioniert wie ein Mensch), der in die Vergangenheit geschickt wird, um einen in der Revolution wichtigen Menschen frühzeitig auszuschalten. Der menschliche Teil ist in diesem Fall minimal, da nur noch Habitus und äußere Hülle übereinstimmend sind, der Rest ist mechanisch. Abgesehen von offensichtlichen Produktionsbedingungen kann man diese Form inhaltlich begründet sehen, dass so die Tarnung des Aggressors möglichst lange aufrechterhalten bleibt.

¹⁹ *Terminator*. R.: James Cameron. USA/GB 1984. Auch in dieser Filmreihe gehören die Elemente, die für mich in dieser Arbeit relevant sind, zur Postapokalypse: Eine Zukunft, in der die Menschen existenziell bedroht sind. Der Hauptteil kann natürlich auch als Dystopie verstanden werden.

Und durch die ästhetische Nähe zu uns gewinnt diese Figur ebenfalls an Wirkung, da wir als Rezipienten zunehmend den Abstand verlieren.



Abbildungen 5: *Terminator*. R.: James Cameron . USA/GB 1984.

Warum aber sind auch die Roboter in der Zukunft gebaut wie Menschen? Meiner Meinung nach sind drei Gründe ersichtlich: 1) Unsere Form kann, wie auch in anderen SciFi-Geschichten, als ein ideales Vorbild benutzt werden, da wir der Perfektion als „Ebenbilder Gottes“ nahekommen, die nur durch Technik ergänzt werden kann, und uns in unserer Rolle ablöst oder 2) die Maschinen der Zukunft kennen keine andere Form, was unwahrscheinlich ist. Nahe liegt jedoch, dass 3) unsere Imagination ihre Grenzen hat, und die optimale Form tatsächlich, wie man auch in moderneren Medieninhalten sehen kann, eine nicht anthropomorphe ist. Wie schon oben erwähnt, ist die Nähe zu unserem Vorbild das, was uns die Macht und Symbolik des Terminators klar macht. Aber diesem Komplex müsste in einer anderen Arbeit weiter nachgegangen werden.

Diese drei Beispiele veranschaulichen die Vorstellung, die Filmschaffende von körperlicher Modifikation mit Technik haben. Da in den meisten Darstellungen eher ein technischer Rückschritt stattfindet, halten sich die durch Menschenhand beeinflussten Möglichkeiten in Grenzen.

4.1.2 Infektion

Im Falle einer Katastrophe jedweder Art (wie auch in realen Kriegssituationen) können hygienische Probleme auftreten, die unterschiedlich starke Formen annehmen. Durch fehlende Versorgung verbreiten sich Krankheiten ungebrems, Verletzungen werden nicht ausreichend versorgt und neue Arten der Infektion können auftreten.

In der Postapokalypse fehlt also jedwede medizinische Unterstützung, da nur noch von den Restmaterialien gelebt wird, und im Falle eines neuen Krankheitsbildes kann in der Regel nicht geforscht werden. Somit sind die Menschen auch in diesem Bezug zurückgestuft auf einen historischen Level verkürzter Lebensdauer.

Nicht nur als Symptom, sondern als Auslöser kann ein Virus fungieren. In vielen Filmen ist eine Epidemie ein zurückliegender Faktor, der sich nicht immer bis in die Gegenwart zieht, aber falls doch, dann als Hauptopponent dient, den es zu beseitigen gilt. Die Wirkungsspanne reicht hierbei von einfachem Tod bis zur Zombifizierung, also einer totalen Umkehr oder Einschränkung geistiger Fähigkeiten, die die Menschheit abermals gegen sich selbst wendet. Ist der Tod letzten Endes doch noch eine Erlösung, ist in diesem Fall des Untot-Seins ein Zwischenzustand erreicht, der den Zuschauer mit Bildern konfrontiert, die ihn/sie mitunter an Sterbebetten und sich hinauszögerndes Leid erinnern, also wandernde Mahnmale, denen man ihr Leid ansieht.

Als Beispiele für klassische Verletzungen, an denen jemand langsam und qualvoll stirbt, gibt es reichlich Material. In *THE BOOK OF ELI* erleidet der Anführer Carnegie einen Streifschuss, der ausreicht, um sein Bein außer Kraft zu setzen. Seine blinde Helferin, die einen empfindlichen Geruchssinn hat, bemerkt den Geruch vor allen anderen- abgesehen davon, dass er humpelt.²⁰ Eine klassische Infektion einer nicht sterilisierten Wunde also, in einer Welt, in der es kaum noch überhaupt sauberes Trinkwasser gibt.

In *THE DAY AFTER* hat die amerikanische Bevölkerung unter der Strahlenverseuchung eines Raketenangriffs zu leiden. Realistisch gezeigt werden alle Wirkungen, die Atombomben auf den Körper haben können: Übelkeit, Schwindel, Haut- und Haarverlust, kurze Lebensdauer... Diese Leute werden in einem alten Krankenhaus und einem Stadion gesammelt, können aber

²⁰ *The Book of Eli*. R.: Albert Hughes. USA 2009. TC: 1:40:00. Gleichzeitig mit seiner Gesundheit endet auch seine Herrschaft.

nicht geheilt werden.²¹ Nukleare Vergiftung ist somit eine weitere Stufe langsamen Todes, die oft in entsprechenden Filmen dargestellt wird. Zu diesem Angstbild mehr in Kapitel 5.

Die bekannte Art von pandemischem Virus, der die Menschheit ausrottet, findet man unter anderem in 12 MONKEYS. Hier wird der Protagonist, ein Sträfling der übriggebliebenen Population, in die Vergangenheit geschickt, um den Ausbruch zu verhindern.

Graduell die nächste Form von Infektion sind die Zombies. Wenn auch in manchen Geschichten ein übernatürlicher/mystischer Grund genannt wird²², tendieren sie doch größtenteils zum pseudowissenschaftlichen Ansatz, Verbreitung erfolgt wie eine Krankheit, hier über Bisse bzw. über Blut-Schleimhaut-Kontakt. Der klassische *Zombie*, wie er jeder/m bekannt sein dürfte, der bei seiner Entstehung noch ein mythisches Bild von anderweltlichen Gestalten abgab, wird zusehends verdrängt vom *Infizierten*, was erkennen lässt, dass mit steigenden medizinischen Standards und der Aufklärung der Menschen über den Körper ein direkterer, pragmatischer Blick frei wird. Wir sehen die Betroffenen also nicht mehr als Verzauberte, Gesandte oder furchteinflößende Tote, sondern vermehrt als unheilbar Kranke.

George A. Romero hat mit seinen ...OF THE DEAD- Zombiefilmen entscheidend die Darstellung geprägt.²³ Über die Jahrzehnte seines Filmschaffens hat sich auch eben diese Wandlung vollzogen (besser zu sehen bei anderen Teilen dieser Konzeptreihe). In DAY OF THE DEAD von 1985 sind die Untoten noch dahintrottende Gestalten, die stöhnen und ohne höheres Bewusstsein nach lebendem Fleisch suchen. Ihnen steht der Tod ins Gesicht geschrieben, sie verfallen und verlieren Körperteile, liegen oder sitzen mitunter starr am Boden, bis ein Geräusch oder die Präsenz von Lebenden sie aus ihrer Lethargie weckt. Sie haben noch Reste von Kleidung an, an der der Zuschauer oft die frühere Identität ablesen kann.

²¹ *The Day After*. R.: Nicholas Meyer. USA 1983. TC: ab 1:10:00, ab 1:41:16, ab 1:51:50. Leute müssen behandelt und ausgelagert werden. Eine Frau gebiert ein Kind, die Ärzte müssen notfalls operieren.

²² Voodoo, Flüche von Verbrechensopfern...

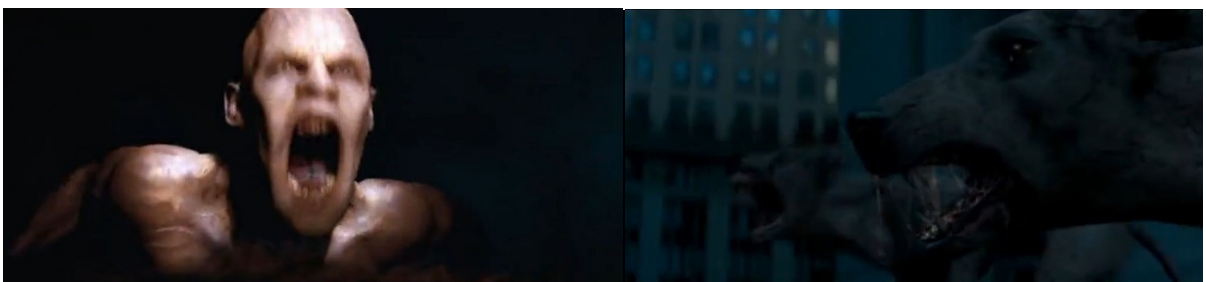
²³ Die soziale Kritikkomponente ist hier mehr als bei anderen Genrevertretern relevant.



Abbildungen 6: *Day of the Dead*. R.: George A. Romero. USA 1985.

Allen ist gemein, dass sie verhungern können und man sie töten kann - jedoch nicht vergleichbar mit lebenden Menschen. Bei den meisten klassischen Zombiefilmen ist das essentielle Mittel die Zerstörung des Gehirns, sogar ein Kopf mit Torso kann noch weiter existieren. Eben diese Möglichkeit der Unverwundbarkeit, die aber mit einer erschreckenden Form des Lebens einhergeht, ist es, die man als Spiegelbild der Gesellschaft sehen kann - dass jemand alles opfern muss, um dazuzugehören, aber dann nichts mehr bleibt. Dies ist das Paradoxe an Untoten, was sie nicht als neue Lebensform, sondern nur als Krankheit mit Todesfolge qualifiziert: sobald alle Lebenden getötet wurden, gibt es keine Nahrung mehr.

Dem Zombie verwandt sind Vampire. Auch hier ist graduell zu unterscheiden, welche Erscheinung genau besprochen wird: In *I AM LEGEND* zum Beispiel sind Vampire von Zombies kaum zu unterscheiden. Sie sind durch einen Virus entstanden, sie brauchen nicht-infizierte Nahrung und haben das geistige Niveau eines Tieres (die, wie hier die Hunde, auch angesteckt werden können). Als entscheidender Unterschied ist die für Vampire übliche Schwäche gegenüber jeglichem Tageslicht relevant (bei Untoten ist es meistens das Feuer). In diesem Film leben sie außerdem in Rudeln und ziehen sich an bestimmte Orte zurück.



Abbildungen 7: *I Am Legend*. R.: Francis Lawrence. USA 2007.

Wie man auf den Screenshots sieht, sind sie haarlose, hagere Wesen. Als neue Fähigkeiten gegenüber ihrer menschlichen Form gewinnen sie an Kraft und können leichte

Transformationen durchführen. Unüblich für postapokalyptische Filme, gewinnen sie in anderen Genres noch Kräfte wie Telepathie, Schweben und ähnliches hinzu.

Die nächste, höhere Existenzform sind die Vampire in DAYBREAKERS²⁴. Sie sind den lebenden Menschen in Habitus und Erscheinung gleich, bis auf Augenfarbe und Metabolismus.

Wenngleich keine Katastrophe die Auslöschung der Menschen bewirkt hat, so ist doch der Film ein fließender Übergang von Dystopie zu (Post-)Apokalypse, da in der Handlung nur noch ein Bruchteil der Menschen unterdrückt lebt. Hier hat man sich vor allem der Nahrungsfrage der Vampire gewidmet, mit einer ähnlichen Problematik wie der Zombies. Als wichtiges Element kommt hier hinzu, dass das Trinken von Vampirblut eine verkrüppelnde, zerstörerische Wirkung hat. Der Protagonist, ein Vampir, vollzieht in der Handlung eine bewusste Rückverwandlung in einen normalen Menschen. Das Einwickeln mit nassen Decken, um das Verbrennen zu verhindern, das kontrollierte Anleuchten in einem dichten Tank - hier findet ein physisch-chemischer Vorgang statt. Anscheinend weder ein degenerierender Virus, noch der Tod sind die bedingenden Elemente, die den Probanden an seine neuere Form fesseln, er heilt sich durch bloßen Überlebenswillen als Gegensatz zu I Am Legend, in dem ein Heilmittel zur Injektion gefunden werden muss.

4.1.3 Mutation

Während bei den Infektionen ein externer Erreger, der in den Körper eindringt, Veränderungen hervorruft, kann man Mutationen als einen dem ähnlichen, aber nicht gleichgestellten Punkt einordnen. Wenn ein Körper mutiert, verändert er sich aus sich selbst heraus. Als Schlüsselreiz sind allerdings zumeist äußere Einflussverschiebungen vonnöten. Damit sind neue Bedingungen gegeben, an die sich Teile des Körpers in Form und Funktion anpassen. Anders als in der Natur sind die Mutationen in postapokalyptischen Filmen meistens negativer Art, da sie hier Entmenschlichung und Tod als Effekt haben.

In der Darstellung von neuen Körper- und Verhaltensarten stellt sich die grundlegende Frage der Evolution, die meiner Meinung nach ein zentraler Punkt des gesamten postapokalyptischen Diskurses ist: Wenn der Mensch als Reaktion auf eine Katastrophe jedweder Art mit neuen

²⁴ *Daybreakers*. R.: Michael Spierig. USA/AUS 2009.

Versionen und Existenzen seiner Spezies reagiert, findet dann nicht ein evolutionärer Fortschritt statt? Werden nicht alte Modelle, die in einer Apokalypse ihr Ende oder ihr Scheitern erleben, sich selbst als neue Modelle ablösen und eine neue Chance bekommen?²⁵ Die Situation einer Apokalypse kann also auch als Geburtsstunde einer neuen Generation gelten, und die Postapokalypse als neue Welt, die neue Bedingungen bringt und uns, der Vorgängerspezies Mensch, keinen Lebensraum mehr bietet. Somit konfrontieren uns postapokalyptische Szenarien nicht nur mit dem reinen Tod, sondern unserer etablierten Ansicht, die fortschrittlichsten Lebewesen des Planeten zu sein und diese Stellung im Angesicht der pragmatischen Natur zu verlieren.

Da es eine körperliche Veränderung ursprünglicher Menschen betrifft, bringe ich hier zuerst noch einen Inhalt zur Sprache, der mir sehr relevant erscheint: In den Filmen von Romero entwickelt dieser neue Ansätze bezüglich Untoter, was ihren menschlichen Ursprung betrifft. Sie erlangen durch Training oder emotionale Einflüsse nach einiger Zeit alte Verhaltensmuster und Fähigkeiten zurück, was trotz ihrer untoten Physis fast einer Art Heilung gleichkommt - oder eben einer Mutation. Vor allem in *DAY OF THE DEAD* und *LAND OF THE DEAD* kommt es dazu, dass sie von blutrünstigen mordenden Körpern zu Persönlichkeiten übergehen, die fast eine Form von Kommunikation aufbauen.

In *DAY OF THE DEAD* hat der Wissenschaftler einen Zombie gefangen, dem er einen Namen gibt, ihm Alltagsgegenstände hinlegt und ihm Nahrung bringt. Er behandelt ihn ohne Aggression wie ein wildes Haustier, und versucht ihm einfache menschliche Vorgänge wieder vorzuführen. Und im Laufe des Films beginnt der Zombie *Bub* tatsächlich, sich an seine militärische Vergangenheit zu erinnern: er salutiert, begreift die Funktion kleiner Gegenstände wie eines Walkmans und einer Pistole und ist dem Doktor freundlich gesinnt. (auch noch relevant für Kapitel 4.2. Rache)

²⁵ Da es hier primär um den körperlichen Aspekt ohne mythische Kräfte aus dem Himmel geht, fällt diese Idee für mich nicht in das Kapitel *Apokalypse als transzend. Gerechtigkeit*.



Abbildungen 8: *Day of the Dead*. R.: George A. Romero. USA 1985.

In *LAND OF THE DEAD* gibt es einen „Anführerzombie“ (Big Daddy), der als erster beginnt, bewusster zu agieren. Er reagiert emotional auf das Beseitigen von Zombies durch die Menschen, er nimmt Werkzeuge in die Hand und begreift, dass sie auch als Waffen funktionieren (hier kommt einem der Gedanke an Kubricks *Odyssee im Weltraum*: eine mindere Intelligenz entwickelt sich weiter) und ruft strategisch Gruppen zusammen.²⁶ Letztendlich fungiert er dann als Anführer des Schwarmbewusstseins, und von den Protagonisten wird bemerkt: Sie wollen auch nur irgendwo in Frieden leben, so wie wir. Zu dem Versuch, die Stadt neu und diesmal auf friedliche Weise aufzubauen, werden die Untoten also fast schon als eine zweite Bevölkerungsgruppe auf dieser Erde akzeptiert. Somit wird ihnen eine menschliche, gar moralisch gesteuerte Seite zugesprochen.²⁷

Klassische Mutationen finden wir unter anderem in *CHILDREN OF MEN*²⁸. Hier verliert die Menschheit in der Vorgeschichte des Films ihre Fähigkeit, Nachwuchs zu zeugen. Seit 18 Jahren wurde kein neuer Mensch geboren, und dies hat Auswirkungen auf die Weltbevölkerung. Als Grund wird hier rein genetisch keine Analyse aufgezeigt, aber der Name des Films, der auf biblische Kontexte hinweist, legt eine höhere Instanz nahe (Weiteres in Kapitel 4.2. transzendente Gerechtigkeit). Durch eine rein äußerlich so geringe, und durch keine offensichtlichen Einflüsse hervorgerufene Veränderung der Körper wird die komplette Bevölkerung bereits in Unruhen gestürzt, da ihr das grundlegende biologische Recht, das selbst Verstrahlte nach einem Krieg noch hätten, genommen wurde.

²⁶ *Land of the Dead*. R.: George A. Romero. USA 2006. TC: 0:08:20. *Big Daddy* entwickelt ein soziales Empfinden.

²⁷ Im Apokalypsefilm *Dawn of the Dead* (Neuverfilmung von 2004) wird eine schwangere Frau gebissen und bringt dann einen Zombie-Säugling zur Welt. Soweit ist der Virus fähig, Strukturen unseres zivilen Lebens nachzuführen. Ob dieses Baby auch wachsen würde, ist fraglich.

²⁸ *Children of Men*. R.: Alfonso Cuarón. USA/GB 2006.

Eine offensichtlichere Mutation besitzt die Hauptfigur in WATERWORLD. Er hat Schwimmhäute und zusätzliche Kiemen, was eine Anpassung an die Umweltbedingungen bedeutet: er kann besser schwimmen und unter Wasser atmen. Da es in diesem Fall rein zusätzliche Entwicklungen sind (er kann weiterhin laufen, klettern, sprechen usw.), finden wir hier Verbesserungen seiner Lebenssituation. Trotzdem sind Menschen wie er geächtet und verfolgt, was man wieder als ureigene faschistische Angst der Anderen interpretieren kann, vor neuen Lebensformen, die sie als vorherrschende ablösen.



Abbildungen 9: *Waterworld*. R.: Kevin Reynolds/Kevin Costner. USA 1999.

Eine stärkere Veränderung vollziehen die Primaten in PLANET DER AFFEN als Gegensatz zu den Menschen, die gewisse Fähigkeiten verlieren. Während in den neuen Verfilmungen ein Virus die Affen klüger werden und die Menschen einfach sterben lässt, bieten die fünf ersten Filme eine breitere Spanne an Symptomen. In diesen wird die Zukunft einer Erde dargestellt, die durch einen Atomkrieg verwüstet wurde und in der Affen auf natürlichem Wege höhere Intelligenz erlangt haben, da sie von Menschen gehalten wurden. Da die Bevölkerung stark dezimiert wurde, sind Affen nun die herrschende Spezies. Diejenigen, die übrigblieben, sind entweder primitive Untermenschen, die nicht einmal mehr sprechen können, oder solche, die als telepathische haarlose Mutanten eine gigantische Atombombe anbeten, sich quasi an der apokalyptischen Ästhetik ergötzen und in ihr ihre Ekstase suchen.



Abbildungen 10: *Planet der Affen*. R.: Franklin J. Schaffner. USA 1968.

Also wurde in diesem Szenario die Tier-Mensch-Rolle im Grunde umgekehrt. In den neueren Verfilmungen noch bemerkbarer schwebt als Metakommentar immer die moderne ökologische Nachricht mit, die uns Menschen die Unfähigkeit bescheinigt, die Erde und das Leben mit Respekt zu behandeln, und deshalb eine ursprüngliche Lebensform evolutionär begünstigt.

Ein Film, in dem Mutanten im klassischen plakativen Sinn vorkommen, ist *DIE LETZTEN SIEBEN* aus dem Jahr 1955²⁹. Entstanden in der Frühzeit postapokalyptischer Szenarien, zeugt die Darstellung der Auswirkungen eines Atomschlages auf Amerika hier von wenig Detailwissen, und dafür umso mehr von Fantasie. Eine Handvoll Personen flüchtet sich in eine Hütte in einem geschützten Tal, während außerhalb Strahlung und verseuchter Regen warten. Zu Beginn bringt der Protagonist einen Mann, Radek, ins Haus, welcher die Symptome der Strahlenkrankheit aufweist. Er erholt sich nur scheinbar davon, stattdessen weist er physische und psychische Veränderungen auf: In seinem Gesicht zeichnen sich fluoreszierende Narbengeflechte ab und er muss anfangs ruhen. Später entwickelt er einen tierhaften Jagdtrieb nach lebendem verseuchtem Tierfleisch und irrt durchs Tal.



Abbildungen 11: *Die letzten Sieben*. R.: Roger Corman. USA 1955.

Im Laufe des Films beobachten und besprechen die Personen weitere Mutanten, die sie dann in Stufen einteilen: Stufe 1 entspricht Radek, der erst beginnt, sich zu verändern. Stufe 2 entspricht einem Mann, der ihnen am Rand des Tals entgegenkommt und weitere Mutationen aufweist: Stärker verfallende Haut, stattdessen auf der Brust eine neue, metallartige Schicht und Arme ähnlich denen eines Bären, mit 3 Klauen und Fell überzogen. Bevor er stirbt, kann er ihnen noch von anderen, stärkeren seiner Art berichten, die weiter draußen leben. Sie erfahren, dass diese nur Verstrahltes zu sich nehmen können; alles, was nicht kontaminiert ist, bringt sie um. Einer von ihnen, und zwar ein Mutant der Stufe 4, begegnet zuerst Radek und bringt diesen aufgrund der mitgewonnenen Stärke leichthin um, und konfrontiert sie dann am Ende des Films

²⁹ *Die letzten Sieben*. R.: Roger Corman. USA 1955.

am Teich, der ihn wieder behindert, da Wasser ihn tötet. Die ursprüngliche Form eines Menschen ist nur noch entfernt zu erkennen, hier haben die Maskenbildner ihre wildesten Ideen spielen lassen.



Abbildungen 12: *Die letzten Sieben*. R.: Roger Corman. USA 1955.

Hörner, ein drittes Auge, zahlreiche Gliedmaßen und Fell-Metall-Haut stellen die letzte Form dar, die trotz ihrer Kraft von einem frischen Regenfall getötet wird. Zur Sprache scheint der Mutant nicht mehr fähig zu sein, auch hier wird Telepathie als nächster evolutionärer Schritt dargestellt. Er erinnert in seiner symbiotischen Konstitution fast schon an eine Teufelsgestalt.

Vor allem das letzte Beispiel macht noch einmal klar, was schon im vorherigen Abschnitt erwähnt wurde: Als ein großer Unterschied in der visuellen Darstellung von Fähigkeiten und Körpern ist zu bemerken, dass mit fortschreitender Jahreszahl von den 50ern bis heute eine starke Vereinfachung, aber auch Verschiebung in subtilere Ebenen stattfindet, die von einer zunehmend zynisch-aufgeklärten Sicht auf den Körper und seine Grenzen zeugt. Das Gefühl, alles schon gesehen zu haben und Monster als übertrieben abzutun wird folgend abgelöst durch das Bewusstsein für Wahrscheinlichkeit und die Zerbrechlichkeit unserer Existenz als biologische und soziale Strukturen.

4.1.4 Formen der körperlichen Gewalt

In der Postapokalypse sind viele Regeln aufgehoben. Da Gesetz und Moral zweitrangig sind, sobald es ums bloße Überleben geht, herrschen in diesen Filmen maximal Verhältnisse des wilden Westens. Den Luxus, uns aus Gründen der Ethik an Begrenzungen der Zivilisation zu halten, hat niemand. Da ohne Rechtssystem, Anstandsregeln oder eine stabile Wirtschaft lediglich das Recht des Stärkeren gilt, tauchen sehr viele Arten körperlicher Gewalt wieder auf,

teils aus verwerflicher Lust am Verbrechen, teils aus reiner Überlebensnot. Die meisten Punkte werden aufgrund ihrer physischen Konstitution auf Männer zutreffen; Frauen werden in Filmen zumeist als gewaltscheue, Diplomatie-bereite Personen gezeigt.

Als simpelste Form der Gewalt gibt es die *reine Zerstörung* um ihrer selbst willen, sei es von Leben oder Besitz. Sei es, um aufgestaute Wut loszuwerden, die aufgrund von Frust über die Situation oder aufgrund von Hunger und Durst induziert wurde, oder um Vorstellungen auszuleben, die schon seit langem gehegt, aber erst in der postapokalyptischen Welt ausgelebt werden können - wir sehen in den meisten Filmen Personen, die ihren Gewaltspleen herauslassen und Andere schlagen, erschießen, überfahren, aufhängen. Diese destruktive, kurzsichtige Art von Mensch steht immer als Gegenpol zu den Protagonisten, zumeist als Wissenschaftler dargestellt, die pazifistische, kulturbewahrende Forschung und Aufbau fördern wollen.

Zum Kämpfen werden immer, da es in dieser Darstellung unserem Instinkt als Homo Sapiens entspricht, sogleich *Waffen* gebaut oder gesucht. Das können alte Werkzeuge, alte Waffen oder gefährliche Alltagsgegenstände sein. Da die meisten postapokalyptischen Filme in den USA produziert werden, fällt auch hier eine sehr hohe Präsenz von Schusswaffen in beinahe jedem Film auf, anders als bei HELL oder DER LETZTE KAMPF, die als europäische Produkte damit befremdlich wirken würden (angesichts unserer Waffengesetze). Dem Bild entsprechend, das wir auch heute in den Medien vermittelt bekommen, gilt eine Schusswaffe als Standardequipment zur Selbstverteidigung, aber auch für Aggressoren. Wie bezüglich aller materiellen Aspekte ist auch hier zu sagen, dass, anders als bei Nahkampfwaffen, Kugeln und Wartung der Mechanik eine Problematik darstellen. Bei sehr realistischen Werken wie THE ROAD sind Kugeln so selten, dass jede/r sich gut überlegt, ob er/sie einen Schuss abfeuern soll. Und die letzte Kugel kann auch oft reserviert sein für die Selbsterlösung. Währenddessen feuern in WATERWORLD die Bösewichte (dem 90er Jahre-Entertainmentkino entsprechend) blind minutenlang um sich; auch hier findet wieder mit fortschreitender Zeit und Filmkulturentwicklung eine aufgeklärtere, härtere und pragmatischere Darstellung der Szenarien statt.

Eine weitere Art von körperlicher Gewalt ist die, die genutzt wird, um ein Ziel, *einen Zweck* zu erreichen. Sie ist eine Nebenerscheinung, die teils geduldet, teils bewusst beigelegt wird, um strategisch Argumentkraft zu steigern, Bedrohung auszustrahlen oder Gegner zu beseitigen. Da sich klar dafür entschieden wird, sie zu nutzen, finden wir auch sie in den meisten Filmen auf

Seiten der Antagonisten vor. Die zielstrebige Gewalt hat viele Äußerungsformen. Als Prävalente ist die Diktatur zu nennen. In der Postapokalypse haben alle Menschen einen Neustart erlebt und damit die Möglichkeit, eine neue Identität aufzubauen. Manch einer nutzt dies, um eine Herrscherposition anzustreben (teils für ein langfristigeres Ziel, wie einen wichtigen Gegenstand) und baut sich eine Gruppe von Handlangern mit diversen Fähigkeiten und Intelligenzen auf. Die Rekrutierung von Mitstreitern und dazu die Kontrolle Außenstehender erfolgt über Gewalthandlungen, wie dies in der realen Welt mitunter auch geschieht. In fast allen Filmen besitzt jemand das Charisma oder die Materialien (Zigaretten, Treibstoff, Wasser), um bedingten Gehorsam zu schaffen. In *THE BOOK OF ELI* geht es Carnegie darum, eine der letzten Bibeln zu finden, in *HELL* wollen die Angreifer Außenstehende, vor allem Frauen, indoktrinieren, bei ihnen zu bleiben, sie also zum Bleiben-Wollen zu zwingen, was (außer im Fall des Stockholmsyndroms) dem Grundsatz einer Gemeinschaft widerstrebt. Es werden also Kinder und Frauen gezwungen oder oft einfach entführt, um Nachwuchs und sexuelle Abreaktion für die Männer zu sichern, und Männer werden überwältigt, um Arbeitskräfte zu verpflichten. Entführungen, Missbrauch und Sklaverei gehören also auch zum Spektrum der Gewalttaten.³⁰

Ebenfalls oft zweckgebunden ist die physische Zeichnung des Körpers mit Markierungen oder Wunden. Jedwede Brandmarkung eines Gefangenen oder eines Mitglieds kann nützlich sein, um einen Besitzanspruch geltend machen zu können, oder aber, um die Wiedererkennbarkeit zu beschleunigen, als eine Art Ausweisfunktion. Dazu kommt noch die Möglichkeit, sie als Strafe oder Warnzeichen einzusetzen: in *THE ROAD* sieht der Zuschauer mehrere Menschen mit verstümmelten Daumen. Es existieren viele Theorien dazu, weshalb, aber die Gängigste spricht von einer Strafe für begangenen Diebstahl - diese Personen sind einerseits gestraft mit dem Verlust eines (halben) Fingers und andererseits für Andere warnend gekennzeichnet als wenig vertrauenswürdige Person. Dass es sich um den Daumen als der den Menschen(/Affen) vom Tier abgrenzender symbolischer Körperteil handelt, vertieft nur die visuelle Wirkung.

Auch in *WATERWORLD* zeigt der Protagonist seine Hände vor, um zu beweisen, dass er keiner der *Smoker* ist. Es ist allerdings nicht klar, ob bei diesen ein physischer Eingriff wie ein Tattoo sie kennzeichnet, oder aber Rußspuren durch die Arbeit in der Raffinerie bzw. gelbe Haut vom ständigen Rauchen selbständig entsteht.

³⁰ *HELL*. R.: Tim Fehlbaum. DEU/CH 2011. TC: 0:26:40.

Zwei spezielle Beispiele für kontrollbedingte Gewaltanwendung sollen noch angeführt werden. Bei DER LETZTE KAMPF haben alle Menschen ihre Stimme verloren. Im letzten Filmdrittel werden die näheren Umstände gezeigt: in der abgesperrten Todeszone gehen Leute in Plastikanzügen mit Gaswerfern umher und verpesten damit die Luft.³¹ Es wird nicht gezeigt, ob dies oder einfach die Verschmutzung durch den vorangegangenen Krieg die Ursache für die Stille ist. Später bekommt der Protagonist von einem Arzt aus einer Gasflasche Luft, die sie befähigt, ein paar Worte zu wechseln. Hier findet also eine Art von Verletzung statt, die auf ganz andere Art die Zivilisation geißelt.

Bei DIE JUGGER - KAMPF DER BESTEN gibt es eine ganz besondere Art, um Gewalt im Volk abzuleiten: Als Volkssport wird *Jugger* betrieben, wobei die Gewinner soziale (Frauen, Ansehen) und materielle Begünstigungen erhalten. Recht martialisch anmutend, funktioniert dieser doch als weniger gefährliche Alternative zu körperlichen Auseinandersetzungen, und die Herrschenden der Welt unterhalten ihre persönlichen Champions, wodurch ein festes sich bedingendes System besteht.³²

Als letzte Form der Gewalt müssen Taten genannt werden, die im Grunde nicht aus freiem Willen entstehen, sondern für das bloße Überleben obligatorisch sind. Dazu gehört Diebstahl bzw. Raub, gut zu sehen in WATERWORLD, da es um jeden Gegenstand geht, den man bekommen kann. Gegebenenfalls muss man andere Personen mit einer Waffe bedrohen oder körperlich bedrängen - dennoch ist es zumeist kein offen feindseliger Akt, sondern zeugt vom Unwillen, jemanden umzubringen.³³

Der Kampf gegen Zombies ist in der Regel rein zur Selbstverteidigung gedacht (in Land/Day Of The Dead gehen auch Soldaten aus Unterhaltungsgründen auf die Jagd); da es den meisten Menschen widerstrebt, andere umzubringen, werden nur Fallen und Barrikaden gebaut. Umgekehrt wiederum sind Untote zu Vielem bereit, um Menschenfleisch zu fressen, bis hin zur Selbstaufopferung.

Dazu allerdings sehen sich auch lebende Charaktere in der Postapokalypse gezwungen, wenn es keine Nahrung mehr gibt: Kannibalismus. Dies stellt sowohl für Zuschauer als auch für

³¹ *Der letzte Kampf*. R.: Luc Besson. FR 1983. Das Zusammentreffen in der Szene ab TC: 0:22:10.

³² *Die Jugger - Kampf der Besten*. R.: David Webb Peoples. AUS 1989.

³³ *Waterworld*. R.: Kevin Reynolds, Kevin Costner. USA 1995. TC: 0:59:50 – 1:07:30. Konfliktszene.

handelnde Figur ein Extrem dar, zu dem die wenigsten sich in der Lage sehen. In HELL tötet eine Gruppe von Personen auf einem Hof, die andere Einzelpersonen gefangen nimmt, bei Weigerung diese in ihrem Schlachthaus, um keine Ressource zu verschwenden. In THE DAY AFTER erschießt eine Gruppe Leute jeden, der sich ihrem Feuer nähert, und hängt das Fleisch auf.³⁴ Auch in THE ROAD ist es eine Gruppe (auch hier sind die Menschen wieder zurückgestuft: angeborenes Jagdverhalten) Erwachsener, die sich im Keller eines Hauses Menschen halten, denen sie nach und nach, um sie nicht zu schnell zu töten, bei Hunger Körperteile wie Gliedmaßen abschneiden.³⁵ Ein altes Ehepaar, dem Schein nach einladend und freundlich, fangen in einer speziellen Falle vor ihrer Eingangstür ihre Opfer oder betäuben sie.³⁶ Das Essen eines Anderen, und damit metaphorisch das Verzehren von sich selbst als Mensch, bedeutet das Ende der Ethik und Humanität.

4.2 (Ge-)Recht(igkeit)

In diesem Kapitel versuche ich, den Aspekt des Rechts und der Gerechtigkeit hervorzuheben. Die Begriffe sind von Menschen erfunden, und auch in den Filmen haben die Menschen, die eine Katastrophe überlebt haben, Ansichten und Wertesysteme entwickelt, die jedoch mit den unseren nicht übereinstimmen. Was ist gerecht, was ist ungerecht, wenn es niemanden gibt, der Recht spricht?

Die Moral wird gerade in Überlebenssituationen, wie bereits zuvor mehrmals etabliert, permanent auf die Probe gestellt und neu abgesteckt. Gerade mit dem aktuellen ökologischen Bewusstsein stellt sich zudem die Frage, was Recht für Menschen und was Recht für die Umwelt ist, wenn man eine höhere Instanz mit einbezieht und damit die Theologie und ihrer Johannes-Apokalypse Raum gibt.

³⁴ *The Day After*. 1983. TC: 1:45:30.

³⁵ *The Road*. R.: John Hillcoat. USA 2009. TC: 0:34:50.

³⁶ *The Book of Eli*. 2009. TC: 1:15:00.

4.2.1 Gesetz und Gericht

Als erster Aspekt des Rechts-Komplexes wichtig ist das Gericht als Ort, an dem genau dies abgewogen und angewendet wird. Es steht als Instanz über den anderen und soll entscheiden, wie im Falle einer Missetat Strafe vollzogen wird. Dies kann natürlich nur funktionieren, wenn die Rechtsstruktur dies zulässt. Es muss von der Mehrheit akzeptiert sein, es muss immer wissen, wie zu verfahren ist und im Grunde neutral urteilen.

Dies lässt sich nur in Teilen auf die Vertreter in postapokalyptischen Filmen übertragen. Hier sind oftmals diejenigen Rechtssprecher, die sich mit archaischen Mitteln an die Spitze gekämpft haben, wie zuvor angesprochene Diktatoren. Diese be- und verurteilen jeden nach eigenem Ermessen, was stets nur ihrem Vorteil gemäß ist. Sie bestrafen jegliches Andersdenken, leben ein Ungerechtigkeitsgefühl aus ihrer Nachkatastrophen-Situation heraus aus und missbrauchen ihre Situation ihren Zielen entsprechend. Obwohl ein Gericht theoretisch ebenso von moralbehafteten Menschen abgehalten werden kann, so sind diese doch zumeist abgeneigt, über andere ein Urteil zu fällen, da stets versucht wird, alte demokratische Strukturen wiederaufzubauen. Bis auf die Ausstoßung aus einer Gemeinschaft fallen die Strafen gering aus. Prioritär diskutieren und entscheiden die Anführer friedlicher Gruppierungen stets dem Allgemeinwohl nach, was das Beste für sie sei. Hier wird Recht stets nicht als Gesetzestreue verstanden, sondern als ethisch vertretbar.

Einen Rat von sechs Richtern sehen wir in der Zukunftsebene von 12 MONKEYS. Bruce Willis ist ein Sträfling, der, wie andere zuvor, die Möglichkeit auf Bewährung kriegt, wenn er in der Vergangenheit Informationen sammelt und den Ausbruch des Virus verhindern kann. Offensichtlich war dies bisher nicht erfolgreich, und er wird auch nicht behandelt, als stecke man viele Erwartungen in ihn - ob also die Belohnung gewährt würde, kann nicht verifiziert werden und lässt die Personen keinen seriösen Eindruck machen. Sie beraten sich laut und offen vor ihm, während er von Maschinen untersucht wird, und bedrängen ihn. Sie scheinen also Vollmachten jeder Art zu haben, solange der Auftrag erfüllt wird, was sie eher zu privaten Agenten mit Vorgesetztem macht.



Abbildungen 13: *12 Monkeys*. R.: Terry Gilliam. USA 1995.

In *WATERWORLD* gibt es schon allein aufgrund der geografischen Entfernungen kein klares Rechtssystem, auch hier agiert maximal der gesunde Menschenverstand. Das große Fort, in das der Mariner kommt um zu rasten, ist im Grunde ein friedlicher Posten zum Handeln, der einen Wachmann (wie eine Art Sheriff) engagiert hat, der für Ruhe sorgen und Entscheidungen treffen soll und ihn warnend beobachtet. Die Einwohner bieten ihre Tochter an, auf dass er ihr ein Kind machen solle, doch er lehnt ab. Darauf revoltieren sie und als er sieht, dass man sein Boot durchsucht, verwickeln sie ihn in einen Kampf und der Vater der jungen Frau behauptet, er sei ein Spion der Smoker. Als ein Einwohner stirbt, wollen sie ihn gleich töten. Hier wird also auf irrationalem Weg Lynchjustiz durch Lügen und Eigensinn betrieben. Als sie merken, dass er ein *Muto*, also ein Mutant mit Kiemen ist, beschließen sie auf Anraten des Wachmanns, ihn offiziell und quasi zivilisiert zu bestrafen, indem sie ihn in einem Käfig in einer Schlammgrube ertränken. Damit wird eine nur scheinbar faire und gerechtfertigte Entscheidung gefällt, die im Grunde nur dazu dient, einen Wutabbau mithilfe eines Sündenbocks zu schaffen. Obwohl die Leute aus dem Fort eine neutrale liberale Einheit bilden, herrscht doch die Angst und somit ein steter Faschismus gegenüber dem Mariner als Neuankömmling und körperlich Divergenter.³⁷

Offizielle Bestrafung gibt es auch im Film *SNOWPIERCER*: die Menschheit lebt in einem Zug, der permanent um die eingefrorene Erde fährt. Es herrscht eine zwei-Klassen-Spaltung: die Aristos in der vorderen Hälfte, die alle Luxus-Ressourcen, Kultur und Waffen haben, und hinten die Arbeiter, die die Maschinen bedienen und eingepfercht leben. Ab und zu kommt eine Eskorte mit einer Art Ministerin hinein und hält eine Ansprache. In einer Szene hat ein Arbeiter gegen deren Regeln verstoßen, und wird sofort bestraft: man nimmt seinen Arm und hält ihn ein paar Sekunden aus einem Bullauge. Der Arm gefriert sofort zu Eis und wird zerschlagen.

³⁷ *Waterworld*. 1995. TC: 0:24:30 – 0:25:40. Versammlungsszene.



Abbildungen 14: *Snowpiercer*. R.: Bong Joon-ho. KR/USA 2013.

Eine Ring-Apparatur, ein Hammer und der routinierte Ablauf suggerieren dem Zuschauer, dass dies öfter vorkommt. Die Frau in der Rolle der Richterin ist zwar nicht angetan von diesen Maßnahmen, aber auch nicht einsichtig. Ihrer Aussage nach seien Straftäter selbst schuld und solche Strafen seien nötig und gerecht. Dies entspricht natürlich nicht den Ansichten der Arbeiter.

In Filmen wie *DAY OF THE DEAD* und *POSTMAN* findet die Balance wieder durch reine Waffengewalt statt: diejenigen, die sie besitzen, üben allein damit ihr Recht aus, andere zu kontrollieren und zu strafen. Hier wird die Verantwortung, die mit der Macht einhergeht, nicht übernommen, sondern nach eigenem Gutdünken gehandelt. Demokratische Ansichten der Unterjochten ohne physische Aggression sind dem entgegengesetzt und führen selten zu aktiven Versuchen, den Unterdrücker zu stürzen. In den genannten Szenarien bildet militärische Vergangenheit eine Basis für strategische und körperliche Bereitschaft, schnell und totalitär zu denken und zu handeln.

Große Versammlungen und das, was am ehesten noch einer Gerichtssituation unserer Zeit nahekommt, werden in der *PLANET DER AFFEN*-Filmreihe abgehalten.

Da die Menschen hier aus der Sicht der Affen eindeutig Schuld sind an Krieg, Zerstörung und Tod, werden diese als Unrecht auslebende Elemente gesehen. Anfangs aufgrund ihrer sklavischen Haltung gezwungen, körperliche Gewalt anzuwenden, erheben sie sich später zu kultivierten, beinahe hierarchiebefreiten Wesen. Unter den einfachen Affen herrscht zwar eine vulgäre Hetze gegen alle Humanoiden, aber die Ältesten, die Politikern nahekommen, sind teils bestrebt, aus ihrer Sicht (aus der Sicht der Natur, die immer als neutrale Partei dargestellt wird) gerecht zu entscheiden. Je nach Verfilmung würde, wenn der Kriegstrieb der Menschen nicht wäre, ein paralleles Existieren durchaus eine Alternative bieten, die die menschlichen Kämpfer zunichtemachen und so für ihre Rasse die letzte Chance auf Absolution verwirken. So sehen sie sich mit der Aufgabe, uns zu bestrafen und so das ewige Übel Mensch endgültig zu

beseitigen. Dass sie in Extremsituationen genauso rassistische Muster entwickeln, wird nicht weitergeführt, lässt aber darauf schließen, dass bei beiden Völkern eine ähnliche Moral vorherrscht und eben diese von der Wurzel geändert werden müsste.

Einen Sonderfall von Gerechtigkeit gibt es gut sichtbar beim ersten Film der MAD MAX-Trilogie: Namengebender Protagonist ist Teil einer Art Autobahnpolizei, spezialisiert auf Verfolgungsjagden mithilfe seines V8-Autos. Die Verbrecher, die durch besonders asoziales Verhalten ihr Recht auf humane Behandlung verwirkt haben, werden durch ihn verfolgt und, wenn nicht anders möglich, zur Strecke gebracht.³⁸ In dieser Konstellation sind die Cops zwar noch die Guten, die Grenze verschwimmt im Angesicht einer von Selbstjustiz durchtränkten Gesellschaft jedoch zusehends. Auch in den weiteren Handlungsverläufen stellt er sich den Familienmördern und Brandschatzern mit Fahrzeug und Waffe ohne Rücksicht.

Alle anderen Filme bieten ähnliche bereits erwähnte Verhaltensmuster von ungerechtem Mord bis zu demokratischer Sanktionierung, die keine weitere Darstellung benötigen.

4.2.2 Rache

Wie ich schon mit dem Wilder Westen-Vergleich andeuten wollte, sind die Welten in postapokalyptischen Filmen geprägt von anderen Moralvorstellungen und Handlungsmotiven als in unserer modernen zivilisierten Gesellschaft. Deshalb ist auch das Verfolgen eines Ziels, um sich für Geschehenes zu rächen, nicht selten, sei es bei der Heldenrolle für ein Unrecht, oder auch auf Seiten des Gegners aus anderen Gründen.

Da die Katastrophe, die die Menschheit in diese Lage gebracht hat, eine Art Neuanfang war, sehen viele Charaktere eine Chance, eine lang herumgetragene Bürde loszuwerden. Es sind also nicht zwingend Geschehnisse aus näherer Vergangenheit, die nach der Zerstörung geschahen, sondern auch Dinge aus der alten zivilen Welt, für die sich zu rächen damals einfach nicht möglich war, aber in einer gesetzlosen egoistischen Welt durchaus, da sie ungeahndet bleiben.

³⁸ *Mad Max*. R.: George Miller. AUS 1979. TC: 0:08:55. Verfolgungsjagd.

Der Tod des Bösewichts wird von den Zuschauern als endgültige Gerechtigkeit angenommen, die Figuren stehen also immer jeweils für ihren Wert in der Skala, was (Un-)Recht ist. Rache mit Mord als Ziel ist der häufigste Fall.

Die Rache der *guten Seite* bildet zumeist gleichzeitig den Haupt-Handlungsstrang. In SNOWPIERCER³⁹ ist das Anliegen der Protagonisten, die jahrelange Gewalt und Unterwerfung durch ihre Peiniger zu beenden. Durch eine listige Strategie gelingt es ihnen, schnell aber verlustreich Waggon für Waggon zu erobern, um die Anführer der Opposition zu stürzen. Im Grunde ist also eine gewaltbegleitete Revolution eine gemeinschaftliche Rache an hierarchischer Ungerechtigkeit. Dabei wird vergessen oder ignoriert, wie viele Menschenleben dabei beendet werden, was gerade in einer Postapokalypse, die in ein paar dutzend Waggon durchlebt wird, in der also jedes Leben erst recht zählen sollte, kontraproduktiv ist. Nichtsdestotrotz wird oft der destruktive Weg der Rache eingeschlagen.

Eine neutrale Partei findet in PLANET DER AFFEN ihre Vergeltung. Als Motiv kann man die Unterdrückung und Peinigung in der Vergangenheit gelten lassen, die sie erlitten haben, wobei sie keinen typischen Rachefeldzug starten, sondern lediglich reagieren. Indem sie das Ganze von sich weisen und auf die Erde und Natur beziehen, begeben sie sich außerhalb des Zentrums der Verantwortung und finden Genugtuung in dem legalen Weg zum Ziel.

Die Rache der bösen, antagonistischen Seite wird in POSTMAN verfolgt, die aber zuerst kein bestimmtes Ziel hat. Der Diktator *General Bethlehem* hegt einen generellen Zorn gegen Menschen und die freie Gesellschaft, da er in seinem Leben vor der Katastrophe ein unwichtiger Büromitarbeiter war, und nun sein Geltungsbedürfnis und Selbstüberschätzung auslebt.⁴⁰ Es gibt niemanden spezifisch, den er beseitigen möchte, sondern verhält sich jedem gegenüber, der sich nicht kontrollieren lässt und ihn bestätigt, herablassend. Trotz allem hat auch er einen *Kodex*, der gewisse Regeln postuliert, wenn es um Rang, Hierarchie und Leben geht.⁴¹ Die Postapokalypse schafft also neue Identitäten im neuen Wertesystem.

Für die Protagonisten in DAY OF THE DEAD gibt es zwei gegnerische Fronten zu bekämpfen, die Zombies und die Soldaten, die sich letztendlich gegen sie selbst richten. In der vorletzten

³⁹ *Snowpiercer*. R.: Bong Joon-ho. KR/USA 2013.

⁴⁰ *Postman*. R.: Kevin Costner. USA 1997. TC: 0:17:55. Dialog über Motive der Taten und Einsicht in den Geist des Generals, der ursprünglich nur ein Verkäufer von Kopiergeräten war.

⁴¹ Ebd., TC: 2:40:00. Schlusszene, Einsatz einer Regel des Kodex.

Szene stürmen die Untoten die Basis und fast alle Kämpfer kommen um. Nur der verräterische Anführer läuft voran und glaubt freizukommen. Zuvor wurde bereits etabliert, dass er gegen den individuellen Zombie *Bub* eine besondere Ablehnung empfindet, und ihm nicht mit Offenheit und Neugier begegnete. Dies hat jener emotional gewertet, und obwohl er technisch gesehen auch ein Antagonist ist, springt er hier für den Zuschauer auf die andere Seite: er kommt frei und erschießt bewusst den Captain.⁴² Interessant ist, wie hier emotional eine Verschiebung stattfindet und diese Art der persönlichen Rache akzeptierbar wird.

4.2.3 Apokalypse als transzendente Gerechtigkeit

Öfters wurde es schon erwähnt: In den zutreffenden Filmen wird die Katastrophe von den Leidenden selbst infrage gestellt, es wird ein Grund für Zerstörung und Schmerz gesucht, der zunächst außerhalb unserer Wahrnehmung bleibt. *Apokalypse* selbst ist der Begriff, der die Kausalität lenkt: die Einmischung göttlicher Kräfte, das letzte Gericht des Reichs Gottes, die Beurteilung unseres Handelns. Vor allem bei fehlendem Schuldigen für eine negative Situation sucht manch Glaubender auch im echten Leben nach Gottes Rat. Das Schicksal wird so verstanden, dass solch eine Katastrophe eine bewusste Strafe durch Gott sei, die seinem höheren Zweck dient und etwaige Sünden endgültig bestraft. Im nächsten Schritt wird dieser Zweck mitunter bezweifelt, oder gar mit Zorn betrachtet. In den beschriebenen Situationen fehlt den Betroffenen jede Informationsgrundlage, was zu emotional begründeten mythischen Selbsterklärungen führt.

In welchen Filmen also spielt Einmischung durch eine überweltliche Macht eine Rolle? Wo wird versucht, eine Erklärung zu finden, und vielleicht sogar ein Feindbild manifestiert?

Besonders unklar bleibt es in *DER LETZTE KAMPF*, da dort die Ursache ohne Sprache auch dem Zuschauer nicht präsentiert wird. Abgesehen von Erklärungen über waffenbedingte Verseuchung ist auch die Metaphysik zulässig - schließlich regnen im Laufe der Handlung auch Fische vom Himmel. Mit der Sprache und dem Großteil der Frauen fehlen der Menschheit als solche wichtige Elemente. Genauer wird es auch in *DIE STADT DER BLINDEN*⁴³ nicht

⁴² *Day of the Dead*. R.: George A. Romero. USA 1985. TC: 1:32:30. Die letzte Rache von „Bub“.

⁴³ *Die Stadt der Blinden*. R.: Fernando Meirelles. BR/JP/CA 2008.

genannt, jedoch lassen die Geschehnisse einen weiten Interpretationsspielraum zu: Die moderne Menschheit geht auf moralischer Ebene dem Verderben zu, und eine unbekannte Ursache lässt jeden erblinden. Im Folgenden müssen sie sich gegenüber den Umständen behaupten und mit Überleben und Einsicht beweisen, dass sie es wert sind, Teil dieser Welt zu sein. Dass die als gewissensrein dargestellte Frau des Augenarztes nicht erblindet, und der erste der Kranken sein Augenlicht wiedererhält, als er seine Situation akzeptiert hat, kann als Hinweis gewertet werden, dass es sich nicht um eine biologische Begründung handeln kann. Die Strafe Gottes ereilt langfristig nur die Unwürdigen, was Parallelen zur tatsächlichen apokalyptischen Vorlage aufweist: im Johannesevangelium ist sie per se nicht als dermaßen negativ (sondern gerecht) zu werten, wie es heutzutage in Unterhaltungsmedien geschieht.

CHILDREN OF MEN tut es dem Beispiel gleich. Die Wissenschaften können in diesem Szenario keine Erklärungen für die Unfruchtbarkeit der Menschen finden, was viele neben Gewaltausbrüchen zu religiösem, symbolischem Skandieren treibt und zu unterschiedlichen Formen des Glaubens, da Beten und Anflehen der höheren Mächte die einzige übriggebliebene Lösung zu sein scheint. Dass eine junge Frau seit 18 Jahren die erste ist, die schwanger werden konnte, setzt einen biblisch anmutenden Punkt, wenn auch der Film nicht so weit geht, sie mit der Unbefleckten Empfängnis Marias gleichzusetzen.

Mythik trifft auf Moderne, wenn man dieses Muster auf die TERMINATOR⁴⁴-Filme anwendet: Die Menschen schufen die Maschinen, und ließen sie sich in ihrer Arroganz entwickeln. Ab einem bestimmten Zeitpunkt begannen sie, die Macht zu übernehmen. Wie im früheren Abschnitt schon erläutert, ist die humanoide Phänomenologie der Terminatoren als evolutionärer Impuls zu sehen, der die Menschheit als dominante Spezies ablöst. So haben die Maschinen der Erdbevölkerung gegenüber eine faschistoide, bestrafende Funktion, halten ihnen einen Spiegel vor, um diesen aus der Perspektive der Gejagten ihr Verhalten klarzumachen. Eine transzendente Macht kann so Gerechtigkeit mithilfe metallener Engel oder Dämonen ausüben, die nun, wie in vielen anderen Erzählungen auch, in uns das Übel sieht.

Eine eindeutig religiös (christlich) betitelte Gerechtigkeit wird durch den namengebenden Helden in THE BOOK OF ELI ausgeübt. Hier wird der barmherzige Teil der Religion

Wobei es sich beim Hauptteil der Handlung von Buch und Film wohl eher noch um eine Apokalypse im weitesten Sinn handelt, mit ihren Vor- und Nachstufen.

⁴⁴ *Terminator*. 1984.

hervorgehoben. Eli ist ein blinder Mann, der eine Bibel bei sich trägt, um friedlich Gottes Kunde zu verbreiten. In notwendigen körperlichen Konfrontationen ist er auf eine unwahrscheinliche Art vor Schäden geschützt, was durch die Inszenierung des Films auf göttlichen Beistand schließen lässt.⁴⁵ Das fehlende Augenlicht kann, auch hier, ähnlich der Justitia, forcierte Unvoreingenommenheit symbolisieren. Durch diesen Missionar wird also Gerechtigkeit an jenen geübt, die es (auf welche Art auch immer) verdient haben. Er verkörpert direkt einen Gesandten, der jenseits unserer weltlichen Strukturen denkt und frei von Sünde lebt.

Sich selbst gleichgestellt mit Gott, und damit auch die Strafe über sich gebracht, haben die Menschen in DAS LETZTE EXPERIMENT. Eine klassische Konfrontation der Menschen mit den Konsequenzen ihres Machthungers - nämlich, dass nur noch drei übrig sind (nur dadurch, dass sie zum Zeitpunkt des Effekts starben) und sie damit im Grunde das Ende der bewohnten Welt hervorgebracht haben. Das Ende des Films lässt auch vermuten, dass nicht auf eine Adam und Eva-Metapher abgezielt wurde.

4.3 Politik und Gemeinschaft

Im dritten Abschnitt der Motive soll es um Gemeinschaften, politische Strukturen und generell um das Zusammenwirken von Menschen gehen. Die Einzelgänger, zumeist die Figuren, die der Zuschauer während des gesamten Filmes begleitet, und ihre Rollen, die sie spielen, stehen als Gegensatz zu den großen Gesellschaften, die sich von neuem zu bilden beginnen. Dazwischen stehen Formen von Gruppierungen, die entweder mobil oder von geringer Größe sind.

Wichtig ist, dass jeder Betroffene ein Bild der Hoffnung und der Ideale formt und verfolgt - wie sind diese verteilt? Ebenso bestimmt ihr soziales Verhalten mit, wie sie über Moral und Menschsein denken.

⁴⁵ *The Book of Eli*. 2009. TC: Nahkampf ab 0:15:00, Schießerei ab 0:52:00.

4.3.1 Einzelgänger

Um vom Kleinen zum Großen überzugehen, fangen wir hier mit der Analyse der Figur des Einzelgängers an. Diese Figur dient zumeist als Ausgangssituation für die Erzählperspektive. Ein Erwachsener, in der Regel männlich, schlägt sich durch die postapokalyptische Welt und hat dabei ein Ziel: Das Wohl der Menschheit, seine Gruppe anzuführen oder das reine Überleben.

In Filmen wie *THE ROAD* oder *APOCALYPSE 2024* sind die Protagonisten reine Überlebenskünstler, die auch genau diesen Zweck verfolgen, ohne langfristig planen zu können. Das leicht egoistische Leben im Moment (sie gehen anderen aus dem Weg) versetzt sie in die Lage, möglichst unabhängig von anderen zu agieren bei ihrer Suche nach Material, häufig Frauen (sehr dominante Anzahl von Männern in den Filmen), Essen, Unterschlupf. Ebenso gibt es in *HELL*⁴⁶ oder den Zombiefilmen, in denen eine Handvoll Personen sich zusammenschließt, keine weitreichende Perspektive, bis auf die Suche nach anderen Überlebenden.

Eine höhere Ebene hat das Verhalten derjenigen, die einen Zweck erfüllen müssen. Tom Cruise ist in *OBLIVION* allein auf seinem Weg und muss, um die restlichen Menschen zu retten, den Aggressor aus dem All beseitigen, womit die zeitliche Phase der Apokalypse ihr Ende findet.⁴⁷ In *12 MONKEYS* liegt die Verantwortung, die Menschheit zu retten, allein bei einem Gesandten. In *CHILDREN OF MEN* muss der Held eine schwangere Jugendliche beschützen, um dem Wohl derjenigen zu dienen, die sich ihnen entgegenstellen. Sie alle folgen der ihnen angedachten Aufgabe zielstrebig. Als Heilsbringer stehen sie sich selbst gegenüber oder auch anderen in der Rollenerwartung.

Das Extrem stellen die Anführer-Typen dar, die sich selbstlos verhalten und das Wohl der Allgemeinheit bzw. der durch sie geführten Gruppierung über das Eigene stellen. In *DIE HERRSCHAFT DES FEUERS* wie in *SNOWPIERCER* gilt es für diese, sich gegen eine unterdrückende Macht aufzulehnen und die Rechtschaffenen in eine zumindest gleichberechtigte Position zu bringen, oder wie in diesem Fall, sie in ein neues Leben abseits

⁴⁶ Hier wird stark betont, was es aus der Sicht einer Frau bedeutet, auf einen Mann aufgrund seiner Kraft o.ä. angewiesen zu sein.

⁴⁷ *Oblivion*. R.: Joseph Kosinski. USA 2013.

der nach-katastrophalen Umgebung zu führen. Teilweise sogar zuerst unfreiwillig wie in WATERWORLD oder POSTMAN, indem der Auserwählte zufällig der Wissende ist, sich aus Gewissensgründen dann aber zum Handeln überzeugen lässt.

In THE BOOK OF ELI ist namengebender Wanderer eine Art religiöser Gesandter. Er trägt nicht nur die letzte Bibel jahrzehntelang bei sich; während er sie schützt, scheint er unter einem Segen von Gott persönlich zu stehen. Kugeln fliegen vorbei, und trotz seiner Blindheit weiß er den Weg und verfehlt sein Ziel nicht. Sobald er seinen Zweck erfüllt hat, stirbt er - die Rolle, die er zu spielen hat, steht also weit über seiner Individualität, und seine Autorität auch über der der Antagonisten.

Speziell ist noch zu erwähnen, dass der Einzelgänger auch von einer negativen moralischen Last beschwert sein kann. Der Schuldige muss versuchen, sich davon reinzuwaschen. In I AM LEGEND wurde der Virus, der den Großteil der Menschheit auslöschte, von dem Charakter verursacht, den wir als vermeintlichen Held begleiten. Um diese Bürde abzuwerfen, muss er nach einem Heilmittel forschen, was ebenso seinen Selbsterhaltungstrieb begründet. Hier existiert also ein sehr langfristiges Ziel als Handlungsrahmen.

4.3.2 Autonomie der Raudies

Als typische Gegenspielerparteien herrschen in der postapokalyptischen Welt Gruppen von Gaunern. Wiederum zumeist Männer (Aspekt der körperlichen Gewalt), die in größerer Zahl auftreten und sich mit ihrem Anführer anderen Überlebenden entgegenstellen, ähnlich einem Stamm von Urmenschen in unserer Vorzeit. Sie sind selten an einen Ort gebunden, was symbolisch zu deuten ist - ihre permanente Bewegung, das Unstete ihres Lebensstils widersetzt sich dem Ruhigen, Rationalen und Rechtsgebundenen der friedvollen Vereinigungen. Der Aspekt der Mobilität und der Autonomie vom Rest der Gesellschaft und somit der Verhaltens-Mikrokosmos innerhalb der eigenen Grenzen sind thematisch an erster Stelle zu sehen.

Eher sesshaft mit einem Hauptlager ausgestattet sind die Soldaten des Generals in POSTMAN. Sie senden Patrouillen, ziehen entlang ihrer üblichen Langstreckenrouten und kontrollieren so die gesamte Umgebung. Die Politik ihres Verhaltens gegenüber Außenstehenden ist ablehnend, einer Diktatur entsprechend werden Wohnorte imperialistisch als Besitz erklärt und neutrale

Personen der einseitigen Hierarchie unterjocht.⁴⁸ Das Grundwesen dieser Gruppierung ist kaum als demokratische oder freiheitliche Gemeinschaft zu bezeichnen, einzig als Armee, deren einziges Ziel statt Frieden und Aufbau nur Bestrafung und Zwang ist.

Ähnlich in WATERWORLD: Die große Anhäufung krimineller Personen unter der Anleitung eines Despoten wird nur durch Bestechung und das Versprechen des heiligen *Dryland* zusammen gehalten. Sie gehorchen seinen Befehlen, bewegen und versorgen das Schiff, das in diesem Fall als ihr mobiles (!) Hauptquartier fungiert, und terrorisieren ihre Umgebung.

Vollkommen ohne verankerten Ausgangspunkt ihrer Handlungen sind natürlich die angesprochenen Horden von Zombies. Sie reagieren stets lediglich kurzfristig auf ihre Umgebung und sind von bloßen Reflexen getrieben.

In den übrigen Vertretern des Genres gibt es neben dem üblichen Muster nur noch eines: gänzlich fehlende Antagonisten. In QUIET EARTH⁴⁹ finden sich nur noch drei Menschen wieder, alle anderen sind verschwunden. Bis auf kleine Konflikte sind sie sich selbst überlassen und leiden tatsächlich auch unter der Absenz von Kontakt verschiedener Arten. So neigen sie dann zu selbst induzierten Aggressionen.

Die Autonomie ist gleichbedeutend auf physischer und moralischer Ebene, nach der sich jene sehnen, die beides auf atypisch/nicht akzeptierte Weise leben wollen.

4.3.3 Große statische Gesellschaften/Informationsnetze

Als dritte Form von gesellschaftlichen Einheiten existieren die großen Gemeinschaften, Gesellschaften, die friedliche Absichten haben und auf den Wiederaufbau konzentriert sind. In ihnen vereinen sich die Schwachen, die Familien, angeführt durch eine oder mehrere Personen, die eine Vision verfolgen. Sie wollen wieder Stabilität in ihr Leben bringen, und ein Netzwerk aus klassischen Rollen und Funktionen aufbauen, um somit dem Idealbild der Vergangenheit möglichst nahe zu kommen. Sie versuchen, es zu imitieren und wieder in alte Muster zu verfallen - Wirtschaft, Beziehungen, Militär, all die Bestandteile unseres alltäglichen modernen

⁴⁸ Postman. 1997. TC: 0:11:10. Die Soldaten betreten das Lager und werden eindeutig als Kontrahenten charakterisiert.

⁴⁹ *Quiet Earth*. R.: Geoff Murphy. NZ 1985.

Lebens, die uns miteinander verknüpfen, die allerdings auch dazu führen können, in die Richtung zu tendieren, die bereits zuvor zu Krieg und Katastrophe geführt hat. Der Mensch als kleiner Bestandteil solch einer Struktur scheint grundsätzliche Mechanismen zu besitzen, die intuitiv zu Tage treten und so eine Wiederholung etwaiger existenzieller Fehler bedeuten können. Im Folgenden möchte ich die im postapokalyptischen Film auftretenden Formen von größeren Gemeinschaften beschreiben, die als neutraler Bevölkerungspol die Basis für die Zivilisation bilden. (Zur Wieder-/Nutzung von vorhandenen Baustrukturen komme ich im folgenden Kapitel)

Eine neue Hauptstadt im klassischen Sinn wird in *I AM LEGEND* gegründet. In Vermont ist ein befestigtes Lager mit Flüchtlingen der Fixpunkt für die Entstehung einer virusbefreiten Stadt und das Ziel der Menschen im Land. Sie nehmen gerne jeden mit Willen zu Frieden, Hilfe und Gesundheit auf, und schließen so direkt an den Lebensstil an, der vor dem Virus bestand.⁵⁰ In anderen Szenarien suchen sich die Überlebenden ebenfalls alte Dörfer und gründen kleine Gemeinden, die in ruhiger Abgeschiedenheit und entferntem Austausch mit anderen stehen. Sie besitzen ihre eigene Versorgung und verteilte Rollen als Bürgermeister, Arbeiter usw.

In *DIE HERRSCHAFT DES FEUERS* wird eine alte Burg bewohnt, in der sich die meisten Überlebenden Großbritanniens befinden. Die Menschen konzentrieren sich größtenteils auf die nötige körperliche Arbeit, um Struktur und Nahrung zu gewährleisten. Anführerrollen sind verteilt auf junge Männer, die körperlich und geistig in der Lage sind, die Kinder und Frauen vor den Drachen zu beschützen und konstruktiv zu handeln und zu urteilen.⁵¹

Dagegen suchen und bauen sich andere Gruppen komplett neue Infrastrukturen. In *WATERWORLD* hat die Menschheit nur noch Materialreste übrig, wie Metallplatten, Plastiktanks, Drähte, und muss mit diesen für eine Basis sorgen, auf der sie leben. So erschaffen sie daraus, angepasst an die überflutete Welt, schwimmende Forts, die zugleich einen Zweck als Lebensraum wie einen als konfliktgeeigneter Ort haben. Kämpfe sollen verhindert werden, der Handel ist hier wie überall wichtig, da sich die Überlebenden in einer enormen Abhängigkeit voneinander befinden. Das wird auch in der angesprochenen Szene deutlich, in der die Bewohner ihm ihre Tochter freiwillig darbieten, um ein Kind mit ihr zu machen. Ohne zu fragen, woher er kommt, nehmen sie ihn als Mitstreiter ihrer bedrohten Spezies an und lassen

⁵⁰ *I Am Legend*. R.: Francis Lawrence. USA 2007. TC: 1:29:55. Zu sehen unter anderem in dieser Endsequenz.

⁵¹ *Die Herrschaft des Feuers*. R.: Rob Bowman. UK/IE/USA 2002. TC: 0:10:00. Das Leben der Leute im Lager.

dabei die konventionellen Fragen unseres gewohnten zivilen Anstands beiseite. Der Pragmatismus zu überleben ist hier die oberste Devise.⁵²

Im Film *DER JUNGE UND SEIN HUND* gibt es neben einfachen befestigten Lagern an der Oberfläche, in denen geschlafen, gehandelt und alte Filmrollen abgespielt werden, im Untergrund eine abgeschiedene Gruppierung, die nur selten auserwählte Männer von der Oberfläche als Samenspender integriert. Die Gesetzesstruktur ist hier allerdings vom Komitee martialisch über Zwang und Hinrichtung gehalten und somit diktatorisch. Dieses unterirdische Volk ist besonders in seiner alltäglichen Existenz: rein äußerlich wie Farmer der 1920er gekleidet und im Gesicht bunt geschminkt, zeigen sie dazu entweder bei Gruppensituationen überzogene Emotionen und Körpersprache oder bei gewalttätigen oder wichtigen Umständen absolute Apathie.



Abbildungen 15: *Apocalypse 2024*. R.: L.Q. Jones. USA 1975.

Sie wiederholen in gewisser Weise karikiert alte Verhaltensweisen und sind nur noch ein eindimensionales Abziehbild einer früheren Gesellschaftsform, das sich in seiner Dekadenz selbst abstumpft und bei Respekt und Ethik versagt. Sie stehen auf der einen Seite quasi als aristokratische, inzestuöse Instanz gegenüber den Einzelgängern und einfach denkenden Menschen auf der Oberfläche, haben also den Entwicklungsschritt zurück zum simplen Menschen nicht gemacht, sind damit aber umso rückständiger. Die (einheitliche) Kleidung lässt symbolisch Rückschlüsse darauf zu, wie ihre Einstellung zu Außenwelt, Obrigkeit und der Zukunft der Menschheit ist.

Was allerdings passiert, wenn sich alle Arten von handelnden Personen gemeinsam auf engem Raum befinden? In *SNOWPIERCER*⁵³ leben alle übriggebliebenen Menschen in einem einzigen langen Zug, dessen zahlreiche Waggon verschiedene Lebensbereiche repräsentieren.

⁵² *Waterworld*. 1995. TC: 0:17:10 - 0:17:50. Szene: Sexuelles Angebot.

⁵³ *Snowpiercer*. 2013.

Hauptsächlich unterteilt sich die Population hier (vorne im Zug) in eine privilegierte Klasse von Menschen, die Bildung, Kultur und sorglosen Konsum propagieren, und (hinten im Zug) unterjochte Arbeiter, die lediglich für die Wartung der Maschinerie zuständig sind. Im Vollzug dieser Klassentrennung wurde wiederum ein Schritt in die Vergangenheit und simplere Strukturen getan, und ähnlich einem Bauernaufstand stürmt dann der Anführer mit seinen schmutzigen Genossen verlustreich den Palast in Form der Führerkabine. Dieses Gesellschaftsformat kann also wieder nur durch Entladung der aufgestauten Gewalt aufgelöst werden.

Während als wichtigstes Element für Zusammenfindung das rein geographische zu sehen ist, körperliche Nähe und Sicherheit konstituierend, dürfen auch andere zivilisationsbedingende Muster nicht übersehen werden. Eines der wichtigsten ist die menschliche Sprache. Sehr präsent fällt ist das bei PLANET DER AFFEN. Die Menschheit degeneriert zunehmend und verliert den Affen gegenüber den Vorteil der verbalen Artikulation und somit den Halt der festen Interaktion und Verwaltung im größeren Personenkreis. Mental höhere Sachverhalte können nicht mehr transportiert werden und so bleiben nur die grundlegenden selbstbezogenen Handlungen bestehen. Man sieht hier wieder, dass Gemeinschaftsbewegungen und Politik nur mithilfe der Sprache steuerbar sind.

Ebenso sieht man in DER LETZTE KAMPF die Auswirkungen des Fehlens unserer Stimme. Die handelnden Personen können sich nicht zurufen, sie können nicht laut lachen, stöhnen oder diskutieren. Als Ersatz dienen inhaltlich nicht gleichwertige ungeduldige Gesten und Berührungen.⁵⁴ Da die Betroffenen der klassischen Gebärdensprache nicht mächtig sind, stellt sich eine gewisse Vereinsamung ein. Die gemeinsame rhetorische Basis fehlt, zwischenmenschliche Handlungen werden zu einem unnötigen Füllmaterial ziviler Höflichkeiten, und die Überlebenden verteilen sich maximal in kleinen Grüppchen auf die Umgebung. Es gilt hier, sich an die unangenehme Stille, die bisweilen in Gesprächen entsteht, als Dauerzustand zu gewöhnen und Wertschätzung für die elementare Ebene des Verständnisses zu haben.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Bildung von Gemeinschaften jedweder Größe je nach Situation der Postapokalypse von Mitgefühl und Werten, aber auch von Ressourcen und Überlebenssituation abhängen kann. Waffen und Wohnraum können unseren egoistischen

⁵⁴ *Der letzte Kampf*. 1983. TC: 0:53:00 oder 72:40. Krankenhausszenen.

Pragmatismus im Angesicht von Zombies und verstrahlter Einöde stärker anregen als familiäre Werte und Nostalgie.⁵⁵

4.4 Ökologie

Was bei der Analyse von Motiven nicht fehlen darf, ist alles, was die Umgebungen betrifft, mit denen die Charaktere konfrontiert werden. Auch in nuklear verseuchten Wüsten kann eine Abart von Flora und Fauna bestehen oder sich gar neu bilden. Die Menschen werden in der Postapokalypse mit Bedrohungen konfrontiert, die seit Jahrhunderten beseitigt schienen, und Anpassung erfordern. Lebensformen jenseits von Tier oder Mensch, fehlende Nahrungsmittel, nonexistenten Hygiene - der Mensch muss sich ändern. Im Untergenre der Postapokalypse-Filme ist bemerkenswert, dass die Umgebungen hier diegetisch viel relevanter und in der Darstellung präsenter sind, als es sonst der Fall wäre.

Wie werden nun in Filmen diese Zustände der Umformung und des Kampfes um den biologischen Bestand dargestellt?

4.4.1 Lebensgemeinschaften / Koexistenz mit Nichtmenschen

Bevor ich die Umwelt als klar abgesteckten Lebensraum betrachte, soll es um die aktiv agierenden Figuren gehen, die Einfluss auf die Protagonisten der behandelten Filme haben.

Hauptsächlich als Begleiterfiguren oder als Gegner etabliert, ist alles, was zu den *Nicht-Menschen* gehört, angesichts der Leerung der Welt ein wichtigerer Punkt für Handlung und Interaktion geworden. Ob nun Gefahr oder Vorteil von ihnen ausgeht, die Lebewesen, mit denen sich der Mensch gezwungenermaßen auseinandersetzt, können dieselben sein, die seit jeher Bestandteil der Fauna waren, und so keine Umstellung erfordern. Nach Atomkrieg und

⁵⁵ In *Oblivion* gibt es bis auf eine Splittergruppe von Widerständlern gar keine wirklichen Anhäufungen von Menschen mehr, hier stellt sich für den Zuschauer auch die Frage des langfristigen Nutzens der Anstrengungen; hat die Menschheit noch eine Chance?

Evolution jedoch schwindet der homo sapiens in seiner Dominanz und auch neue, mutierte Existenzen treten auf und verlangen nach Improvisation, wozu der Bürger moderner, stabiler und überraschungsfreier Zeiten nur noch begrenzt zu imstande ist.

Diese kann sich nur in drei Graden äußern: friedliches Zusammenleben, neutrale Akzeptanz oder gezielte Aggression gegen andere Spezies.

Im Großteil der postapokalyptischen Filme werden Versionen unserer Welt mit wenig bis keinen Tieren dargestellt, da diese unter den Folgen der Katastrophen genauso zu leiden hatten. Tiere kommen, nicht nur als Nutztiere, mehr denn je als gleichberechtigte Individuen in Frage, wenn es darum geht, gegen die Einsamkeit der verstrahlten Einöde zu bestehen. Gegenstände müssen getragen werden, die Wahrnehmung der Gruppe wird erweitert, und fallweise hat man auch eine Gegenseite zur Unterhaltung. Als einfachstes Beispiel funktionieren hier Pferde⁵⁶. Sie weisen alle nützlichen Eigenschaften für eine solche Situation auf. Mit ausreichend Nahrung als einzige, aber wichtige Voraussetzung sind sie genügsam und ein aus der Welt vor der Katastrophe bekanntes Wesen, und sie können sich der verfallenen Infrastruktur anpassen. Ebenso der Hund, als beliebtestes Haustier von allen. Im Film *APOCALYPSE 2024* ist der namensgebende Hund, der den Protagonisten begleitet (und ihm auf der lüsternen Suche nach Frauen hilft), ein erwähnenswerter Sonderfall - er hat Mutationen durch die Strahlung davongetragen.⁵⁷ Er kann mit seinem Herrchen telepathisch kommunizieren und profiliert sich so auf mentaler Ebene als gleichberechtigte „menschliche“ Persönlichkeit, mit Stimme, Humor und Meinung. Somit ist die Beziehung der Beiden tatsächlich als einvernehmliche langfristige Gemeinschaft zu sehen und ein Einzelfall.⁵⁸

Als gleichgültiges bis ablehnendes Verhältnis zu Menschen gibt es zahlreiche Lebewesen, die in der Postapokalypse vorkommen, mit denen keine Gemeinschaft als solche mehr besteht. Eine sehr feine Abstufung stellt der Mariner in *WATERWORLD* dar, der mit Schwimmhäuten und Kiemen nur sekundäre Veränderungen erfuhr und weiterhin als eine Abart seiner Urspezies gesehen werden kann. Solche Fischmenschen erfahren jedoch als „Muties“ zumeist Ablehnung

⁵⁶ *Postman*. 1997. TC: 0:35:00 und 1:56:10. Hier gibt es keine funktionierenden Autos, also wird hier, dem Western-Stil des Films entsprechend, auf Reittiere zurückgegriffen.

⁵⁷ Da dies hier keinen Menschen, sondern ein Tier betrifft, habe ich dieses Beispiel erst in diesem Unterkapitel für relevant befunden.

⁵⁸ *Apocalypse 2024*. R.: L.Q. Jones. USA 1975. TC: 0:04:10. Telepathie-Unterhaltung.

und Feindseligkeit. Sie werden nicht aktiv verfolgt, aber keinesfalls frei inmitten einer rein menschlichen Siedlung geduldet. Ähnlich bei PLANET DER AFFEN: die Affenmenschen sehen auf ihre vormaligen Herrscher herab, da sie aber dermaßen degenerieren, werden sie nicht als Bedrohung angesehen. In OBLIVION finden wir den Helden in einer symbiotischen Nutzbeziehung vor: die Roboterdrohnen, die von einer KI gesteuert werden, kommunizieren nur in geringstem Ausmaß mit ihm. Sie sind Bestandteil der Umgebung und eine Kontrollinstanz, die seine Auftraggeber repräsentiert und für seinen Job als Techniker einen Aufgabenbereich darstellt.⁵⁹ Da der Hauptcharakter die Welt nicht im angemessenen Ausmaß als postapokalyptisch wahrnimmt, fühlt er sich von der Situation, bis auf seine Partnerin nur zweifelhaften Kontakt zu diesen bewaffneten Nicht-Lebewesen zu haben, nicht bedroht. Als Gegensatz zu Szenarien, in denen praktisch nichts als der Mensch mehr lebt⁶⁰, gibt es in 12 MONKEYS noch eine intakte Tierwelt - nur kann die Bevölkerung durch den Virus nicht lange an die Oberfläche, und damit auch weder Nutztiere halten noch sich der gefährlicheren Exemplare erwehren.⁶¹

Die Gefahr, die von anderen, neuen Existenzformen ausgeht, ist hier groß: die Filme, in denen permanente Vorsicht geboten ist und an eine friedliche Koexistenz nicht zu denken ist. Zu diesen Wesen gehören humanoide Mutanten⁶², häufig entstanden aus anderen Menschen, die feindselig sind und aufgrund ihrer Überlegenheit gegenüber Tieren wesentlich dominanterer Gegner darstellen. Sie wollen sich stets in ihrer Position als oberste Lebensform behaupten. Zumindest in den Filmen, die ich als Quellen zuzog, gibt es kein Szenario, in dem dieser Drang nach Vernichtung der Menschen nicht primär war, was auch einer einfachen Dramaturgie geschuldet war. Genauso unausweichlich ist der Angriff durch Vampire⁶³, die unserem Habitus sehr nahe sind, oder Zombies - durch ihren natürlichen Zwang, der sie zu Jägern und Menschen zur Beute macht, sind sie stets eine Problemstellung für das weitere Leben. Untote repräsentieren dazu noch auf der psychologischen Ebene unsere Angst vor einer unbekannten

⁵⁹ *Oblivion*. 2013. TC: 0:09:30. Die Drohne wird repariert und reaktiviert sich.

⁶⁰ *The Road*: Ein Hund. *Matrix*: weder Flora noch Fauna.

⁶¹ *12 Monkeys*. R.: Terry Gilliam. USA 1995. TC: 0:05:50. U.a. Szene mit wildem Bär.

⁶² Siehe *Die letzten Sieben*.

⁶³ Wie in *I Am Legend*.

Gemeinschaft, zu der man nicht gehört.⁶⁴ Andere Fantasiewesen wie Drachen⁶⁵ oder Seeschlangen, die pure natürliche (und damit aber auch weniger geheimnisvolle und tiefgründige) Gewalt ausstrahlen, sind dazu keiner weiteren Erklärung bedürftig.

4.4.2 Territorien - Nachwirkungen der Apokalypse



Abbildungen 16: Siehe Fußnote.⁶⁶

Den neuen Lebensräumen der Menschen ähnlich, aber in größerem Ausmaß gesehen sind die (geologischen) Territorien, die sich in der Postapokalypse als Symptome der Zerstörung und Umformung der Natur gebildet haben. Hier soll kurz der Blick vom Lebewesen abgewendet werden, und die Umwelt thematisch direkt im Mittelpunkt stehen.

Klima und Flora unterliegen bei den meisten vorliegenden Darstellungen von Katastrophen starken Veränderungen, weshalb teilweise Formen auftreten, die für den Zuschauer neu und ein Produkt der Phantasie des Drehbuches sind. In der Regel jedoch herrscht in den Filmen ein

⁶⁴ Erfunden vor allem in Bezug auf antikommunistische Propaganda- dazu später mehr.

⁶⁵ *Die Herrschaft des Feuers*. 2002.

⁶⁶ *I Am Legend*. R.: Francis Lawrence. USA 2007. / *Waterworld*. R.: Kevin Reynolds, Kevin Costner. USA 1995.

The Day After. R.: Nicholas Meyer. USA 1983. / *The Road*. R.: John Hillcoat. USA 2009.

hoher Wiedererkennungswert und es gibt negative Abbilder aktuell existenter Ästhetik, was die immersive Wirkung verstärkt und die Glaubwürdigkeit des Films erhöht.

Nach dem Maß der Veränderung gegenüber unserer realen Welt stufenweise eingeordnet, beginne ich mit dem, was unserer Umwelt am nächsten kommt: POSTMAN zeigt uns ein amerikanisches Land, das sich von dem vorangegangenen Krieg zumindest biologisch erholt zu haben scheint. Wenn auch auffallend wenig Infrastruktur geblieben ist, so sind die Naturgebiete voll von Leben. Zusammen mit dem simplen Lebens- und Kleidungsstil der Überlebenden erinnert das Szenario an das 19. Jahrhundert.



Abbildungen 17: *Postman*. R.: Kevin Costner. USA 1997.

So wird hier der Raum für Antagonisten ausschließlich vom General eingenommen, die Umwelt ist kein Faktor, der das Überleben in der Postapokalypse erschwert, da sie nicht zerstört wurde. Sie steht nicht im Hauptaugenmerk der Aktion, sondern erzeugt lediglich den nötigen Hintergrund - nicht auf die Personen bezogen, würden diese Filme gar nicht ins postapokalyptische Genre gehören. Somit kann man als Motiv betrachten, dass sich die Umwelt in Geschichten, die derartige Kollateralschäden darstellen, an den Menschen dann rächt, so man ihr eine ethische Relevanz zuordnen möchte (nicht zu verwechseln mit der *Rache der Natur* als apokalyptische Katastrophe selbst).⁶⁷ Insofern wird auch oft der Stadtraum, der teilweise übrig und verlassen stehen bleibt, wieder überwachsen und von Tieren bevölkert; die Erde selbst kehrt zur Normalität zurück, sie erholt sich vom Menschen wie von einer Krankheit.⁶⁸

Eine graduelle Zwischenstufe scheint es im Medium dann nicht zu geben - vermutlich zwecks höherer Schauwerte für die Rezipienten ist die Umwelt als Kontrast zur Realen der Gegenwart zu erleben. So bekommen wir sie in Extremzuständen als unbewohnbare Eisswelt oder als einziges Salz-Gewässer ohne festen betretbaren Boden zu sehen. Hier ist im Motiv eine

⁶⁷ Ebenso sind in *The Quiet Earth* fast alle Menschen verschwunden, jedoch Städte, Natur und Klima gleichgeblieben.

⁶⁸ So zu sehen in *I Am Legend*.

Umkehrung erkennbar: die Wasserwelt stellt das Gegenteil, und doch dieselbe Bedeutung in der Konsequenz wie eine Wüste dar. Sie beinhaltet zwar gewisse unserer biologisch relevanten Elemente, ist dennoch langfristig der Untergang für die nicht ausreichend anpassungsfähigen Menschen, die weiterhin nach festem Land suchen müssen. Das Wasser ist im Überfluss dem Sand entsprechend Basis und doch Problem, und jede kleine Erdkrume gewinnt denselben Wert, wie in einer Wüste ein kostbarer Tropfen Wasser zum Lebensretter wird. Sie wird damit neben Gaunern und Raubfischen zu einem Gegner.

Was mit Abstand das häufigste Motiv unter den Territorien ist, lässt sich auch ohne tiefgreifende Kenntnis der Filme leicht bestimmen: die atomare Wüste, entstanden durch eine nukleare Katastrophe beziehungsweise Krieg, die so gut wie nichts vom früheren Leben übriglässt und es aufgrund der Verseuchung auch weiterhin verhindert. Genaueste Beschreibungen und Daten der Auswirkungen sind aus anderer Quelle adäquater zu beziehen, die Folgen für Person und Natur sind aber deutlich und gravierend und bildstark manifestiert. Körperliche Symptome wurden bereits in vorigen Motiven beleuchtet, die Strahlenkrankheit führt zu schwerwiegenden Symptomen für alle Lebewesen. In der Umwelt herrscht nach der Bestrahlung durch eine Atomspaltungsexplosion Trockenheit in Geologie und Pflanzen, und toxischer Staub durchsetzt Trinkwasser und Luft. In den Schuttbergen bleibt wenig Schutz gegen die Klimaveränderung von Sonnenstrahlung und Stürmen für Überlebende, während die Ökologie komplett destabilisiert ist und nur noch Asche und Müll die Weltkugel bedeckt.

4.4.3 Lebensräume

Abgesehen von den aktiven Probanden der Endzeit gilt es noch die externen Bedingungen zu betrachten, die Einfluss auf das (Weiter-)Leben ersterer haben. Bei all der Zerstörung, die stattgefunden haben kann, sucht sich der sesshafte Mensch zumeist reflexartig eine Unterkunft, um sich von den Gefahren und Belastungen (scheinbar) abzuschirmen. Was sind in den Szenarien postapokalyptischer Weltenbilder typische sichere Bauten, die man suchen oder erschaffen kann? Welche Lebensräume bleiben noch und welche bieten sich als beste Entwicklungsmöglichkeit an? Inwiefern sind diese unserem ursprünglichen Nationen-Verständnis nach geformt?

Praktisch keine Veränderung des Stadtbildes bei CHILDREN OF MEN ist begründet durch die rein biologische Bedrohung, die bis auf bewaffnete Auseinandersetzungen keine äußeren Spuren hinterlässt. Häuser sind heruntergekommen, Slums entstehen, aber ohne Bombenabwürfe oder Naturkatastrophen verändert sich die Umwelt mit dem Niedergang des Menschen nicht mit, wo sie sonst in der filmischen Darstellung entweder einen vitalen Gegensatz zum Menschen darstellt oder kongruent als Spiegelbild alles Positive und Negative widerspiegelt. Hier sucht man sich ohne Bedrohung von außen auch kein neues Umfeld, sondern bleibt, wenn es sich anbietet, in den eigenen vier Wänden. Diese ist bei einem Film wie DIE WOLKE⁶⁹ stark lokal begrenzt, quasi eine Mini-Apokalypse: nur eine bestimmte zentrale Region von Deutschland ist von der Strahlung der kaputten Atomkraftwerke betroffen, also müssen alle Bewohner in die umgebenden Bundesländer flüchten. Bemerkenswert gezeigt ist hier der innere Konflikt, den ein Mensch als Flüchtling in seinem eigenen Land hat, wie zu akzeptieren ist, dass das alte Leben und Familie verloren sind und durch die Verseuchung bleiben werden, und als zweite Art von Mensch, mit Haarausfall, Schwäche, Verwirrung und Angst, zu koexistieren.

Als nächstes gibt es Regionen, die ein Teil der postapokalyptischen Welt sind, und bei denen die Charaktere wirklich mit/in ihr leben. Meiner Meinung nach ist es wichtig, inwiefern die neue Umwelt als Bestandteil angenommen und ausgenutzt, oder permanent bekämpft und negiert wird. Generell strebt jeder nach der höchstmöglichen Überlebenschance und handelt nach dieser. Die handelnden Personen in den untersuchten Filmen handeln logisch: Gibt es noch intakte Gebäude und Strukturen, werden diese genutzt wie bei POSTMAN oder HELL⁷⁰. Als Voraussetzung sind erreichbare Ressourcen und Sicherheit vor Aggressoren zu beachten. Dazu können Gebäude oder Einrichtungen auch noch eine Funktionalität haben, die nötig für das Überleben ist. So wird im bereits erwähnten DAY OF THE DEAD ein alter Militärstützpunkt zum Knoten- und Ausgangspunkt der Aktionen. Vorhandene Grundversorgung, Waffen und Infrastruktur sind für zumindest ähnliche Fälle früher in den Bau integriert worden und werden nun verbarrikadiert genutzt. In der Luft schwebt permanent die Frage des Risiko-Nutzen-Faktors, wenn es darum geht, nach Überlebenden oder anderen Stützpunkten zu suchen und

⁶⁹ *Die Wolke*. R.: Gregor Schnitzler. DEU 2006. Nur als Nebenbeispiel außerhalb der Postapokalypse.

⁷⁰ *HELL*. 2012. TC: 1:20:40. Zu sehen in der letzten Einstellung: Hier begleiten wir die Charaktere auf ihrer Suche nach *dem Tal*, in dem Klima und Temperatur noch intakt sind. So wenig plausibel auch ist, dass nur sie davon wissen, so wird dieses doch als einziger Ort in Deutschland dargestellt, an dem Menschen langfristig leben können.

eventuell umzusiedeln, um die Zivilisation wieder aufzubauen, oder als Gruppe inaktiv zu sein, abzuwarten und auf die Untoten-Bedrohung nur zu reagieren.

Ebenso können neben Supermärkten als Quelle für Nahrung Krankenhäuser bewohnt und genutzt werden, um Kranke und Verletzte zu behandeln, und so für Stabilität, wenn auch wenigstens moralischer Natur, zu sorgen. Strahlenkrankheit und Mutation lassen sich in einer solchen Krisensituation nicht effektiv abwehren, jedoch wird so der human(istisch)e Gedanke von bereits erwähnten Anführer-Personen (*Spezialisten* wie Soldaten, Ärzte oder Lehrer) weitergetragen. In vielen der betrachteten Filme wird die modernste Technik als unzuverlässig und fragil dargestellt gegenüber der alten Schule, die rustikal und dauerhaft von Nutzen ist. Auch Funkhäuser sind deshalb wichtig, denn sie helfen per Mittelstreckenkommunikation, ein *Informationsnetz* aufzubauen, was als eine wichtige Grundlage zu sehen ist, um die Gesellschaft zu vereinen. Als Hauptbeispiel gilt da, neben THE DAY AFTER, POSTMAN. Abseits von Gewalt und Materialismus wird hier die Kommunikation und patriotisch anmutende Einstellung zur Gemeinschaft als übergeordnete Aufgabe und Ziel der Menschen etabliert. Die Protagonisten bauen mithilfe von Uniform und Pferden ein Netzwerk aus Postboten auf, das der Bevölkerung das Gefühl von Aktualität und Hoffnung gibt, und so einen Grundfaktor an moderner Zivilisation bildet.

Was in postapokalyptischen Filmen nach der staubigen nuklearen Wüste⁷¹ mit Abstand als beliebtestes Bild benutzt wird, sind die Ruinen der Großstadt, eine zerfurchte Skyline mit kaputten Fenstern, wie Götzen mit toten Augen. Nichts veranschaulicht dem Zuschauer deutlicher die Zerstörung der Zivilisation, verstärkt durch die seit einigen Jahrzehnten verstärkte Selbstdefinition der Menschen über einen urban zentrierten Lebensstil. Je höher die Wolkenkratzer, desto fortschrittlicher und dem Himmel (dem göttlichen- Turmbau zu Babylon?!) näher ist der Mensch, und „Zukunftshoffnungen und Zukunftsängste spiegeln sich auf diese senkrechte Weise wider“. ⁷² Ob voll von Schutt und grauer Leblosigkeit⁷³, oder bereits teilweise von der Natur durch Tiere und Grün wiedererobert⁷⁴, es ist naheliegend, sich dort, in

⁷¹ *Apokalypse 2024* lässt die Hauptfigur sich, bis auf einen Bunker und ein Fort, nur in der weiten sandigen Steppe aufhalten.

⁷² Wolfschlag, Claus-M.: *Traumstadt und Armageddon. Zukunftsvision und Weltuntergang im Science-Fiction-Film*, S.152f.

⁷³ Die meisten Umgebungen in *Der letzte Kampf* und *The Book of Eli*.

⁷⁴ Wiederum: Das Stadtbild in *I Am Legend*.

der Hochburg der sicheren Gesellschaftsordnung, Unterschlupf zu suchen. Viele der erwähnten Orte sind auch in diesem Zusammenhang auf engerem Raum vorzufinden, und im Falle meiner Beispielfilme selten besetzt. Da jedoch, abseits von Virus und Bürgeraufständen, im Falle eines Atomkrieges die Städte primär angegriffen würden/werden, ist es konsequent (und budgetschonend) für die meisten Produktionen, die ländlichen Gegenden als zivilen Flucht-Schauplatz zu wählen.

Anders bei folgenden Beispielen. Wenn der Mensch versucht, sich möglichst abgekoppelt einzurichten und sesshaft zu bleiben, muss eine möglichst autonome Wohnstruktur gefunden oder gebaut werden. Das Naheliegende sind Bunker, für genau diesen Zweck erschaffen. Die geheime Gemeinschaft, die man in APOCALYPSE 2024 zu sehen bekommt, lebt vollkommen autark in Untergrundkomplexen. Diese Daseinsform ist abgenabelt von der Welt, zwar tief in der Erde, aber doch fern von allem Leben und Zeichen für den Versuch, sich nicht in den natürlichen Kreislauf einzugliedern, sondern ein komplett neues Mini-Ökosystem zu schaffen.



Abbildungen 18: *Apocalypse 2024*. R.: L.Q. Jones. USA 1975.

Das Wohnhaus in OBLIVION, komplett entgegengesetzt gebaut, aber gleichartig gedacht, kann man ebenfalls symbolisch deuten: ein durchdesigntes Metall-Plastik-Gebilde, das über der Wolkendecke beinahe schwebt, nur verbunden durch einen unauffälligen Pfeiler mit der Erdoberfläche wie durch eine Nabelschnur. Die technokratischen Lebensumstände der Charaktere, die die Natur lediglich als Arbeitsfeld sehen, negieren unbewusst jede (Wieder)Entwicklung einer Gesellschaft.



Abbildung 19: *Oblivion*. R.: Joseph Kosinski. USA 2013.

Wenn keine festen Strukturen mehr existieren, wandern viele der Charaktere einem oft unbestimmten Ziel entgegen, auf der Suche nach Vorräten und menschlichem Kontakt. Die Vagabunden suchen als Heer von Einzelgängern rücksichtslos alles ab, das noch Reste der vormaligen reichen materiellen Versorgung beinhalten könnte, und steuern so, ohne Nachproduktion, Fortpflanzung oder Aufbau, auf das sichere Ende unserer Spezies zu. Einen Sonderfall der Abkapselung von den Regionen der Erdoberfläche bietet, bis auf diverse Szenarien, die in den Weltraum verlagert wurden, aber dem sonst gleichen, SNOWPIERCER⁷⁵. Hier leben 100% der Übriggebliebenen in einem langen Zug, der zum Zweck der Selbsterhaltung permanent in Fahrt ist, auf einem Kurs rund um die eingefrorene Welt. Die Waggonen funktionieren strukturell als hochkomprimierte Gesellschaftsabschnitte, die schichtweise alle relevanten Bevölkerungsbedürfnisse betreffen, und absolut hierarchisch aufgebaut sind. Es besteht, im Gegensatz zu allen anderen Beispielen, hier keinerlei Möglichkeit, sein Leben flexibel zu gestalten, das Umfeld zu ändern oder, im Falle der *Unterschicht*, jegliche Entscheidungen selbst zu treffen.

Bei der Auswahl eines Lebensraumes sind also als Faktoren relevant, welche Rohstoffe, welche Gefahren und welche Machtposition damit einhergehen. Die Bildung einer neuen Gruppierung oder gar Nation mit Berufen und öffentlichen Rollen stillt den menschlichen Drang nach gemeinschaftlicher Funktionalisierung und gibt dem Überlebenssinn Impulse. Insofern Strahlung oder Feinde nicht damit einhergehen, werden die ursprünglichen Lebensräume bevorzugt wieder-bezogen, wenn auch häufig nur in Form einer Rest-Existenz bis zum nahenden Lebensende.

4.5 Ökonomie

Im fünften und letzten Abschnitt meiner Sammlung relevanter Motive bleibt als wichtiger Punkt noch zu betrachten, wie die Ökonomie in der Postapokalypse dargestellt wird. Wie bauen sich die Menschen eine neue Struktur auf, die auch nur annähernd der Wirtschaft und dem Waren- und Wertsystem vor der Katastrophe gleichkommt? Oder werden neue Wege gesucht,

⁷⁵ Snowpiercer. 2013.

da ja das vorige Modell fehlerbehaftet war? Hier gilt es, den Handlungstrieb der Menschen vom rein körperlichen Aspekt abgesehen zu beleuchten.

4.5.1 Rohstoffe

Als Fundament für die Produktion und Lebenserhaltung gilt es, zu erörtern, was produziert werden muss, welche Rohstoffe dafür gebraucht werden, welche in der zerstörten Welt der Postapokalypse überhaupt vorhanden sind, und wo/ wie sie zu finden sind. Dazu gehören als wichtigster Rohstoff die Nahrungsmittel. Inwiefern ist also die Erde nach einer Katastrophe noch nutzbar für die Bedürfnisse unserer Zivilisation?

Nach dem für Umwelt und biologisches Leben desaströsen Verlauf einer Katastrophe sind die wenigen Personen, die noch am Leben sind, gezwungen, sich neu zu orientieren und ihr Leben von Grund auf um eine stabile Ressourcenkette zu bauen. Was eines der größten Probleme darstellt, ist vor allem nach Atomkriegen die Verseuchung und/ oder Verdampfung der meisten Nahrungs- und Wasserquellen, da alle Lebewesen als erstes davon abhängig sind. Im breiten Feld der untersuchten Filme ist dies zentral bei allen Nuklearkonflikten Bestandteil der Bedrohung. *THE ROAD*⁷⁶ ist ein optimales Beispiel dafür, wie die endgültige Zerstörung uns komplett abhängig von den begrenzten, zu diesem Zeitpunkt existierenden Vorräten machen kann. Es entreißt uns die komplette Basis für Ernährung, Hygiene, Leben. Auch in *HERRSCHAFT DES FEUERS* werden die spärlichen Plantagen der ausgehungerten Menschen wiederholt von den Drachen zerstört. Bis auf die weitere Nahrungsversorgung wird in diesem Genre selten eine Szene, die sich mit dem Thema Ressourcenbeschaffung beschäftigt, gezeigt, was natürlich der Spielfilmlänge geschuldet ist. Während sich bei *POSTMAN* die Bedrohung auf rein menschlicher Ebene abspielt und die Natur in ihrer Üppigkeit bescheidene Einfachheit des Lebensstils der Probanden bedingt, ist bereits erwähnte Umkehrung in *WATERWORLD* letztendlich doch gleichbedeutend: das verknappte Element ist nicht Wasser, sondern alles, was feste Nahrung und Erdboden betrifft. Im Fort der Neutralen beinhaltet ein künstlich schwimmendes Becken sämtliche zusammengetragene Erde und darin einen Baum, der als

⁷⁶ *The Road*. 2011. TC: 23:15. Der Vater das Wasser aus dem Fluss mit einem Mülltonnendeckel über dem Feuer ab und filtert es mit etwas Stoff. In der Bunker-Szene ab 51:00 finden sie einen großen Nahrungsvorrat und zelebrieren kurzzeitig die Etikette einer vollen Mahlzeit.

Hauptquelle für feste Nahrung fungiert. Als Dünger nutzen sie menschliche Körper, die sie in den Schlamm werfen- ein Mikro-Natur-Kreislauf also, deshalb bezeichnen sie dies auch als *Recyclen*.⁷⁷

Auf so niedriger Ebene des Daseins sind sonstige gefundene Materialien der zentrale Punkt für das Bauen und Benutzen. Interessant ist zu beobachten, dass (nicht nur weil die Ökologie oft bereits zerstört ist) die gesuchten Stoffe selten natürlicher Art sind. Häufig in Benutzung sind geschaffene Dinge wie Plastikflaschen, Autos, alte Kleidung, Schusswaffen. Abgesehen von der höheren Dauer der Nutzbarkeit dieser künstlich erzeugten Erfindungen kann dies auch ein Zeichen dafür sein, wie sich der Erdenbürger der Neuzeit auch in der Endzeit noch an seinen zivilen Komfort und gewohntes Umfeld zu klammern versucht, ist doch das Automobil der Inbegriff des in der Moderne alltaggewordenen Luxus'. Nicht erkannt wird, dass linear gesehen im zeitlichen Verlauf der Menschheit Erfindungen und Errungenschaften oft so aufeinander aufbauten, dass die Basis weiter bestehen muss: Ohne einfache Dinge wie Feuer, Bauhandwerk, Mineralien, Jagd oder Werkzeuge funktionieren auch die fortschrittlichen Autos, Computer, Nähereien und Künste nicht. Dies als Kritik an moderner Dekadenz wird später nochmals von mir betrachtet.

Als Stichwort fällt hier logischerweise nun der wichtige konsumrepräsentierende Strom, der das Feuer als Energiequelle quasi abgelöst hat. Was, wenn nicht dies, ist als Definition, Grundstock und auch Fehler der heutigen Gesellschaft zu sehen? In nur rund 10 Prozent meiner Filmquellen hat die Versorgung der Elektronik Bestand, lediglich Akkumulatoren und Reste aus selbst konstruierten Antrieben tauchen ab und zu als Einzelfälle auf und werden dann gebraucht für Licht und Funk. Das symbolisiert dem Zuschauer neben wirren Haaren, Schmutz und rudimentärer Stockbewaffnung visuell unmittelbar die Rückständigkeit der Betroffenen.

Einen Schritt weiter geht man mit dem Szenario von MAD MAX. Treibstoff bzw. alle raffinierten Mineralien wie Erdöl sind hier wie auch in unserer realen Welt ein Hauptgrund für bewaffnete Konflikte, und man wirft den Gedanken auf, was geschieht, wenn die Zivilisation sich auflöst und die Menschen sich selbst überlassen sind. In diesem Fall wird als überpräsenes Motiv die Fixierung auf Fahrzeuge und ihren Antrieb gesetzt, da die Handlung in Australien stattfindet, und dort geographisch jeder von seinem Auto abhängig ist. Nur, im Verlaufe der Film-Trilogie und damit auch der vergehenden Zeitspanne der Postapokalypse, findet eine

⁷⁷ *Waterworld*. 1995. TC: 11:25.

andauernde Verknappung statt, als Resultat aus überzähligen gewalttätigen Rasern, die rein destruktiv handeln und so ohne wahre Zukunftsperspektive den klassischen Film-Raudies dieses Genres entsprechen, und der fehlenden industriellen Nachproduktion. So wird in der Darstellung Benzin wichtiger als Wasser- auch dies kann man wieder, wie den Strom, als großen zivilisatorischen Schwachpunkt sehen.

4.5.2 Produktion

Nach den Rohstoffen ist im nächsten Schritt interessant, wie in der Darstellung postapokalyptischer Gesellschaften die Verwertung derselben vonstattengeht. Es geht darum, diese zu organisieren und effektiv einzusetzen. Dies reicht vom Einzelnen, der eine Dose öffnen muss, bis zu Gruppierungen, die eine mehrstufige Industrie aufbauen wollen, um der Stagnation und dem Ende durch die Apokalypse endlich zu entkommen. Aber sollen alte Produktionsstrukturen wiederaufgebaut und nach deren Vorbild gearbeitet werden? Ist der durchschnittliche Bürger der Postmoderne im sozialkritischen Sichtpunkt überhaupt (noch) fähig, eigenständig solch einen haptischen Prozess zu verfolgen und vereint konstruktiv zu handeln?

Vorausgeschickt werden kann, dass die Bewohner der postapokalyptischen Welten sehr ähnliche und begrenzte Ressourcen und Möglichkeiten zum eigenständigen Erschaffen von Gegenständen und Nahrungsmitteln besitzen, und dabei sehr abhängig von Werkzeugen sind. Mit der Häufigkeit der Nuklearen Wüste als Umwelt geht dann auch einher, dass die Kleidung aus alten oder neuen Hosen, Lederfetzen und Taschen aus Tüchern und Planen besteht. Accessoires repräsentieren stereotyp die gezeigte Figur- eine Brille für den Tüftler, Federn und Stacheln für die Wilden, eine Brille für den Buggyfahrer. Frische Produkte sind rar gesät, es werden neben halbwegs erhaltenen Stücken immer bunte Collagen sichtbar, was für eine Neufindung der eigenen Identität spricht. Die Verrückten Outlaws zeigen so andere Geschlechterrollen mit pinken Haaren und atypischem Verhalten.

Landwirtschaft in POSTMANs Amerika, Fischerei in der WATERWORLD und Jagd auf dem PLANET DER AFFEN- einen großen Unterschied macht nur die Nahrungsbeschaffung bei der Besatzung der SNOWPIERCER. Hier, im Zusammenhang mit dem Abschnitt über Ressourcen, hebt sich die Grundidee damit ab, dass der Zug ein



Abbildung 20: *Waterworld*. R.: Kevin Reynolds, Kevin Costner. USA 1995.

Perpetuum Mobile ist - in Bezug auf Energie, Bewegung und Grundversorgung der Menschen. Alles, was an Getränken und fester Nahrung verzehrt wird, wird auch in entsprechenden Waggons angebaut. Dabei sind Luxusgüter wie Alkohol und die freie Auswahl der privilegierten vorderen Bevölkerungshälfte vorbehalten, während die hintere sich mit schwarzen rationierten Gelblöcken zufrieden geben muss, die in einer Maschine einen Waggon weiter hergestellt werden; und zwar aus Insekten, die auf dem Zug gut wachsen.



Abbildungen 21: *Snowpiercer*. R.: Bong Joon-ho. KR/USA 2013.

Dieses System der Selbsterhaltung ist trotz der Ausschweifungen der Bevorteilten fragil und bestimmten Regeln der Bevölkerungsgröße, Balance und Wartung der Technik unterworfen. Die Produktion und Ressourcenverwaltung ist eine Gruppenaufgabe und damit eine Frage der Solidarität.

Ärztliche Versorgung findet nur marginal und an bestimmten Orten statt. Ohne Strom und Nachproduktion sind die Geräte und Vorräte eines Krankenhauses schnell unbrauchbar, was jede/n wieder in die Vergangenheit zurückwirft und medizinische Kenntnisse voraussetzt, die die Wenigsten haben.

Das Schicksal jedes Einzelnen entscheidet sich in der zerstörten Welt des Danach über seine/ihre Fähigkeit, erfinderisch zu sein und Kurz-/Langfristigkeit gut abzuwägen.

4.5.3 Geld und Tauschwährungen

Als für den Mensch einzigartiges Merkmal ist bezüglich dieses Themas das System des wirtschaftlichen Austausches zu nennen- mit der wichtigen Voraussetzung, dass der Konflikt der Apokalypse einen gewissen Ruhestand erreicht hat und man klar einheitlich im Stillstand der Postapokalypse angekommen ist. Es hilft, klar festzulegen, welcher Güter gegenüber anderen wieviel wert ist, und sichert so ein festes Besitzverhältnis. Im Zuge einer Zerstörung der meisten materiellen Güter durch Bomben oder Naturkatastrophen geht Geld leicht verloren und verliert, je nach Ausmaß der geographischen Zerstreuung und Einheitlichkeit der Bevölkerung, sehr oder ganz seinen Wert, da es direkt an die Kontrolle durch eine Regierung und die Beachtung derer Gesetze gekoppelt ist. Was wird in den untersuchten Filmen als materieller Ersatz gefunden?

Geld hat tatsächlich durch die neue anarchische Komponente in keiner meiner Quellen bis auf CHILDREN OF MEN noch eine Bewandnis (dort aufgrund erwähnter fehlender Zerstörung) und kann somit direkt ausgeklammert werden. Als nächste Stufe der Währung suchte ich dann nach einem direkten Ersatz, der quantifizierbar und tauschbar ist, und in der Postapokalypse einen nachvollziehbaren Wert gegenüber Bargeld hat. Das sind in der Regel alte Wertgegenstände, die auch pragmatisch betrachtet einen Zweck erfüllen. Der Wert wird also dadurch bestimmt, ob es einen Nutzen hat und wie selten es vorkommt.

In APOCALYPSE 2024 erlangt die Hauptfigur Zutritt zu einem neutralen Lager durch das Abgeben der Waffen und eine Zahl von Konservenbüchsen, die er zuvor in der Wüste ausgebuddelt hat.⁷⁸ Direkter Zusammenhang: begrenzte Verfügbarkeit und als Nahrung nützlich zu sein machen dies zu einer adäquaten Währung. Der Mariner hat aufgrund seiner Fähigkeit, tief zu tauchen, eine Quelle für das Wertvollste seiner Zeit: Erde, Dreck, Sand, den er vom Meeresboden holt. Bei einem Händler wird dieser abgewogen und entsprechend in Gramm statt Dollar bezahlt. In WATERWORLD ist das Wertvollste, die seltene Erde, gleichzeitig ein ideelles Objekt (Gold ähnlich), das mit Symbolik gleich einem religiösen Relikt aufgeladen ist, als auch eines mit Nutzen, und zwar um etwas anzubauen. Im Fort tauscht der Protagonist ein Glas davon gegen 62 Schins (Schreibweise unklar), die lokale Währung, um

⁷⁸ *Apocalypse 2024*. 1975. TC: 0:13:07. Man sieht, wie Leute danach suchen und graben; 0:16:00 zeigt, wie er das Lager betritt, indem er mit Konserven einen Preis aushandelt und bezahlt.

so mit einer genau messbaren Werteinheit einzukaufen.⁷⁹ Allerdings, und dies ist die Grundform jedes Handels und aufgrund häufig vorkommender Uneinheitlichkeit, wird auch direkt getauscht und, was bedeutet, dass alles einen Wert haben kann und gewisse Gegenstände, wie hier Plastikflaschen oder eine Tomatenpflanze, stets gewollt sind. Auch in *THE BOOK OF ELI* sieht man das Innere dessen, was in der Postapokalypse einem gut ausgestatteten Laden entspricht: hier kann getauscht, Munition erworben und sogar Akkus aufgeladen werden.⁸⁰

Eine spezielle Kategorie von Wertgegenständen sind Menschen selbst, als Sklaven. Einen großen Schritt um hunderte Jahre zurück machen damit jene, die mit Überzahl und Waffengewalt andere Überlebende als fleischliche Ware zu besitzen beanspruchen und sich damit komplett wieder in historische Muster einfügen. Vor allem Frauen sind Objekte der Begierde, in jedem der Filme als wertig angesehen, abgesehen von reiner Attraktion als Gespielin des Anführers, auch als potentielle Zeugin von Kindern und damit Neubegründerin der Zivilisation.

⁷⁹ *Waterworld*. 1995. TC: 12:55-16:45. Szene: Tauschhandel.

⁸⁰ *The Book of Eli*. 2009. TC: 0:21:30. Der Händler.

5. NARRATIVE UND RHETORIKEN

„Ein Weg, dem ‚Gegenwartsgehalt‘ des Science-Fiction-Films näherzukommen, liegt in der Sichtbarmachung seiner Subtexte und Ideologien.“⁸¹

Hier soll es um eine Auswertung und weiterführende Analyse der zuvor erarbeiteten Motive gehen; welchem Zweck sie dienen, mit welcher Argumentfolge sie die moralischen Inhalte der Werke transportieren, und was generell eine Postapokalypse in dem Medium definiert, soll mit der Filmanalyse anhand spezieller Beispiele veranschaulicht werden.

Zu unterscheiden sind die 3 Stufen des menschlichen Unterganges: Das Vorher, welches auch eine Dystopie sein kann, die die Menschen auf ihr Verderben zusteuern lässt. Das Währenddessen, die Katastrophe, die Auswirkungen solchen Ausmaßes hat, dass sie als Apokalypse den Wendepunkt für die Existenz aller darstellt.⁸² Und das Danach, welches im Rahmen der Filmerzählungen, die selten retrospektiv erzählen, zum Jetzt wird: die Postapokalypse. Dazu ist auch zu sagen, dass Katastrophen auch eine Frage persönlicher Wertung sein können:

„Die Katastrophe per se gibt es nicht. Sie ist ein Konzept, mit dem ein Ereignis oder eine bestimmte Situation gedeutet wird. Erst die historische, soziologische oder individuelle Betrachtungsweise eines Geschehens lassen es zur Katastrophe werden.“⁸³

Katastrophen sind in der Regel nationale oder gar globale Vorkommnisse. Es braucht drei Grundbedingungen, und zwar „change, unwelcomeness and a certain shock. These features are only essential if they appear together.“⁸⁴ Zur Abgrenzung: Katastrophenfilme ihrerseits beschränken sich auf Figuren, die im zeitlichen Rahmen des (vermeintlichen) Weltuntergangs

⁸¹ Wolfschlag, Claus-M.: *Traumstadt und Armageddon. Zukunftsvision und Weltuntergang im Science-Fiction-Film*, S.10.

⁸² Eine Apokalypse als sinnstiftender Überbegriff kann freilich auch mehrere Katastrophen beinhalten. Was nun überhaupt als Katastrophe bezeichnet wird, änderte sich auch erst sehr spät, spätestens im 18. Jahrhundert mit dem Erdbeben von Lissabon von einem dramaturgischen zu einem real konnotierten Begriff.

Vgl. dazu auch Trempler, Jörg in: Wieser, Veronika (Hg.): *Abendländische Apokalyptik*, S.210.

⁸³ Zitiert nach: Schlöndorff, Leopold: *Science Fiction und Apokalypse. Weltuntergangssängste der Jahrhundertwende (1900) und deren Rezeptionsgeschichte in der zeitgenössischen deutschen Zukunftsliteratur*, S.21.

⁸⁴ Trees Depoorter in: Stott, Cornelia/ Angela Stock (Hg.), *Representing the unimaginable. Narratives of disaster*, S.212.

überleben müssen. Dazu gehören unter anderem KRIEG DER WELTEN, DEEP IMPACT oder INDEPENDENCE DAY. Bei diesen Beispielen vermag die Katastrophe letzten Endes keine gravierenden Folgen nach sich zu ziehen, während bei anderen Filmen der Übergang sehr ungenau zu bestimmen ist. Ich entschied mich für diejenigen, die eindeutig eine Endzeit unserer Welt abbilden.

Nicht näher erläutert werden müssen die Bedrohungen selbst, die uns an den Rand der Auslöschung treiben wollen: Viren (oft selbstverschuldet), Drachen, Aliens, Zombies, Naturkatastrophen wie Tsunamis oder Meteoren, generell Klimawandel durch Sonne und Temperatur, (Atom-)Kriege und sublimen Defekte in unseren Genen. Hier kommen wir schon zu den näheren Eigenschaften von (Post-)Apokalypsen. Was erfährt man über die Katastrophe und die darauffolgende Zeit?

Informationen über die näheren Umstände werden über Montage und Narrative vermittelt. Während auch hier das tatsächliche Ausmaß des Realismus‘ eine Frage des Geschmacks der Filmschaffenden bleibt, ist das Genre der Endzeitfilme dennoch inhaltlich stark an eine korrekte, konsequente Darstellung der Gesetze der Nachwelt gebunden, um seine Wirksamkeit voll zu entfalten. So ist die *physische Umgebung* der Charaktere hier (im Gegensatz zu Dramen und Komödien, in denen die dialogische Interaktion zwischen zwei Personen als Zentrum vorwiegt) so hervorgehoben, dass diese sie durch eindringliche Beobachtung und Einbeziehung in den Handlungsablauf beinahe zu einer eigenständigen individuellen Instanz machen. Die subjektive Kamera bildet die Wahrnehmung des Menschen mit all ihren Einflüssen, derer in der Postapokalypse vielfältig zu beachten sind, ab, was den Aspekt des Überlebenskampfes für die Rezipienten deutlicher macht. Dies ist auch ein entscheidender Vorteil gegenüber der Literatur, der die Bedeutung des Films für die Darstellung postapokalyptischer Szenarien ausmacht: Textlich können strukturelle Beziehungen und reine Informationen wie Namen, Zahlen und chronologische Abläufe wesentlich korrekter und detailgetreuer übermittelt werden, doch die audiovisuelle Lagerung der cineastischen Verarbeitung ermöglicht eine Ästhetik, die sinnliche Bestandteile in das Gesamtbild einfügt, und so die Grundaussage von einer ideologisch-historischen zu einer psychologisch-emotionalen verschieben kann. Die Aussage eines Werkes wird so auf anderer intellektueller Ebene prozessiert.

Bei der Analyse von Filmen gilt es, alle drei Ebenen der Rezeption zu betrachten: Das reine Erleben des Films (was passiert?), das Reflektieren über den Film (was sagt er uns damit) und

das Reflektieren des Reflektierens (was löst das in uns aus).⁸⁵ Jeden einzelnen Film so zu analysieren, nähme hunderte Seiten in Anspruch, deshalb soll hier eher Genrebedingt ein Überblick gegeben werden, welche Ansätze verfolgt werden können. Strukturalistische und soziologische Zugriffe sind hier angebracht (letzterer und der genrespezifische Ansatz werden im Kapitel zu Hiroshima hinzugezogen).⁸⁶

Bei der Struktur des Großteils der Postapokalypsen ist auffällig, dass die Handlung einen Rausgriff aus einem Leben ohne Anfang und Ende darstellt, lediglich in einem Drittel meiner untersuchten Filme wird kurz aktiv (zumeist in Aufnahmen von Atompilzen) gezeigt, wie der Hergang ist. Ein weiteres Drittel zieht ungenaue und von Charakteren emotional aufgeladene Rückblenden vor, um den Zuschauer nicht allwissend zu machen und so die unvollständige Wahrnehmung solcher Geschehnisse aus der Sicht einer Einzelperson zu veranschaulichen. Als Grund für die seltene Erwähnung der Katastrophe kann als Handlungsmotiv das fehlende langfristige Ziel der Menschen gelten- sie leben nur im Moment und verdrängen die negativen Erinnerungen.

Als Sonderfall sei nochmals THE DAY AFTER als Kalter Krieg-Szenario erwähnt, da hier alle drei erwähnten Stadien gleichmäßig auf die Dauer von zwei Stunden verteilt stattfinden. Erst von Minute 47 bis 59 explodieren die Atomraketen, und so beginnt die Postapokalypse eine ganze Stunde nach dem Kennenlernen der Charaktere. Das verändert unser Erleben ihrer weiteren Schicksale.

Ebenfalls fallen die Costner-Filme POSTMAN und WATERWORLD auf, die als einzige der Beispiele ein *Happy End* zeigen, und damit auch einen Abschluss der Erzählung mit Hoffnungsträgern der menschlichen Spezies. Dies ist ein Unterschied zum restlichen Genre, das, wiederum im Gegensatz zur konventionellen Science Fiction, *keinen* positiven Handlungsausgang hat. Es stellt sich dort die Frage: Wann hört die Gewalt der Apokalypse auf zu wirken? Bis wohin reicht die Zeit der Postapokalypse? Die Endzeit eines vergangenen Abschnittes wird hier zur Anfangszeit eines neuen. Zumeist öffnen die Filme dieser Art jedoch nicht diesen optimistischen Blickwinkel.

⁸⁵ Vgl. Faulstich, Werner: *Die Filminterpretation*, S.8.

⁸⁶ Vgl. ebd., S.14.

Narrative Freiheiten erlaubt die Integration von *Zeitsprüngen* der Figuren durch eine Anomalie oder eine Zeitmaschine.⁸⁷ Damit ist die Möglichkeit gegeben, das mutmaßliche Schicksal der Menschheit zu ändern, indem die Fehler des zukünftigen Handelns durch einen Besucher aus der Zukunft aufgedeckt und veranschaulicht werden. Diese Art der postapokalyptischen Filme impliziert, dass die Betroffenen eine letzte Chance erhalten, Buße zu tun und die Zukunft aller zu retten, da die Katastrophe auf der Hauptebene der Handlung noch ein hypothetisches Konstrukt ist.

Das Stichwort Buße suggeriert einen religiösen Einfluss. Die westlichen, christlichen Moralvorstellungen prägten entsprechend auch jene, die in den Filmen der westlichen Kultur repräsentiert werden. Bei der Moralfrage der Eigennützigkeit, der sich Figuren wiederholt stellen müssen, werden Charaktere sofort im Spektrum eingeordnet. Die toxische Aschewüste gleicht so einem Vorhof des Fegefeuers, in dem ein Jeder durch die eigenen Entscheidungen gleichzeitig das Urteil fällt. Der Plünderer, der keine Gelegenheit auslässt, eine Frau zu vergewaltigen und eine Gefahr für andere darstellt, steht der Mutter oder dem Anführer gegenüber, die jederzeit zur Selbstaufopferung bereit sind. Zum Überleben notwendiger Egoismus widerstrebt dem idealisierten Allgemeinwohl. Neben dem Vorher und Nachher findet sich diese Dualität laut Rauer auch in anderen Eigenschaften, die

„...etwas als apokalyptisch kategorisieren: erstens eine religiöse Unterscheidung in Irrtum und Offenbarung, zweitens eine zeitliche Unterscheidung in Niedergang und Aufstieg, drittens eine normative Entweder-oder-Unterscheidung von Gut und Böse und viertens eine ikonologische Unterscheidung von Bildern der Defizienz und Bildern der Fülle“.⁸⁸

Wiederum strukturalistisch auf der Figurenebene betrachtet: da der Protagonist in vielen der Geschichten die Welt nicht als einen einzelnen Feind bekämpfen, sondern sie lediglich überleben kann, manifestieren sich die negativen Eigenschaften in dem künstlich geschaffenen Filmbösewicht. Die Bekämpfung des Todfeindes als primärer Spannungsbogen ist bedeutungsgenerierend.⁸⁹ Bis auf den ästhetischen Aspekt gilt alles natürlich auch für die Literatur, in der zum Beispiel *THE ROAD* seinen Ursprung hat.

⁸⁷ *Terminator, 12 Monkeys*.

⁸⁸ Rauer, Valentin in: Wieser, Veronika (Hg.): *Abendländische Apokalyptik*, S.159.

⁸⁹ Vgl. Faulstich, Werner: *Die Filminterpretation*, S.16ff.

Der Begriff *Apokalypse* aus der religiösen Literatur beschreibt etwas, das sich von der Version aus der Populärkultur in seiner Wertung unterscheidet. Das letzte Gericht Gottes, das das Ende der irdischen Welt bedeutet und jedes Lebewesen Rechenschaft ablegen lässt, ist per se ein neutrales Geschehen, das ein gerechtes Urteil fällt, und in Dauer und Ort nicht messbar ist. Die populäre weltliche Sicht darauf ist durch die Begrenztheit der Darstellungstechniken eindeutig und wertet das Geschehen nur teilweise als direkte Strafe dafür, dass der homo sapiens seine große Chance vertan hat. Die Bewohner der Erde im sechszehnten Jahrhundert, noch bevor die *Theodizee* als gotteskritischer Denkansatz gefunden wurde, hätten angesichts heutiger Katastrophen die Verantwortung in die numinose Ebene geschoben: „for them, natural disasters were God’s punishments through secondary causes. Our modern irreligious narratives could in their opinion only serve to add to human sufferings, augmenting the wrath of God.“⁹⁰ Interessant ist der umgekehrte Effekt der Beiden: Während die Bibel damit abschrecken und belehren wollte, findet heutzutage das statt, was Heiner Müller, begründet durch altgriechische und psychopathologische Vorgedanken „Die Lust an der Katastrophe“ nennt, und weit über einfache Schadenfreude hinausgeht.⁹¹ Auf die Frage, warum wir uns trotz der negativen Inhalte gedrängt fühlen, sie wiederholt real und fiktional abzubilden, folgen zwei Antworten: einerseits, um ein Trauma durch bewusstes Durchdenken zu verarbeiten (psychologische Idee), andererseits, um uns durch Repräsentation der Vergangenheit davon abzuhalten, sie zu wiederholen (pädagogische Idee).⁹²

Der Mensch hat (trotz weiterhin vorhandener Nuancen transzendenter Einflüsse in Kultur und Geisteswissenschaften) keine Angst mehr vor göttlichen Kräften, aber somit auch keinen übergeordneten Antrieb. In den untersuchten Filmen ist jedoch auffällig, wie Gruppierungen sich jenseits von konventionellen Konfessionen auf heidnisch anmutende Art neue *Mythen* aufbauen - allegorisch geladene Geschichten mit anteiligem Wahrheitsgehalt, um Geschichten weiterzugeben, sind also ein Bestandteil jedes Menschen. Seien es Drachen, über die mit gesenkter Stimme erzählt wird, eine Atombombe, die zu einer irdischen Gottheit erhoben wird,

⁹⁰ Grell, Ole Peter in: Stott, Cornelia/ Angela Stock (Hg.), *Representing the unimaginable. Narratives of disaster*, S.25.

⁹¹ Vgl. Joanna Jablowska (Hg.): *Apokalyptische Visionen in der deutschen Literatur*, S.119. Zitiert nach: Schlöndorff, Leopold: *Science Fiction und Apokalypse. Weltuntergangssängste der Jahrhundertwende (1900) und deren Rezeptionsgeschichte in der zeitgenössischen deutschen Zukunftsliteratur*, S. 98.

⁹² Vgl. Gross, Andrew S., in: Stott, Cornelia/ Angela Stock (Hg.), *Representing the unimaginable. Narratives of disaster*, S.90.

oder das Tal, das laut Mundpropaganda Heilung verspricht, einen Götzen muss es geben. Außerhalb der Erzählungen macht sich bei uns eine Art Ermüdung breit, was auch mit dem Alter des Genres einhergegangen sein kann, oder wie Yvonne Sherwood es sagt: „The apocalypse is entropic. It has lost its energy. Having passed through *the fin de siècle*, (...) we fell the terminable boredom of *la fin du fin*. We have lost ‚enthusiasm‘ - in both senses of the word. We are over the apocalypse.“⁹³ Mit der Abnutzung der Bedrohung kam eine Wandlung in eine Apokalypse als Nutzbegriff der Medien und Unterhaltung, mehr eine Kategorie eines Produktes, das nach Belieben konsumiert werden kann - aufrechterhalten in seiner Wirkung wird es nur durch ein ständiges „Update“, indem es sich als Bedeutungsträger auf zeitaktuelle Dinge wie wirtschaftlich kritische Daten bezieht⁹⁴. Diese trivialisierende Benutzung als Modewort lässt den Ursprung vollkommen beiseite.

Durch die gestiegene Waffenmacht des Menschen nehmen wir mittlerweile der Apokalypse einiges vorweg, die zweite Phase des Überganges in eine höhere Existenz fehlt zur Gänze. Nur die physische Auslöschung beschäftigt die apokalyptische Darstellungskultur. Man spricht hier von einer „kupierte Apokalypse“⁹⁵, die, vom Menschen selbst eingeleitet und verschuldet, keinen göttlichen Faktor mehr innehat. Ein Atomkrieg ist sogar „anti-apokalyptisch“, da wir uns durch die totale Auslöschung dem letzten Gericht entziehen.⁹⁶

Die Bedrohung muss demnach von sehr weltlichen Dingen ausgehen, seien sie natürlich oder künstlich. Der Mensch hat keine Angst vor transzendenten Mächten, er hat Angst vor sich selbst. Weltuntergangsvisionen entstehen aus Furcht vor der eigenen geschaffenen Macht und einem möglichen Kontrollverlust, beziehungsweise stehen sie in der Funktion, uns genau daran zu erinnern, da sich die Technik immer unmerklicher in alle Lebensbereiche eingliedert. Waffen fungieren in der Realität und auch in der Postapokalypse als Machtinstrument zum Töten oder zumindest als repräsentierendes Kontrollwerkzeug. Durch die starke Medienlagerung auf die USA und ihr allerorts bekanntes offenes Verhältnis zu Waffen stellt sich die Frage ob die Gesellschaft durch Angst bestimmt ist und dies auch mit Hollywood verarbeitet. Der

⁹³ Sherwood, Yvonne in: Wieser, Veronika (Hg.): *Abendländische Apokalyptik*, S.45.

⁹⁴ Vgl. ebd. S. 47ff.

⁹⁵ Vgl. Schoßböck, Judith: „Letzte Menschen. Postapokalyptische Szenarien in Romanen der Neueren Deutschen Literatur nach 1945“, S.19.

⁹⁶ Vgl. ebd. S.8.

Teufelskreis der Reversibilität, einen Kampf zwischen selbst geschaffenen Fronten zu fechten, zeugt paranoide Bilder auch im hier untersuchten Filmgenre. Technik ist Verbündeter und Feind zugleich und sorgt stets für einen Nachdrang, oder wieder: eine Evolution einer neuen Instanz auf unserer Welt.⁹⁷ Die sich selbst begründende materielle und strukturelle Steigerung findet ihren bisherigen Höhepunkt in der nuklearen Pattsituation, in der sich die großen Staaten der Welt mit jeweils tausenden Sprengköpfen befinden, die nicht zum Einsatz kommen dürfen. Derart fremdgesteuertes Verhalten der Menschheit wird in der TERMINATOR-Filmreihe als Setup genutzt, um die (durchaus realistische) KI als zukünftiges Feindbild zu zeigen.

Die drei großen Parteien der Prä-Apokalypse, Gott, Natur, Mensch/Technologie⁹⁸, führen uns zum Grundthema der Schuld und die Ahndung derselben. Was wird also in den genannten Medien durch fiktionale Szenarien an der realen Gesellschaft kritisiert, indem es als Ursache für die Katastrophen integriert wird?

Zu den Schwächen der Menschen gehören *Fanatismus* und *Rassismus*, die bereits im ersten PLANET DER AFFEN-Film die Hauptrhetorik bilden. Militante, Ethnien verachtende Totalitärregierungen sind hier Themen, die umgekehrt auf die Affen als Stellvertreter projiziert und uns sichtbar gemacht werden.⁹⁹

Sittenverfall, *Luxus*, *Verweichlichung* - bei weitem älter als die Kultur des Films sind diese Probleme der Zivilisation, in postapokalyptischen Filmen eine permanente Begleiterscheinung der Antagonisten (wie zuvor erwähnt, die Manifestation der Sünden durch den Bösewicht). Der *Religionsverlust* der Menschen hat eine Strafe durch genau diese wieder zur Folge.

Welche Katastrophe repräsentiert welchen Fehler? Aggressive Drachen und Klimaveränderungen können direkt auf Naturverschmutzung durch Abgase, Abholzung und Müll bezogen werden. *Die Rache der Natur* schlägt ins Extrem und mit allen Mitteln zurück, um den Menschen in seine Schranken zu weisen oder auszulöschen. In diesen Darstellungen wird der homo sapiens als einzelne Spezies der Erde als System untergeordnet. Hier ist die höchste Steigerung der Atomkrieg, der sogar die ökologische Seite komplett löscht und den Menschen damit wörtlich alles töten lässt, sodass auch keine konträre oder ihn ablösende

⁹⁷ Vgl. Hartmann, Frank in: Wieser, Veronika (Hg.): *Abendländische Apokalyptik*, S.259ff.

⁹⁸ Vgl. Weninger, Robert in: Wieser, Veronika (Hg.): *Abendländische Apokalyptik*, S.77.

⁹⁹ Vgl. Schlöndorff, Leopold: *Science Fiction und Apokalypse. Weltuntergangsgängste der Jahrhundertwende (1900) und deren Rezeptionsgeschichte in der zeitgenössischen deutschen Zukunftsliteratur*, S.56.

Instanz bleibt. Eine Maschine oder Schöpfung, die die Menschheit in irgendeiner Weise beseitigt¹⁰⁰, zeigt einerseits besagten Kontrollverlust über Erfindungen und Größenwahn der Postmoderne, und andererseits die Blasphemie in Form von Wesenserschaffung auf, wie eine transzendente Macht, ein höherer Wille entscheidet und straft.

Zombies sind, wie schon im Abschnitt 4.1.2 erläutert, als Kritik an politisch-gesellschaftlichen Strömungen zu sehen. Vor allem, wenn gegenüber den Untoten ein moralischer Anspruch gesetzt wird, wird klar, dass es hier um Integration und Toleranz einer anderen Gruppierung geht (in vielen Texten bezogen auf die USA und den Film, funktionalisiert als antikommunistische Propaganda). Dies liegt gedanklich zumindest metaphorisch gesehen nahe bei Umberto Eco's Text „Apokalyptiker und Integrierte“ - die Charaktere entscheiden, ob sie Apokalyptiker oder Integrierte sein wollen, wobei die Infizierten als eine Massenkultur einzuordnen wären. Die tatsächliche Wahl liegt aber nicht bei ihnen, da das System nach automatischen Regeln funktioniert.¹⁰¹

Die rhetorische, also meinungsbildende Komponente der Filme wirkt durch ihren kritischen Ansatz zu gesellschaftlich relevanten Themen. Die Belehrung des Zuschauers mithilfe der unterschiedlichen Motive vermittelt auf mal mehr, mal weniger subtiler Ebene eine „Moral von der Geschichte“. Wir sollen die Natur ehren, Menschen nicht verurteilen, die Kontrolle und Bewusstheit unseres Lebens behalten - in diesem Punkt unterscheidet sich das Genre kaum von anderen. Nur die Drastik der audiovisuellen Vermittlung von Tod und Verzweiflung und die Aktualität (siehe Kapitel 6) steigern die Wirkung.

In Kapitel 4.3.1 wurde es schon angesprochen: der Protagonist, der stellvertretend für den Rezipienten in der Postapokalypse agiert, ist zumeist ein Einzelgänger. Dies ist zwar auch dem inhaltlichen Sinn geschuldet (wenige Überlebende sind aufs große Land, zumeist die USA, verstreut), hat aber dazu einen hochrelevanten Zweck für die psychologische Ebene. Das Abtrennen der Figur vom restlichen Feld der Individuen ist, vergleichbar mit einer Laborsituation, hilfreich beim einflusslosen Herauskrystallisieren von Eigenschaften und Bedeutungen/Mythen. Die Leitfigur, die westliche freiheitliche Ideale in sich trägt, stößt in ein unbekanntes Land vor. Ähnlich dem unrealistischen Bild des Cowboys wird hier ein

¹⁰⁰ Durch Gewalt bei *Terminator* oder einfach aus der Existenz wie in *The Quiet Earth*.

¹⁰¹ Vgl. Eco, Umberto: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, S.20ff.

„Pioniermythos“¹⁰² gebildet. Als Diplomat unserer Gedanken- und Wunschwelt wird der handlungsstärkste Mensch in eine Welt voller Konfrontationen gesetzt. Zu bemerken ist jedoch, dass im Zuge der Sozialkritik des Autors die Heldenfigur auch fehlerbehaftet sein kann und so anzuprangernde Symptome der Gesellschaft trägt. Auch zu sagen ist, dass, nachvollziehbar am Namensschöpfer des Begriffs „Robinsonade“¹⁰³, diese Aufstellung freilich auch in anderen Filmgenres (Abenteuer, Thriller, Komödie) stattfinden kann, nur dort in verringerter existentieller Eskalation für die Weltbevölkerung.

Die Abgeschlossenheit einer Person fördert die Identitätsbildung in einem subjektlosen Raum.¹⁰⁴ Dies geschieht bei der Žižek'schen Frage nach Ideologie und ihre Bildung mit/trotz einer Gesellschaft in und vor dem Bildschirm. Die Konzentration auf uns allein fördert die Annäherung an grundlegende Denkmuster und die Umformung der Ethik (nicht Moral!).¹⁰⁵ Der *letzte Mensch*, Produkt des 18./19. Jahrhunderts, repräsentiert die gesamte Menschheit, konzentriert sie in ihren Grundeigenschaften und dokumentiert als Erzähler das Ergebnis einer Reise als metaphorisches Wesen, das seine Ideologie mit seiner Umgebung abgleicht und die Rezipienten ein abschließendes Urteil dieses Versuchs fällen lässt.¹⁰⁶

¹⁰² Vgl. Lücke, Birgit: *Los Angeles im Film. Das Hollywoodkino zwischen Traum und Alptraum*, S.32.

¹⁰³ Vgl. Schoßböck, Judith: „Letzte Menschen. Postapokalyptische Szenarien in Romanen der Neueren Deutschen Literatur nach 1945“, S.54f.

¹⁰⁴ Vgl. Schoßböck, Judith in: Wieser, Veronika (Hg.): *Abendländische Apokalyptik*, S.299.

¹⁰⁵ Vgl. Schoßböck, Judith in: Wieser, Veronika (Hg.): *Abendländische Apokalyptik* S.301.

¹⁰⁶ Vgl. Horn, Eva in: Wieser, Veronika (Hg.): *Abendländische Apokalyptik*, S. 102f.

6. HISTORISCHE MANIFESTATION GESELLSCHAFTLICHER ÄNGSTE IN FILMEN

Im sechsten Kapitel soll kurz noch einmal explizit auf die Wirkung von historischen Ereignissen auf die Texte und Filme ihrer Zeit eingegangen werden, um diesen Zusammenhang retrospektiv zu verdeutlichen. Anders gesagt: hier kann der soziologische Ansatz der Filminterpretation genutzt werden, um zu sehen, inwiefern Parteilichkeit (affirmative Utopien) und Ideologiekritik (Probleme der Gesellschaft allgemein) Bedingungen für die Darstellung sind.¹⁰⁷ Da postapokalyptische Filme eines der jüngsten Genres darstellen, und dazu hier eine allgemeinere Aussage getroffen werden soll, ist der genrespezifische Ansatz nur bedingt zulässig.¹⁰⁸

Apokalyptische oder dystopische Geschichten unterschiedlicher Ausprägung existieren seit tausenden von Jahren, es wäre falsch, diese auf die Zeit seit den Weltkriegen zu beschränken. Es ist unnötig, nochmals das Johannesevangelium näher zu erläutern. Statt bewaffneter Konflikte hatten Naturkatastrophen und Pandemien den größten Einfluss auf die Literatur, in der vor allem Philosophen und Dichter ihre Gedanken verarbeiteten. So haben das Erdbeben von Lissabon und seine verheerenden Folgen Voltaire zu seinem bekannten Gedicht getrieben und zahlreiche Diskurse entfacht, wie die *Theodizee*, die einen Bruch im Denken der theologischen Philosophie markiert. Auch sind Geschichten, die den Menschen und seine Handlungsrechte gegenüber natürlicher Kräfte (wie *Frankensteins Monster* oder der Komplex rund um den *Golem*) betrachten und seine Sünden rächen, wiederkehrende Motivbildner. Bis Anfang des 20. Jahrhunderts sahen die Menschen in anderen Dingen als dem Krieg die Schuldfrage, die sich die Menschheit stellen muss.

Die Weltkriege jedoch, und vor allem die Vorkommnisse des Zweiten, haben der Öffentlichkeit eine komplett neue Dimension menschlichen Verhaltens und ideologischer Diskrepanz gezeigt, die unsere Aufmerksamkeit und das weltliche Problembewusstsein vollständig auf uns gerichtet hat. Es wurde erkannt, dass die Bedrohung, die von uns ausgeht, die der Naturgewalten übertrumpft.

¹⁰⁷ Vgl. Faulstich, Werner: *Die Filminterpretation*, S. 56f.

¹⁰⁸ Vgl. Faulstich, Werner: *Die Filminterpretation*, S.78ff.

Bezeichnend und auf negative Weise ikonisch war der amerikanische Abwurf der Atombomben auf Japan in Hiroshima und Nagasaki mit 140000/ 70000 sofortigen Opfern. Schlimmer noch als der Einsatz von Giftgas (der fast nur Soldaten betraf) im ersten Weltkrieg wurden hier auf einen Schlag ganze Ortschaften ausgelöscht (größtenteils bestehend aus Zivilisten), was ausschließlich Größenwahn und Grausamkeit signalisierte. Aber auch die Macht, die die Menschheit und sogar Einzelpersonen in den Händen halten.¹⁰⁹

Die Ansicht (oder die Ethik) über die Grenzen, die überschritten werden dürfen, wurden hier neu ausgetestet. Die USA haben mit ihrem Selbstbild vom *gerechten Krieg*, das sie bis heute beibehalten haben, gezeigt, dass der unnötige Einsatz eines solchen Mordinstruments, getrieben von faschistischen und Macht repräsentierenden Gründen, den Menschen nun gegen sich selbst richtet. Im Nachhinein wurde durch amerikanische Propaganda in Europa und den USA bis in die 1950er die Schuldfrage komplett beiseite geräumt, und die verfärbte Meinung konservativer Seite steht bis heute in der Annahme, all dies wäre nötig und gerechtfertigt.¹¹⁰ Lediglich teilweise von wissenschaftlicher Seite stellte sich (doch ohne Schuldzuweisung) die Frage, wie und ob diese Macht zu kontrollieren und verantworten sei, ohne die Menschheit auszulöschen. Und daraus erwuchs eine Pseudolösung, die bis heute Aktualität hat und sehr paradox in ihrer Verflechtung ist: die großen Staaten der Welt sehen die Atombombe (per se eine Massenvernichtungswaffe) als ein symbolisches Mittel, einen neuerlichen globalen Krieg zu verhindern.¹¹¹ An dieser Situation kann einzig positiv gewertet werden, dass die Menschheit mit dieser maximalen Steigerung der Entscheidung über die Existenz einen neuen geistigen Zugang finden kann und daraus gelernt wird. Karl Jaspers hat in *Die Atombombe und die Zukunft des Menschen* einen Rundumblick getan und alle Aspekte der Moral beleuchtet. Er hat, ähnlich Karl Kraus, eine mahnende Rolle inne und ruft die Allgemeine Vernunft auf, anstelle des Verstandes Stellung zu beziehen. Es gilt nur zu hoffen, dass die Eskalation, die zum Einsatz führt, nie eintritt.

¹⁰⁹ Vgl. Coulmas, Florian: *Hiroshima. Geschichte und Nachgeschichte*, S.18.

¹¹⁰ Vgl. Coulmas, Florian: *Hiroshima. Geschichte und Nachgeschichte*, S. 37.

¹¹¹ Vgl. Coulmas, Florian: *Hiroshima. Geschichte und Nachgeschichte*, S.39ff.

In den Medien und Künsten Japans herrschte lange wenig Verarbeitung des Geschehenen. Bis auf einige Bilder und Dokumentationen, die allerdings auch zensiert wurden und sich lediglich mit Krieg allgemein und auf non-fiktionaler Ebene beschäftigten, gab es bis zu den 1980er Jahren keine großen Produktionen, die politisch Bezug nahmen.

Es wurde durch Geschichten, die indirekt darauf ansprachen, Kritik geäußert: bald nach Kriegsende in Hollywood (jedoch nicht direkt bezogen auf Atombomben)¹¹², und im Jahr 1954 auch in Japan: *Godzilla* ist eine Echse, mutiert durch atomare Strahlung und die Japan in den Filmen angreift, der Bedeutungsträger, der die Wut und Angst des Landes verkörpert.¹¹³

Hier stellt sich die Frage, ob die gegnerische Instanz in amerikanischen (Post)Katastrophenfilmen das schlechte Gewissen verkörpert, und der ganze Film eine Aushandlung des inneren Konfliktes der mit historischer Last beladenen Bevölkerung bedeutet (oder diese zumindest vom Filmemacher intentioniert ist). Auf jeden Fall werden solche Dinge als Warnsignale gewertet, und dementsprechend ein Abgleich des eigenen Wertesystems mit einer möglichen Zukunft vorgenommen.

Das bekannteste kunstfertige Beispiel aus Europa ist der Film *Hiroshima mon amour* von Alain Resnais, das, ohne politische Zwänge, auch in Japan Bezugspunkt war.¹¹⁴

„Weltuntergangsvisionen treten massiv auf, wenn das System besonders gefährdet ist: in der Bibel immer dann, wenn sich die Menschen vom Glauben und damit vom Machtanspruch der Priesterklasse abwenden, im Spätkapitalismus dann, wenn die Steuerungsmechanismen sich erschöpfen, die Ideologien brüchig werden, sozialistische Bewegungen zu erwarten sind und mit faschistischer Ideologie terroristische Herrschaft der Bourgeoisie vorbereitet werden soll.“¹¹⁵

Die Atombombe beziehungsweise die Kriege, die damit gefochten werden können, haben also, im Gegensatz zu früheren Jahrhunderten, in denen regional behaftete Sorgen und Nöte herrschten, aufgrund ihres Potenzials die Ängste global konzentriert und ein gemeinsames Feindbild geschaffen.

¹¹² Klassischer Vertreter: *Die letzten Sieben* von 1955.

¹¹³ Vgl. Coulmas, Florian: *Hiroshima. Geschichte und Nachgeschichte*, S.49f.

¹¹⁴ Vgl. Coulmas, Florian: *Hiroshima. Geschichte und Nachgeschichte*, S.51.

¹¹⁵ Alpers, Hans Joachim: *Weltuntergangsvisionen in der Science Fiction*, S.146. Zitiert nach: Schoßböck, Judith: „Letzte Menschen. Postapokalyptische Szenarien in Romanen der Neueren Deutschen Literatur nach 1945“, S.9.

Obwohl seitdem kein größeres Ereignis solche Diskussionen entfachte, gab es durchaus kleinere gesellschaftspolitische Einflüsse, die vor allem in anderen Genres wie Horror, aber auch in Nuancen im Postapokalyptischen Veränderungen hervorbrachten. Die Folgen der Strahlung zum Beispiel wurden vom menschlichen hoffenden Körper weg pessimistisch auf das Größere, die Nation und Gesellschaft, gerichtet. Das Bewusstsein für Gesundheit, Umwelt und Politik verschob die Ästhetik in ihren heutigen Stand, wie ich sie auch in den Motiven bereits beschrieben habe.¹¹⁶

7. FAZIT UND AUSBLICK

In dieser Diplomarbeit sollten postapokalyptische Filme auf ihre wiederkehrenden Motive untersucht werden. Dabei wurden alle wichtigen Aspekte körperlicher, psychischer und gesellschaftlicher Art betrachtet und mit deren rhetorischer Argumentation Verbindungen zum Zustand der Gesellschaftsideologien entsprechender Zeitgeschehen hergestellt. Im Vorfeld wurden Kraus' und Žižeks Zugang zu Idealen und Moral der (aufgrund der Hollywoodkultur vorrangig westlichen) Menschheit mit einbezogen. Teils eindeutig kritisch, teils rein reflexiv wird von ihnen gefragt, welche Punkte den Mensch als solchen definieren und wie Staatsstrukturen und die Psyche der Menschen darin in Wirkung aufeinander stehen – bestimmende Machtverhältnisse und falsche Ideologien, die reinen Kontrollmechanismen gleichkommen, die symbolische Ordnung im System und das egozentrische, rein symbolische Handeln mit *amoralischer Ethik*.

Was ist das Ergebnis der Untersuchungen? In der Wahl der Inhalte und der Darstellungsweise jedes einzelnen Filmes kann erschöpfend viel an Zielsetzungen und strategischen Hintergedanken gefunden werden, ob diese bewusst sind oder nicht. Da es hier mehr um einen Überblick mit Grundgedanken ging, kann gesagt werden, die Filme wollen weiterhin belehren, stillen aber nicht des Zuschauers unreflektierte Suche nach Antworten, sondern zeigen kritisch

¹¹⁶ Vgl. Wolfschlag, Claus-M.: *Traumstadt und Armageddon. Zukunftsvision und Weltuntergang im Science-Fiction-Film*, S.27.

Szenarien und Alternativen auf, die als abschreckendes Beispiel nicht nur die Sinne befriedigen sollen. Es werden auch persönliche Grenzen neu abgesteckt und damit wieder eine wünschenswerte Bewusstwerdung von Ideologien im Umfeld des „Was wäre, wenn?“ gefördert. Auf der anderen Seite ist bemerkbar, dass Veränderungen nicht in allen möglichen Winkeln der Bandbreite stattfinden und mitunter auch, wie in der Historie sichtbar, von außen kommen. Die Filmkultur zeichnet auf ihre Weise, und mitunter sogar neutraler als die politisch beeinflusste Geschichtsschreibung, Extrempunkte der menschlichen Öffentlichkeit auf und verwertet sie, beurteilt sie. Die Figuren stehen als Stellvertreter der Rezipienten in der Versuchsanordnung der Selbsterkenntnis in Ideologie und Lebenssinn.

Aufgrund des Diplomumfangs können nicht alle Fragen komplett beantwortet werden, jedoch wurde darauf geachtet, nichts außer Acht zu lassen und jeden Bedarf eines Nachweises zu erfüllen. Die Ausrichtung der Ängste auf klare Ursprünge, wiederkehrende Grundmuster und Fehler, aus denen gelernt werden muss - all das wurde näher beleuchtet und in den Beispielen untersucht, die aus einer Spanne von über 50 Jahren Filmgeschichte, die grob betrachtet ihren wirklichen Anfang mit dem Abwurf der ersten Atombombe nahm, herausgegriffen wurden. Bestandteile wie Relevanz der Waffengewalt und damit einhergehende Kontrolle, Gruppenverhalten und Strategien des Überlebens in einer fast toten Welt sind wiederkehrende Schemata. Der Zusammenhang zwischen Kriegen/Katastrophen und den Produkten der Filmschaffenden wurde für mich damit ersichtlich. Eine interessante weiterführende Frage wäre, wie weit der Wirkungsradius letzterer reicht: sind postapokalyptische Filme ein rein reaktionäres Medium der Gesellschaftskritik, oder findet ein Effekt der Problembewältigung auch im Nachhinein statt? Es bleibt spannend zu beobachten, ob die Autoren von Büchern und Filmen der Endzeitthematik eine neue Verkörperung der Bedrohung, oder überhaupt einen Anlass zur Umorientierung finden. Dazu müsste der Mensch eine größere Gefahr erleben und erkennen als er selbst für die Existenz von Natur und Welt darstellt. Es muss betont werden, dass sich mit dem steigenden Anspruch an Realismus und Pragmatismus in den Werken eventuell in der Zukunft auch hier eine größere Reflektion bildet, die Dystopien und Visionen vom Untergang (die doch dominant in ihrer Zahl sind) unnötig machen und das Feld für Optimismus und Utopien wieder öffnet.

8. QUELLEN

PRIMÄRQUELLEN

Filme

12 Monkeys. [Twelve Monkeys]. R.: Terry Gilliam. Drehbuch: David Webb Peoples, Janet Peoples. USA: Concorde 1995. Fassung: DVD. Concorde Video 2004.

Apocalypse 2024: Der Junge und sein Hund/A boy and his dog. [A Boy And His Dog]. R.: L.Q. Jones. Drehbuch: Harlan Ellison, L.Q. Jones. USA: Indigo 1975. Fassung: DVD. Epix 2008. 87 Min.

Children of Men. R.: Alfonso Cuarón. Drehbuch: Alfonso Cuarón, Timothy J. Sexton. USA/GB: Universal Studios 2006. Fassung: DVD. Universal Pictures Germany 2007. 106 Min.

Cyborg. R.: Albert Pyun. Drehbuch: Kitty Chalmers. USA: 20th Century Fox 1989. Fassung: DVD. 20th Century Fox 2012. 82 Min.

Daybreakers. R.: Michael Spierig, Peter Spierig. Drehbuch: Michael Spierig, Peter Spierig. USA/AUS: Lionsgate 2009. Fassung: DVD. Tiberius Film 2010. 94 Min.

Der letzte Kampf. [Le Dernier Combat]. R.: Luc Besson. Drehbuch: Luc Besson, Pierre Jolivet. FR: Concorde 1983. Fassung: DVD. Concorde Video 2009.

Die Herrschaft des Feuers. [Reign of Fire]. R.: Rob Bowman. Drehbuch: Gregg Chabot, Kevin Peterka, Matt Greenberg. UK/IE/USA: Touchstone 2002. Fassung: DVD. Touchstone Home Entertainment 2003. 97 Min.

Die Jugger: Kampf der Besten. [The Blood of Heroes]. R.: David Webb Peoples. Drehbuch: David Webb Peoples. AUS: Concorde 1989. Fassung: DVD. Concorde Video 2004. 85 Min.

Die letzten Sieben. [Day the World Ended]. R.: Roger Corman. Drehbuch: Lou Rusoff. USA: Roger Corman 1955. Fassung: DVD. I-catcher Media GmbH 2010. 76 Min.

Die Stadt der Blinden. [Blindness]. R.: Fernando Meirelles. Drehbuch: Don McKellar. BR/JP/CA: Rhombus Media 2008. Fassung: DVD. Studiocanal 2009. 116 Min.

Hell. R.: Tim Fehlbaum. Drehbuch: Tim Fehlbaum, Oliver Kahl, Thomas Wöbke. DEU/CH: Paramount 2011. Fassung: DVD. Paramount Pictures 2012. 85 Min.

I Am Legend. R.: Francis Lawrence. Drehbuch: Mark Protosevich, Akiva Goldsman. USA: Warner Bros 2007. Fassung: DVD. Warner Home Video 2008. 96 Min.

Land of the Dead. [George A. Romero's Land of the Dead]. R.: George A. Romero. Drehbuch: George A. Romero. USA/F/CA: Universal Studios 2005. Fassung: DVD. Universal Pictures Germany 2006. 93 Min.

Mad Max. R.: George Miller. Drehbuch: James McCausland, George Miller. AUS: Warner Bros 1979. Fassung: BluRay. Warner Home Video 2012. 88 Min.

Matrix. [The Matrix]. R.: Wachowski-Brothers. Drehbuch: Wachowski-Brothers. USA/AUS: Warner Bros 1999. Fassung: DVD. Warner Home Video 2005. 131 Min.

Oblivion. R.: Joseph Kosinski. Drehbuch: Joseph Kosinski, Karl Gajdusek, Michael Arndt. USA: Universal Studios 2013. Fassung: DVD. Universal Pictures Germany 2013. 120 Min.

Planet der Affen. [Planet of the Apes]. R.: Franklin J. Schaffner. Drehbuch: Michael Wilson, Rod Serling. USA: 20th Century Fox 1968. Fassung: DVD. 20th Century Fox 2007. 107 Min.

Postman. [The Postman]. R.: Kevin Costner. Drehbuch: Eric Roth, Brian Koppelman. USA: TIG/Warner Bros 1997. Fassung: DVD. Warner Home Video 1998. 177 Min.

Quiet Earth: Das letzte Experiment. [The Quiet Earth]. R.: Geoff Murphy. Drehbuch: Bill Baer, Bruno Lawrence, Sam Pillsbury. NZ: Cinepro 1985. Fassung: DVD. Tiberius Film 2006. 91 Min.

Snowpiercer. [설국열차 Seolgyeolcha]. R.: Bong Joon-ho. Drehbuch: Bong Joon-ho, Kelly Masterson. KR/USA: Ascot Elite 2013. Fassung: DVD. Ascot Elite Home Entertainment 2014. 121 Min.

Terminator. [The Terminator]. R.: James Cameron. Drehbuch: James Cameron, Gale Anne Hurd. USA/GB: 20th Century Fox 1984. Fassung: BluRay. 20th Century Fox 2012. 107 Min.

The Book of Eli. R.: Albert Hughes, Allen Hughes. Drehbuch: Gary Whitta. USA: Universal Studios 2009. Fassung: DVD. Universal Pictures Germany 2010. 113 Min.

The Day After: Der Tag danach. [The Day After]. R.: Nicholas Meyer. Drehbuch: Edward Hume. USA, ABC Films 1983. Fassung: DVD. Euro Video 2007. 122 Min.

The Road. R.: John Hillcoat. Drehbuch: Joe Penhall. USA: Dimension Films 2009. Fassung: DVD. Universum Film 2011. 108 Min.

Waterworld. R.: Kevin Reynolds, Kevin Costner. Drehbuch: Peter Rader, David Twohy. USA: Universal Studios 1995. Fassung: DVD. Universal Pictures Germany 1999. 130 Min.

Zombie 2. [Day of the Dead]. R.: George A. Romero. Drehbuch: George A. Romero. USA: Laurel Entertainment 1985. Fassung: DVD. Digital World/ Astro 2002. 101 Min.

Die benutzten Screenshots (Abbildungen 1 bis 21) wurden den DVD-/BluRay-Fassungen der entsprechenden Filme entnommen. Sämtliche Bildrechte gehören dem jeweiligen Film-Verleih. Zwecks besserer Erkennbarkeit wurden die Filmtitel im Fließtext in Großbuchstaben geschrieben.

Literatur

Kim, Hyun-Kang, *Slavoj Žižek*, Stuttgart: Wilhelm Fink Verlag 2009

Kraus, Karl, *Die letzten Tage der Menschheit. Tragödie in fünf Akten mit Vorspiel und Epilog*, München: Kösel ²1970

Kraus, Karl, *Sittlichkeit und Kriminalität*, Wien: Die Fackel 1923

Kraus, Karl, *Untergang der Welt durch schwarze Magie*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1989

Parkery, Ian, *Slavoj Žižek. A Critical Introduction*, London: Pluto Press 2004

Žižek, Slavoj, *Die Furcht vor echten Tränen. Krzysztof Kieslowski und die „Nahtstelle“*, Übers. v. Nikolaus G. Schneider, Berlin: Verlag Volk und Welt 2001

Žižek, Slavoj, *Lacan in Hollywood*, Übers. v. Erik Michael Vogt, Wien: Turia und Kant 2000

Žižek, Slavoj, *On Belief*, London: Routledge Chapman & Hall 2001

SEKUNDÄRQUELLEN

Coulmas, Florian, *Hiroshima. Geschichte und Nachgeschichte*, München: Beck- becksche Reihe 2005

Eco, Umberto, *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Übers. v. Max Looser. Frankfurt a. M.: Fischer 1984

Faulstich, Werner, *Die Filminterpretation*, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1988

Jaspers, Karl, *Die Atombombe und die Zukunft des Menschen. Politisches Bewusstsein in unserer Zeit*, Gütersloh: Bertelsmann-Club 1988

Lüke, Birgit, *Los Angeles im Film. Das Hollywoodkino zwischen Traum und Alptraum*, Saarbrücken: Verlag Dr. Müller 2008

Pieper, Irene, „Modernes Welttheater. Untersuchungen zum Welttheatermotiv zwischen Katastrophenerfahrung und Welt-Anschauungssuche bei Walter Benjamin, Karl Kraus, Hugo von Hofmannsthal und Else Lasker-Schüler“, Diss. Berlin: Duncker Humblot 2000 (publizierte Dissertation von 1998)

Schlöndorff, Leopold, „Science Fiction und Apokalypse. Weltuntergangssängste der Jahrhundertwende (1900) und deren Rezeptionsgeschichte in der zeitgenössischen deutschen Zukunftsliteratur“, Dipl. Universität Wien 2007

Schoßböck, Judith, „Letzte Menschen. Postapokalyptische Szenarien in Romanen der Neueren Deutschen Literatur nach 1945“, Dipl. Universität Wien 2009

Stott, Cornelia/ Angela Stock (Hg.), *Representing the unimaginable. Narratives of disaster*, Wien/Frankfurt a.M.: Peter Lang Verlag 2007

Wieser, Veronika (Hg.), *Abendländische Apokalyptik*, Berlin: Akademie-Verlag 2013

Wolfschlag, Claus-M., *Traumstadt und Armageddon. Zukunftsvision und Weltuntergang im Science-Fiction-Film*, Graz: Ares Verlag 2007

9. ANHÄNGE

9.1 Abstract der Diplomarbeit

In dieser Diplomarbeit wird der Zusammenhang zwischen postapokalyptischen Filmen und ihren historisch-gesellschaftlichen Auslösern untersucht.

Es wird die Frage vorangestellt, ob Angstbilder und Idealvorstellungen zeitlich in Muster bestimmter politischer Umstände eingeordnet werden können und wie die vorherrschende existenzielle Selbstwahrnehmung als Individuum und Bürger sich als Einfluss in der Filmkunst niederschlagen und wiederum wahrgenommen werden.

Zu Beginn wird Karl Kraus als wichtiger Diskursträger zu Anfang des 20. Jahrhunderts eingebracht und der thematische Bogen über Slavoj Žižek geschlagen, um über deren Gemeinsamkeit als hochkritische Gesellschaftsanalysten eine Verbindung zu der soziologisch wertvollen Identitätsfrage des Menschen in postapokalyptischen Geschichten in Filmen überzugehen.

Anschließend werden anhand einer selbst erstellten Motivsammlung alle relevanten Aspekte der Handlungen und Metaphoriken betrachtet und Rückschlüsse auf das Bild, das die Gesellschaft von sich selbst hat, gezogen. Symbole und Bedeutungen werden als eingeschriebene Zeitdokumente gesehen, an denen eine Chronologie der moralischen Belehrung und manifestierter Zukunftsängste aufgebaut wurde.

Nach einem Kapitel der Auswertung dieser Ergebnisse und ihren Verwendungszweck wird kurz der ideelle Anfangspunkt in der modernen Geschichtsschreibung gesetzt, der den maßgeblichen Impuls für das Bild der zerstörten Welt der Endzeit gesendet hat: Die Atombombe, die die japanische Stadt Hiroshima komplett zerstört hat, und nicht nur einen Verlust mehrheitlich ziviler Leben, sondern auch eine neue Stufe des Versagens menschlicher Ethik bedeutet hat. Der Schock darüber ist seitdem verankert und bis heute Thema von Verhandlungen der globalen Ideologie.

Als Schlussfolgerung werden die Annahmen mit dem Ergebnis-Fundus von 25 hier untersuchten, das Genre stellvertretenden Filmen bestätigt, dass die Geschichte der Gesellschaft und ihre traumatischen Erlebnisse paranoid oder zukunfts-kritisch motivierte Machwerke in Literatur und Film zur Bewältigung nach sich zieht.

9.2 Lebenslauf

Persönliche Daten

Name	Roman Vinzing
Sprachkenntnisse	Deutsch, Englisch (fließend), Französisch und Spanisch (Grundkenntnisse)

Ausbildung

1995-1997	Bernhard-Grzimek-Grundschule (Berlin)
1997-1999	Schliemann-Grundschule (Berlin)
1999-2001	Humboldt-Grundschule (Eichwalde/Berlin)
2001-2004	Nelly-Sachs-Oberschule (Gymnasium Berlin)
2004-2007	GB Wien XIII Fichtnergasse (AHS Wien)
2006	Diplôme de Langue Française (Alliance Française)
Ab 2007	Diplomstudium Theater- Film- Medienwissenschaften an der Universität Wien

Zusätzliche/ praktische Berufserfahrung

2010-2011	Bühnenaufbau als stagehand bei artlogic GmbH
2013-2014	Kameramann bei Wiener Staatsoper Livestreaming