

Virales Kino

Eine Typologie des Pandemie-Films

Yves Steichen

Menschenleere Städte, geschlossene Grenzen mit kilometerlangen Staus, Panikkäufe und die müden, sorgenvollen Gesichter von Politiker*innen und Expert*innen in Fernsehansprachen – viele von den Bildern, die wir zurzeit tagtäglich in den Nachrichten sehen, kommen uns seltsam bekannt vor. Nicht etwa, weil wir, die westlichen Gesellschaften, in den letzten Jahrzehnten eine vergleichbare Krise wie die COVID-19-Pandemie mitgemacht hätten, sondern weil das langlebige und kommerziell erfolgreiche Genre des Katastrophenfilms bis dato Dutzende von Seuchenfilmen hervorgebracht hat, die das Bedrohungsszenario einer sich flächendeckend ausbreitenden, tödlichen Infektionskrankheit variantenreich durchgespielt und unsere Vorstellungen entsprechend geprägt haben.

Tatsächlich nehmen Pandemie-Filme im Katastrophengenre eine gewisse Sonderstellung ein. Während Vulkanausbrüche, Erdbeben, brennende Hochhäuser, sinkende Passagierschiffe, Meteoriteneinschläge und ja, sogar der totale Weltuntergang, beim Publikum zwar (wohlige) Beklemmung auslösen, so handelt es sich dabei doch stets um filmische Katastrophenszenarien, die keinen unmittelbaren Bezug zur Wirklichkeit der Zuschauer*innen haben – und die obendrein lösbar erscheinen. Bei Pandemien auf der großen Leinwand verhält es sich da schon etwas anders, denn sie wirken wie das ungleich realistischere und bedrohlichere Szenario. Virenthriller wie *Outbreak* (Wolfgang Petersen, 1995) und *Contagion* (Steven Soderbergh, 2011) oder Science-Fiction-Dystopien wie *Twelve Monkeys* (Terry Gilliam, 1995) nehmen geschickt Bezug auf menschliche Urängste vor der unsichtbaren, immateriellen und kaum zu kontrollierenden Ausbreitung einer tödlichen Virenerkrankung, die mühelos die gesamte Menschheit an den Rand der Existenz bringen kann.

Regisseur*innen stehen dabei zunächst vor einem sehr grundlegenden Problem: Wie stellt man in einem *visuellen* Medium wie dem Kino eine *unsichtbare* Gefahr, wie die Ausbreitung eines Virus, dar? Eine Herausforderung, die vergleichbar ist mit der Visualisierung von Radioaktivität im Film. Das Hauptaugenmerk legen Filmemacher*innen deshalb vor allem auf die Darstellung der Krankheitssymptome und des -verlaufs, die in ihrer filmischen Form deutlich drastischer ausfallen: Einem „Kinovirus“ werden in der Regel Eigenschaften zugeschrieben, die sich nicht mit der medizinisch-wissenschaftlichen Realität decken (die Übertragungsketten und -zeiten sind im Film für gewöhnlich signifikant kürzer), dafür aber kräftig an der Spannungsschraube drehen. Zudem wird das Virus durch sein „Vorhaben“, sich millionenfach reproduzieren und die Erdbevölkerung „auslöschen zu wollen“ in gewisser Weise *anthropomorphisiert*. Filmische Infektionsausbrüche verweisen dabei gerne auf ein breites Spektrum möglicher Ursachen: Geheime Militäroperationen, Bioterrorismus, aus dem Ruder gelaufene wissenschaftliche Experimente, menschliche Hybris, außerirdische Lebensformen oder Umweltzerstörungen – die Liste ist lang, und die Ursachen spiegeln in der Regel mehr oder weniger subtil den jeweiligen Entstehungskontext der Filme wider, d. h. jene Feindbilder, Angstfantasien oder Bedrohungsszenarien, die ihre Zeit geprägt haben.

Wie vielfältig das Thema sich ausbreitender Infektionskrankheiten im Kino behandelt wurde, soll der folgende Beitrag analysieren, der sich als Versuch einer Typologie des Pandemie-Films versteht; das filmische Resultat reicht dabei von realistisch bis dystopisch und deckt so unterschiedliche Genres ab wie Katastrophenthriller, Horror-, Zombie- und Science-Fiction-Filme.

Virenthriller wie *Outbreak* und *Contagion* nehmen geschickt Bezug auf menschliche Urängste vor der unsichtbaren Ausbreitung einer tödlichen Virenerkrankung.

Unterteilt und kontextualisiert werden die ausgewählten Filmproduktionen, die eine Zeitspanne von den siebziger Jahren bis heute abdecken, in drei Kategorien, die gewissermaßen den hypothetischen Verlauf einer Pandemie widerspiegeln: von der Eindämmungsphase, in der wissenschaftliche und politische Autoritäten die unkontrollierte Ausbreitung des Virus noch zu verhindern versuchen (1) über einen zunehmend chaotisch und schließlich unabwendbar verlaufenden Krankheitsausbruch, der die Expert*innen rat- und machtlos macht und die Gesellschaft(en) sich selbst überlässt (2) bis hin zum Eintreten des *Worst Case*, also der Vernichtung der Menschheit durch die Pandemie, die eine quasi leere, postapokalyptische Erde hinterlässt und damit zur Projektionsfläche für neue Weltenentwürfe wird (3).

Eindämmungsphase

Pandemie-Filme der ersten Gattung zeichnen sich zunächst durch einen (wenngleich relativen) Realitätsanspruch aus: Im Fokus der Handlung stehen, neben der wissenschaftlich möglichst fundiert dargestellten – und oftmals von tatsächlichen Ausbrüchen inspirierten – Virusinfektion selbst auch die Bemühungen der medizinischen Experten und politischen Autoritäten, die Seuche einzudämmen und damit die größtmögliche Katastrophe abzuwenden; diese narrative Dualität macht die Filme zu äußerst beängstigenden und gleichzeitig optimistischen Beiträgen.

In *The Andromeda Strain* (Robert Wise, 1971) stürzt eine militärische Raumsonde nahe einer Kleinstadt in New Mexico ab, und ein außerirdischer Organismus, der sich wie eine Infektionskrankheit über die Atemwege verbreitet, tötet alle Einwohner*innen. Die einzigen Überlebenden, ein Alkoholiker und ein Kleinkind, werden in einer unterirdischen Forschungseinrichtung von einem vierköpfigen Team von Elitewissenschaftler*innen untersucht, das den noch unbekanntem Virus erforschen und Gegenmaßnahmen entwickeln soll. Sie kommen alsbald zu der Schlussfolgerung, dass der Organismus nicht nur hochinfektiös ist, sondern auch große Mengen von Energie absorbieren kann, die es exponentiell wachsen lassen – in letzter Sekunde können sie die nukleare Sprengung der Anlage verhindern, die den Organismus in die ganze Welt hinausgetragen hätte. Durch seine Anspielungen auf die Unwägbarkeiten der Atomkraft und die mögliche militärische Nutzung des hochaggressiven Virus schreibt sich *The Andromeda Strain* in die Riege der Paranoiathriller des Kalten Krieges ein, in denen die geopolitischen Unsicherheiten dieser Epoche zum Ausdruck kommen. Den prinzipiellen Erzählfokus legte Wise jedoch auf die Interaktionen des bunt

zusammengewürfelten Expertenteams, in dem es immer wieder zu Dissonanzen kommt, sowie auf die fast schon fetischhafte Begeisterung für die technisch-kühle Forschungseinrichtung und Analyseverfahren, die am Ende dazu führen, dass die ultimative Katastrophe noch verhindert werden kann.

Einen gänzlich anderen Weg der Inszenierung einer Virenepidemie schlug der deutsche Regisseur Wolfgang Petersen 1995 mit *Outbreak* ein, indem er den Kampf gegen den fiktiven Motaba-Erreger (mit deutlichen Parallelen zum Ebola-Virus) und die Suche nach einem Gegenmittel zu einem Kampf zwischen Gut und Böse, zwischen menschlichen und militärischen Interessen, stilisiert. Auf der einen Seite: US-Army-Virologe Sam Daniels (Dustin Hoffman) und sein Team (Kevin Spacey und Rene Russo), auf der anderen: General McClintock (Donald Sutherland), der das Virus als biologische Waffe entwickeln ließ und die Herstellung eines Impfstoffes verhindern möchte. Das Schlachtfeld, eine archetypische US-Kleinstadt, ist größer als in *The Andromeda Strain*, aber noch nicht so global wie in Steven Soderberghs *Contagion*. Im Gegensatz zu letztgenanntem Film, der einen eher nüchtern-dokumentarischen Blick auf eine Virenepidemie zeigt, haut Petersen 1995 lieber noch voll drauf: *Outbreak* ist hochwirkungsvolles, aber sehr klassisches Hollywoodkatastrophenkino, das wenig Graustufen bei der Differenzierung seiner Figuren und ihrer Motive zulässt, dafür aber auf effektheisende Krankheitsverläufe setzt und das Krisenmanagement moralisch einwandfreien Leinwandheld*innen anvertraut, die auch nicht davor zurückschrecken, sich selbst zu opfern.

Deutlich nuancierter und kühler, und deshalb noch beängstigender, nimmt sich Steven Soderbergh einige Jahre später des Themas an. Wie in *Traffic* (2000) ist seine Perspektive in *Contagion* gleichzeitig grenzüberschreitend global *und* ganz nah an den Figuren – bzw. an den Gegenständen und Orten ihrer Infektionen. Immer wieder nimmt er diese, *Fomites* genannten, banalen Objekte der

Outbreak



Postapokalyptische Neuarrangements der Zukunft sind ein beliebtes Subgenre des Katastrophen- und Sci-Fi-Films.



Train to Busan

Übertragung (Erdnusschalen, Touchscreens, öffentliche Verkehrsmittel) in Nahaufnahme in den Blick, um deutlich zu machen: Dieses Virus, das im Film MEV-1 heißt und von der realen SARS-Pandemie 2002/03 inspiriert ist, wird bald überall sein. Obwohl *Contagion* auch in anderen Hinsichten erschreckende Parallelen zum aktuellen COVID-19-Ausbruch aufweist – von den Hygienevorschriften über die Quarantänemaßnahmen, Panikkäufe, Triage, die Verschwörungstheoretiker bis hin zur Suche nach einem Impfstoff und dem Ursprung des Virus, über den der Film erst ganz am Ende aufklärt¹ –, gehört auch *Contagion* zu den Filmen, die letztlich eine „entlastende“⁴² Funktion haben.

Dadurch, dass wir, die Zuschauer*innen, Wissenschaftler*innen und Autoritäten dabei zusehen, wie sie Lösungen für Katastrophenszenarien ausarbeiten, haben diese Filme eine kathartische Funktion: Sie erlauben es uns, mehr oder weniger realistische Ausnahmesituationen, wie die Konfrontation mit einer Pandemie, zu durchleben, ohne dabei direkt involviert zu sein oder gar selbst in Gefahr zu geraten. Allem Leinwandschrecken zum Trotz findet die ganz große Katastrophe hier noch nicht statt.

Selbst, wenn sich eine Katastrophe weder rückgängig machen noch verhindern lässt, ist die neue Welt, die die Viren-Pandemie geschaffen hat, nicht zwangsläufig auch unabänderlich.

Unabwendbare Katastrophe

Dies ändert sich mit den Filmen der zweiten Kategorie, denn hier löst der Ausbruch einer Infektionskrankheit eine Katastrophe aus, die nicht mehr zu stoppen ist: Den politischen, militärischen und medizinischen Autoritäten entgleitet nach und nach die Kontrolle, auch, weil die filmischen Krankheitsverläufe nicht mehr an reale Vorlagen gekoppelt sind. Die Folgen dieser Ohnmacht sind vielschichtiger und in der Regel verheerender für das Individuum und die Gesellschaft: Infizierte erkranken nicht mehr bloß, sondern werden durch die Infektion irreversibel *verändert*; das Gemeinwesen zerfällt,

gesellschaftliche Regeln werden neu geschrieben. Nicht selten bringt das Virus in diesen Katastrophenszenarien das Schlechteste im Menschen hervor: Statt einem Kampf gegen die Pandemie führen sie einen Kampf gegen sich selbst.

In einigen Filmen werden die Menschen durch eine Epidemie ihrer Sinne beraubt (z. B. in *Blindness*, Fernando Meirelles, 2008), in anderen legen sie plötzlich ein unberechenbares und (selbst-)zerstörerisches Verhalten an den Tag. In dem Horrorfilm *The Crazies* (1973) etwa, den George A. Romero fünf Jahre nach dem Meilenstein *Night of the Living Dead* (1968) drehte, versucht ein biochemischer Kampfstoff das Grundwasser einer amerikanischen Kleinstadt. Die Infizierten sterben entweder sofort oder verfallen dem Wahnsinn und töten sich gegenseitig – anrückende Soldaten riegeln die Stadt ab und verhängen den Ausnahmezustand. Aus unterschiedlichen Perspektiven, die der ums Überleben kämpfenden Stadtbewohner*innen, des Militärs und der Politik, erzählt Romero, wie Gesellschaft und Staatsmacht die Katastrophe zu meistern versuchen – allerdings ohne Erfolg.

Die letzte Eskalationsstufe dieser Enthumanisierung des Individuums findet sich in einem Subgenre des Horrorfilms, dem Zombiefilm, in dem Infizierte unwiederbringlich ihre Menschlichkeit verlieren und zu Untoten werden. Sorgen zunächst Voodoo-Rituale dafür, dass Zombies die Welt unsicher machten, vollzog sich durch den enormen Einfluss, den *Night of the Living Dead* und sein Nachfolger *Dawn of the Dead* (1978) auf das Horrorgenre ausübten, ein Paradigmenwechsel, der fortan auch andere Ursachen für Zombie-Apokalypsen popularisierte, darunter Seuchen. Das Zombiegenre war seitdem überaus produktiv und brachte Box-Office-Erfolge wie die *Resident Evil*-Franchise (eine Videospieldaptation) oder das Brad-Pitt-Vehikel *World War Z* (Mark Forster, 2013) hervor.

Für einen der interessantesten Vertreter dieser Gattung zeichnete indes das südkoreanische Kino verantwortlich. In *Train to Busan* (2016) erzählt Regisseur Sang-Ho Yeon die Geschichte des Fondsmanagers Seok-woo (Gong Yoo), der mit seiner Tochter Su-an (Kim Su-an) in einem Hochgeschwindigkeitszug von Seoul nach Busan fahren möchte – eigentlich. Denn gleichzeitig grassiert eine unbekannte Seuche, die aus infizierten bzw. gebissenen Personen binnen Sekunden hochaggressive und hypermobile Zombies macht. Einmal in Fahrt, verwandelt sich der KTX in schwindelerregendem Tempo in ein fahrendes Gefängnis, und die wenigen Gesunden müssen nicht nur gegen die Untoten kämpfen, sondern auch gegen skrupellose Mitmenschen, die auf

Kosten der Schwächeren überleben wollen. Wie dies bereits mehrfach im südkoreanischen Kino der letzten Jahre zu sehen war (vgl. *Burning*, 2018 und *Parasite*, 2019), wird auch in *Train to Busan* das Thema der sozialen Ungleichheit, der Schere zwischen reich und arm, zwischen mächtig und ohnmächtig, verhandelt. Yeon deutet den Überlebenskampf gegen die Zombie-Pandemie zu einer Allegorie auf den Klassenkampf um, bei der eine der widerwärtigsten Figuren kein Zombie ist, sondern der CEO eines Unternehmens: Diejenigen, die schon im „Normalzustand“ auf Kosten anderer leben, tun dies in einer Krisensituation erst recht.

Postapokalypse

In der letzten Kategorie geht es nicht mehr primär um die Pandemie und ihre direkten Auswirkungen auf die Gesellschaft, sondern um die Welt, die sie den wenigen noch Überlebenden hinterlassen hat. Sie markiert in diesen Filmen den radikalsten Wendepunkt in der Menschheitsgeschichte – das Virus hat aber nicht nur eine alte, bestehende Welt zerstört, sie hat auch eine neue geschaffen, die sich als „Experimentierraum“³ neu denken und arrangieren lässt. Postapokalyptische Neuansordnungen der Zukunft sind freilich ein beliebtes Subgenre des Katastrophen- und Sci-Fi-Films, und nicht alle dieser Endzeitszenarien sind auch auf Seuchen zurückzuführen. Die Bilder, die diese Filme – denen eine gewisse Lust am Untergang nicht abzusprechen ist – evozieren, sind indes oft die gleichen: Karge Landschaften, zerbröckelnde Architektur, ausgestorbene Städte und eine Natur, die sich ihren Raum zurückerobert.

Post-Pandemie-Filme zeichnen für gewöhnlich ein pessimistisches Bild der Zukunft und konzentrieren sich auf den Aspekt der Einsamkeit und des Wahnsinns, dem die Figuren allmählich zu verfallen drohen – Überlebende einer Seuchenkatastrophe wähen sich nicht selten in dem Glauben, sie wären die allerletzten Menschen auf der Erde. In *The Omega Man*

(Boris Sagal, 1971, nach dem Roman *I Am Legend* von Richard Matheson) streift Neville (Charlton Heston) nach einer Bakterienepidemie als vermeintlich einziger immuner Mensch durch das verlassene Los Angeles und wappnet sich für die Jagd auf die Mitglieder der „Familie“, lichtscheue Mutanten, die jegliche Technik zerstören wollen; erst spät erfährt er, dass auch andere Menschen überlebt haben. In dem Horrorthriller *It Comes at Night* (2018) rückt Trey Edward Shults die psychologischen (Paranoia) und sozialen (familiärer Zusammenhalt) Herausforderungen einer Kleinstfamilie in den Mittelpunkt, die sich angesichts einer virenbedingten Postapokalypse in die völlige Isolation gegeben hat.

Eine Sonderstellung unter den Dystopien nimmt *Twelve Monkeys* (Terry Gilliam, 1995) ein. Angelehnt an den Kurzfilm *La Jetée* von Chris Marker (1962), spielt der Film auf mehreren Zeitebenen – u. a. auch im Jahr 2035. Nachdem eine Pandemie etwa fünf Milliarden Menschen das Leben gekostet hat, haben sich die wenigen Überlebenden, ein Prozent der Menschheit, in dunkle und feuchte Kanäle unter der Erde zurückgezogen. Um mehr über das Virus zu erfahren, schicken sie „Freiwillige“ wie James Cole (Bruce Willis) auf Zeitreisen in die neunziger Jahre zurück, um Proben des Originalvirus zu finden und in die „Gegenwart“ zurückzubringen. Durch ein Versehen der Wissenschaftler*innen landet Cole allerdings im Jahr 1990 – und wird wegen seiner wirren Aussagen über eine bevorstehende Pandemie sofort in eine psychiatrische Klinik eingewiesen. Dort trifft er auf den exzentrischen Jeffrey (Brad Pitt) und die Psychiaterin Dr. Kathryn Railly (Madeleine Stowe), die alsbald Schlüsselfunktionen in seinen Versuchen übernehmen, die Ereignisse der Zukunft aus der Vergangenheit heraus zu rekonstruieren.

Obwohl *Twelve Monkeys* formal wie erzählerisch äußerst bedrückend geriet – die Charaktere sind fortwährend eingesperrt, auf der Flucht oder kämpfen gegen einen kafkaesken institutionellen Apparat, die Erzählweise ist labyrinthartig und das Set-Design schmutzig – und der Film nicht mit einem Happy End aufwartet⁴, führt Gilliam andererseits Reflexionen ins Feld, die unser traditionelles Verständnis postapokalyptischer Erzählungen in Frage stellen: Selbst, wenn sich eine Katastrophe weder rückgängig machen noch verhindern lässt, ist die neue Welt, die die Viren-Pandemie geschaffen hat, nicht zwangsläufig auch unabänderlich. Die Katastrophe ist hier also *nicht* automatisch das Ende der Geschichte – ein leiser Optimismus und intelligenter Kommentar zu einer Filmgattung, die allzu gerne in Untergangsfantasien schwelgt. ♦

- 1 Eine von Baumaschinen aus ihrem Habitat vertriebene Fledermaus in China lässt ein angebissenes Stück Banane in eine Schweinezucht fallen, wo es von einem Ferkel verzehrt wird. Ebendieses Ferkel wird später in einem Restaurant von einem Koch verarbeitet, der sich nicht die Hände wäscht, dafür aber Patientin 0, die Amerikanerin Beth (Gwyneth Paltrow), begrüßt – die das Virus schließlich in die Welt hinaus trägt.
- 2 <https://www.sueddeutsche.de/kultur/contagion-outbreak-corona-1.4849702> (letzter Aufruf: 26. März 2020).
- 3 <https://www.bpb.de/apuz/151306/der-untergang-als-experimentierraum> (letzter Aufruf: 26. März 2020).
- 4 Spoiler: Cole wird bei dem Versuch, den wahren Urheber der Pandemie zu stoppen, von der Flughafenpolizei erschossen.

Twelve Monkeys

