

Pandemien in der Popkultur. Distanz und Nähe der Pandemieerfahrung

Arno Görgen und Eugen Pfister

1. Einleitung

Mittlerweile rückt die Covid-Pandemie langsam immer mehr in den Hintergrund einer weltweiten Öffentlichkeit, auch wenn noch lange nicht von ihrem Ende gesprochen werden kann. Für fast drei Jahre, von 2020 bis 2022, jedoch beherrschte sie über lange Strecken den Großteil nicht nur der medialen, sondern allgemein der kulturellen und gesellschaftlichen Aufmerksamkeit. Ende 2019 war sie plötzlich und rasend schnell zum weltweit beherrschenden Thema geworden. Diese rasante Dominanz lässt sich auch damit erklären, dass die »Pandemie« zumindest als Idee in unserer kollektiven Wahrnehmung schon lange zuvor präsent gewesen ist. Wenn auch immer nur punktuell im historischen Tagesgeschehen, zum Beispiel als BSE, Ebola und Vogelgrippe, um nur drei rezente pandemische Ereignisse zu nennen, so war sie zugleich fixer Bestandteil einer amerikanisch-europäischen Populärkultur, in Romanen wie Albert Camus' *La Peste* (1947 (1998)), in Filmen wie *Outbreak* (1995), aber auch in Brettspielen wie *Pandemie* (2009). Grund dafür ist naturgemäß, dass die Infektionskrankheit mit der Pandemie als ihrem topografisch verlängerten Arm – als pathologisches und epidemiologisches Phänomen also – ständiger Begleiter, aber auch ständige Bedrohung der Menschheit und ihrer Existenz ist (s. Abb. 1).

Abb. 1: Die großen Pandemien der Geschichte (eigene Darstellung, Stand: 2022)



Infektionskrankheiten sind sowohl außergewöhnliche Erfahrungen in Form katastrophischer und existenzbedrohender epidemischer Ereignisse wie auch alltägliche Erfahrungen in Form von grippalen Infekten, von Tuberkulose, Malaria etc. Dabei sind Pandemien, sofern sie nicht wie Covid-19 den ganzen Planeten betreffen, topografisch, vor allem aber zeitlich begrenzte Erfahrungen, die sie retrospektiv als distanzierte und abgeschlossene (historische) Phänomene erscheinen lassen. Ein Prozess, den wir gerade eben im Jahr 2024 mit Rückblick auf die Corona-Pandemie beobachten können. Sie mögen teilweise mehrere Jahre gedauert und weite Landstriche betroffen haben, nie aber handelt es sich um ein konstantes und ubiquitäres Phänomen. Selbst die Pest verwüstete Europa nicht als ein umfassendes und lokal und temporal konzentriertes Ereignis, sondern in Form vieler lokaler Ausbrüche und Wellen, die vor Ort teilweise Jahre, Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte auseinanderliegen konnten.

Bemerkenswert ist dabei, dass nicht jede Pandemie gleichberechtigt in das kollektive Gedächtnis aufgenommen wurde. Manche dieser Krisenereignisse, wie zum Beispiel die Spanische Grippe, wurden außerhalb von Spezialdiskursen überwiegend vergessen (Pfister, »Nobody expects the Spanish flu!«), andere wie die Pest (zumindest die *Idee* der Pest) haben sich tief ins kollektive Gedächtnis eingeschrieben. Das Erinnern an Epidemien erfüllt dabei auch eine gesellschaftliche Funktion: Das Nichtvergessen des sozialen Umgangs mit solchen bedrohlichen Situationen ist Voraussetzung für einen erfolgreichen zukünftigen Umgang mit Krankheit. So können Orientierungs- und Handlungsmuster potenziell über die Jahrhunderte hinweg vermittelt werden, und zwar nicht nur in Form spezialisierter Fachdiskurse innerhalb der Medizinwissenschaften, sondern vor allem auch fiktionalisiert in unserer Popkultur. So können potenziell sinnvolle und notwendige Reaktionen auf Pandemien, grundlegende Hygieneregeln, Quarantänebestimmungen usw., normalisiert werden.

Diese Funktion zeigt sich vor allem dann, wenn diese Tradierung nicht stattgefunden hat, wie am Beispiel der mehr oder weniger vergessenen Spanischen Grippe. Hier tauchten die vielen diachronen Ähnlichkeiten mit der rezenten Covid-Pandemie, Maskenpflicht und Hygienevorschriften etwa, meist erst im Nachhinein auf. Das kollektive Gedächtnis vergisst teilweise schnell. Um nachhaltig wirksam Coping-Strategien zu tradieren, mussten Pandemien ihren Weg in Form von mündlichen, bildlichen und schriftlichen Erzählungen, also in Form einer aktiven *Erinnerungskultur*, in das kollektive kulturelle Gedächtnis finden. Eine besondere Rolle spielen dabei naturgemäß *Outbreak Narratives* (Wald) und explizite Pandemie-Erzählungen der Populärkultur.

In unserer Analyse positionieren wir die gesellschaftliche Wahrnehmung und Konstruktion von Pandemien durch Popkultur in der Systemtheorie, in Theorien der Krisenkommunikation und des sozialen/popkulturellen Gedächtnisses. Als Erstes werden wir eine phänomenologische Einordnung von Prä-Corona-Pandemieerzählungen vornehmen (Kap. 2–6). Als zweiten Schritt legen wir dar, wie sich – zumindest während des Verlaufs der Covid-19-Pandemie – der mediale Erzähltopos (und -modus) der Pandemie verändert hat (Kap. 7 und 8). Als Quelle hierfür dienen uns Filme, digitale Spiele, Comics sowie soziale Medien als Rezeptions- und Verarbeitungsmedien von Wissenstransfer durch Popkultur. In die Analyse fließen dabei gleichermaßen Beobachtungen aus eigenen langjährigen Forschungen zu Krankheit in der Populärkultur, etwa zur Medikalisierung in digitalen Spielen, wie auch (Teil-)Ergebnisse der Forschung der Autor:innen

dieses Sammelbandes sowie des SNF-Projekts »Horror – Game – Politics« an der Hochschule der Künste Bern ein.

Die analyseleitende Hypothese ist, dass im Laufe der Covid-Pandemie ein Wandel sowohl in der Darstellung wie auch in der Perzeption von Pandemien stattgefunden hat: Je näher das reale Katastropheneignis an die alltägliche Wahrnehmung von Produzent:innen und Rezipient:innen gleichermaßen rückte, um so direkter wurden in ihren Texten Bezüge zur aktuellen Pandemie gesetzt und gezogen. Einschränkend muss angemerkt werden, dass diese Analyse selbst ein Produkt der Pandemie ist, dass also die analytischen Feststellungen gleichermaßen wie die popkulturellen Artefakte einen zeithistorisch determinierten Charakter haben – mehr noch, als dies ohnehin schon gemeinhin der Fall ist. Wie persistent die im Folgenden skizzierten Anpassungsprozesse der Popkultur an die pandemische Umwelt tatsächlich sind, wird erst mit etwas Abstand zu beobachten sein. Es kann sich also bei dem vorliegenden Essay nur um eine Annäherung handeln.

2. Kulturwissenschaftliche Einordnung fiktionaler Pandemien

An anderer Stelle wurden Krankheitserzählungen von uns als »funktionale Störungen« (Görgen, Funktionale Störungen: 224) identifiziert, also als narrativer Baustein, der innerhalb einer Erzählung eine bestimmte intradiegetische Funktion erfüllt und dabei auf paradoxe Weise die Verhältnisse von Krankheit und (Um-)Welt umkehrt: Ist die Krankheit oder eine Pandemie in unserem Alltag eine Störung mitunter existenziellen Ausmaßes, so kann sie in ihrer fiktionalen Instanzierung das Gerüst sein, das die erzählte Welt, die Handlung, die Figuren etc. erst sinnhaft miteinander verbindet. Der reale Ausnahmezustand wird zur fiktionalen Normalität. Die Krankheit ist dabei als Katastropheneignis im Sinne auch der Diskursanalyse »nie vorgefundenes Faktum, sondern immer [soziokulturell] hergestellte Faktizität; hervorgebracht im Wechselspiel von Dekomposition (vorhandener Versionen) und Rekombosition« (Uerz: 160, zitiert nach Nitzke: 193). Das heißt, dass die Pandemie in der Popkultur nicht allein eine Medialisierung einer realweltlichen Pandemieerfahrung ist, sondern in Wechselwirkung damit unsere Realität mitgestaltet, indem sie deren Wahrnehmungen diskursiv einrahmt. Als »Illness Narrative« (Hawkins; Kleinman) bzw. als »Outbreak Narrative« (Wald) ist sie fast immer auch eine Metapher mit polysemischem Charakter. Entsprechend kann die Pandemie zum Beispiel als Metapher für das Unbehagen an der bestehenden sozialen Ordnung funktionieren, wie in Albert Camus' *La Peste* oder José Saramagos *Stadt der Blinden* (1999). Dazu Brigitte Weingart:

Daß die Verwendung von Körpermetaphern zur Gesellschaftsdiagnostik auf den Bereich der Pathologie erweitert wird, wenn die Dysfunktion von Gebilden wie »Staat«, »Nation« oder »Volk« möglichst drastisch inszeniert werden soll, beschränkt sich jedoch nicht auf die faschistische Ideologie: Krankheitsmetaphern gehören zum Standardrepertoire des kulturkritischen Diskurses. Ihre diskursiven Konjunkturen fallen mit Umbruchs- und Krisensituationen zusammen, die sich über die Kategorie des

kranken Gesellschaftskörpers zu historischen Großdiagnosen der »Dekadenz« und des »Verfalls« erweitern lassen. (Weingart: 35)

Michael Dimbath und Oliver Heinlein ergänzen im Kontext von kollektiven Katastrophenerinnerungskulturen dazu:

Durch Narrative, Mythen, Rituale und Denkmäler wird eine auf eine bestimmte soziale Gruppe gerichtete Identitätsarbeit geleistet. Insofern strukturieren solche Erinnerungen als soziale Gedächtnisse das Selbstbild von Kollektiven. Die vergangene Katastrophe [etwa in Form einer Pandemie] eignet sich hierfür als Kollektiverfahrung in besonderem Maße. (Dimbath/Heinlein: 12)

Pandemieerzählungen sind demnach auch Reflexionen und Konstruktionen von Normalitäts- und damit Identitätsverständnissen einer Gesellschaft, ihrer sich in Krisen verschiebenden Moralvorstellungen sowie der sozialen Resilienz gegen solche Disruptionen.

Marc Strotmann und Claudia Peter zufolge markieren Katastrophen »einen kritischen Moment gültiger Ordnungsstrukturen«, die sowohl nach einer Re-Artikulierung der bestehenden sozialen Verhältnisse, aber auch nach der symbolischen Vermittlung solcher Wandlungsprozesse fragen: »Wie kann ein Geschehen sozial verständlich gemacht werden, das mit jeglichen Selbstverständlichkeiten bricht, die diese Sozialität bis dahin aufrechterhielt?« (Strotmann/Peter: 221) Durch die Betonung des Außergewöhnlichen wird die Aufmerksamkeit auf den gestörten Ursprungszustand gerichtet. Als Ausnahmezustand bestätigt die Pandemie in der Populärkultur den (gewünschten) Normalzustand. Pandemien, ebenso wie auch Naturkatastrophen, aber auch Kriege, funktionieren somit in der Popkultur auch als Kristallisationspunkte kollektiver Ängste. Im besten Fall können sie helfen, wahrgenommene Gefahren und Schwachstellen der Gemeinschaft aufzuzeigen, im schlimmsten Fall verstärken sie unbegründete und unreflektierte Ängste.

Die Pandemie wird in der Populärkultur also in gewisser Weise zur Sprache, mit eigenen grammatischen Regeln erlaubt sie mehrere unterschiedliche Bedeutungen. Ruth Mayer und Brigitte Weingart zeigen in ihrer Einleitung zu dem im Bereich der kulturwissenschaftlichen Analyse des Virus maßgeblichen Sammelband »Virus! Mutationen einer Metapher« die unterschiedlichen Bedeutungsebenen des Virus als eines subversiven Agenten:

- *Viren nisten sich unbemerkt in den Wirtsorganismus ein;*
 - *Viren codieren fremde Betriebssysteme zu eigenen Zwecken um und unterlaufen so asymmetrische Machtverhältnisse;*
 - *Viren mutieren und entziehen sich damit häufig erfolgreich den gegen sie gerichteten Maßnahmen;*
 - *Viren präsentieren sich mit der Minimalausstattung reiner »Informationspakete«;*
 - *Viren markieren ein Prinzip, eine Ordnung mit eigenen Regeln und eigener Logik;*
 - *Viren sind Wesen von unklarem Status, nicht lebendig und auch nicht tot.*
- (Mayer/Weingart: 8)

In diesem Essay geht es uns um einen jener seltenen Berührungspunkte, an denen Fiktionalität und metaphorischer Charakter einer Erzählung und die Bezugswelt der Realität sich einander annähern, ohne je vollständig miteinander übereinzustimmen. Es geht uns also um den Moment, wo die Pandemie als popkulturelle Metapher plötzlich auf eine realweltliche Pandemie trifft. Was passiert mit etablierten Narrativen und ihren Metaphern, wenn ihre fiktionalisierten Inhalte eine Entsprechung in der Realität finden? Und wie ändern sich Erzählweisen, wenn dies geschieht?

Am Anfang der Covid-Pandemie hat sich in aller Deutlichkeit gezeigt, wie überfordernd dieses globale Ereignis, vor allem aber auch die Erfahrung desgleichen auf individueller Ebene sein konnte. Es fehlten die Worte und die Bilder, diese adäquat zu beschreiben. Die Anfang 2020 leer gefegten Straßen während des Lockdowns waren für viele Menschen ein unbekanntes Erlebnis. Um sie in ihrer Unheimlichkeit beschreiben zu können, wurde dabei zum Beispiel auf Twitter auf digitale Horrorspiele wie die *Silent-Hill*-Reihe verwiesen. Das System der Massenmedien (vgl. Luhmann) ermöglichte auf diese Weise mithilfe von Interdiskursen, zum Beispiel in sozialen Medien, einen Umgang mit der Pandemie auf individueller und auf kollektiver Ebene – das Entstehen einer kollektiven Erinnerung. So wurden gesellschaftliche und subjektive Seuchenerfahrungen zu historisch-kollektivem, prozeduralem und explizitem Wissen (Pfister/Görge: 54–55) und zukünftige Handlungsentscheidungen qua »Geschichte« ermöglicht. Dazu bedarf es allerdings interdiskursiv umsetzbarer Symboliken, die kollektiv bzw. von einer Mehrheit verstanden und entsprechend decodiert werden, die sowohl auf einer metaphorischen wie auch einer alltagspraktischen und repräsentativen Ebene funktionieren (Weingart: 27) und so möglichst viele niederschwellige kognitive Verknüpfungsangebote bieten.

Kontingenzerfahrungen – das heißt auch mögliche Schreckensszenarien – werden so bis zu einem gewissen Grad antizipiert und im begrenzten Rahmen des popkulturellen Artefaktes eingeübt. Dabei muss bedacht werden, dass jede Kommunikation der Pandemie als einer Krisensituation und Störung immer auch die Reduktion auf eine Repräsentation von Störung bedeutet. Die durch fiktionalisierte Pandemien erlebten gesellschaftlichen Irritationen sind als »experimentelle Krisenerfahrung« (Koch/Nanz: 99) zu verstehen, als Simulation der Krise, die im Vergleich zu realweltlichen Pandemien weniger an den Grundfesten gesellschaftlicher Systeme rütteln können. Wir haben es hier mit künstlichen Repräsentationen von Störungen zu tun, mit ästhetischen Replikationen und Verarbeitungen technischer, soziokultureller und politischer Störungen, deren Ursache im vorliegenden Fall eine Pandemie ist.

Ein weiteres Paradox der Medialisierung von Pandemien neben der Umkehrung von Dysfunktionalität in Funktionalität ist ihre Anerkennung als positive Kraft: So lässt sich doch gerade die Disruption der Normalität immer auch als Chance betrachten, nicht nur neue Perspektiven auf die Gesellschaft zu gewinnen, sondern aus durch die Pandemie hervortretenden systemischen Fehlern auch Chancen für eine Anpassung gesellschaftlicher Prozesse entstehen zu lassen (Gansel: 31–32).

3. Basisnarrative fiktionaler Pandemien

Um beschreiben zu können, wie sich das Erzählen von Pandemien durch Corona verändert, ist es zunächst einmal wichtig, zu skizzieren, wie Pandemien vor Corona erzählt wurden, etwa wenn im Spiel *Tom Clancy's The Division* (2016) die sogenannte »Dollar Flu«, eine Pockenepidemie, ganz New York verseucht und wir als einzelne Spieler:innen die gefallene Gesellschaft vor dem drohenden Untergang retten sollen (Pfister 2018).

In den vergangenen zwei Jahrzehnten folgten popkulturelle Darstellungen von Pandemien vor allem zwei narrativen Mustern:

1. Die Geschichte vom *Patienten Null*. Erzählungen berichten vom Ursprung der Krankheit, sie verfolgen die Wege der Verbreitung und den Kampf der jeweiligen Protagonist:innen gegen die Krankheit und um das eigene Überleben. Diese Verbreitung kann man gut im Abspann von *Rise of the Planet of the Apes* aus dem Jahr 2011 beobachten. Hier wird in Form einer animierten Sequenz dargestellt, wie sich das Virus, das kurz davor steht, eine tödliche Pandemie auszulösen, und ursächlich für den Anstieg der Intelligenz in den Affenpopulationen ist, durch den globalisierten Flugverkehr rasch und proportional zunehmend wie ein Fraktal von einem Ursprungspunkt auf dem Planeten aus ausbreitet. Solche Verbreitungsdarstellungen finden sich ebenso in Filmen wie *Twelve Monkeys* (1995) oder *Contagion* (2011), wie in ludischen Pandemiesimulationen wie *Plague Inc.* (2012), wenn etwa die Spieler:innen ausgehend von einer einzelnen Infektion versuchen müssen, die ganze Welt anzustecken. Auch hier werden in Form einer an die Visualisierungen eines *Situation Rooms* gemahnenden Benutzeroberfläche sowohl die epidemiologischen, die biologischen und politischen Komponenten von Krankheit in Form eines Spiels mit Makro- (Weltkarte) und Mikroperspektiven (abstrahierte DNS-Sequenzierungen und ihre Funktionen) im Rahmen einer prozeduralen Ästhetik greifbar gemacht (Görgen, *Plague Inc.*). In solchen *Outbreak*-Szenarien wird mehr oder weniger bewusst der akute Ernstfall »geprobt«. Der Blick ist dabei oft ein proto-epidemiologischer.
2. Die Geschichte einer *postpandemischen Welt*. Hier ist der Horror der Pandemie ubiquitär und meist auch global. Die Protagonist:innen finden sich meist ohne größere Erklärung in einem laufenden oder bereits beendeten Pandemiegeschehen wieder. Diese Perspektivierung legt den Fokus weniger auf die Pathologie selbst als auf deren Auswirkungen auf Mensch und Gesellschaft. Die gezeichneten postpandemischen Welten entsprechen in mehrerlei Hinsicht anderen bekannten postapokalyptischen Darstellungen, insbesondere der – häufig auch pathogenen – Zombiapokalypse. Im Gegensatz zu diesen ist der Zusammenbruch der Gesellschaft(en) in pandemischen Katastrophenszenarien aber nicht notgedrungen ein absoluter. In Brian Vaughns Comic-Reihe *Y – The Last Man* (2002–2008) sterben beispielsweise (fast) alle männlichen Säugetiere der Erde auf einen Schlag. Das Ende der bekannten (patriarchalen) Gesellschaftsformen bedeutet aber nicht das Ende der Gesellschaft. Im Comic *Sweet Tooth* (Lemire 2009–2013) sterben Menschen an einer mysteriösen Krankheit, während zeitgleich weltweit Mensch-Tier-Hybride geboren werden, und im Film *Children of Men* (2006) wird die Menschheit unfruchtbar. In vielen Zombienarrativen, wie zum Beispiel in der Graphic-Novel-Reihe *The Walking Dead*

(Kirkman 2003–2019), ebenso wie in der Spielreihe *The Last of Us* (2013) und in Colson Whiteheads Roman *Zone One* (2011) erscheint der Zusammenbruch der Gesellschaft absolut (Pfister, *Zombies Ate Democracy*). Aber auch hier finden sich Gegenerzählungen: Die BBC-Serie *In the Flesh* (2013–2014) begleitet einen durch Medikamente vom *Partially Deceased Syndrome* geheilten Zombie, der sich in einer zutiefst gespaltenen Gesellschaft mit den Folgen seiner Handlungen als willenloser Zombie auseinandersetzen muss. In der Serie *Station Eleven* (2021–2022) wird auf verschiedenen Zeitebenen erzählt, wie nicht nur zeitnah, sondern auch im transgenerationalen Blick eine postpandemische, entzivilisierte Gesellschaft aussehen könnte. Zwar gibt es auch hier Hinweise auf die Entstehung der Pandemie, diese sind jedoch oft eher vernetzte Sinnfragmente, die das Puzzle um die Pandemie erst nach und nach ergänzen (sofern sie überhaupt eine tragende Rolle spielen). All diesen Erzählungen ist gemein, dass in ihnen gezeigt wird, wie sich die Gesellschaft im Falle eines solchen globalen Auslöschungsereignisses weiterentwickeln könnte. Was geschieht mit unseren politischen und sozialen Strukturen? Wie werden moralische Systeme neu kalibriert? Allzu oft wird der Kern der Menschlichkeit eher modernitätskritisch auf ein vermutetes Gewaltpotenzial, auf tribalistische und atavistische Grundprämissen reduziert (Pfister, *Zombies Ate Democracy*). Nur selten, wie etwa in *Station Eleven*, wird dabei das humanistische Weltbild eines *Homo sapiens* (also eines *wissenden* und um Wissen bemühten Menschen) aufrechterhalten, indem die Protagonist:innen einer fahrenden Theatergruppe tapfer an ihren Shakespeare-Aufführungen als Kern des menschlichen Selbstverständnisses festhalten. Auch in der Zombie-Romantik-Komödie *Warm Bodies* (2013) und in *The Girl with all the Gifts* (2016) werden zwei vorsichtig optimistische Szenarien gezeichnet, die einen resilienten Umgang mit Zombie-Epidemien imaginieren.

4. Der Körper als Leinwand der Krise

Ein zentrales Moment von Pandemieerzählungen ist die Krise der Körperlichkeit, einerseits in Form eines *Body Horrors*, den Xavier Aldana Reyes versteht als die Einschreibung des Schreckens in den menschlichen Körper aufgrund einer Veränderung oder einer Reihe von Veränderungen, die den als »normal« empfundenen Körper in eine negative und/oder schmerzhafteste Version seiner selbst verwandeln (Aldana Reyes: 393). David Cronenberg, eine der Lichtfiguren dieses Subgenres, hat Body Horror als Akt der Dekolonisierung, als Ablösung des Körpers vom Geist beschrieben (Cronenberg: 80). In Bezug auf die Pandemie sind in diesem Zusammenhang besonders die Figuren des Zombies (*Telltale's The Walking Dead*, 2012–2019; *The Last of Us*, 2013; *Dead Island*, 2011 usw.), aber auch die des Vampirs zu nennen (*Daybreakers*, 2009; *Vampyre*, 2018). Hier wird die Transformation des Körpers entweder in Form seines Zerfalls oder in Form seiner Mutation zum Fokus einer ästhetischen Inszenierung. In Justin Cronins Roman *Der Übergang* (2010) wird ein Vampirvirus durch militärische Experimente freigesetzt. Die damit verbundenen körperlichen Veränderungen werden im Roman sehr explizit beschrieben. Die Darstellung der Geburt einer neuen Spezies dient dabei als Kontrapunkt zum dadurch explizierten kontinuierlichen Niedergang der menschlichen Zivilisation. Andern-

orts kommen auch solche Darstellungen zum Zuge, die zwar keine vollständige Mutation beschreiben, dafür aber besonders offensichtliche Krankheitsverläufe aufzeigen, seien dies Geschwülste, blutende Körperöffnungen oder aber, wie in der Star-Trek-Serie *Deep Space Nine*, ein sukzessives Abblättern der Haut bei den vom morphogenen Virus befallenen »Gründern«, oder in deren Schwesterserie *Star Trek: Voyager* der Zerfall der Körper der Vidiianer. Letztere müssen in der Serie bereits so lange mit dieser Krankheit leben, dass sich um diese herum eine eigene Gesellschaftsform und Kultur entwickelt (siehe dazu den Beitrag von Rebecca Haar in diesem Band).

Der Körper ist deshalb eine dankbare Leinwand für solche Medialisierungen der Pandemie, weil in ihm Gesellschaft und Kultur eingeschrieben sind bzw. auf ihm sichtbar gemacht werden können und weil – wie immer im Horror – die physischen Erfahrungen in der Fiktion von den Zuschauer:innen empathisch aufgenommen und (beispielsweise in Form von Ekel, Gänsehaut und anderen körperlichen Reaktionen) nachempfunden werden können (Pfister, *Zombies Ate Democracy*). Ist das in dieser Form nicht möglich oder ergibt in der Erzählung keinen Sinn, so ist die räumliche Instanzierung und Externalisierung von Krankheit wie in den Spielen *A Plague Tale: Innocence* (2019) oder *Resident Evil 7* (2017) eine Möglichkeit, ähnliche Effekte, Affekte und ideologische Diskurse darzustellen. In beiden Beispielen wird der Raum der Spielwelt sukzessive von schimmelartigen Überwucherungen eingenommen, er wird verseucht und korrumpiert.

Während der Body Horror vor allem die Zerstörung und Dekonstruktion des Körpers inszeniert, werden im verwandten Genre des Bio-Horrors nicht nur Körper zerstört, sondern vor allem auch neue Erscheinungsformen generiert. Hier kann man von einer krankhaften Ausweitung, einer »biologischen Metamorphose« der Umwelt sprechen, die sowohl Flora wie auch Fauna betreffen kann. In Prozessen der Hybridisierung werden hier Mensch, Tier, Pflanze oder tote Materie vermischt (Carroll). Georg Seeßlen stellt hierzu fest, dass solche Wesen »Linearitäten und Kausalitäten in Frage [stellen]: sowohl die Schöpfung im religiösen Sinn, als auch die Evolution im wissenschaftlichen Sinn, und nicht zuletzt die Fortschritte von Kultur und Zivilisation« (Seeßlen: 523). Die Verletzung der natürlichen Norm evoziert den Horror jedoch nicht, weil das hybride Monster von der Norm abweicht, sondern weil es ihr so sehr ähnelt (Riedel: 291). Seeßlen präzisiert: »Horror spielt also in Grenzbereichen, in denen sich extreme und gewaltsame Begegnungen zwischen dem Menschlichen und dem Unmenschlichen, der Natur und der Kultur, bzw. Natur und »Unnatur«, dem Normalen und dem Wahnsinn etc. ab[spielen].« (Seeßlen: 527) Beispielhaft für diese pandemische Subversion der natürlichen Ordnung möchten wir hier, obgleich es sich nicht um eine klassische Pandemie-Erzählung handelt, auf *Auslöschung* (2018) verweisen. In der Verfilmung des Romans von Jeff VanderMeer begibt sich ein Trupp von Forscher:innen in ein abgeschlossenes Areal »X«, in welchem Überreste einer menschlichen Zivilisation nicht nur von einer bekannten Natur zurückerobert wurden, sondern wo Flora und Fauna im weiteren Verlauf zunehmend fremder wirken. Die »natürliche Ordnung« wird hier invasiv von einer geheimnisvollen Entität sukzessive vereinnahmt, ihr wird eine neue Ordnung übergestülpt, der sich die Protagonist:innen verzweifelt zu verwehren versuchen. Letztlich kann man sagen, dass die Inszenierung eines Angriffs auf die körperliche und umweltliche Integrität fast immer eine Verhandlung von Autonomie und Identität aufgreift, fikionalisierte Pandemien in der Popkultur also Metaphern darstellen. Die Entfremdung von Körper und

Natur soll erschrecken, sie verfestigt aber auch Vorstellungen dessen, was uns normal erscheint.

5. Katastrophische Erinnerungs- und Aufbruchskulturen

Wie bereits erwähnt, funktionieren Massenmedien respektive die Popkultur auch als öffentliche Verhandlungsorte darüber, was als Wissen wert ist, erinnert zu werden, und was vergessen werden darf/soll. Das heißt, eine sich fortsetzende massenmediale/populärkulturelle Kommunikation des Themas funktioniert selbst als Gedächtnis. Versiegt das Über-etwas-Sprechen, wird dieses »Etwas« vergessen. Zugleich ist diese Form des Gedächtnisses auch ein Akt der Beobachtung von Gesellschaftssystemen: Die Popkultur interpretiert (nicht: übernimmt!) das Wissen anderer Gesellschaftssysteme wie der Medizin, das hier in Spezialdiskursen zirkuliert, und kann so themenspezifische Wissenskonglomerate zu bestimmten Themen bilden. Diese fließen in Form ihrer Mediennarrationen als Interdiskurse (als Übersetzungen dieses Wissens) zurück zu den gesellschaftlichen Teilnehmer:innen. Man könnte Popkultur also als Metasystem verstehen, das gesellschaftsübergreifend beobachtet, das Gesehene in die eigene Sprache und Grammatik übersetzt und so einer breiten Öffentlichkeit zugänglich macht und zugleich erinnert. Somit nimmt Popkultur eine zentrale kommunikative Rolle in den hochkomplexen modernen Gesellschaften ein, weil ihre Sprache per Definition verbreitet ist und ihr Vokabular und ihre Grammatik quasi von jeder/jedem verstanden werden (Pfister, MmmRRRrr UrrRrRRrr).

Was bei den popkulturellen Übersetzungen und Interpretationen von Pandemieerfahrungen auffällt, ist, dass die Erzählwelten aller bisher genannten Beispiele von einer fehlenden sozialen und politischen Resilienz moderner Gesellschaften angesichts katastrophischer Ereignisse erzählen. Der gesellschaftliche Zusammenbruch wird hier nicht nur als wahrscheinliches, sondern als einzig vorstellbares Szenario im Falle einer Pandemie etabliert.

Was in den allermeisten Fällen also vermittelt wird, sind keine Best-Practice-Beispiele, sondern im Gegenteil Worst-Case-Szenarien, die Katastrophenentwürfe als Kontingenzerfahrungen nachzeichnen: Vielfach handelt es sich um Einzelschicksale, die sich durch eine Hineingeworfenheit bzw. Ausgesetztheit in die Welt auszeichnen, deren Situation in der Pandemie also zunächst einmal ein Ergebnis von Zufällen oder multiplen, unkontrollierbaren Variablen erscheint. Die Pandemie steht stellvertretend für einen als grausam vermuteten Naturzustand (Pfister, *Zombies Ate Democracy*).

So wird nachgezeichnet, wie sich Einzelschicksale im Verhältnis zu einem größeren soziopolitischen Kontext verhalten. Was geschieht mit den Exekutivorganen? Kommt es zu Plünderungen? Und wie verhalten sich verschiedene soziale Gruppen im Angesicht der Plünderungen? Entwickeln sich nach Zusammenbruch der bisherigen sozialen neue tribalistische Strukturen? Welche Rolle spielen präpandemische Wertesysteme? Wird sich auf diese berufen oder gar ein völlig neues Gesellschaftssystem entwickelt, durch das vorkatastrophische Moralkompassse neu geordnet werden müssen?

Was die meisten Pandemieerzählungen zudem kennzeichnet, ist eine relativ große historische oder topografische Distanz zu ihren historischen Ursprüngen und Vorbil-

dern: Über die historischen Diskursverläufe verändert sich das Wissen zu Pandemien, wird gesellschaftlichen Bedürfnissen angepasst, Fiktion und Fakt können einander ablösen. Sie können abstrahiert und in Form von erfundenen Krankheiten und Szenarien neu codiert werden oder aber werden vergessen. Was zumindest in der »westlich« geprägten Popkultur an Wissen über Pandemien Status quo war, resultierte aus einer relativen Distanz zwischen einer historischen und einer konkreten Erfahrung von epidemiologischen Gefahrenlagen. Der popkulturelle Verweis auf historische Pandemieerfahrungen war somit immer eine Fremdheitserfahrung, er knüpfte bei den wenigsten an persönlichen Erfahrungen an. Zwar wurde durch die Globalisierung und mediale Vernetzung diese Distanz geringer, etwa als sich 2002/2003 das Virus SARS-CoV in Südostasien ausbreitete und so zur ersten offiziell so titulierten Pandemie des neuen Jahrtausends wurde. Dennoch blieb diese Erfahrung überwiegend eine medial erfahrene, die Zuschauer:innen blieben (genauso wie die Medienschaffenden) Zuschauer:innen und wurden nicht selbst zu Akteur:innen.

6. Pandemie als funktionale, polysemische Störung

Wie wir gezeigt haben, haben sich Standards in der Darstellung von Pandemien entwickelt: So wurde die Pandemie in der Popkultur zu einem Mythos im Barthes'schen Sinne (Barthes; Pfister, *Der Politische Mythos*), zu einer Erzählung, die so oft erzählt wurde, dass sie keiner argumentativen Grundierung bedarf, um »geglaubt« zu werden. Im Normalfall hinterfragt niemand das Versagen moderner Demokratien im Angesicht einer globalen fiktionalen Pandemie. Ebenso wie wir es auch nicht gewohnt sind zu hinterfragen, warum gerade ausgesuchte Individuen zu Akteur:innen gegen die Pandemie werden und nicht gesellschaftliche und politische Strukturen, wie beispielsweise die WHO. Diese Erwartbarkeit der Pandemieerzählung führt dazu, dass sie als »funktionale Störung« genutzt werden kann; das bekannte Narrativ verliert seine Index-Funktion und ihm kann eine beliebige Bedeutungsebene übergestülpt werden. Gerade die Abweichung der umweltlichen Entwicklung in Form der Pandemie und damit die Etablierung der systemischen Devianz von unserer Bezugsrealität dienen hier als Plausibilisierungsstrategie für das Handeln der Charaktere und stellen im Kontrast zur Realität der Zuschauer:innen den eigentlichen »Thrill« der Fiktion dar.

Das daraus resultierende Grundmuster einer Pandemie (gesellschaftlicher Zusammenbruch, Überleben der Einzelnen, versuchte Wiederherstellung des Status quo ante oder Aufbau einer neuen, besseren Gesellschaft) bleibt dabei grundsätzlich bestehen. Dieses Grundmuster findet sich etwa im Reboot der *Planet-der-Affen*-Trilogie wieder. Erst die spezifischen Besonderheiten dieser Filme – Primaten entwickeln Intelligenz, während die Menschheit an einer Pandemie zugrunde geht – ermöglichen dann ihre Lesart als identitätspolitische Bedrohung in Form einer Devolution des Menschen durch eine selbstverschuldete Pandemie und seiner Verdrängung durch eine neue hegemoniale Spezies (siehe auch den Text von Mira Shah in diesem Band).

Beispiele aus dem Horrorgenre der Zombiefilme zeigen besonders schön, wie vieldeutig Pandemieerzählungen sein können. Zombies wurden schon gelesen als Metapher des globalen Kapitalismus, des Vietnamkriegs, des Klimawandels, der Medienkultur, des

Sozialismus, des Rassismus, des Kolonialismus, der Wissenschaftsgläubigkeit, des demokratischen Zusammenbruchs, der amerikanischen Republikaner, des religiösen Fanatismus, der atomisierten Gesellschaft, des Zerfalls gesellschaftlicher und staatlicher Institutionen, der Umweltzerstörung, des Militarismus, der Mittelschicht, der Migrationsströme etc. (Pfister, *Zombies Ate Democracy*). Im Abstraktum der Zombie-Apokalypse kann also direkt auf aktuelle Konflikte Bezug genommen werden, ohne diese direkt nennen zu müssen.

7. Corona Pop

Covid-19 ist insofern eine neuartige pandemische Erfahrung, als es sich hier um ein Ereignis globalen Ausmaßes handelt(e), das nahezu alle Gesellschaften auf die ein oder andere Art berührt, ganze Wirtschaftssysteme zum Pausieren gezwungen und Gesundheitssysteme an den Rand ihrer Leistungsfähigkeit gebracht hat. Die Welt veränderte sich auf einen Schlag und mit ihr auch die Popkultur, die nicht nur neue Wege der Produktion und Distribution, sondern auch andere Formen des Erzählens suchen musste. Unser kollektives Gedächtnis wurde wegen dieser Irritation durch Covid-19 einer Revision unterzogen. Es ist genau dieser Wandel, den wir im Folgenden an einigen zentralen Stellen aufzuzeigen versuchen.

Was Populärkultur angeht, gilt es zwei Punkte zu beachten:

Erstens traf die Schockwelle der Pandemie die Kulturindustrie in Europa und Nordamerika in ungesehener Härte. Kulturprodukte konnten nicht wie geplant geliefert und konsumiert werden, neue Wege mussten hier gefunden werden. Chronologisch kam es zunächst zu einem fast vollständigen Stillstand in Produktion und Konsumption, dann zu einer Verlegung auf die digitale Ebene (Streamingdienste), die sich zunächst durch eine starke DIY-Kultur auszeichnete, bei der in Kleinstteams oder gar im Homeoffice gearbeitet wurde. Mit dem Aufkommen der Impfstoffe wurde die Produktion in größeren Teams schließlich wieder aufgenommen. Was nicht verwunderlich ist: Die Pandemie wurde plötzlich zum Zentrum und gleichzeitig zur Rahmenbedingung vieler Erzählungen, insbesondere die Ästhetik der Videokonferenz, die Themen der sozialen Distanz und des Umganges mit Isolation wurden zeitweise stark in popkulturelle Artefakte eingebunden, weil die filmischen oder Serien-Erzählungen entweder von Kleinstteams oder gar in Gänze von den Schauspieler:innen teilweise mit Laptop- oder Handykameras aufgezeichnet wurden (Görgen, Zoom).

Zum einen führte die neue Formgebung mittels Zoom, Skype oder der Handykamera zur Auflösung der Grenzen zwischen privater und öffentlicher Sphäre, zwischen Schauspieler:in und Charakter und zwischen privatem Raum und Filmset/Studio. Zwar gab es hier seitens der Schauspieler:innen Eindämmungsversuche, etwa wenn Räume mit besonders neutralen Hintergründen (weiße Wände etc.) gesucht wurden. Es gab aber auch Strategien der Einbindung dieser Räume in die filmische Erzählung. Der Talkshow-Host Stephen Colbert wechselte vor den Augen seines online zugeschalteten Publikums in seiner Garage einen Fahrradreifen, in der Comedy-Serie *Mythic Quest* schaltete sich der megalomane Spielentwicklerstar Ian Grimm (gespielt von Rob McElhenney) in seinem Whirlpool zur Arbeitssitzung, während seine Hauptentwicklerin in ihrer kleinen

Wohnung an der Einsamkeit zu zerbrechen drohte. Zu beachten ist hier: Auch diese Form der Darstellung ist inszeniert, das heißt, auch wenn der Ort der Aufnahme die Privaträume der jeweiligen Darsteller:innen sind, handelt es sich um Arrangements, die entsprechend den Vorgaben eines Drehbuchs gestaltet wurden. Die vereinsamende Programmiererin sitzt im Dunkeln, während sie gleichzeitig von ihrem Chef einen großen, freizügigen Garten präsentiert bekommt. Auf diese Weise löst sich zwar der Privatraum zu einem gewissen Grad in der Fiktion auf, jedoch nur, soweit es der/die reale Inhaber:in dieses Privatraums zulässt.

Zweitens ließ sich beobachten, wie sich durch ein sich änderndes Dispositiv auch die Art des Erzählens änderte. Der Splitscreen entwickelte sich hier von einer Form der Exceptionalität (im Action-Film etwa wurden so Handlungsstränge gegeneinander positioniert und zugleich der Zwang des linearen Erzählens aufgehoben) zu einer Form der vereinigenden, normalisierenden Gleichförmigkeit und Gleichzeitigkeit (alle Beteiligten einer Erzählung sind simultan mit derselben Kommunikationstechnik befasst). Der Splitscreen wurde so zum Sinnbild der tiefgehenden digitalen Vernetzung moderner Gesellschaften (Görge, Zoom).

Die Darstellung der filmischen Erzählung im Rahmen der Zoom-Ästhetik verstärkt also noch einmal den Bezug zu den Alltagserfahrungen der Zuschauenden – auch hier fand eine Auflösung klarer Grenzen zwischen Privatraum und Öffentlichkeit statt, Zuschauende und Darsteller:innen rückten näher zusammen, die Handlung wurde noch empathischer erfahrbar. Was sich hier zeigte, war eine neue – vorübergehende – Normalität der Pandemie, die aber auch zugleich eine starke Nähe zu den Geschehnissen der Pandemie konstatierte. Die Pandemie war nun nicht mehr in erster Linie ein metaphorisches Konstrukt, sondern bildete einen Brückenkopf zur Realität der Zuschauer:innen, Leser:innen und Spieler:innen, der die Erzählwelt nahbar machen sollte.

8. Rekonfigurationen und Neuinterpretationen bestehender Pandemiefiktionen

Die Unmittelbarkeit der Pandemie hatte jedoch nicht nur Einfluss auf die Produktionsbedingungen und auf die Ästhetik popkultureller Fiktionen. Auch die bestehende Popkultur wurde einer Revision unterzogen. Es wurden Bezüge neu hergestellt oder neu eingeordnet, die so vorher nicht existierten. Gerade in sozialen Medien verschwamm so besonders zu Beginn der noch unbekanntnen Krankheit Covid-19 auffällig die Grenze zwischen Fiktionalität und Faktualität in einem Maße, dass man hier durchaus von Verschwörungsnarrativen sprechen kann, wenn Twitter-Nutzer:innen einen Bezug zwischen SARS-CoV-2 und einem angeblichen Forschungslabor in Wuhan (tatsächlich stammte das Bezugsfoto aus Shanghai) und der Umbrella Corporation, dem Konzern, der in der Reihe *Resident Evil* für die Freilassung des Zombie-Virus verantwortlich ist, herstellten (Nowotny). Aber auch unabhängig von solchen bizarren Randerscheinungen gab es schon früh die Erwartung innerhalb der Spielebranche, dass Corona das Erzählen von Pandemien verändern könnte. So Shinji Mikami, ehemaliger *Resident-Evil*-Entwickler:

In *Resident Evil*, I chose a virus as the reason humans turn into zombies. I remember feeling excited by the new idea that a virus—a real enemy that can't be seen by humans—would cause tremendous fear in people. Now, I think it will be difficult for my games not to be influenced by the struggles we are experiencing right now. (Mikami in Mielke)

Der direkte Vergleich der fiktionalen Pandemie mit der realen Alltagserfahrung führte dazu, dass die Virus-Metapher als grundlegendes Element der bestehenden Pandemieerzählungen in ihrer Rezeption von der Frage nach dem Realismus des Dargestellten verdrängt wurde. So kletterten Filme wie Steven Soderberghs *Contagion* nicht nur in den Streaming-Charts an die Spitze, sondern wurden auch einem aktualisierten Realismus-Check unterzogen (Lange).

Diese Sehnsucht nach popkulturellen, leicht erfassbaren Erklärungsmustern für die Pandemie führte auch dazu, dass Ndemic Creations, der Entwickler des Spiels *Plague Inc.*, einem unter anderem auf einer Weltkarte angelegten Aufbau-Strategie-Spiel, in dem man als Pathogen die Menschheit infizieren und ausrotten soll, sich gezwungen sah, ein Statement zu veröffentlichen, dass es sich bei *Plague Inc.* »um ein Spiel, nicht um ein wissenschaftliches Modell« handle und man sich bei Fragen an offizielle Gesundheitsbehörden wenden solle (Yin-Poole). Zugleich geriet das Spiel, das trotz seines Alters (es stammt aus dem Jahr 2012) in vielen Ländern die Spitze der Spiele-Charts erklomm, in den Fokus der chinesischen Sicherheitsbehörden, die das Spiel ohne offizielle Begründung im Februar 2020 vom Markt nahmen (Statement of the Removal of *Plague Inc.*). Im November 2020 schließlich veröffentliche Ndemic Creations eine Erweiterung namens *The Cure* (2020), das laut CEPIs-Leiter Richard Hatchett »the complexities of a global pandemic response« wiedergebe und zeige, »how crucial international collaboration is needed to address such a threat« (Campbell). Ndemic Creations war sich also seiner Rolle als Vermittler von Informationen sehr wohl bewusst und suchte diese sogar, indem es sich als Kooperationspartner von WHO und CEPI präsentierte.

Auch in anderen Fällen veränderte die Pandemie Interpretationen und Rezeptionen bereits bestehender oder geplanter Produktionen. Der 2021 erschienene Science-Fiction-Thriller *Oxygen* von Alejandro Aja spielt fast ausschließlich in einer Kryostase-Kapsel, in der eine Frau ohne Gedächtnis aufwacht und – will sie überleben – schnell herausfinden muss, wer sie ist und wie sie der Kapsel entkommen kann. Dais Johnston schrieb in seiner Kritik zum Film, dass

[t]hough the script was written years ago, the issues Liz deals with are ripped straight from the Covid-19 pandemic. Loss, grief, seclusion, and hopelessness are all concepts *Oxygen* explores — and the connection with rationing oxygen is self-explanatory. (Johnston)

Der Regisseur selbst befand, dass der Film zum Spiegel der tatsächlichen Verhältnisse geworden sei, obwohl er es viel früher geschrieben habe (Tartaglione). Die Produktion selbst, die im Juli 2020 inmitten der Pandemie begonnen hatte, wurde angepasst, viele nun selbstverständlich gewordene Hinweise auf pandemische Ereignisse und den Umgang mit diesen konnten angesichts der Umstände weggelassen werden (Ferme).

Auch die Serie *Station Eleven* wurde anders als ursprünglich erwartet rezipiert. Die Serie begleitet eine Reihe unterschiedlicher miteinander verbundener Charaktere über den Zeitraum vom Beginn der Pandemie (die allerdings nur kurz als Ereignis gezeigt wird) bis 20 Jahre danach. Im Zentrum steht dabei die »Fahrende Symphonie«, eine Theatergruppe, die durch das Land zieht, um Shakespeare aufzuführen. Auch diese Produktion verschob sich um ein Jahr, nachdem man im Januar 2020 bereits zwei Folgen gedreht hatte. Über die Doppelerfahrung der Pandemie in der Serie und im realen Leben sagt Mackenzie Davis, eine der Hauptdarstellerinnen: »It was very hard and kind of re-traumatizing. And then, it was also really beautiful and wonderful to be around this group of people, who, like The Travelling Symphony, were making art under duress« (Mottram). Als besonders wertvoll erachtet sie den im Vergleich zu anderen postapokalyptischen Erzählungen positiven Grundton der Serie:

In those stories, I just don't understand why people stay alive, [...] because there's nothing to live for – as though survival is the reward. [In The Travelling Symphony], we don't claw tooth and nail, just so that we can keep breathing; we do it so that we can fall in love and care about people and cry together and laugh together and have all the other things that colour an ambitious human experience. (ebd.)

In einem weiteren Interview betonte sie, dass die Serie zudem eine Karte, also Orientierung für ein empathisches Miteinander in der Corona-Pandemie gäbe. Wie *Contagion* gebe *Station Eleven* den Zuschauer:innen damit ein Werkzeug, um die Pandemie zu kontextualisieren und ihr Sinn zu geben (Pfeiffer).

9. Fazit

Wie eingangs angekündigt, konnte es nicht unser Ziel sein, ein noch andauerndes zeit-historisches Phänomen abschließend zu analysieren, stattdessen haben wir uns bemüht, erste Beobachtungen neu zu ordnen und in einen historischen Kontext zu setzen. Zum einen haben wir deshalb einen Blick auf historische popkulturelle Darstellungstraditionen von Epidemien/Pandemien geworfen, basierend auf der Hypothese, dass eine ihrer Funktionen es ist, uns als Gedächtnis vergangener Pandemieerfahrungen zu dienen. Dabei hat sich gezeigt, dass diese Funktion des Erinnerns an die Pandemie und den täglichen Umgang damit, also als Orientierungshilfe für zukünftige Pandemien, in der Popkultur eine nur geringe Rolle gespielt hat, die eventuell mit der zeitlichen Distanz noch weiter zurückgetreten ist. Das heißt, dass in den meisten popkulturellen Imaginationen von Pandemien in Romanen wie *Die Pest* und *Stadt der Blinden*, in Filmen wie *Outbreak*, *Contagion*, aber auch *World War Z* und in Spielen wie *Dead Island* und *The Last of Us* realistische Darstellungen der Pandemie und vor allem des täglichen Umgangs mit der Krise in den Hintergrund rücken. Stattdessen übernimmt die Pandemie die Funktion einer Leinwand bzw. einer Sprache (Pfeister, MmmRRRrr UrrRrRRrr), um kritische Fragen der kollektiven Identität und allgemein gesellschaftskritische Beobachtungen zu transportieren.

Insofern darf es auch nicht überraschen, wenn während der akuten Phase der Corona-Pandemie popkulturelle Zugriffe nur reduziert auf den Mythos Pandemie zurückgreifen. Zwar begegneten wir vor allem im Feuilleton zu Beginn der Krise Verweisen auf popkulturelle Darstellungen von Pandemien, oft mangels anderer Referenzen. Und auch später noch fanden sich Politiker:innen und Journalist:innen, die auf popkulturelle Imaginationen verwiesen, um aktuelle Fragestellungen und Probleme zu kommunizieren. Das bekannteste Beispiel dafür wurde der britische Gesundheitsminister Matt Hancock, der noch 2021 regelmäßig auf Steve Soderberghs Film *Contagion* verwies (Bland). Davon abgesehen finden sich eventuell noch in den Kreisen von Verschwörungstheoretiker:innen Rückgriffe auf postapokalyptische Pandemieszenarien aus der Popkultur.

In die breite Öffentlichkeit fanden diese aber keinen Eingang. Statt epischer Katastrophenszenarien wurden in etablierten und neuen Medienformaten vielmehr persönliche und oft ungewohnt intime Perspektiven auf die Pandemie kommuniziert. Während der Lockdowns gewannen Zuschauer:innen so zum Beispiel vermehrt Einblick in die privaten Haushalte von Künstler:innen, wie in der YouTube-Reihe des Wiener Burgtheaters, in der zum Beispiel die Schauspielerin Sarah Viktoria Frick zu Hause zunehmend verzweifelt versucht, neben ihren zwei spielenden Kindern ein Gedicht aufzusagen, und dabei aufzeigt, wie unmöglich die Aufrechterhaltung eines normalen Arbeitsalltags im Homeoffice eigentlich ist (#MyHomeIsMyBurgtheater #8: Sarah Viktoria Frick). Aus der ursprünglichen Distanz wanderte die Pandemie so in unsere Nähe.

Literatur

- Aldana Reyes, Xavier: »Abjection and Body Horror«, in: Clive Bloom (Hg.): *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic*, Palgrave Macmillan, 2020, S. 393–410.
- Barthes, Roland: *Mythologies, Points*, 2014.
- Bland, Archie: »How Matt Hancock's obsession with Matt Damon film drove UK's vaccine strategy«, in: *theguardian.com*, 02.02.2021, <https://www.theguardian.com/society/2021/feb/02/how-matt-hancocks-obsession-with-matt-damon-film-inspired-uks-vaccine-strategy>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Campbell, Ian Carlos: »Plague Inc. now has a free mode where you fight a pandemic«, in: *theverge.com*, 12.11.2020, <https://www.theverge.com/2020/11/12/21562482/plague-inc-the-cure-game-pandemic-covid-19-cepi-who-ios-android>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Carroll, Noel: *The Philosophy of Horror, Or, Paradoxes of the Heart*, Routledge; Taylor & Francis, 2004.
- Cronenberg, David/Rodley, Chris: *Cronenberg on Cronenberg*, Faber and Faber, 1997.
- Dimbath, Oliver/Heinlein, Michael: *Katastrophen zwischen sozialem Erinnern und Vergessen. Zur Theorie und Empirie sozialer Katastrophengedächtnisse*, Springer, 2020.
- Ferre, Antonio: »Oxygen« Director Alexandre Aja Discusses His Attraction to Single-Location Films«, *variety.com*, 13.05.2021, <https://variety.com/2021/film/news/oxygen-alexandre-aja-director-netflix-single-location-film-1234970465/>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.

- Folkers, Andreas/Lim, Il-Tschung: »Irrtum und Irritation. Für eine kleine Soziologie der Krise nach Foucault und Luhmann«, in: *Behemoth. A Journal on Civilisation*, 7 (1), 2014, S. 48–69.
- Gansel, Carsten: »Zu Aspekten einer Bestimmung der Kategorie ›Störung‹ – Möglichkeiten der Anwendung für Analysen des Handlungs- und Symbolsystems Literatur«, in: Carsten Gansel/Norman Ächtler (Hg.): *Das ›Prinzip Störung‹ in den Geistes- und Sozialwissenschaften*, de Gruyter, 2013, S. 31–56.
- Görgen, Arno: »Funktionale Störungen der Normalität. Krankheit in der Populärkultur«, in: Sascha Bechmann (Hg.): *Sprache und Medizin. Interdisziplinäre Beiträge zur medizinischen Sprache und Kommunikation*, Berlin 2017, S. 215–238.
- Görgen, Arno: »Plague Inc. – Designing Virtual Pandemics«, in: hccd.hypotheses.org, 29.04.2020, <https://hccd.hypotheses.org/393>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Görgen, Arno: »... und es hat Zoom gemacht! Wie die Corona-Pandemie neue Formen der Fernsehunterhaltung erzwingt«, in: hccd.hypotheses.org, 31.08.2020, <https://hccd.hypotheses.org/1225>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Hawkins, Anne Hunsaker: *Reconstructing Illness. Studies in Pathography*, Purdue UP, 1999 (1993).
- Johnston, Dais: »Netflix's Oxygen is the first great Sci-Fi Movie of the Covid-19 Pandemic«, *inverse.com*, 12.05.2021, <https://www.inverse.com/entertainment/oxygen-netflix-review>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Kleinman, Arthur: *The Illness Narratives. Suffering, Healing, and the Human Condition*, Basic Books, 1988.
- Koch, Lars/Nanz, Tobias: »Ästhetische Experimente. Zur Ereignishaftigkeit und Funktion von Störungen in den Künsten«, in: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, 44 (1), 2014, S. 94–115.
- Lange, Jeva: »Contagion is even more remarkable after a year of pandemic«, *theweek.com*, 14.04.2021, <https://theweek.com/articles/977074/contagion-even-more-remarkable-after-year-pandemic>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Luhmann, Niklas: *Die Realität der Massenmedien*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009.
- Mayer, Ruth/Weingart, Brigitte (Hg.): *VIRUS! Mutationen einer Metapher*, transcript, 2004.
- Mielke, James: »Resident Evil Creator Talks Zombies in 2020 and How His Games Will Change Post-Pandemic«, *ign.com*, 03.06.2020, <https://www.ign.com/articles/resident-evil-creator-talks-zombies-in-2020-and-how-his-games-will-change-post-pandemic>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Mottram, James: »Himesh Patel and Mackenzie Davis on Station Eleven: ›Are people sick of pandemic shows?‹«, *inews.co.uk*, 25.01.2022, <https://inews.co.uk/culture/tel-elevision/himesh-patel-mackenzie-davis-station-eleven-interview-are-people-sick-of-pandemic-shows-1420629>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Nitzke, Solvejg: *Die Produktion der Katastrophe. Das Tunguska-Ereignis und die Programme der Moderne*, transcript, 2017.
- Nowotny, Ralf: »Hat ein Labor in Wuhan ein Logo wie die ›Umbrella Corp.‹? (Faktencheck)«, *mimikama.org*, 30.01.2020, <https://www.mimikama.org/hat-ein-labo>

- r-in-wuhan-ein-logo-wie-die-umbrella-corp-faktencheck/, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Pfeiffer, Sacha: »Mackenzie Davis on creating the fictional pandemic drama ›Station Eleven‹ during COVID«, in: npr.org, 16.01.2022, <https://www.npr.org/2022/01/16/1073459162/mackenzie-davis-on-creating-the-fictional-pandemic-drama-station-eleven-during-c>, aufgerufen am 04.02.2023.
- Pfister, Eugen: »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«, in: Thorsten Junge/Claudia Schumacher (Hg.): *Digitale Spiele im Diskurs*, Deposit Hagen, 2018, S. 1–22. <https://www.medien-im-diskurs.de>
- Pfister, Eugen: »Zombies Ate Democracy: The myth of a systemic political failure in video games«, in: Stephen J. Webley/Peter Zackariasson (Hg.): *The Playful Undead and Video Games Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, Routledge, 2019, S. 216–231.
- Pfister, Eugen: »MmmRRRrr UrrRrRRrr!!«: Translating political anxieties into zombie language in digital games«, in: Federico Italiano (Hg.), *The Dark Side of Translation*, Routledge, 2020, S. 161–175.
- Pfister, Eugen/Görgen, Arno: »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte«, in: Arno Görgen/Stefan H. Simond (Hg.): *Krankheit in digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*, transcript, 2020, S. 51–74.
- Pfister, Eugen: »Nobody expects the Spanish flu!« – Die von der Populärkultur vergessene Epidemie, hccd.hypotheses.org, 02.06.2020, hccd.hypotheses.org/517, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Riedel, Peter: »It's nothing personal, babe. Andenken an den Horrorfilm«, in: *MEDIENwissenschaft*, 2004 (3), S. 284–295.
- Seeßlen, Georg: »Horror«, Hans Richard Brittnacher/Markus May (Hg.): *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, J.B. Metzler, 2013, S. 522–529.
- Strotmann, Marc/Peter, Claudia: »Die Katastrophe als Ereignis und als Narrativ«, in: Michael Heinlein/Oliver Dimbath (Hg.): *Katastrophen zwischen sozialem Erinnern und Vergessen. Zur Theorie und Empirie sozialer Katastrophengedächtnisse*, Springer VS, 2020, S. 217–247.
- Statement of the Removal of Plague Inc. from the China App Store and Steam, in: ndemiccreations.com, 26.02.2020, <https://www.ndemiccreations.com/en/news/173-statement-on-the-removal-of-plague-inc-from-the-china-app-store>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Tartaglione, Nancy: »Oxygen«: Alexandre Aja & Mélanie Laurent On Why Making Netflix's Confined Thriller Was A Breath Of Fresh Air«, [deadline.com](https://deadline.com/2021/05/oxygen-alexandre-aja-melanie-laurent-interview-netflix-1234754548/), 12.05.2021, <https://deadline.com/2021/05/oxygen-alexandre-aja-melanie-laurent-interview-netflix-1234754548/>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.
- Uerz, Gereon: »Science Fiction-Literatur und die Fabrikation von Fakten«, in: Wolfgang Essbach (Hg.): *Landschaft, Geschlecht, Artefakte. Zur Soziologie natürlicher und artifizierlicher Alteritäten*, Ergon, 2004, S. 151–168.
- Wald, Priscilla: *Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, Duke University Press, 2008.
- Weingart, Brigitte: *Ansteckende Wörter. Repräsentationen von AIDS*, Suhrkamp, 2002.

Yin-Poole, Wesley: »Plague Inc. »is a game, not a scientific model«, dev warns as Coronavirus sparks spike in sales«, eurogamer.net, 24.01.2020, <https://www.eurogamer.net/plague-inc-dev-reminds-players-its-a-game-not-a-scientific-model>, zuletzt aufgerufen am 04.02.2023.

Bibliografie

Camus, Albert: *La Peste*, Gallimard, 1998 (1947).
 Cronin, Justin: *Der Übergang*, Goldmann, 2010.
 Kirkman, Robert: *The Walking Dead*, Cross Cult, 2003–2019.
 Lemire, Jeff: *Sweet Tooth*, Vertigo, 2009–2013.
 Saramago, José: *Stadt der Blinden*, rororo, 1999.
 Vaughn, Brian: *Y – The Last Man*, Vertigo, 2002–2008.
 Whitehead, Colson: *Zone One*, Fischer Taschenbuch, 2011.

Filmografie

Auslöschung (R: Alex Garland 2018)
Children of Men (R: Alfonso Cuarón 2006)
Contagion (R: Steven Soderberg 2011)
Daybreakers (R: Michael Spierig and Peter Spierig 2009)
Star Trek: Deep Space Nine (1993–1999)
In the Flesh (R: Johnny Campbell 2013–2014)
 #MyHomeIsmyBurgtheater #8: Sarah Viktoria Frick, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hFlnKVpUrg4>
Mythic Quest (C: Rob McElhenney, Charly Day, Megan Ganz, 2020–)
Outbreak (R: Wolfgang Petersen 1995)
Oxygen (R: Alejandro Aja 2021)
Rise of the Planet of the Apes (R: Rupert Wyatt 2011)
Star Trek: Voyager (1995–2001)
Station Eleven (R: Patrick Somerville 2021–2022)
The Girl with all the Gifts (R: Colm McCarthy 2016)
Twelve Monkeys (R: Terry Gilliam 1995)
Warm Bodies (R: Jonathan Levine 2013)
World War Z (R: Marc Forster 2013)

Ludografie

A Plague Tale: Innocence (Focus Home Interactive 2019, E: Asobo Studio)
Dead Island (Deep Silver 2011, E: Techland)
Pandemie (Pegasus Spiele 2009, A: Matt Leacock)
Plague Inc. (Ndemic Creations 2012, E: Ndemic Creations)

Plague Inc.: The Cure (Ndemic Creations 2020, E: Ndemic Creations)

Resident Evil 7 (Capcom 2017, E: Capcom)

The Last of Us (Sony Interactive Entertainment 2013, E: Naughty Dog)

Telltale's The Walking Dead (Telltale 2012–2019, E: Telltale)

Tom Clancy's The Division (Ubisoft 2016, E: Massive Entertainment)

Vampyr (Focus Home Interactive 2018, E: Dontnod Entertainment)

