

# Zwischen Virus und Viral: Kōji Suzukis *Ring*-Trilogie und die mediale Dimension der Pandemie

---

Kerstin Borchhardt

## Einleitung

1995 feierte der Horrorfilm *Ringu* von Chisui Takigawa seine Premiere in den japanischen Kinos. Das darin präsentierte Szenario eines tödlichen und sich rasant verbreitenden Videos wurde schnell zum Kassenschlager und zog zahlreiche Adaptionen aus verschiedenen Ländern nach sich. Weniger bekannt ist, dass der Film auf einer Roman-Trilogie von Kōji Suzuki (*Ring* [1991], *Spiral* [1995], *Loop* [1998]) basiert, die stellenweise eher Züge der Science-Fiction als des Horrorgenres trägt. Im Laufe der Trilogie wird der vermeintliche Fluch, der auf dem Video lastet und für die Todesfälle verantwortlich sein soll, als mutiertes, aus einer Computersimulation entwichenes Virus entlarvt, das sich nicht mehr physisch, sondern über visuelle Eindrücke in den modernen Medien reproduziert. Trotz zahlreicher fantastischer Elemente ist Suzukis Trilogie eine vielschichtige Auseinandersetzung mit der realen Angst vor der exzessiven Verbreitung schadhafter Informationen, die sowohl das individuelle Leben als auch die Gesellschaft bedrohen. Suzuki arbeitet dabei auf zwei Ebenen: zum einen mit dem Virus als zerstörerischer Biomacht, die sich als Pandemie über die Menschheit ausbreitet. Zum anderen nimmt die Trilogie bereits in den 1990er Jahren das Problem der massenhaften Verbreitung gefährlicher Codes über technische Medien vorweg, welches durch den Siegeszug des Internets immer mehr an Relevanz gewinnen sollte. Diese auf den ersten Blick seltsam anmutende Synthese und ihre Bedeutung für die zeitgenössische Informationsgesellschaft soll im Beitrag anhand der Analyse von Suzukis Trilogie in Bezug auf das Verhältnis von biologischer Infektion und viraler Informationsverbreitung in den Unterhaltungsmedien mit einem abschließenden Exkurs auf die aktuelle<sup>1</sup> Corona-Krise analysiert werden.

---

1 Dieser Text wurde zu großen Teilen im zweiten Halbjahr 2020 niedergeschrieben und bis November 2022 ergänzt.

## Sadako und das virale Abjekt

Die Geschichte um den *Ring*-Fluch, der durch ein mysteriöses Video verbreitet wird, das jeden, der es ansieht, innerhalb von sieben Tagen tötet, hat mittlerweile Kultstatus in der internationalen Populärkultur erlangt und wurde in zahlreichen Filmen, Computerspielen und Mangas adaptiert, weitergedacht und parodiert.<sup>2</sup> Da viele dieser Adaptionen Suzukis Roman über das todbringende Video sehr frei interpretierten und die Folgeromane in der westlichen Welt kaum bekannt sind, soll den Analysen eine kurze Inhaltsangabe vorangestellt werden.

*Ring* erzählt die Geschichte des Journalisten Kazuyuki Asakawa, der die Gerüchte um ein Video untersucht, das alpträumhafte Bilder zeigt und seine Rezipient:innen auf mysteriöse Weise tötet. Asakawas Recherchen ergeben, dass das Video durch eine Art ›Gedankenfotografie‹ des feminin aussehenden, tele- und technopathisch begabten Hermaphroditen Sadako Yamamura hergestellt wurde. Dieser wurde von dem Arzt Nagayo Jotaro, dem letzten Überlebenden des Pockenvirus in Japan, vergewaltigt, versucht zu ermorden und in einen Brunnen geworfen, wo Sadako sieben Tage vor sich hinvegetierte (Suzuki: 175–186). Es wird angedeutet, dass sich bei der Vergewaltigung das Virus mit Sadakos DNA verband und die Fähigkeit, Gedankenbilder in eine materielle Realität zu verwandeln, übernahm und weiterentwickelte (ebd. 186/187). In der Fortsetzung *Spiral* wird ausführlich beschrieben, dass sich so ein Virus entwickelte, welches sich über visuelle Eindrücke im Körper der Person, die das Video sieht, materialisiert und schließlich zu tumorartigen Wucherungen führt (Suzuki: 371–374, 382/383). Das tödliche Video bildet die erste Übertragungswelle zur Verbreitung des Virus als mediale Manifestation von Sadakos Wunsch, für das ihr/ihm angetane Unrecht Rache zu nehmen, kombiniert mit dem biologischen Programm des Virus, sich selbst zu reproduzieren.

Sadako stellt eine moderne Inkarnation des in der japanischen Kultur weit verbreiteten mythischen Motivs des *Omryō* dar, eines rachsüchtigen, oft weiblichen Wiedergängers mit langen schwarzen Haaren, stechenden Augen und verwesendem Fleisch (Blake: 149–152). Nach Blake manifestiert sich darin eine spezifische Form kultureller Abjektion. Der auf die Psychologin Julia Kristeva zurückgehende Terminus der Abjektion beschreibt die individuelle sowie politische Exklusion von Phänomenen aus der Lebenswelt, die als nicht zur Identität von Individuen oder Gruppen zugehörig betrachtet und häufig mit negativen Emotionen wie Ekel, Angst und Abneigung belegt werden (Kristeva: 1–15). Bei solchen Phänomenen kann es sich um physische Erscheinungen wie kranke, deformierte oder sterbende Körper handeln, die die symbolische Ordnung des Gesunden und Lebendigen in Frage stellen, aber auch um bestimmte soziale Gruppen, wie z.B. Frauen, nonbinäre Gender-Identitäten, Andersdenkende oder verschiedene Ethnien, die nicht

2 Beispiele für Filme: *Ringu*. Chisui Takigawa, Amuse Inc., 1995; *Ringu*. Hideo Nakata, Toho, 1998; *Ring – The final Chapter*. Fukumoto Yoshito, 13 Episoden, Fuji TV, 1999; *Rasen*. Yoshihiro Kitayama, 13 Episoden, Fuji TV, 1999; *The Ring*. Gore Verbinski, DreamWorks Pictures, 2002; *Rings*. Javier Gutiérrez, Paramount Pictures, United States, 2017. Computerspiele: *The Ring: Terror Realm* (Asmik Ace Entertainment 2000). Mangas: Takahashi, Hiroshi, *The Ring Volume 0: Birthday*. Dark Horse Manga 2000.

oder nicht gänzlich in die hegemonialen Ordnungsstrukturen eines politischen, meistens patriarchisch geprägten Machtapparats passen und daher für diesen als bedrohlich empfunden werden (ebd.). Dieses bedrohliche Andere markiert etwas, das häufig versucht wird durch Ausschluss aus dem politischen Handlungs- und Wahrnehmungsbereich zu kontrollieren. Da es aber einen wesentlichen Teil der Realität bildet, lässt es sich nie gänzlich ausschließen oder kontrollieren und bricht immer wieder in die vertraute Lebenswirklichkeit ein. Blake zufolge verkörpern die modernen *Onryō* in der Populärkultur eine subalterne Realität marginalisierter Bevölkerungsgruppen – meist in Form von ausgestoßenen, vergewaltigten und durch Mord zum Schweigen gebrachten Frauen, die gleichermaßen Gehör wie Rache für die ihnen zugefügte Gewalt durch den – von der traditionellen japanischen Kultur ebenso wie der westlichen Nachkriegsgesellschaft geprägten – japanischen Machtapparat in der zweiten Hälfte des 21. Jahrhunderts fordern (Blake: 148–153). In der/dem *Onryō* Sadako manifestiert sich ein biologisch-körperliches Abjekt nicht nur in Form ihrer/seiner hermaphroditischen Natur, sondern auch durch das mutierte Pockenvirus. Beide Phänomene verweisen auf Abweichungen von traditionellen Vorstellungen binärer Reproduktionsordnungen wie männlich/weiblich oder organisch/anorganisch.

Viren wie die Pocken nehmen in der Reproduktionsordnung eine besondere Stellung ein, da sie sich nicht eigenständig, sondern über Wirtszellen reproduzieren, dabei ihre Wirte oft erheblich schädigen und sich durch physischen Kontakt rasant über weitere Wirtskörper ausbreiten können. Die aus dieser Reproduktionsmethode resultierenden Pandemien stellen seit jeher eine Bedrohung zum einen für die Unversehrtheit und Integrität des menschlichen Körpers und damit des Lebens selbst dar. Zum anderen bedrohen sie das soziale und kulturelle Gefüge des Menschen, der als Zoon politikon nur durch die und mit der Gesellschaft im Sinne eines kommunizierenden und interagierenden Netzwerkes leben und überleben kann. Da jene notwendigen Kommunikations- und Interaktionsprozesse aber gerade zur Verbreitung von Viren beitragen und daher in Pandemiezeiten schnell bedrohlich werden können, »zwingen« Pandemien die betroffenen Gesellschaften zu grundlegenden Änderungen und Neuordnungen ihrer Daseinsvollzüge in allen Lebensbereichen vom Privaten bis zum Politischen (Volkmer/Werner). Dabei markiert der historisch immer wieder nachweisbare Ausbruch von Viruserkrankungen von der Spanischen Grippe im frühen 20. Jahrhundert bis zur aktuellen Corona-Krise (Abel-Wanek: 1–4) auch in der Moderne den kontinuierlichen Wiedereinbruch eines biologischen Abjekts in die menschliche Zivilisation, die im Verlauf des Anthropozäns stets darum bemüht war, sich vor solchen für sie schädlichen Kräften der Natur zu schützen und den Planeten in einen für den *Homo sapiens* möglichst vorteilhaften Lebensraum zu verwandeln (vgl. dazu Clark). Pandemien stellen diesen Kontroll- und Machtanspruch einer anthropozentrisch geprägten Kultur massiv in Frage und zeigen deutlich, dass die Menschheit nicht die uneingeschränkt herrschende Spezies auf der Erde ist, sondern sich diese mit anderen einflussreichen Biomächten teilen muss. Auch die modernen Technologien, die häufig als Mittel zur Kontrolle und Funktionalisierung der Welt verstanden werden (Karafyllis: 12/13), können da nur bedingt Abhilfe schaffen. Trotz aller medizinischen Fortschritte sowie tatsächlichen Erfolge, einzelne Virenstämme auszurotten oder durch medizinische Behandlungen in Schach zu halten, haben die Geschichte und nicht zuletzt die Corona-Krise gezeigt, dass dies stets nur Etappensiege

sind (Abel-Wanek: 3/4). Veränderte oder neue Virenstämme brechen immer wieder über menschliche Gesellschaften herein und finden gerade – wie im Folgenden zu zeigen sein wird – in unserer über moderne Technologien global und digital vernetzten Welt neue Verbreitungsmöglichkeiten, wobei den visuellen Medien eine besondere Rolle zukommt.

## Gene und Meme: Die virale Übertragungswelle

Gedankenexperimente um die Komplizenschaft von Virus, Medien und Pandemie kennzeichnen auch Suzukis Fortsetzung *Spiral*. Darin weitet sich Sadakos Virus-Fluch, der in *Ring* nur wenigen Menschen zum Verhängnis wurde, zur Katastrophe von pandemischen Ausmaßen aus. Dies geschieht nicht zuletzt dadurch, dass Asakawa glaubt, in dem Video Hinweise auf die Möglichkeit zu finden, das Virus zu stoppen. So vermutet er, dass, wenn er Sadakos Leiche bergen und bestatten würde, ihre/seine Seele Frieden fände und ein Mensch die Sichtung des Videos überleben könne, wenn er eine Kopie davon machen und diese von einer weiteren Person angesehen würde (Suzuki: 229–231). Beide Annahmen erweisen sich jedoch als fatale Irrtümer. Die vermeintlichen Hinweise auf die Bannung des Fluchs entpuppen sich als ›Trick des Virus‹, um sich durch die Reproduktion des Videos ebenso wie durch die Bergung von Sadakos immer noch infektiösem Körper über verschiedene Medien zu verbreiten. Schlimmer noch, scheint sich das Virus auch auf andere Medien wie den publizierten Forschungsbericht Asakawas auszuweiten, um so noch mehr Menschen zu infizieren.

Mit einer solchen fantastisch-fiktionalen Verbreitung von Viren über technologische Medien referiert Suzuki nichtsdestotrotz auf reale Ängste in Bezug auf die ungehemmte Informationsverbreitung in der medienübersättigten modernen Gesellschaft. Indem er den Virus-Fluch als stetigen Prozess der Weiterentwicklung begreift, wobei er durch die Verknüpfung eines evolvierenden Virus und dessen Verbreitung über moderne Medientechnologien auch Parallelen zwischen biologischer Mutation/Evolution und technischer Reproduktion zieht, nimmt Suzukis Roman entscheidende und ambivalente Entwicklungen der Informationsgesellschaft vor allem durch den Siegeszug des Internets vorweg.

Das Internet begann sich zur Entstehungszeit der *Ring*-Trilogie (1991–1998) gerade erst für den privaten Gebrauch durchzusetzen, was den aus heutiger Sicht eher umständlichen Weg der Verbreitung des psychoaktiven Virus über ein Video erklärt. Nichtsdestotrotz warfen bereits die Möglichkeiten der Videotechnologie wie VHS und VCR, die audio-visuelle Inhalte in kurzer Zeit einem größeren Publikum zugänglich machten und sich durch die voranschreitenden technologischen Innovationen immer leichter reproduzieren ließen, ihre Schatten auf zukünftige Entwicklungen noch rasanterer Möglichkeiten der Informationsverbreitung.

Nicht nur in der Biologie, sondern auch in der Computertechnologie wird der Begriff ›Virus‹ verwendet. Computerviren sind Programme, die die Funktion von technischen Systemen stören oder gar lahmlegen können und sich sowohl über Verbindungen mit externer Hardware als auch über digitale Wege in diversen Betriebssystemen verbreiten können. Ebenso wie bei verschiedenen Schadprogrammen wird auch die exzessive Verbreitung von Informationen im virtuellen Raum etymologisch mit dem Virus

verbunden. So erlangte vor einigen Jahren in den Social Media der Begriff ›Viral‹ zweifelhaft Popularität. Dieser wird im Englischen nicht nur als Adjektiv verwendet, sondern bezeichnet auch sich rasant – ähnlich einem Virus und damit ›viral‹ – verbreitende Medienkomplexe häufig in Form von Bildern oder Videos, die in weitgehend gleichbleibender Form in den Social Media reproduziert werden (Bülow/Johann: 13ff.). Eng damit verwandt sind Internet-Memes als Kombinationen aus Texten und Bildern, die bei ihrer Verbreitung jedoch häufig Variationen erfahren (ebd.). Ähnlich wie das *Viral* ist auch das Meme von biologischen bzw. quasi-biologischen Theorien basierend auf den Ideen von Richard Dawkins abgeleitet.<sup>3</sup> Vertreter:innen der Meme-Theorie gehen davon aus, dass es analog zu den Genen als grundlegende biologische Informationseinheiten auch Memes als basale kulturelle Informationseinheiten gibt, die sich unter für sie günstigen Bedingungen in der Gesellschaft verbreiten und weiterentwickeln können (Blackmore, 8–20). Während der Begriff Meme eher neutral an die Terminologie der Evolutionstheorie anschließt, hat das vom Virus abgeleitete *viral* eine tendenziell negative Konnotation, die auf eine potenzielle Gefahr und vor allem deren ungebremste Verbreitung verweist. Zwar sind bei weitem nicht alle Virals gefährlich, im Gegenteil scheinen viele von ihnen eher humoristisch zu sein (Bülow/Johann: 18), doch haben sie aufgrund ihres hohen Verbreitungspotenzials auf jeden Fall die Tendenz, eine Art unkontrollierbares Eigenleben im Netz mit schwer voraussehbaren Folgen zu entwickeln.

Dass sich dabei tatsächlich ein biologisches Virus im Körper der Rezipient:innen eines *Virals* wie in Suzukis *Ring* materialisiert, ist zwar reine Fantasie, nichtsdestotrotz bleibt die Wirkung von *Virals* und Memes – insbesondere von wirkmächtigen Bildern – oft nicht nur auf die digitale Welt beschränkt. Dies zeigt z. B. die *Urban Legend* der Horrorfigur des *Slenderman*, die ursprünglich als *Viral* bzw. Meme begann. Ihren Anfang nahm sie 2009 mit manipulierten Fotos, die eine unheimliche, schlanke Figur zeigen und von Eric Knudsen als rein fiktionale Kreationen für einen Gruselgeschichten-Wettbewerb in einem Internetforum geschaffen worden waren. Schnell wurden diese Fotos aber von User:innen verschiedener sozialer Netzwerke aus ihrem ursprünglichen Kontext gelöst und exzessiv in den Social Media verbreitet (Korte). Dabei geriet ihr rein fiktionaler Ursprung schnell in Vergessenheit, die Fotos wurden auf ihren Wahrheitsgehalt untersucht und es entwickelte sich der moderne Mythos des *Slenderman*.<sup>4</sup> Dieser setzte eine lukrative populärkulturelle Merchandise-Kampagne in Gang, in deren Zuge der *Slenderman* von Tassen bis zu Toilettenpapier nun zahlreiche Produkte zielt und zum Antagonisten in verschiedenen Filmen und Computerspielen wurde.<sup>5</sup> Eine schreckliche Folge zog der Mythos allerdings 2013 nach sich, als zwei Mädchen im US-amerikanischen Bundesstaat

- 
- 3 Richard Dawkins entwickelte die Grundlagen der Meme-Theorie aus dem Konzept des universellen Darwinismus als eine Erweiterung der biologischen Evolutionstheorie zu einer Theorie der Entwicklung und Verbreitung von Informationen. Siehe dazu: Dawkins, Richard: *The selfish gene*, Oxford University Press 1976.
  - 4 Obwohl die Figur des *Slenderman* eindeutig als Schöpfung von Knudsen nachweisbar ist und von den meisten ihrer Fans als fiktionale Figur betrachtet wird, scheinen einige Menschen tatsächlich an *Slenderman* zu glauben und meinen sogar, in seinem Auftrag zu handeln (vgl. dazu Mayr).
  - 5 Film: *Slenderman*. Sylvain White, Sony Pictures Releasing, 2018. Games: *Slender, The Eight Pages* (Parsec Productions, 2012, Mark J. Hadley), *Slender: The Arrival* (Blue Isle Studios 2013, Mark J. Hadley).

Wisconsin versuchten, eine Mitschülerin zu töten mit der Begründung, dass sie *Slenderman* gefallen wollten (Mayr). So entwickelte sich der fiktionale Horror aus dem Netz zu einem realen Horror in der Lebenswelt.

Dass bei solchen Entwicklungen insbesondere visuelle Medien eine entscheidende Rolle spielen, beschrieb bereits der US-amerikanische Kunsthistoriker W. J. T. Mitchell, der Bildern eine eigene Form von Lebendigkeit und Wirkmacht zuschrieb, um bei den Rezipient:innen »Begehren« anzusprechen und »Emotionen und Handlungsweisen« auszulösen (46–52). Dies trifft auch auf Bilder des Unheimlichen, Verbotenen und damit des Abjekts selbst zu, welches oft als unangemessen, bedrohlich oder ekelregend empfunden und daher traditionell aus einem großen Teil des offiziellen Mainstreams der visuellen Kultur verbannt wird. Da solche Bilder aber grundlegende Ängste und Bedürfnisse zahlreicher Menschen anzusprechen scheinen, finden sie nun in den Social Media eine effektive Nische zur massenhaften Verbreitung, welche zu einem Internethype oder sogar einem neuen Mainstream anwachsen kann. Dabei soll natürlich nicht behauptet werden, dass visuelle Repräsentationen des Abjekts notwendigerweise dramatische Folgen wie den *Slenderman*-Mordversuch nach sich ziehen müssen. Ganz im Gegenteil stellt dieser wohl eine traurige Ausnahme dar, denn dass jemand für andere legendäre Gruselgestalten wie den *Bigfoot* oder den *Chupacabra* versucht hätte zu morden, ist der Autorin dieses Artikels nicht bekannt. Nichtsdestotrotz zeigt ein solcher Fall, dass wirkmächtige Bilder im Verlauf ihrer exzessiven Verbreitung eine ganz eigene schwer kontrollierbare Wirkpotenz innerhalb und außerhalb des virtuellen Raums mit gleichermaßen positiven wie gefährlichen Konsequenzen entfalten können.

## Von Ring- und Corona-Viren: Die mediale Dimension der Pandemie

Diese trans-spatiale Wirkmacht sowie die unkontrollierte Entwicklung von Bildern zwischen der virtuellen und der Welt der Rezipient:innen wird im dritten Teil der *Ring*-Trilogie *Loop* explizit thematisiert. Auf den ersten Blick nehmen die Ereignisse hier keinen Bezug zu den Vorgängerromanen. *Loop* beschreibt eine dystopische Zukunft, in der Menschen an einer hochinfektiösen Krebsart sterben, bei der weder die Ursache noch Heilungsmethoden bekannt sind. Im Verlauf der Geschichte stößt der Medizinstudent Kaoru Futami auf eine Dokumentation der Computersimulation LOOP. Die Leser:innen lernen dadurch, dass die Ereignisse der ersten zwei Romane lediglich Teile dieser Computersimulation waren, die eigentlich den Prozess der Evolution des Lebens nachbilden sollte. Es ist dabei nicht eindeutig, ob die Erschaffung des psychoaktiven Virus der *Ring*-Trilogie einen Teil des Versuchsaufbaus oder ein Zufallsprodukt im Verlauf der Simulation bildete. In jedem Fall waren die Folgen dramatisch: Das Virus infizierte alle Lebensformen und tötete diese durch tumorartige Wucherungen, sodass das Programm schließlich verseucht wurde und abgebrochen werden musste (Suzuki: 637–745). Kurz vor dem Abbruch wurde sich jedoch eine der Figuren ihrer eigenen Bedingtheit als Teil der Computersimulation bewusst und bat die Schöpfer der Außenwelt um Hilfe, worauf diese einen Klon der Figur in die reale Welt projizierten und dabei versehentlich auch das Virus mit einschleusten. Der Klon ist niemand anderes als Kaoru selbst, der nun wieder-

um in die neugestartete Simulation zurückprojiziert wird, um das Virus dort zu stoppen und so beide Welten zu retten.

Einen solchen ›Heilsbringer‹, der die analoge sowie die digitale Welt vor einem aggressiven Virus rettet, würden sich sicherlich auch viele Menschen seit dem Jahr 2020 wünschen, nachdem sich zwar kein Ring-, dafür aber ein Coronavirus in Form von Covid-19 zur Pandemie ausgeweitet und die vertraute Lebenswirklichkeit weltweit auf den Kopf gestellt hat (Volkmer/Werner). Auch die aktuelle Corona-Krise ist als Einbruch eines biologisch-viralen Abjekts in die menschliche Zivilisation zu verstehen, der die Schwachpunkte und Gefahren der hochgradig vernetzten Welt im 21. Jahrhundert aufzeigt. War die Menschheit in den letzten Jahrzehnten durch wirtschaftliche und technologische Entwicklungen als Kommunikations-, Informations- und Erlebnisgesellschaft zusammengerückt, die eine verstärkte Reisetätigkeit und dadurch mehr soziale Kontakte für zahlreiche Menschen über die Länder- und kontinentalen Grenzen hinweg ermöglichte, beschleunigte ausgerechnet diese Entwicklung auch die Ausbreitung des Virus über die gesamte Welt. Die modernen Kommunikationsmedien mögen dabei zwar die in zahlreichen Ländern ergriffenen Maßnahmen der Kontaktbeschränkungen zur Eindämmung der Pandemie, z.B. durch Lockdowns und Reisebeschränkungen, wenigstens teilweise kompensieren und eine Chance bieten (Dickel: 83–85), weiterhin in Kontakt zu bleiben, doch haben sie nicht zuletzt aufgrund ihres Potenzials zur massiven Informationsverbreitung ebenso ihre Schattenseiten. Denn hier können sich neben nützlichen Hinweisen zum Umgang mit der Corona-Krise auch alle Arten von schädlichen Informationen wie Verschwörungstheorien, Hoaxes und Fake News ungebremst ausbreiten, wobei die Grenzen zwischen Fakt und Fiktion oft verschwimmen.

Dies liegt nicht zuletzt an der schweren Greifbarkeit des mikroskopisch kleinen Virus, das für das menschliche Auge unsichtbar und nur indirekt an seinen Auswirkungen wahrnehmbar ist. Trotzdem oder vielleicht gerade deshalb manifestiert sich die von ihm ausgelöste globale Krise auch massiv in den visuellen Medien. Kaum eine Nachrichtensendung, kaum eine Schlagzeile in den Print- ebenso wie in den digitalen Medien kommt dabei ohne an Igelbälle erinnernde, animierte Bilder in leuchtenden Farben aus, die – wenn auch meist eher schematisch als realistisch – als visuelle Repräsentanten der Viren fungieren (Gerdes).<sup>6</sup> Dies erweckt den Eindruck einer modernen Form der magischen Bannung des Coronavirus gleich einem unsichtbaren übermächtigen Feind, der durch die Visualisierung für das ›Augentier Mensch‹, welches einen großen Teil seiner Informationen und Gewissheiten aus visuellen Informationen bezieht, besser (be)greifbar gemacht werden soll.

Ebenso omnipräsent wie die Igelbälle sind die visuellen Manifestationen der Folgen des Virus. Kein anderes Utensil verkörpert diese so eindringlich wie die Gesichter verhüllenden Atem- bzw. Gesichtsschutzmasken, die zu tragischen und ambivalenten Ikonen der aktuellen Corona-Pandemie geworden sind (Alert, Stenzil, Stock). Zum einen sollen

6 Dies wird zum Beispiel an der Tageschau, einem der bekanntesten Nachrichtenformate im öffentlich-rechtlichen deutschen Fernsehen deutlich, bei dem nahezu jede Sendung mit einem solchen ›Igelballbild‹ des Coronavirus beginnt. Vgl. dazu die Aufzeichnungen im *Sendungsarchiv der Tageschau*. <https://www.tagesschau.de/multimedia/sendung/ts-36251.html>

die Masken ihre Träger:innen vor der Übertragung des Virus schützen (Wang et al.), zum anderen machen sie diese aber auch unkenntlich und schränken ihre kommunikativen Fähigkeiten erheblich ein (Alert). Dabei erinnern die Maskenträger:innen an die uniformen Zombies zahlreicher Horrorfilme und die durch Masken entindividualisierten Gesichter der NPCs in Games, deren Gesichtslosigkeit bzw. deformierte Physiognomie ihre Entmenschlichung versinnbildlichen. Zudem gehen die kommunikativen Einschränkungen durch das Tragen von Gesichtsmasken mit diversen Einschnitten in Grundrechte einher, die zur Eindämmung des Virus in verschiedenen Ländern erlassen wurden. Solche Einschnitte rufen nicht selten erhebliche Kritik und Unmut in zahlreichen Bevölkerungsgruppen hervor (mdr wissen, Diskussion um Mundschutz). In dieser angespannten Situation beginnt sich eine politische Ikonografie der Masken-Bilder herauszubilden. Bereits Hall vertrat die These, dass Bilder nie eindeutig lesbar sind, sondern sich ihre unterschiedlichen Bedeutungsebenen als Teil von hegemonialen Diskursen immer im »Oszillationsgefälle« zwischen »Vorzugs-«, oppositionellen und ausgehandelten Lesarten entwickeln (49–65). Keine dieser Lesarten ist dabei frei von Interessen und Ideologien. Auch die Masken-Bilder werden von verschiedenen Menschen entsprechend ihrer ideologischen Orientierung instrumentalisiert. So verbreiten sich aus den Lagern der Corona-Gegner:innen, in die sich auch immer wieder radikale Gruppierungen, so z.B. in Deutschland die Reichsbürger:innen, rechtsradikale Verbände und militante Impfgegner:innen mischen, zahlreiche Verschwörungstheorien, die in der Corona-Krise eine Täuschung durch die Regierungen und die Masken als Mittel zur politischen und wirtschaftlichen Unterdrückung sehen (Nocun/Lamberti: 179–200, mdr aktuell). Dies geht so weit, dass einige Verschwörungstheoretiker:innen die Corona-Pandemie – ähnlich wie das Virus im dritten Teil der *Ring*-Trilogie – mit einer pandemischen Computersimulation, dem sogenannten »The Event 201 Scenario« von Bill Gates<sup>7</sup> in Verbindung bringen. Zudem werden ähnlich krude und medizinisch haltlose Verschwörungsnarrative um die Gesichtsmasken verbreitet, so z.B., dass Kinder durch ihr Tragen krank geworden oder gar gestorben seien (rnd Redaktionsnetzwerk Deutschland). Im Umkreis solcher Verschwörungstheorien avancieren die Masken, deren Funktion von Corona-Gegner:innen durch Aufschriften wie das verbreitete Meme »Gib Gates keine Chance« karikiert wird<sup>8</sup>, zu visuellen Plakat- und Propagandaflächen für fragwürdige Ideologien.

Solche Meinungsäußerungen gehören in einer Demokratie zwar zu den Grundrechten aller Menschen, doch können sie in dieser Situation auch fatale Folgen haben. Denn insbesondere die Maske stellt ein einfaches, aber vielen Wissenschaftler:innen zufolge

7 Im »Event 201« wurde 2019 eine Pandemie mit einem fiktiven Coronavirus am Computer simuliert. Das Virus basiert jedoch auf einem anderen Typ der vielfältigen Corona-Viren (zu denen auch Grippeviren zählen) als Covid-19 und es besteht keine direkte Beziehung zur aktuellen Pandemie. Siehe dazu die Website von Event 201 und Schulter 2020.

8 Für diesen Viral wurde der Slogan »Gib Aid keine Chance« zu »Gib Gates keine Chance« umfunktioni-ert. Neben der Lautähnlichkeit zwischen »Aids« und »Gates« wird auch hier eine Verbindung zwischen einem Virus und der Computerikone Bill Gates hergestellt, der von einigen Verschwörungstheoretiker:innen aufgrund seiner Pandemiesimulation für die Corona-Krise (mit)verantwortlich gemacht wird. Eine einfache Google-Suche ergibt zahlreiche Web-Shops, die »Gib Gates keine Chance«-Produkte verkaufen, und Bilder, die deren Präsenz auf zahlreichen Demonstrationen zeigen.

effizientes Mittel dar, die Virus-Pandemie durch Ansteckungsprävention einzudämmen (*Lungenärzte im Netz*, Wang et al.). Kampagnen gegen diese Maßnahme – wie auch gegen andere Hygienemaßnahmen – bergen dabei ein erhebliches Potenzial, Menschen zu einem Verhalten, wie z.B. den Verzicht auf Masken, zu animieren, das die Virusausbreitung befördern kann. Zwar liegen nach Kenntnis der Autorin noch keine Studien vor, inwieweit Memes und Virals das Hygieneverhalten von Menschen tatsächlich beeinflussen. Dennoch spricht gerade ihre massenhafte Verbreitung dafür, dass solche Bilder und wahrscheinlich auch die dahinterstehenden Ideologien viele Leute sehr ansprechen. Simultan zur biologischen Pandemie scheint hier eine virale Pandemie im Netz eingesetzt zu haben, die zwar nicht wie in *Ring* das Virus direkt verbreitet, aber doch eine unheilvolle Komplizenschaft mit der biologischen Pandemie eingeht.

Ermöglicht wird diese Komplizenschaft in einer globalen Gesellschaft, die tief erschüttert wurde durch den Einbruch des Virus als biologisches wie kulturelles Abjekt, wodurch traditionelle Ordnungsvorstellungen ins Wanken geraten sind und die Vulnerabilität der vernetzten Welt im 21. Jahrhundert aufgezeigt wurde. Sowohl in Suzukis *Ring*-Trilogie als auch in der realen Pandemie bilden eine solche Verletzung des Ordnungsgefüges und der damit verbundene Kontrollverlust in den verschiedensten privaten wie öffentlichen Bereichen einen fruchtbaren Nährboden für individuelle wie kollektive Ängste. In beiden Szenarien nehmen auch Bilder eine ambigue Rolle ein. Einerseits dienen sie als Mittel der visuellen Bannung und Greifbarmachung angsteinflößender intangibler Phänomene. Andererseits erweist sich diese vermeintliche Bannung oft als ein zweischneidiges Schwert. Denn – wie oben z.B. an der Figur des *Slenderman* gezeigt – können Bilder aufgrund ihrer Wirkmächtigkeit im Lauf ihrer Verbreitung, Verwendung und Rezeption eine Art ›virales Eigenleben‹ entwickeln, welches sich nun selbst der Kontrolle entziehen und neue Ängste generieren kann. Dies gilt für die Romanfigur der Sadako als spezielle Verkörperung der mythischen *Onryō*, die das Unrecht, das ihr widerfahren ist, über das Video sichtbar macht und dadurch Aufmerksamkeit und Vergeltung für ihr Leiden einfordert. Allerdings steigert sich Sadakos Vergeltungswunsch zum blinden Rachewahn, der nun in Form eines über Bilder übertragbaren Virus über das fiktive *Ring*-Universum hereinbricht, Angst und Schrecken verbreitet und zahllose unschuldige Menschenleben fordert.

Mag ein solches Horrorszenario zum Glück reine Fiktion sein, weist dennoch auch die Bildverbreitung in der realen Corona-Pandemie eine ähnlich ambigue und stellenweise bedrohliche Dynamik auf. Bilder, die dem bedrohlichen, unsichtbaren Virus eine greifbare Gestalt geben und Aufmerksamkeit für die heikle Lage generieren sollen, können gleichzeitig Angstszenerien verstärken und je nach Verwendung von verschiedenen Interessengruppen zur gezielten Manipulation von Meinungen und zum Hervorrufen von Verhaltensweisen eingesetzt werden, die im schlimmsten Fall die Ausbreitung des Virus begünstigen. Dies demonstrieren die zahlreichen Corona-Leugner:innen, deren Verschwörungsnarrative zwar oft schlecht fundiert sind, dafür aber im pandemiebedingten Klima der Unsicherheit eindeutig Schuldige, einfache Lösungsmöglichkeiten und somit den Schein von Kontrolle propagieren (Nocun/Lamberti: 179–200). Dabei versuchen sie auch über die Verbreitung wirkmächtiger visueller Medien, wie verschiedenen Memes mit zweckentfremdeten Atemschutzmasken, die Menschen mit zweifelhaften Theorien ›mental zu infizieren‹ und sie dazu zu animieren, sich über die Maßnah-

men zur Eindämmung der Pandemie hinwegzusetzen. An solchen Beispielen zeigt sich, dass Pandemien nicht nur in fiktiven Horrorszenarien wie Suzukis *Ring*-Trilogie, sondern auch im realen Leben gleichermaßen biologische wie von bestimmten Interessen geleitete, medial vermittelte Phänomene sind, zu deren Ausbreitung auch visuelle Medien und moderne Technologien zwar indirekt, aber doch erheblich beitragen können.

## Literatur

- Abel-Wanik, Ulrike: »Spanische Grippe: Die fast vergessene Pandemie«, in: Pharmazeutische Zeitung, 27. September 2018, <https://www.pharmazeutische-zeitung.de/die-fast-vergessene-pandemie/> (Zugriff 20. Oktober 2020).
- Alert, Tilman: »Corona Prävention: Was verändert eine Maskenpflicht?«, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 15. April 2020, <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/corona-praevention-was-aendert-sich-durch-eine-masken-pflicht-16725027.html> (Zugriff 3. Oktober 2020).
- Blackmore, Susan: *The Meme Machine*, Oxford University Press, 2000.
- Blake, Linnie: »Everyone will suffer: national Identity and the spirit of subaltern vengeance in Nakata Hideo's ›Ringu‹ and Gore Vebinskie's, ›The Ring‹«, in: B. Moldenhauer/C. Speer/J. Windzus: *On Rules and Monsters, Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Argument Verlag, 2008, S. 146–170.
- Bülow, Lars/Johann, Michael (Hg.): *Politische Internet-Memes – Theoretische Herausforderungen und empirische Befunde*, Frank & Trimme 2019.
- Clark, Timothy: *Ecocriticism on the Edge: The Anthropocene as a Threshold Concept*, Bloomsbury Academic 2015.
- Dawkins, Richard: *The selfish gene*, Oxford University Press 1976.
- Dickel, Sascha: »Gesellschaft funktioniert auch ohne anwesende Körper. Die Krise der Interaktion und die Routinen mediatisierter Sozialität«, in: Volkmer/Werner 2020, S. 79–86.
- Event 201: *Global Pandemie Exercise*. <https://www.centerforhealthsecurity.org/event201/scenario.html> (Zugriff 20. Oktober 2020).
- Gerdes, Claudia: »Coronavirus-Bilder: Wie sieht das Virus wirklich aus?«, Page 3. März 2020, <https://page-online.de/bild/coronavirus-bilder-wie-sieht-das-virus-wirklich-aus> (Zugriff 20. November 2022).
- Hall, Stuart: »Decoding/Encoding«, in: ders. (Hg.): *Culture, Media, Language*, Routledge 2006 (orig. 1980), S. 49–65.
- Lungenärzte im Netz: »Covid-19, Hygiene- und andere Schutzmaßnahmen, Schutz vor Ansteckung«, 2020, <https://www.lungenaerzte-im-netz.de/krankheiten/covid-19/schutz-vor-ansteckung/> (Zugriff 30. Oktober 2019).
- mdr Wissen: »Diskussion um Mundschutz – Was sagt die Wissenschaft«, 27. März 2020, <https://www.mdr.de/wissen/mundschutz-forschung-pro-contra-masken-corna-100.html> (16. November 2020).
- rnd Redaktionsnetzwerk Deutschland: »Faktencheck: Starben wirklich Kinder, weil sie Masken trugen?«, 20. Oktober 2020, <https://www.rnd.de/panorama/faktencheck-s>

- tarben-wirklich-kinder-weil-sie-eine-maske-trugen-KLDHCWRACZAF5NEILU6T6EHPAA.html/ (Zugriff 27. Oktober 2020).
- Karafyllis, Nicole: »Das Wesen den Biofakte«, in: dies.: Biofakte: Versuch über den Menschen zwischen Artefakt und Lebewesen, mentis, 2003, S. 11–26.
- Kristeva, Julia: Pouvoirs de l'horreur Essai sur l'abjection, Éditions du Seuil, 1980.
- Korte, Christine: »Der Slenderman, wer hat Angst vorm schlanken Mann«, in: Esquire, 28. Februar 2020, <https://www.esquire.de/entertainment/slenderman-geschichte-mythos> (Zugriff 20. Oktober 2020).
- Mitchell, W. J. T.: Das Leben der Bilder: Eine Theorie der visuellen Kultur, C.H. Beck 2008.
- Nocun, Katharina/Lamberty, Pia: Fake Facts. Wie Verschwörungstheorien unser Denken bestimmen, Quadriga, 2020.
- Schurter, Daniel: »Was Bill Gates mit dem (tödlichen) Coronavirus zu tun hat«, in: Watson, 6. Februar 2020, <https://www.watson.ch/digital/international/909687120-was-bill-gates-mit-dem-toedlichen-coronavirus-zu-tun-hat> (Zugriff 27. Oktober 2020).
- Mayr, Gesa: »Mordversuch von US-Teenagern: Ein Opfer für Slenderman«, in: Focus Online, 15. Juni 2019, <https://www.spiegel.de/panorama/justiz/slenderman-mordversuch-us-teenager-gehen-mit-messer-auf-freundin-los-a-973515.html> (Zugriff 24. Oktober 2020).
- Sendungsarchiv von Tagesschau.de, <https://www.tagesschau.de/multimedia/sendung/s-36251.html> (Zugriff 20. Oktober 2020).
- Stenzil, Oliver: »Der Ikonische Krisenstyle«, in: Kontext: Wochenzeitung, Nr. 473, 22. April 2020, <https://www.kontextwochenzeitung.de/schaubuehne/473/der-ikonische-krisenstyle-6642.html> (Zugriff 30. Oktober 2020).
- Stock, Marcel Gregory: #behindthemaske – Menschen hinter der Maske, Frederking & Thaler, 2021.
- Suzuki, Kōji: The Complete Ring Trilogy, Ring, Spiral, Loop. übers. von Robert B. Rohmer und Glynne Walley, kindle edition, HarperVoyager, 2015.
- mdr aktuell: »Verschwörungsmymthen: Die Gefahr des Coronavirus«, 7. Mai 2020, <https://www.mdr.de/nachrichten/politik/gesellschaft/verschoerung-mythen-corona-gefahr-100.html> (Zugriff 30. Oktober 2020).
- Volkmer, Michael/Werner, Karin (Hg.): Die Corona-Gesellschaft, Analysen zur Lage und Perspektiven für die Zukunft, transcript, 2020.
- Wang, Jietuo/Dalla Barba, Federico/Roccon, Alessi/Sardini, Gaetano/Soldati, Alfred/Picano, Francesco: »Modelling the Direct Virus Exposure Risk Associated with Respiratory Events«, in: Journal of the Royal Society Interface 12. Januar 2022, <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsif.2021.0819> (20. November 2022).

