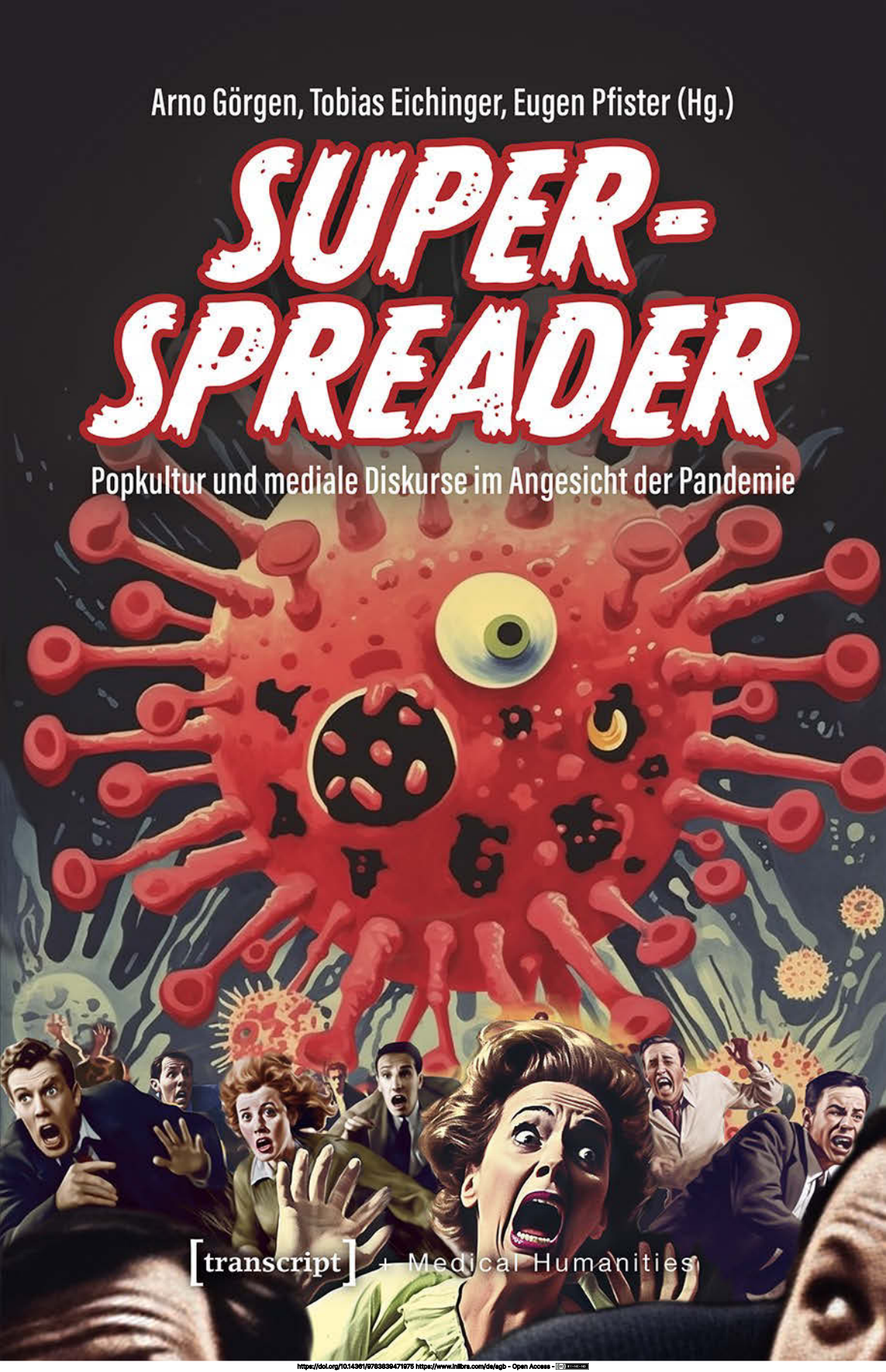
Arno Görgen, Tobias Eichinger, Eugen Pfister (Hg.)

SUPER-SPREADER

Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie



[transcript] + Medical Humanities

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Arno Görgen, Tobias Eichinger, Eugen Pfister (Hg.)
Superspreader – Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie

Medical Humanities | Band 15

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Editorial

Menschen sind mehr als die Summe ihrer Organe und Körperteile: Ihre sozialen Rollen, ihre Geschichte(n), ihre Lebensumstände, ihre ökonomischen Verhältnisse, aber auch ihre Phantasien, Ängste und Erfindungen prägen ihre Gesundheit.
Die Reihe **Medical Humanities** will sich inter- und transdisziplinär an die Schnittstellen zwischen Gesundheit, Gesellschaft und Umwelt setzen, Perspektiven der Geistes- wie der Sozial-, Kultur- und Humanwissenschaften verbinden. Eng am Körper, aber auch am Leib stellt sie genderpolitische, sozialkritische und bioethische Fragen, vermittelt zwischen Pflege und Gesundheitspolitik, Technik und Körperbildern.

Arno Görgen, Kulturhistoriker, ist Co-Lead des SNF-Sinergia-Projekts »Confoederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000« an der Hochschule der Künste Bern. Seine Forschungsschwerpunkte sind popkulturelle Repräsentationen von Krankheit, Gesundheit und Medizin, die Medikalisierung digitaler Spiele sowie Systemtheorie und Ideengeschichte.
Tobias Eichinger ist wissenschaftlicher Mitarbeiter und Lehrkoordinator am Institut für Biomedizinische Ethik und Geschichte der Medizin an der Universität Zürich. Seine Forschungsinteressen konzentrieren sich auf ethische Fragen zur Identität der Medizin, zum Gesundheitsbegriff sowie auf Fragen der Ethik-Lehre in der Medizin und zum Verhältnis von Film und Medizin.
Eugen Pfister ist Historiker und Politikwissenschaftler und leitet das SNF-Sinergia-Forschungsprojekt »Confoederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000« an der Hochschule der Künste Bern. Er hat zur Geschichte der Politischen Kommunikation promoviert, ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises »Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele« und lehrt und forscht zur Geschichte in und von digitalen Spielen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Arno Görgen, Tobias Eichinger, Eugen Pfister (Hg.)

Superspreader – Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie

[transcript]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Die Open-Access-Ausgabe wird publiziert mit Unterstützung des Schweizerischen Nationalfonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über https://dnb.dnb.de/ abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 Lizenz (BY-NC-ND). Diese Lizenz erlaubt die private Nutzung, gestattet aber keine Bearbeitung und keine kommerzielle Nutzung.
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/
Um Genehmigungen für Adaptionen, Übersetzungen, Derivate oder Wiederverwendung zu kommerziellen Zwecken einzuholen, wenden Sie sich bitte an rights@transcript-publishing.com
Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Erschienen 2024 im transcript Verlag, Bielefeld
© Arno Görgen, Tobias Eichinger, Eugen Pfister (Hg.)

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld. Auf Basis eines Entwurfs von David von Bassewitz
Umschlagabbildung: David von Bassewitz
Lektorat: Dr. Anette Nagel, CONTEXTA, Osnabrück
Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar
https://doi.org/10.14361/9783839471975
Print-ISBN: 978-3-8376-7197-1
PDF-ISBN: 978-3-8394-7197-5
Buchreihen-ISSN: 2698-9220
Buchreihen-eISSN: 2703-0830

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Inhalt

Superspreader: Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie
Eine Einleitung
Arno Görgen, Tobias Eichinger und Eugen Pfister 9

I Mediale Diskurse

Das Überleben der Bilder oder Ikonografie einer Krankheit
Mona Leinung 25

Die »Corona-Toten« im Liveticker der *BILD* –
tägliche Pegelmeldungen einer würdelosen Metapher
Thomas Bein 35

Imaginarios der (Rück-)Eroberung: Pandemiekarten in journalistischen Medien
Giulia Montanari 43

Von Florence Nightingale zu »Flatten the Curve«:
Infografiken als epistemische Vermittler in epidemischen Zeiten
Elmar Sander 55

Futures of Covid-19 – Zukünfte in Daten- und Informationsvisualisierungen
der Corona-Krise
Christoph Ernst 71

Die Präsentation des Unsichtbaren. Darstellungen des Coronavirus zwischen Pop
und Realität
Silke Müller 83

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kultur fürs Wohnzimmer – Umgangsstrategien jüdischer Museen in Deutschland und der Schweiz mit der Corona-Krise
Darja Alexandra Pisetzki 99

Rhetorik der Corona-Krise: Die Kommunikation des Bundesministeriums für Gesundheit auf dessen YouTube-Kanal
Markus Watzl 109

Schreibtische in der Krise. Social-Media-Postings aus dem #Homeoffice als visueller Kommentar zum Corona-Lockdown
Nadine Kulbe 121

Fear and Hoarding in Las Coronas. Krisenvorbereitung der Prepper-Szene in Zeiten der Covid-19-Pandemie
Konstantin Mack 137

Trostlose Protokolle oder Zeitzeugnisse einer Krise? Diaristische Schreibverfahren in Zeiten von Covid-19
Anna-Christina Chatzinikolaou 151

Selbstfürsorge und Achtsamkeit in der Krise? Social-Media-Narrative der Selbstoptimierung im Zeichen der Corona-Pandemie
Marcella Fassio 165

Bill Gates, Impfungen und die New World Order. Verschwörungstheorien zu Covid-19 in sozialen Medien
Martin Tschiggerl 177

PandeMEME. Digitales Storytelling in Corona-Memes als Seismograf soziokultureller Konflikte
Laura Niebling und Manuel Trummer 193

II Popkultur

Pandemien in der Popkultur. Distanz und Nähe der Pandemieerfahrung
Arno Görgen und Eugen Pfister 213

Dancing »Typhoid Mary« – zum Corona-Beat
Dave Schläpfer 233

Pandemische Musikvideoräume: Eine Typologie
Maximilian Jablonowski und Johannes Springer 247

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Adlerssons und Inkognito Spastikos YouTube-Musikvideo Corona. Pandemie zwischen Panoptismus und Pesttanz
Christoph Seelinger 267

»Loads of love to all the Roadburn family«. Gemeinschaftsbildung auf einem virtuellen Festival während der Covid-19-Pandemie
Lena Möller 277

Pflegekräfte zwischen Popstars und Superhelden – Handlungsdimensionen und ihre Medialisierung
Lena Stange und Markus Stange 291

»Pflegehelden« – »Stille Helden« – »Engel«. Zur medialen Darstellung von Pflege während der ersten Welle der Covid-19-Pandemie in Deutschland
Karen Nolte und Martina Hasseler 303

Kunst im Dienst politischer Propaganda? Zum Umgang mit ›Corona-Held:innen‹ in der chinesischen Popkultur
Cornelia Bogen 319

Gemeinsam durch die Pandemie: Inszenierung und Funktionen japanischer Idole in Krisenzeiten
Steffi Rehfeld 357

Zwischen Virus und Viral: Kōji Suzukis *Ring*-Trilogie und die mediale Dimension der Pandemie
Kerstin Borchhardt 371

Krankheit zur Evolution. Der Planet der Affen und das Potenzial der pandemischen Zoonose
Mira Shah 383

Social-Distancing-Champions, die Angst vor dem Unbekannten und die Hoffnung auf Heilung: Die Inszenierung von Pandemie im X-Men-Universum
Josefa Much 397

Pandemien in der Science-Fiction: *Star Trek: Voyager* und die Darstellung der Vidiianer
Rebecca Haar 417

(Über-)Leben im Corona-Simulator – Rezensionsforschung als historischer Zugang
Abelina Junge und Max-Constantin Stecker 429

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Pandemie im Weltraum. Das MMO *EVE Online* und der wandelnde Umgang mit imaginierten und realen Pandemien
Gernot Hausar und Stefan Donecker 443

Historische Pandemien in populären digitalen Spielen. Die Spanische Grippe in *Vampyr*
Ulli Engst 459

Heilsbringer, Pilze und Mutanten. Pandemische Welten in Wechselbeziehung zwischen primärer und sekundärer Realität
Emily Brockmann und Philipp Söchtig 469

Das Virus als Gamemechanik – erste Annäherungen
René Bauer und Hiloko Kato 487

Autor:innenverzeichnis 503

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Superspreader: Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie

Eine Einleitung

Arno Görgen, Tobias Eichinger und Eugen Pfister

Wir befinden uns im Jahr 2024. Seit über vier Jahren lässt die Covid-19-Pandemie der Welt den Atem stocken. In Zeiten globalisierter Digital-Kommunikation in Echtzeit ist die Krise nicht nur global, sie ist mediales Großereignis, an dem nahezu die gesamte Weltbevölkerung gleichzeitig teilhat. Dabei steht die Kommunikation dieses Massenphänomens – unter dem populären Label »Corona« – vor einer besonderen medialen Herausforderung: Die Infektionsgefahr durch das neuartige Virus lässt sich nicht so einfach darstellen und ist dementsprechend auch schwierig in massenmedial vermittelten Bildern und Phrasen verständlich zu machen. Anders als etwa bei der Berichterstattung zu den Anschlägen auf das World Trade Center vor nunmehr über zwanzig Jahren gibt es diesmal (zunächst) keine »ikonischen« und vor allem unmittelbar decodierbaren Bilder und Chiffren, die den Problemkomplex der Coronavirus-Krise schnell und unmissverständlich illustrieren und kommunizieren. Der Großteil der weltweit verbreiteten Krisenbilder zeigt vielmehr mittelbare Folgen und Effekte des eigentlichen Geschehens: 2020 waren es die ungewohnt leeren Straßen und Regale, geschlossene Grenzen, Masken und Schutzanzüge, Leichenwagen und Särge, ein Jahr später waren es Menschenschlangen vor Impfzentren und Demonstrationen gegen die Corona-Maßnahmen. Diese Motive sprechen nicht unmittelbar für sich, insofern sie zunächst nicht zwingend auf eine pandemische Ursache zurückzuführen sind, ihre katastrophische Kausalität lässt sich nicht an ihrer Oberfläche erkennen und ablesen, ist vielmehr erklärungsbedürftig, muss verstanden und akzeptiert werden. Damit stehen nicht nur Wissenschaftler:innen plötzlich im Zentrum der medialen und politischen Aufmerksamkeit. Auch der jeweiligen medialen Rahmung der vielfältigen Verbreitungsformen der Kriseninformationen kommt eine enorme Bedeutung zu. Fragen der Glaubwürdigkeit, der Seriosität und Unabhängigkeit der Berichterstattung rücken ins Zentrum einer oft kritischen bis misstrauischen Wahrnehmung. Stimmen und Quellen, die sich als »wahrhaftigere« Alternativen zu den etablierten Medien präsentieren, suchen ihr Publikum verstärkt über die sozialen Medien und auf Wegen, die bisher vornehmlich der Kommunikation über Pop, Alltagskultur und andere eher unpolitische Themen

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

gewidmet waren. Gleichzeitig wurde »Corona« als global präsentes und relevantes Phänomen gerade in der digitalen Sphäre schnell Gegenstand popkultureller Verarbeitung, Verfremdung und sinnfreier Spielerei jenseits eines auf Ernsthaftigkeit und Verlässlichkeit bedachten Aufklärungswillens. So formen eigenwillige und kaum überprüfbare Wortmeldungen Einzelner zusammen mit den unzähligen Sondersendungen und -berichten in Zeitungen, im TV und online einen äußerst heterogenen medialen Bilder-, Wort- und Nachrichtenstrom aus seriösen Hintergrundinformationen, Opferstatistiken, leicht verdaulichen Illustrationen, Fake News und Verschwörungstheorien. Zusätzlich dazu entfalten durch Messengerdienste verbreitete Memes und Meinungen hier diskursive Durchschlagskraft und gestalten so den öffentlichen Diskurs und das Wissen um Covid-19 mit.[1]

Zugleich baut die mediale Kommunikation von (neuen) Informationen zu Covid-19 auf bereits vorhandenem Wissen, Narrativen und einem Bilderreservoir auf, die sich zu großen Teilen aus dem sozialen Gedächtnis der populärkulturellen Auseinandersetzung mit ansteckenden Krankheiten und Seuchenkatastrophen speisen. In zahllosen Comics, Spielfilmen, TV-Serien und digitalen Spielen werden seit Jahren und Jahrzehnten Diskurse von Ansteckung und Abschottung, von Epi- und Pandemien, von kollabierenden Gesundheitssystemen, vom Aussetzen des öffentlichen Lebens und gesellschaftlichen Ausnahmezuständen konstruiert, kommuniziert und konsumiert. Mit dem Ausbruch und der globalen Verbreitung des realen Infektionsgeschehens erlebten fiktionale Pandemieszenarien und Darstellungen viral verursachter apokalyptischer Visionen eine unerwartete Hochkonjunktur. So ist es kein Zufall, dass in der ersten Welle der Corona-Pandemie im Frühjahr 2020 einschlägige Hollywoodfilme wie *Contagion* (2011) und *Outbreak* (1995) die Hitlisten von Streamingdiensten anführten, Fernsehdokumentationen zu Robert Koch und Louis Pasteur wiederholt wurden und beinahe vergessene Überlieferungen wie »O Du lieber Augustin«, ein Wiener Volkslied, das vom Pestausbruch Ende des 17. Jahrhunderts erzählt, zurück an die Oberfläche des alarmierten öffentlichen Bewusstseins geholt wurden. Überhaupt knüpft das unüberschaubare, sich ausbreitende und stetig wandelnde Netzwerk an popkulturellem Wissen seinerseits an historische Diskurse und das kollektive Gedächtnis an, um unbekannte und bedrohliche neue Erfahrungen verständlich zu machen, und sorgt so für eine zeithistorische Rückkopplung der aktuellen Krise. Mindestens ebenso spannend wie die erfolgreichen Abrufungen des kollektiven Gedächtnisses sind aber auch die erfolglosen: Gerade das fast völlige Fehlen einer (populär-)kulturellen Verarbeitung der Spanischen Grippe zeigt heute in aller Deutlichkeit die Möglichkeit des Vergessens. Dabei gleichen viele der aktuellen Reaktionen auf die Pandemie jenen des vergangenen Jahrhunderts: Quarantäne, Hygienekampagnen gegen offenes Husten, Abstandsgebote und Kontaktverbote sowie Anleitungen

1 Eng damit verbunden und sich parallel dazu entwickelnd ist auch die Einbettung von Technologien in diese Krise, »dieser Punkt [wird] in der Coronakrise vor allem dann relevant, wenn es darum geht, in Technologien ein pandemisches Wissen über Übertragungswege oder -wahrscheinlichkeiten, Abstände, Inzidenzen und Immunitäten einzuschreiben. In dieser Perspektive handelt es sich bei Technologien nicht bloß um materielle Dinge: Das Materielle ist immer auch Ergebnis eines Vergegenständlichens des Sozialen, das der Fabrikation von Dingen zugrunde liegt und sich aus den Bedarfen einer stetig sich transformierenden Sozialwelt ergibt.« (Krämer et al. 2022: 10)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

zum selber Schneidern von Mund-Nasen-Masken. Und auch die Formen der grafischen Aufbereitung der Daten und Statistiken, der Infektionszahlen und Inzidenzwerte, die die Wahrnehmung, das Verständnis und den Umgang mit der Corona-Krise bis heute bestimmen, greifen zurück auf bekannte Bild-Schemata und Ikonografien *made in Hollywood*. Landkarten, auf denen in alarmierenden Farbtönen Verlauf und Geschwindigkeit der Virusausbreitung abzulesen sind, haben aus ihrem ursprünglichen Habitat eines fiktionalen *situation rooms*, gewissermaßen einer Kommandozentrale der filmischen (und meist militärischen) Seuchenbekämpfung, auf reale News-Webseiten und in offizielle Nachrichtensendungen gewechselt, prominent platziert und sofort dechiffrierbar aufgrund eines cineastischen Wiedererkennungseffekts.

In kaum einem Motiv der neuen und neu angeeigneten Corona-Rhetorik aber kulminierte die popkulturell infizierte Zuspitzung der medialen Berichterstattung deutlicher als in der Figur des *Superspreaders*[2]. Ein unglückseliges Individuum, das, ohne es (zunächst) selbst zu bemerken, in kurzer Zeit zum Ursprung und Knotenpunkt vielfacher, im doppelten Sinne viraler Übertragung und sich rasch und multipel fortsetzender weiterer Übertragungen des tödlichen Erregers wird, wurde treffsicher und prägnant mit einem Label aus der Welt der übermenschlichen Heldenfiguren versehen. Das Subjekt, das den Virus nicht nur »normal« verbreitet, indem es eine oder nur wenige andere Individuen an einem identifizierbaren und überschaubaren Ort infiziert, sondern durch hohe Mobilität und eine große Anzahl verschiedener Kontakte in kurzer Zeit so viele andere Menschen ansteckt, dass dies auch von hochentwickelten Contact-Tracing-Systemen kaum mehr nachvollzogen werden kann, diese Person wird zum *Superspreader*. Vielleicht ist auch das kein Zufall, dass nach gut zwei Jahrzehnten eines außergewöhnlichen Booms der Superhelden-Filme und -Comics die Marke des Seuchen-Superschurken so einschlägig Verwendung und Verständnis findet. Die komplexe und das alltägliche Verständnis überfordernde Dynamik einer exponentiellen Verbreitung wird (vermeintlich?) kurz und knapp und klar auf den Punkt gebracht, indem die Erzähllogik und martialische Drastik einer Mann-gegen-Mann-Konfrontation des Superhelden mit dem Superschurken unausgesprochen aufgerufen wird. Dabei wäre es sicher zu weit gegriffen, diese beinahe mythische Konstellation von Gut gegen Böse, die nicht nur im klassischen Western archetypische Ausprägungen findet, in der Position des glücklosen Virusträgers und -verbreiters samt seinem verhängnisvollen Beitrag zur Verseuchung der Welt wiederfinden zu wollen. Der Superspreader ist eben kein Superschurke, dazu fehlen allein schon die zerstörerische Intention und gewalttätige Rücksichtslosigkeit, welche als unverzichtbare Merkmale eines alle und alles auslöschen wollenden Antagonisten gelten müssen; das Superspreader-Label aus der Corona-Kommunikation dient vielmehr retrospektiv aufklärerischen Zwecken und markiert das nachträgliche Identifizieren eines zwar unbewusst, aber entscheidend agierenden Verbreitungsfaktors. An dieser kraftvollen und dennoch doppeldeutigen Invasivität des *Superspreaders*, seiner unintendierten, aber ubiquitären Verbreitung eines Pathogens, orientiert sich daher auch der Titel dieses Bandes: Wir können uns als Gesellschaftsteilnehmer:innen der Popkultur und der weiteren medialen Arenen gar nicht entziehen und sind gewollt oder ungewollt ihrem

2 Wir benutzen in diesem Fall bewusst den ungegenderten Begriff, da er als solcher geradezu emblematischen Charakter bekommen hat.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Output ausgeliefert. Tagtäglich werden wir mit ihren Wissensfragmenten infiziert und übertragen dieses Wissen weiter an unsere Nächsten.

Wie sich an der Figur des Superspreaders exemplarisch veranschaulichen lässt, sind in der medialen Kommunikation der Covid-19-Pandemie vielfältige Wechselwirkungen und Bezugnahmen zwischen popkulturell vorgeprägten Bildern und Erzählungen einerseits und real präsentierten Szenarien und Erklärungsmustern zu beobachten. Während die Berichterstattung also auf einen reichen Fundus an Narrativen und Visionen aus der Unterhaltungsliteratur, dem Genre-Kino und Gaming-Welten zurückgreifen kann, existiert mittlerweile eine Vielzahl an unterschiedlichsten Zeugnissen, wie sich die Pandemie mitsamt den anhaltenden Einschränkungen des öffentlichen, aber vor allem auch des kulturellen Lebens in den jeweiligen Bereichen popkultureller Produktion und Reflexion niederschlägt. Gerade primär digital operierende Aufarbeitungs- und Darstellungsweisen haben hier schnell das aktuelle Geschehen aufgegriffen und gewissermaßen live kommentierend zum Gegenstand ihrer notgedrungen medial adaptierten Kreativität gemacht.

All diesen Reflexionen wohnt dabei auch ein politischer Gestus inne. Wie Priscilla Wald schreibt:

> Apocalyptic narratives – of outbreaks or weather-related disasters – show how anxieties surrounding geopolitical transformation find expression in the more dramatic scenarios of species-threatening events. As these stories titillate us, they shape experience: who, what and where a culture locates its threats, its definitions of ›us‹ and ›them‹, its response to other cultures and to the planet. (Wald 2021: xvii)

In dem vorliegenden Sammelband soll eine erste Topografie des popkulturellen Wissens um Pandemien und deren Verknüpfungen mit der Covid-19-Krise in ihren medialdiskursiven Erscheinungsformen nachvollzogen werden. Essays und akademische Auseinandersetzungen aus den Bereichen der Kultur- und Geschichtswissenschaften, der Kunst-, Film- und Medienwissenschaften, der Medical Humanities, der Medizingeschichte und -ethik, der Politik- und Gesellschaftswissenschaften und der Public Health nähern sich dem skizzierten Sachverhalt auf theoretischer, historischer wie auch phänomenologischer Ebene und bieten damit einen synchronen wie diachronen Blick auf Seuchen- und Pandemiediskurse, der zeigt, dass die Seuche schon lange in allen Kulturen präsent ist und auch diese aktuelle Corona-Pandemie auf lange Sicht allenfalls ein Kapitel von vielen in der popkulturellen Tradierung von Krankheit darstellt.

Uns Herausgebern, aber auch den Autor:innen wurde im Verlauf der Pandemie schmerzlich bewusst, dass der vorliegende Sammelband selbst bereits ein Zeitzeugnis darstellt. Er ist sowohl in seinen einzelnen Beiträgen wie auch in seiner Gesamtkonzeption eine analytische Reaktion auf das erste Jahr der Corona-Pandemie und verortet diese zwar in einer langen Tradition von medialen und kulturellen Umgangsformen mit Krankheit im Allgemeinen und Pandemien im Speziellen. Entgegen den anfänglichen Erwartungen schlug die Pandemie jedoch Welle um Welle, und immer noch ist sie – im Frühjahr 2024 angekommen – nicht komplett aus unserem Alltag verschwunden. Mit jeder Welle veränderten sich auch die öffentlichen, medialen Diskurse, die sozialen Wandlungsprozesse und der kulturelle und politische Umgang mit Covid-19. So bieten

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

die hier versammelten, primär das erste Covid-Jahr 2020 verhandelnden Beiträge in Auseinandersetzung mit bestehenden Tradierungen und Diskursen der Pandemie vielfältige Ausgangspunkte für eine kritische postpandemische bzw. epidemische Reflexion und Fortschreibung. Diese Aufgabe obliegt nun den Leserinnen und Lesern unseres Bandes. Mit dessen Zeitzeugenschaft geht auch einher, dass sich in den vielen Facetten, die hier aufgezeigt werden, ein überwiegend deskriptiver Gestus wiederfindet. Wir meinen und hoffen, dass gerade diese Zeitgebundenheit auf ihre Weise anregend wirkt.

Die Beiträge im Sammelband

Pandemien sind mediale Großereignisse, die auf unterschiedlichste Weise die Gesellschaften spiegeln, innerhalb derer sie stattfinden. Um diesem hochkomplexen Konglomerat unterschiedlichster Textgattungen, Akteure, Motivationen und historischer Kontexte von Pandemie eine sinnhafte Ordnung zu geben, haben wir uns dazu entschlossen, die Pandemie als mediales Phänomen zunächst entlang ihrer medialen Orte in solche Beiträge zu trennen, die eher **mediale Diskurse** aufgreifen, die die Faktualität der Pandemie als solche thematisieren (und damit auch bestimmte Coping-Strategien im Umgang mit Pandemien anbieten), und solche, die Verhandlungen von Pandemien als kreative Anlässe zur (Teil-)Fiktionalisierung im Rahmen von **Popkultur** verstehen.

Jede Pandemie hinterlässt ihre visuellen Spuren in Gesellschaften. Immer wieder stellt sich dabei die Frage nach der **Abbildbarkeit von Pandemien.** Dieser Frage soll daher einleitend nachgegangen werden. So spürt **Mona Leinung** in ihrem Beitrag »Das Überleben der Bilder oder Ikonografie einer Krankheit« die Narrative auf, die den 2021 kursierenden medialen Repräsentationen der Corona-Pandemie eingeschrieben sind. Das Fehlen eines Schlüsselbildes, das sich als unauslöschliches Beispiel der Krise in das kollektive Bildgedächtnis der Gesellschaft schreibt, nimmt die Autorin zum Anlass, die Corona-Pandemie auf ihre visuelle Struktur hin zu befragen und die ikonografische Kohärenz der vielen ›vorbeischlitternden‹ Fotografien in den Medien zu diskutieren. Einen Ersatz für dieses Schlüsselbild scheint insbesondere die Corona-Pandemie in sich rund um die Uhr den Ereignissen anpassenden statistischen Visualisierungen gefunden zu haben. In »Die ›Corona-Toten‹ im Liveticker der *BILD* – tägliche Pegelmeldungen einer würdelosen Metapher« analysiert **Thomas Bein** den von der BILD-Zeitung bei Ausbruch der Pandemie im Onlineformat angebotenen *Corona-Radar.* Die ständig aktualisierte Meldung der *Corona-Toten* sei ein modernes Spektakel der Todes-Verdrängung, das durch abstrakte Massenansagen den Tod zu einer würdelosen Metapher herabsetzt, das *metaempirische* Geheimnis des Todes verkommen lässt und einen medialen *danse macabre* aufführt. Solche Visualisierungen haben ebenfalls historische Rückbezüge und/oder Tradierungen, die sogar aus dem Bereich der Popkultur wirken. In ihrem kritisch-kartografisch inspirierten Beitrag »Imaginarios der (Rück-)Eroberung: Pandemiekarten in journalistischen Medien« beschäftigt sich **Giulia Montanari** mit journalistischen Pandemiekarten, die seit Beginn der Covid-19-Krise unseren täglichen Newsfeed begleiten. Sie stellt dabei die Frage, inwiefern diese Karten Assoziationen mit einem filmischen Szenen-Sujet aus Katastrophenfilmen herstellen, in dem Held:innen Karten nutzen, um (nationalstaatliche) Territorien zurückzuerobern. Auch **Elmar Sander** schreibt in

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

seinem Beitrag über »Infografiken als epistemische Vermittler in epidemischen Zeiten« und schlägt dabei einen Bogen zu frühen Pionierinnen und Pionieren der Datenvisualisierung. Seine These: Keine große Krise der Menschheitsgeschichte ist derart durch den Einsatz von Infografiken geprägt gewesen wie die Covid-19-Pandemie. Angesichts zunehmender globalsystemischer Risiken könnte das ein Vorgeschmack auf die wachsende Relevanz von Datenvisualisierung und Datenkompetenz sein. Weiter vertieft wird diese Analyse von **Christoph Ernst.** Unter Rückgriff auf theoretische Ansätze zur Analyse von Daten- und Informationsvisualisierungen sowie ihren Interfaces analysiert er in »Futures of Covid-19 – Zukünfte in Daten- und Informationsvisualisierungen der Corona-Krise« zwei verschiedene interaktive Webseiten zur Corona-Pandemie. Im Fokus steht dabei die Frage, wie auf diesen Webseiten mögliche zukünftige Entwicklungen der Pandemie visualisiert werden und welche Konsequenzen sich daraus für die Medialität der vermittelten Botschaft ergeben. Aus soziologischer Perspektive untersucht **Silke Müller** in ihrem Beitrag »Bilder und die Vermittlung des Unsichtbaren. Virus-Bilder zwischen Pop und Realität« zwei massenmedial verbreitete und weltweit bekannte Bilder des SARS-CoV-2, des Coronavirus, der US-amerikanischen Centers für Disease Control, CDC. Mithilfe des Verfahrens der Segmentanalyse zur interpretativen sozialwissenschaftlichen Analyse von Bildern geht sie der Frage nach der soziokulturellen Bedeutung der Bilder nach. Was zeigen die Illustrationen des Coronavirus für wen in welchen Kontexten? Deutlich wird im Zuge der Analyse, dass die untersuchten Bilder aus komplexen soziotechnischen Erzeugungsprozessen hervorgegangen sind. Besonders interessant ist an den Bildern ihr auf den ersten Blick überaus uneindeutiges Wirklichkeitsverhältnis. Silke Müller zeigt mit ihrer Analyse, dass die Bilder das Virus nicht einfach abbilden, sondern es, so lässt sich mit Lorraine Daston und Peter Galison festhalten, *präsentieren*. Dabei changieren die Bilder als Illustrationen zwischen schillernder popkultureller Imagination und nüchternem naturwissenschaftlichem Realismus.

Auf vielfache Weise mussten nicht nur unzählige Informationen aufbereitet, vermittelt und auch verstanden werden, sondern es musste auch mit der Krise umgegangen werden. **Öffentliche Einrichtungen während Covid-19** suchten dabei wie nie zuvor den Zugang zu den Bürger:innen. **Darja Alexandra Pisetzki** richtet in »Kultur fürs Wohnzimmer – Umgangsstrategien jüdischer Museen in Deutschland und der Schweiz mit der Corona-Krise« ihren Blick auf den öffentlichen Raum des Museums und dessen Adaption an die Lockdowns der Covid-19-Pandemie. So verlagerten einige jüdische Museen im Zuge des europaweiten Lockdowns ihre Vermittlungsarbeit auf Online-Plattformen und Social Media, um auch weiterhin ein möglichst breites Publikum zu erreichen. Dabei sind Online-Projekte entstanden, die speziell die jüdische Erfahrung und Perspektive auf die Corona-Krise widerspiegeln. Besonders die Gesundheitssysteme wurden einer nie gekannten Informationsnachfrage ausgesetzt. In Deutschland waren während der Corona-Pandemie Gesundheitsminister Jens Spahn und sein Referat für die Kommunikation der Krise verantwortlich. Dabei wurde nicht nur eine Rhetorik verwendet, die man aus Kriegs- und Katastrophenfilmen kennt, sondern auch das Ministerium nutzte neue Möglichkeiten der audiovisuellen Kommunikation. In seiner Analyse »Rhetorik der Corona-Krise: Die Kommunikation des Bundesministeriums für Gesundheit auf dessen YouTube-Kanal« betrachtet **Markus Watzl** die unterschiedlichen Formate, die das BMG

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

als Content für diese Plattformen kreierte und wodurch sich diese auszeichnen. Demgegenüber versuchten auch private Akteure, Umgangsformen mit Corona zu finden. Diese **Coping-Strategien** wurden dabei auf vielfältige Weise medial vermittelt. Der auf den Corona-Lockdown im März 2020 folgende Umzug vieler Arbeiternehmer:innen ins #Homeoffice fand beispielsweise seinen Niederschlag rasch in den sozialen Medien. Gepostet wurden allerdings immer wieder die gleichen Arrangements: Schreibtische mit Laptops, Schreibutensilien, Tassen, aber auch ungewöhnliche Objekte, die für die Arbeit im #Homeoffice mit neuen Funktionen versehen wurden. **Nadine Kulbes** Beitrag »Schreibtische in der Krise. Social-Media-Postings aus dem #Homeoffice als visueller Kommentar zum Corona-Lockdown« geht in diesem Zusammenhang der Frage nach, welche Informationen hier vermittelt werden und welche Aussagen zum Verhältnis von Normalität und Ausnahme, privatem und öffentlichem Leben sich anhand der Postings treffen lassen. In seiner Untersuchung »Fear and Hoarding in Las Coronas. Krisenvorbereitung der Prepper-Szene in Zeiten der Covid-19-Pandemie« beschäftigt sich **Konstantin Mack** mit Prepper:innen, deren Praktiken der privaten Vorratshaltung mit dem Beginn der Corona-Pandemie einen regelrechten Aufschwung erlebten. Mit digital-ethnografischen Methoden kann deutlich gemacht werden, wie sich die Prepping-Community einerseits durch die Pandemie bestätigt fühlt und andererseits mit ihren Narrativen von Individualität und Eigenverantwortung schon seit Jahren anschlussfähig an neoliberale Entwicklungen ist. **Anna-Christina Chatzinikolaou** untersucht in ihrem Beitrag »Trostlose Protokolle oder Zeitzeugnisse einer Krise? Diaristische Schreibverfahren in Zeiten von Covid-19« autobiografische Schreibverfahren, welche sich während der sogenannten »ersten Welle« der Corona-Pandemie in der digitalen und analogen Welt verbreitet haben und sich mit den Auswirkungen dieses Ausnahmezustands beschäftigt haben. Dabei fokussiert sie auf die literarischen Experimente deutschsprachiger Autor:innen und versucht zu analysieren, weshalb bei der schriftlichen Verarbeitung der gegenwärtigen Geschehnisse so häufig auf die Tagebuchform zurückgegriffen wird und welche Relevanz die sogenannten »Corona-Tagebücher« für die Gesellschaft und für den Literaturbetrieb haben. Die Auswirkungen der Corona-Pandemie und der Umgang mit diesen wurde vor allem in den ersten Wochen in den sozialen Medien verhandelt – so auch auf Instagram und YouTube. Zentral war und ist dabei die Thematisierung von Self-Care und Achtsamkeit. Auffällig sind hier die wiederholten Fragen zum einen danach, wie in dieser Krisenzeit Selbstfürsorge betrieben, zum anderen, wie die Zeit der Isolation sinnvoll genutzt werden kann. Anhand ausgewählter Social-Media-Auftritte deutschsprachiger Influencerinnen auf Instagram und YouTube untersucht **Marcella Fassio** in »Selbstfürsorge und Achtsamkeit in der Krise? Social-Media-Narrative der Selbstoptimierung im Zeichen der Corona-Pandemie«, welche Praktiken des Selbst angesichts der Corona-Krise auf Social-Media-Plattformen verhandelt und vollzogen werden.

Dezidiert als Phänomene von **Social Media** sind auch ihre zunehmende Instrumentalisierung im Kontext von Krisen und ihre Funktion als Reflexionsplattform im Angesicht der Krise der Pandemie zu verstehen. Die Covid-19-Pandemie und die unterschiedlichen Maßnahmen zu deren Eindämmung haben so unbestreitbar zu einem Wildwuchs an verschiedensten Verschwörungstheorien in sozialen Medien geführt. **Martin Tschiggerls** »Bill Gates, Impfungen und die New World Order. Verschwörungstheorien zu Covid-19 in sozialen Medien« analysiert theoriegeleitet zwei Plattformen, auf denen diese

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

verbreitet werden: den Twitter-Account von KenFM und die Telegram-Gruppe von Attila Hildmann. Die untersuchten Kanäle unterscheiden sich zwar in der Radikalität der Verschwörungstheorien, greifen jedoch auf ähnliche Narrative und Feindbilder zurück. **Manuel Trummer und Laura Niebling** untersuchen in ihrem Beitrag »PandeMEME. Digitales Storytelling in Corona-Memes als Seismograf soziokultureller Konflikte« das digitale Storytelling zu Corona auf den großen Internetplattformen 9Gag und Reddit. Auf der methodischen Grundlage einer qualitativen Inhaltsanalyse eines Korpus von mehreren hundert Memes arbeiten sie heraus, welche Leiterzählungen die Covid-19-Pandemie im digitalen Raum flankieren. Indem sie Memes dabei als narrative Seismografien kultureller Konflikte verstehen, legen sie offen, wie über den sarkastischen Bildhumor des Internets die reale Pandemie von einer Pandemie von Schuldzuweisungen, Stereotypisierungen und Orientierungsversuchen flankiert wird, die teils auf ältere Traditionslinien zurückgreift.

Wurden bis hierhin Formen des Umgangs und Copings mit und des Berichtens von der Covid-19-Pandemie betrachtet, werden im folgenden Abschnitt des Bandes popkulturelle Betrachtungen von Pandemie fokussiert. Das eine kann dabei nicht ohne das andere bestehen: Wie wir Pandemien im Alltag erleben, wie über sie berichtet wird, steht in dichter Wechselwirkung mit Fiktionalisierungen und künstlerischen Verarbeitungen von Pandemien in der **Popkultur**. Dies wird deutlich in dem einleitenden Beitrag zu diesem Abschnitt von **Arno Görgen und Eugen Pfister**: In »Pandemien in der Popkultur. Distanz und Nähe der Pandemieerfahrung« wird nah am Objekt der Pandemiefiktionen gezeigt, wie diese »prä Corona« eher als allegorisches Instrument zur Gesellschaftskritik in Erzählungen Ängste und Konflikte von Gesellschaften Substanz gaben, diese Form jedoch durch Corona, zumindest vorübergehend, fast schon deskriptiven, dokumentierenden Erzählweisen weichen mussten und auch ältere Pandemiefiktionen im Lichte von Covid neu interpretiert wurden.

Ein oftmals unterbeleuchtetes Feld dieser Fiktionalisierungen von Pandemie untersuchen die Autoren des Abschnittes **Pandemie und Musik. Dave Schläpfer** geht in »*Dancing Typhoid Mary* – zum Corona-Beat« der Reaktivierung alter Wissensbestände im Zuge der Covid-19-Pandemie nach. So war länderübergreifend mit einem Male wieder markant häufiger von »Typhoid Mary« die Rede. Auch die Stunde alternativer Bands schlug: Zeitnah entstanden Erzeugnisse, die auf den historischen Fall der Typhoid Mary – der Übername für eine selbst immune Typhus-Überträgerin im New York des frühen 20. Jahrhunderts – oder andere damit stärker oder schwächer zusammenhängende Kontexte referieren und diese Elemente teils konkret mit Corona verknüpfen. Mit der Materialisation als Songs werden die Erzählungen im Feld von Pandemie und Ansteckung körperlich unmittelbar fühl- und erfahrbar. In ihrem Text »Pandemische Musikvideoräume: Eine Typologie« betrachten **Maximilian Jablonowski und Johannes Springer** die fundamentalen Veränderungen von Raumerfahrungen und -wahrnehmungen. Zahlreiche Musikvideoclips sind hochgradig flexible und sensible Medien ästhetischer Reflexion gesellschaftlicher und kultureller Umbrüche. Als solche haben sie die pandemischen Alltage und Bildwelten aufgegriffen, ihre emotionalen Tonalitäten erprobt sowie ihre Widersprüche und Widerstände erfahrbar gemacht. In seinem Artikel »Adlerssons und Inkognito Spastikos YouTube-Musikvideo *Corona*. Pandemie zwischen Panoptismus und Pesttanz« unterzieht **Christoph Seelinger** das Musikvideo »Corona« der umstrittenen

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

YouTuber Adlersson und Inkognito Spastiko einer semantischen und ästhetischen Feinanalyse. Jenseits der ostentativ zur Schau gestellten Provokationslust dieser beiden Exponenten einer spezifischen Form des Internet-Nischenhumors sollen (implizite) Verbindungen zwischen Songtext/Musikvideo und klassischen Pandemie- und Pesttanz-Narrativen nach Michel Foucault und Antonin Artaud aufgezeigt werden. **Lena Möller** nimmt in ihrem kulturwissenschaftlichen Beitrag aus dem Bereich der Populärkulturforschung das niederländische *Roadburn Festival* als virtuellen Treffpunkt während der Covid-19-Krise in den Blick. Auf der Basis einer internetethnografischen Erhebung wird in »Loads of love to all the Roadburn family« nachvollzogen, wie Fans und Veranstalter ein Festival in einer Facebook-Gruppe ins Leben riefen und dabei einen virtuellen Raum ausgestalteten, in welchem durch routinierte Tätigkeiten und damit verknüpfte emotionale Erfahrungen Prozesse der Vergemeinschaftung sichtbar werden.

Um Heldenkonstruktionen, genauer »**Helden« der Pandemie** zirkuliert der nächste Abschnitt. Besonders interessant sind hier unterschiedliche nationale Phänomene und deren Eingebettetsein in politische und kulturelle Strukturen. **Lena Stange und Markus Stange** analysieren zunächst die mediale Darstellung der Pflegekräfte in den ersten Monaten nach Auftreten des Coronavirus in Deutschland. In »Pflegekräfte zwischen Popstars und Superhelden – Handlungsdimensionen und ihre Medialisierung« zeigen sie, wie durch die Zuschreibung popkultureller und heroischer Attribute Pflegende in der Covid-19-Pandemie zu Stars und Helden gemacht wurden. Der Beitrag von **Karen Nolte und Martina Hasseler** analysiert daran anschließend die öffentliche Wahrnehmung von Pflegefachpersonen während der ersten Welle der SARS-CoV-2-Pandemie 2020 und kontextualisiert Zuschreibungen wie »Engel« und »stille Helden« aus geschichts- und pflegewissenschaftlicher Perspektive. **Cornelia Bogen** zeigt in »Kunst im Dienst politischer Propaganda? Zum Umgang mit ›Corona-Held:innen‹ in der chinesischen Popkultur« das Spannungsfeld zwischen dem inoffiziellen Diskurs bloggender Künstler:innen und Internetnutzer:innen und dem patriotischen Diskurs chinesischer Medien auf, die das medizinische Pflegepersonal in popkulturellen Darstellungen als sich aufopfernde Held:innen im Dienste der Nation inszenieren. Die Rekonstruktion des die staatliche Rhetorik kritisierenden und zensierten inoffiziellen Bilddiskurses macht nicht nur die adressierten sozialen Schieflagen sichtbar, die mit der Pandemie erneut zutage treten, sondern verdeutlicht auch, wie autoritäre Regime im Internetzeitalter alte und neue Formen von Propaganda (geschickt) instrumentalisieren. **Steffi Rehfeld** beschreibt schließlich in »Gemeinsam durch die Pandemie: Inszenierung und Funktionen japanischer Idole in Krisenzeiten« auf theoretischer und empirischer Basis die Inszenierungsstrategien japanischer Berühmtheiten während der Corona-Pandemie und leitet daraus ab, welche Funktionen diese Art von Persönlichkeiten innerhalb einer pandemischen Gefahrenlage erfüllen können.

Im Folgenden wird die Konstruktion von Pandemie im Rahmen von **Fiktionalisierungen in Literatur, Film, Serie und Comic** untersucht. In ihrem Beitrag »Zwischen Virus und Viral: Kōji Suzukis *Ring*-Trilogie und die mediale Dimension der Pandemie« untersucht **Kerstin Borchhardt** die Handlung von Kōji Suzukis *Ring*-Trilogie auf die Bedeutung der visuellen Medien für die Ausbreitung einer pandemischen Situation. Zu diesem Zweck wird die komplexe Beziehung zwischen biologischen Viren und viralen Medienphänomenen als unheilvolle Komplizenschaft zur Verbreitung schädlicher Informatio-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

nen in der globalisierten Gegenwartskultur analysiert, die nicht nur für das düstere Szenario in Suzukis Romanen, sondern auch für die aktuelle Corona-Pandemie kennzeichnend ist. Für den Wechsel vom Planeten der Menschen zu jenem der Affen ist im Reboot des populären *Planet-der-Affen*-Stoffes seit 2011 eine globale Pandemie verantwortlich, die als ›Krankheit zur Evolution‹ inszeniert wird. Wie **Mira Shas** Beitrag »Krankheit zur Evolution. *Der Planet der Affen* und das Potenzial der pandemischen Zoonose« zeigt, dockt das Reboot damit an Kultur- und Medientheorien des Viralen an und thematisiert im populären Film das anthropozäne, narrative und evolutionstheoretische Potenzial der Zoonose. In der Welt der X-Men werden regelmäßig Themen wie Ausgrenzung, Xenophobie und die Angst vor dem Unbekannten thematisiert; auch in Bezug auf die Corona-Krise finden sich Parallelen und Muster. **Josefa Muchs** Beitrag »Social Distancing Champions, die Angst vor dem Unbekannten und die Hoffnung auf Heilung: Die Inszenierung von Pandemie im X-Men-Universum« beschäftigt sich mit der Fragestellung, welche Handlungsstrategien sich in den X-Men-Comics in Bezug auf das Thema Pandemie feststellen lassen. Mit der Darstellung hochinfektiöser Krankheiten und gesellschaftlicher Auswirkungen einer Pandemie im Star-Trek-Franchise beschäftigt sich **Rebecca Haar** in ihrem Beitrag »Pandemien in der Science-Fiction als Keimzelle des Unheimlichen: *Star Trek – Voyager* und die Darstellung der Vidiianer«. Sie zeigt, wie in *Star Trek: Voyager* anhand der Spezies der Vidiianer und der Fresszelle, einer Infektionskrankheit, verschiedene filmische und literarische Gattungen ineinanderfließen, wie Science-Fiction mit Horror vermengt und auf fiktional überformte Wirklichkeitsvorstellungen zurückgegriffen wird. Krankheit wird hierbei als Signum des akzelerierenden gesamtgesellschaftlichen Wandels abstrahiert, das jegliche soziale Sicherheit infrage stellt und das Individuum als verwundbares und verwundetes Wesen inszeniert.

Auch digitale Spiele wenden sich vermehrt Pandemien zu, können sie doch auf spielmechanischer Ebene Prozesse der Pandemie besonders gut abbilden und zugleich auch tradierte Formen der Seuchenerzählung aus Film, Fernsehen, Comic und Literatur vergleichsweise einfach in ihre Erzählungen einbinden. Im Abschnitt **Fiktionalisierungen im digitalen Spiel** beforschen jedoch **Abelina Junge** und **Max Stecker** in ihrem Beitrag »(Über-)Leben im Corona-Simulator – Rezensionsforschung als historischer Zugang« zunächst den Einfluss der Covid-19-Pandemie auf die Rezeption des Mobile Games *Plague Inc.* aus dem Jahr 2012. Ihre Analyse von 2315 Rezensionen aus dem Google Play Store zeigt, in welcher Weise das Pandemiegeschehen das Verhältnis der Spielenden zum Spiel verändert hat, und arbeitet darüber hinaus den Quellenwert der Rezensionen für künftige historische Untersuchungen heraus. Den weiten Bogen von künstlerisch-kreativer Auseinandersetzung mit Pandemien im Rahmen der Pest und jüngst im Rahmen des Massive-Multiplayer-Online-Spiels *EVE Online* ziehen **Stefan Donecker und Gernot Hausar**. Sie beschäftigen sich in »Pandemie im Weltraum. Das MMO *EVE Online* und der wandelnde Umgang mit imaginierten und realen Pandemien« mit realen Auswirkungen dieser Auseinandersetzungen, die von einem besseren emotionalen und praktischen Coping mit der Pandemie bis zu Citizen Science im Kampf gegen Covid-19 im Fall von *EVE Online* reichen können. **Ulli Engst** analysiert in seinem Beitrag die Darstellung der Spanischen Grippe im digitalen Horrorspiel *Vampyr* (2018). Dieses Spiel stellt eines der wenigen Beispiele aus der (aktuellen) Populärkultur dar, in denen die Spanische Grippe von 1918/20 thematisiert wird. Der vorliegende Beitrag

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

untersucht die Darstellung dieser historischen Pandemie und beschreibt, wie sie auf mehreren Ebenen des digitalen Spiels in Erscheinung tritt, zugleich aber auch verfremdet wird. Er identifiziert die Krankheitsdarstellung sowohl spielmechanisch als auch narrativ als funktionale Störung. **Emily Brockmann und Philipp Söchtig** untersuchen in »Heilsbringer, Pilze und Mutanten. Pandemische Welten in Wechselbeziehung zwischen primärer und sekundärer Realität« anhand von vier ausgewählten digitalen Spielen die narrativen, spielmechanischen und ästhetischen Merkmale pandemischer Szenarien in der sekundären Realität virtueller Welten und ziehen daraus Rückschlüsse auf die aktuelle Pandemie in der primären Realität. Viren motivieren nicht allein den Plot bzw. das narrative Spielgeschehen digitaler Spiele. Sie besitzen Eigenschaften, die auf grundlegende Weise die ludische Systematik von Spielen per se konstituieren. Im vorliegenden Beitrag »Das Virus als Gamemechanik. Formen und Funktionen infektiöser Ansteckung in Computerspielen« präsentieren **Hiloko Kato und René Bauer** eine erste Annäherung an diese viralen Mechaniken anhand von ausgewählten Beispielen.

An anderer Stelle wurden Krankheitserzählungen auch als »funktionale Störungen« (Görgen 2017: 224) bezeichnet, also als ein Narrativ, das innerhalb einer Erzählung eine bestimmte Funktion erfüllt und dabei auf paradoxe Weise die Verhältnisse von Krankheit und Umwelt umkehrt: Ist in unserer Lebensrealität Krankheit oder eine Pandemie eine Störung mitunter existenziellen Ausmaßes, so kann sie in ihrer fiktionalen Instanziierung das Gerüst sein, das die erzählte Welt, die Handlung, die Figuren etc. erst sinnhaft miteinander verbindet. Im Kontext der Beiträge unseres Bandes stellt sich dabei die – auch nach Lektüre der Einzelbeiträge – noch offene Frage, wo sich der Kipppunkt befindet, an dem nicht mehr die Populärkultur der Verarbeitung einer Pandemie dient, sondern die reale Pandemie die Glaubhaftigkeit der popkulturellen Fiktionen zu stützen beginnt. An beiden Punkten des Spektrums ermöglicht das System der Massenmedien einen Umgang mit der Pandemie und vereinfacht in Form von Interdiskursen zum Beispiel in sozialen Medien die allgemeine Generierung einer kollektiven Erinnerung. So erst werden zukünftige Handlungsentscheidungen durch »Geschichte« ermöglicht und gesellschaftliche und subjektive Seuchenerfahrungen werden zu historischem kollektivem, prozeduralem und explizitem Wissen (Pfister/Görgen: 54–55).

Freilich muss bedacht werden, dass jede Kommunikation der Pandemie als einer Krisensituation und einer Störung immer die Reduktion auf eine Repräsentation *von* Störung bedeutet. Die durch fiktionalisierte, erzählte Pandemien erlebten gesellschaftlichen Irritationen sind in der Folge als »experimentelle Krisenerfahrung« (Koch/Nanz 2014: 99) zu verstehen, die im Vergleich weniger an den Grundfesten gesellschaftlicher Systeme rütteln können, als es beispielsweise bei der Pest, der Spanischen Grippe oder nun der Covid-19-Pandemie der Fall ist. Wir haben es hier mit künstlichen und manchmal auch künstlerischen 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 der Pandemie 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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

hervortretenden systemischen Fehlern auch Chancen für eine Anpassung gesellschaftlicher Prozesse entstehen zu lassen (Gansel 2013: 31–32).

Andreas Folkers und Il-Tschung Lim verweisen auf drei hegemoniale Modelle des Krisendenkens, »das juridisch-normative Modell – die Krise als Urteil –, das apokalyptisch-geschichtsphilosophische Modell – die Krise als Beginn einer neuen Zeit –, aber auch das medizinische Modell – die Krise als Pathologie« (Folkers/Lim 2014: 64). Diese Modelle hätten lange Zeit sozialwissenschaftliche Betrachtungen von Krisen dominiert und lassen sich tatsächlich auch in vielen unserer Beiträge wiederfinden. Gerade aber evolutionistische und biologistische Konzeptionen von Krisen, die die erwähnte Anpassungsfähigkeit von Systemen aus Störungen heraus in den Fokus nehmen, bieten eine Alternative zu den hegemonialen Modellen, weil es so möglich ist, »jenseits von Evaluation, Therapie und revolutionärer Heilserwartung, sich von der Emergenz sozialer Formen verwundern zu lassen« (ebd.).

Von besonderem Interesse ist hier die mediale und kommunikative Rahmung emergenter oder historischer Pandemien. Die Art der Zuschreibungen ist entscheidend dafür, wie Pandemien, ihre Ursachen und Folgen wahrgenommen werden, und letztendlich, welche Handlungsempfehlungen aus diesen Lesarten gewonnen werden können (Preyer 2013: 21). Hier wird die Pandemie, die Krise schließlich selbst zur Sprache mit einer eigenen Grammatik und Syntax, die es zu lernen gilt. Es ist folglich eine zentrale Aufgabe politischer Bildung, Medienkompetenz in der Lektüre von Pandemien, gleich ob in sozialen Medien oder popkulturellen Fiktionen, auszubilden. Einen ersten Ansatz dazu soll dieser Band bieten.

Literatur

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, Berlin/Boston: de Gruyter, 2013, S. 31–56.

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.

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.

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.

Krämer, Dennis/Haltaufderheide, Joschka/Vollmann, Jochen: »Technologien der Krise – Ein Deutungsversuch«, in: Dennis Krämer/Joschka Haltaufderheide/Jochen Vollmann (Hg.): Technologien der Krise. Die Covid-19-Pandemie als Katalysator neuer Formen der Vernetzung, Bielefeld: transcript, 2022, S. 7–18.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Pfister, Eugen/Görgen, Arno: »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte«, in: Arno Görgen/Stefan H. Simond (Hg.): Krankheit in digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen, Bielefeld: transcript, 2020, S. 51–74.

Preyer, Gerhard: »Irritation – Systemtheoretische Grundlagen«, in: Carsten Gansel/Norman Ächtler (Hg.): Das ›Prinzip Störung‹ in den Geistes- und Sozialwissenschaften, Berlin/Boston: de Gruyter, 2013, S. 15–29.

Wald, Priscilla: »Preface«, in: Megen de Bruin-Molé/Sara Polak (Hg.): Embodying Contagion. The Viropolitics of Horror and Desire in Contemporary Discourse. University of Wales Press, Cardiff, 2021, S. xiii–xviii.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

I Mediale Diskurse

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Das Überleben der Bilder oder Ikonografie einer Krankheit

Mona Leinung

1926 schreibt Karl Jäger in einem Studien- und Berufsführer zur Zeitungswissenschaft: »Die Aufgabe des Journalisten ist es, ein Bild seiner Zeit zu geben.« (Jäger 1926: 3, zit.n. Löffelholz 2000: 40) Was lapidar klingt, ist tatsächlich wörtlich zu nehmen: Wird die Öffentlichkeit mit traumatischen Ereignissen konfrontiert, so versuchen Journalist:innen und andere Kultur- und Medienschaffende dem Unbegreiflichen ein Bild der Zeit abzuringen. Dabei schreiben sich die Krisen der Weltgemeinschaft vor allem visuell in das kollektive Gedächtnis ein. Die Antikriegsbewegung in den USA ruft augenblicklich das Bild der vietnamesischen Kinder auf, die vor den Napalm-Wolken flüchten; an die Attentate vom 11. September 2001 kann man kaum denken, ohne die Bilder der einstürzenden Türme zu sehen, und die Fotografie des ertrunkenen Aylan Kurdi am Strand ist zum Symbolbild der weltweiten Flüchtlingskrise geworden. Man spricht in diesem Zusammenhang auch von historischen Referenzbildern, Bildern also, die unweigerlich auf ein Ereignis referieren und die sich als »Schlüsselbilder für einen historischen Ereigniszusammenhang etabliert haben« (Hellmold 1999: 34–50). Claude Lévi-Strauss nennt geschichtsträchtige symbolische Bilder »totemische Operatoren« (Lévi-Strauss, 1968: 10), für Walter Benjamin sind sie »dialektische Bilder« (Benjamin 1991: 577)[1], die mithilfe der Medien eine moderne Massengesellschaft wachrütteln können. In jedem Fall aber sind es Bilder, die Geschichte in einem Moment des Innehaltens einfangen und mit deren Wiedererkennen bestimmte Erinnerungsinhalte immer wieder aktualisiert werden (vgl. Hellmold 1999: 34–50). Dabei erklären diese punktuellen historischen Ikonen zunächst einmal nichts aus sich selbst heraus, doch liefern sie einen Brennpunkt der Aufmerksamkeit und geben immer wieder Anlass zur Hinterfragung der Umstände. Warum tauchen diese symbolischen Bilder in spezifischen historischen Momenten auf? Oder vielmehr auch: Warum tauchen sie nicht auf?, müsste man angesichts der jüngsten Katastrophe, der Corona-Pandemie fragen. Denn von der aktuellen Krise und ihren mittlerweile über zwei Millionen Todesopfern (Stand: März 2021) gibt es kaum vergleichbare Bilder. »Wo sind die Fotos der Menschen, die an Covid sterben?«, fragte die Kunsthistorikerin Sarah Elizabeth Lewis in der *New York Times* bereits im Sommer 2020 (Lewis 2020). Wieso

1 Vgl. zum Begriff des dialektischen Bildes auch Schweppenhäuser (2003).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sehen wir das Leiden in dieser Krise nicht? Auch wenn sich das Virus nicht direkt abbilden lässt, so böten sich dennoch schlüssige Erzählungen und Bilder für die Katastrophe. Stattdessen kulminiert die mediale Darstellung in Illustrationen von eingefärbten, pickeligen Virusbällen oder in Fotografien leerer Innenstädte und Supermarktregale. Das Sterben und das Leid sehen wir nicht. Warum ist das so?

»An den Debatten über die genauen […] Opferzahlen vorbei liefert ein Foto das eine unauslöschliche Beispiel«, schreibt Susan Sontag in ihrem Essay »Das Leiden anderer betrachten« (Sontag 2003: 52) und verweist damit auf die Bedeutsamkeit der Bilder. Diese Einsicht hat lange Vorläufer: Bereits Augustinus entwickelte die Idee einer Vorherrschaft der visuellen Wahrnehmung und W. J. T. Mitchell insistierte 1992 auf der Wirkmächtigkeit der Bilder, als er den Paradigmenwechsel vom Wort zum Bild mit dem Begriff des *pictorial turn* prägte und so das Denken in Bildern und über Bilder zu rehabilitieren versuchte (vgl. Mitchell 1992). Angesichts der Einigkeit über unser ikonisches Zeitalter, in dem »die Wirklichkeitserfahrung wesentlich an visualisierte mediale Repräsentationen« (Meckel 2001: 28) geknüpft ist und den Bildern mehr Aussagekraft über eine Epoche innewohnt »als den Urteilen der Epoche über sich selbst« (Kracauer 1963: 50), müssen wir nun fragen, welche Urteile den derzeitig kursierenden Darstellungen des Coronavirus innewohnen. Durch das Fehlen des einen unauslöschlichen Beispiels drängt sich gleichzeitig die Frage auf: Haben Bilder ausgedient? Ist die aktuelle Krise gleichzeitig eine Krise des ikonischen Zeitalters, die uns die Grenzen des fotografischen Bildes aufzeigt? Oder ist die aktuelle Bilderarmut womöglich gar keine Armut, sondern Ausdruck eines neuen visuellen Regimes der Mehrstimmigkeit?

Tatsächlich haben wir es ja nicht mit zu wenig Bildern zu tun, sondern vielmehr mit dem Fehlen eines Schlüsselbildes, das retrospektiv zu einem visuellen Kulturgut avancieren könnte. In den Medien wimmelt es nur so von bunten Virus-Illustrationen, Schutzanzügen und Mund-Nasen-Schutz-Selfies. Das neuartige Virus hat uns sogar viele ungewohnte Bilder beschert: Venedig ohne Touristen etwa, ein leergefegter Platz vor dem Brandenburger Tor, aber auch bunt maskierte Menschen auf den Straßen, Kolonnen von Militärfahrzeugen und Ärzte in Schutzanzügen. Es scheint, als sei die ikonografische Erzählung nicht länger über das eine Bild zu haben, sondern als ergebe sie sich vielmehr aus der Masse der ›vorbeischlitternden‹ Fotografien. Die zweite Frage ist nun also, ob diese Bildervielfalt aussagekräftig genug ist, um uns, aber vielleicht auch kommenden Generationen ein Bild von der Corona-Krise zu geben? Oder vielmehr, welche Bedeutungen diesen Bildern eingeschrieben sind. Im Folgenden nehme ich also zweierlei in den Blick. Erstens: Welche Gründe gibt es für das Fehlen eines ikonischen Referenzbildes der derzeitigen Ausnahmesituation? Was unterscheidet die Covid-19-Pandemie visuell von anderen Krisen? Und zweitens: Wie reagiert der kursierende Bilder- und Darstellungsstrom auf diese Probleme? Mit welchen Alternativerzählungen haben wir es zu tun?

Das erste Problem: Das Virus ist unsichtbar

Wie bei jeder Krankheit ist das genaue Geschehen von Ansteckung und Ausbruch, das heißt die Aktivität des Virus, höchstens im mikroskopischen Bereich sichtbar und entzieht sich damit dem freien Auge. Wer im alltäglichen Leben Träger:in des Virus oder

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

bereits Infizierte:r ist, bleibt der unmittelbaren Sichtbarkeit entzogen und damit der bloßen Imagination überlassen. Nicht selten hat dieser Umstand eine Reihe von Metaphern der Sichtbarkeit zustande gebracht, die sich am Kriegsjargon bedienen: Das Virus wird zu einem »Eindringling von außen«, dem die »Truppen des Immunsystems« nicht gewachsen sind, die Erkrankung zum »subversiven Akt im Inneren des Körpers« (Time Magazine 1986 zit.n. Sontag 2003: 88; Weber 2020). All dies sind sprachliche Bilder, die bemüht werden, um ein Verständnis vom Mikroprozess des Virus zu geben und um die Ernsthaftigkeit der Lage zu verdeutlichen. Gleichzeitig beharren sie aber auf der Ontologie des Körpers, der als ein abgeschlossenes System gedacht wird, das sich nun mit der Gefahr jenes viralen ›Angriffs von außen‹ konfrontiert sieht. Während man sich sonst so gern als eingebettetes und relationales Subjekt begreift, das sich im Netzwerkmodus mit ökologischen Faktoren perzeptiv, kognitiv und sensitiv verbindet, scheint plötzlich mit der Entgrenzung Schluss zu sein. Was also geschieht, weil die Krankheit selbst nicht sichtbar ist, ist der Versuch, zumindest die Grenzen exakt zu bestimmen, an denen sie Einzug in den Organismus hält und zu wirken beginnt. Damit zeigt sich, dass Vorstellungen von Krankheit immer auch eng mit Vorstellungen von Fremdheit in Verbindung stehen: einer Fremdheit, die als potenzielle Gefahr von außen gedacht wird. Es ist daher auch kein Zufall, dass in Zeiten einer viralen Pandemie nationale Grenzen geschlossen werden und von Grenzen der Gesundheitssysteme die Rede ist –allen Wahlsprüchen zum ›Kampf gegen Corona‹ sind aufgrund der sprachlichen Anleihen, die auf Krieg und Schlacht verweisen, scharfe Grenzziehungen zwischen potenzieller Gefahr von außen und dem bedrohten, schützenswerten ›Inneren‹ eingeschrieben. Die zahlreichen Bilder von Menschen mit Mund-Nasen-Schutz stellen nun diesen imaginären Bildern ein reales Symbol zur Seite. Denn der Mundschutz kommt nicht nur als Barriere zur Außenwelt einer Trennung zwischen mir und den anderen gleich, er ist auch in der Ikonografie immer schon Grenzsymbol gewesen; Flüchtlinge an den südlichen Grenzen Europas werden von Sanitäter:innen und Polizist:innen in Empfang genommen, die Mundschutzmasken tragen, und einige Zeichnungen und Berichte aus dem 17. Jahrhundert zeigen Seuchenärzte mit Schnabelmasken, die sich zu dieser Zeit in Frankreich und Italien versuchten vor der Pest zu schützen. Bis heute bleibt zwar zweifelhaft, ob solche Masken tatsächlich bei der Behandlung von Pestkranken zum Einsatz kamen, aber die Bilder vom Doktor mit dem Schnabel sind zum allgemeinen Symbol geworden, weil in ihm die Grenzziehung zwischen Gesunden und Kranken so eindeutig zum Ausdruck kommt. Daher überrascht es, dass Fotografien von Mundschutztragenden während der Spanischen Grippe weniger Einzug ins kollektive Gedächtnis erhalten haben. Das dürfte mitunter auch daran liegen, dass die Spanische Grippe – trotz ihrer globalen Dimension –überwiegend im Kontext des gewaltigen Dramas von Krieg und Nachkriegszeit abgehandelt wird und den meisten Historiker:innen kein eigenes Kapitel wert ist. Während der Corona-Pandemie erhält der Mund-Nasen-Schutz darüber hinaus eine ambivalente kommunikative Bedeutung: Als bildlicher Ausdruck der Pandemie ist er einerseits Schutzsymbol gegen das infektiöse Fremde und avanciert andererseits zum Ausweis eines solidarischen Miteinanders. Auch in diesem Sinne zieht er eine Grenze: Es kommt zum binären ›Wir gegen die Anderen‹, zur Abgrenzung zwischen Maßnahmen-Verteidiger:innen und Maskenverweiger:innen (vgl. Moser/Schlechtriemen 2021).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Darüber hinaus ist durch die technischen Möglichkeiten fotografischer Bildproduktion ein »Vorstoß in das Feld des Unsichtbaren« (Volkmer 1894: III.) möglich geworden. Im Gegensatz zu früheren Krankheitsepidemien wie der Pest oder Syphilis ist es heute mithilfe von Aufnahmen aus dem mikroskopischen Bereich möglich, dem ›Eindringling von außen‹ ein Gesicht zu geben: So erscheint in unermüdlicher Wiederholung die Darstellung des vergrößerten SARS-CoV-2-Virus in den Medien. Sie stammt von den Medizinillustrator:innen Alissa Eckert und Dan Higgins und wurde für das US-amerikanische *Center for Disease Control and Prevention* angefertigt. Ursprünglich war es eine graue Kugel mit orangenen und rot-braunen Auswüchsen auf einem dunklen Hintergrund. Ihre Wahl der Form, Textur, Farbe und Beleuchtung begründeten die beiden Illustrator:innen mit der guten emotionalen Vermarktbarkeit einerseits und der starken Betonung der gefährlichen Situation andererseits. In den Medien erscheint das Virus heute in verschiedenen Farben, meist in leuchtenden grellen rot-pinken oder in grünen Tönen. Oft werden ganze Virusschwärme abgebildet, die durch einen dunklen Hintergrund ziehen. »Das Ikon ist faszinierend, aber gefährlich!«, so die Bild-Interpretation von Monika Pietrzak-Franger von der Universität Wien. Der eigentlich unsichtbaren Bedrohung ein Gesicht zu geben wirke beruhigend, meint sie: »Wenn man ein Bild des Feindes hat, erweckt das zumindest den Anschein, man hätte alles unter Kontrolle.« (Pietrzak-Franger 2020)

Den eigentlich unsichtbaren ›Feind‹ in den Bereich des Sichtbaren zu holen ist nun das eine, das andere, das Leiden der Menschen abzubilden, scheint weiterhin ein Problem darzustellen. Fotografien von Covid-19-Opfern gibt es kaum, das Leiden erscheint medial unterrepräsentiert. Zu den im deutschen Meldesystem am häufigsten erfassten Symptomen einer SARS-CoV-2-Infektion zählen Husten, Fieber, Schnupfen sowie Geruchs- und Geschmacksverlust. Der Krankheitsverlauf variiert in Symptomatik und Schwere, ist den Betroffenen allerdings auch bei schweren Infektionen von außen nicht anzusehen. In ihrem Essay »Krankheit als Metapher« schreibt Susan Sontag: »Die gefürchtetsten Krankheiten sind die, die nicht einfach nur tödlich sind, sondern den Körper verfremden.« (Sontag 2003: 110) Sie verweist in diesem Zusammenhang beispielsweise auf Krankheiten, bei denen »das Gesicht wie eine Mutation ins Tierische aussieht, so etwa das Löwengesicht des Leprakranken, oder bei der es irgendwie verfault erscheint, wie bei der Syphilis« (ebd.: 107). Da wir es angesichts einer Covid-Infektion aber weder mit Mutationen ins Tierische noch ins Organische zu tun haben, bleibt die ästhetische Ebene gleichsam rein – und damit uninteressant für visuelle Erzählungen des Grauens. Denn wie wäre das Bild eines an Covid-19 Sterbenden zu unterscheiden von jemandem, der einer normalen Grippe erliegt? Damit erklärt sich auch die mediale Beliebtheit des buntgefärbten Pickelballs: Bleiben die unmittelbaren Auswirkungen auf den Körper unsichtbar, signalisiert höchstens eine alarmierend kolorierte Illustration mit wissenschaftlicher Rückendeckung die drohende Katastrophe.

Das zweite Problem: Das Sterben ist privat

Ein zweites Problem der Darstellbarkeit betrifft den Ort des Sterbens selbst: Der Tod ereignet sich nicht auf dem Schlachtfeld, sondern privat – hinter den Türen der Pflegeheime, Krankenhäuser und Wohnungen. So sehr die Pandemie auch öffentlich sein mag, ihr

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

eigentliches Kernstück, das Sterben der unzähligen Covid-19-Opfer, bleibt eine höchst private Angelegenheit. Der Lockdown schließt auch die Sterbenden ein. Generell gelten Krankheiten als Privatsache, weswegen sie viel weniger öffentlich besprochen und abgebildet werden.

Das war allerdings nicht immer so, die Geschichte der Kunst hat – entgegen landläufigen Meinungen –auch eine lange Tradition von Darstellungen, die Leiden und Krankheit thematisieren. Die *Operation am Fuß* von Adriaen Brouwer aus dem Jahr 1636 oder Rembrandts berühmtes Gemälde *Die Anatomie des Dr. Tulp* aus dem Jahr 1632 sind bereits Beispiele für das malerische Motiv ›Krankheit und Gesundung‹, aber auch für das Interesse am Körper, das in der Renaissance besonders hoch ist. Aus dem 19. Jahrhundert gibt es zahlreiche Beispiele psychischer Befindlichkeiten in Bildern und im 20. Jahrhundert haben Maler, die unter dem Eindruck der Weltkriege standen, das Leiden u.a. auch in Selbstporträts thematisiert, so zum Beispiel Max Beckmann, der sich als Verwundeter präsentierte. Es gibt also durchaus eine Ikonografie des Leidens, eine kollektive Bilderinnerung, die vom gekreuzigten Heiland über Rembrandts Anatomie-Studie bis zum exekutierten Che Guevara reicht (vgl. Berger 1968: 38).

Warum also sehen wir das Leiden der Corona-Opfer in wenigen Fotografien oder Berichterstattungen? Ganz abgesehen von der moralischen Frage, ob es geboten ist, auf die Toten zu sehen, oder ob ein Skandal darin liegt, solche Bilder in der Öffentlichkeit zu diskutieren, ist ihr Fehlen auch Ausdruck eines gesellschaftlichen Wandels. Denn die derzeitige Krise liefert vor allem Bilder, in denen das Leiden der Menschen – oder vielmehr: der Mensch an sich – überhaupt nicht mehr stattfindet. Dafür gehören menschenleere Stadtlandschaften ebenso zum Repertoire der medialen Berichterstattung wie saubere Strände, Tiere an ungeahnten Orten oder Satellitenaufnahmen von sauberer Luft. Frei nach dem Motto: Wenn der Mensch erst einmal weg ist, kann die Natur aufatmen. Es findet also eine narrative Verschiebung statt: Die Abwesenheit der Sterbenden wird zum Sterben des öffentlichen Lebens[2] und damit zum Sterben des Menschen per se. Ein Szenario, in dem sich der Planet endlich regenerieren kann. Züge dieses Denkens sind nicht nur verwandt mit den Predigten der evangelikalen Kirchen, denen das absolute Ende und der radikale Neubeginn eingeschrieben ist, es ist auch ein Spezifikum der westlichen Gesellschaften, die ein gesteigertes Bedürfnis nach apokalyptischen Szenarien aufweisen. Susan Sontag schreibt: »Natürlich wünscht sich niemand die Pest. Aber ja, doch: es wäre eine Chance, noch einmal von vorn anzufangen. Und von vorn anzufangen, das ist sehr modern, sehr amerikanisch.« (Sontag 2003: 148) Was zynisch klingt, ist die moderne Einübung in das Bewusstsein undenkbarer gewaltiger Katastrophen, die den Wunsch wecken, irgendwie aufzuräumen, weil die Kultur versagt und verspielt habe. So wird das Rechnen mit dem Schlimmsten zu einer Geisteshaltung, die sich der Fähigkeit verschrieben hat, Ereignisse in die Zukunft zu projizieren, und die häufig als quantifizierbare und nachprüfbare Weitsicht auftritt. Wir haben folglich zwei Krisen: Jenseits der realen Pandemie mit ihrer drastisch steigenden Zahl von Opfern liegt eine andere, viel größere Katastrophe, die auf uns zurollt und an der sich unsere Fantasie abmüht. Es ist diese alternative Version der Krise, die ein reiches Repertoire an imaginären Bildern produziert.

2 So betitelte die ARD eine Sendung vom 28.10.2020 mit: »Verzweifelter Kampf: Das Sterben der Innenstädte«: vgl. Plusminus (2021).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Hier eine Welt ohne den Menschen zu imaginieren liegt nahe. Eine solche postanthropozentrische Denkweise, die mit Foucaults These vom Tod des Menschen (vgl. Foucault 1966) ernst macht, bestimmt bereits seit ein paar Jahren den Zeitgeist in Akademien und Museen. Und auch an den Rändern der etablierten akademischen Philosophie erscheint unter dem Einfluss von Bruno Latour und der Akteur-Netzwerk-Theorie[3], dem spekulativen Realismus und dem kritischen Posthumanismus ein neuer Pessimismus und Nihilismus, der in seinen radikalen Formen die Absicht verfolgt, Welt, Natur und Kosmos ohne Bezug zum Menschen zu denken. Fotografien von menschenleeren Stadtlandschaften während der Corona-Krise sind Zeugnisse dieser Selbstsubtraktion des Subjekts und zeigen soziale Zusammenhänge, die unkontaminiert vom Handeln menschlicher Akteure bleiben. Mehr noch suggerieren diese Bilder die Realität einer besseren, sauberen, friedlicheren Welt. Sie sind damit von einer Position aus getätigt, die jenseits des Endes liegt: von der Position der Rettung und Erlösung aus, die in den klassischen Apokalypsen tatsächlich einen strukturellen Ort angibt – das himmlische Jerusalem, den Himmel etc. – nur dass dieser Ort nicht länger außerhalb der Welt gedacht wird, sondern mit der endgültigen Abwesenheit des Menschen diesseits zu erwarten wäre. Die Bilder der Lockdown-Auswirkungen auf den Planeten reihen sich damit in die lange Tradition apokalyptischer Erzählungen ein, die zu den großen metaphysischen Narrationen unserer Kultur gehört.

Das dritte Problem: Die Pandemie verläuft unspektakulär

Ein drittes Problem der Darstellbarkeit ist die Beschaffenheit der Krise selbst, die den Eigenschaften der Fotografie diametral gegenübersteht. Terroranschläge, Kriege und Naturkatastrophen haben meist einen klaren Beginn und ein klares Ende, sie haben eine Dramaturgie und Höhepunkte. Das Virus hingegen haben wir erst bemerkt, als es schon längst da war, der genaue Verlauf der Pandemie ist für uns so schwer einsehbar wie ihr Ende unabsehbar. Das macht es so schwer, schlüssige Erzählungen und Bilder für die Krise zu finden, sie widersetzt sich der konventionellen Dramaturgie. Die Fotografie unterdessen ›braucht‹ diese verlässlichen Höhepunkte, um sie im Bild festhalten zu können. So makaber es klingen mag: Eine Erschießung lässt sich leichter in einem Bild einfangen als das langsame Dahinsiechen, ein einzelnes Ereignis ist fototauglicher als ein andauernder Prozess. Der Verlauf der Pandemie fällt in seiner stetigen Entwicklung also strukturell aus der fotografischen Funktionsweise heraus. »Die Krankheit erstreckt sich selbst bei exponentiellen Infektionsraten über einen langen Zeitraum und bietet nicht die Attraktion einer plötzlichen Eruption oder Explosion«, schreibt Thomas Hecken in seinem jüngst erschienenen Essay »Pandemie und Exekutive im Fernsehen« (Hecken 2020: 151). Dies sei unter anderem der Grund dafür, warum die Berichterstattung im

3 Bruno Latours Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) problematisiert die zentrale Stellung des Menschen im westlichen Denken. Latour geht davon aus, dass nichtmenschliche Entitäten (Maschinen, Gegenstände usw.) in sozialen Systemen agieren oder partizipieren können. Die ANT vertritt insofern eine postanthropozentrische Auffassung der Realität, als sie das Wort Akteur – oder Aktant – auch für nichtmenschliche, nichtindividuelle Entitäten verwendet.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Fernsehen vor allem zwei sich endlos wiederholende Plots kennt: unter wirtschaftlichem Druck stehende Ladenbesitzer:innen inmitten ihrer gefüllten Regale auf der einen und Menschen in häuslicher Isolation, die ihren neuen Alltag mit Homeoffice und Kinderbetreuung managen, auf der anderen Seite. Beide Szenarien widmen sich eher den Nebenwirkungen der Pandemie und bieten darüber hinaus relativ wenig Schauwert. Nun sind es weniger die flüchtigen Bilder des Films und des Fernsehens, die sich einprägen und das Gewissen mobilisieren, sondern eher die stillen Aufnahmen der Fotografie, wie Susan Sontag 1980 befindet (Sontag 1980: 22).

Neben den Auswirkungen der Pandemie auf das öffentliche Leben verweisen einige Fotografien aber durchaus auf das Sterben der Menschen. Die bildnerische Erzählung ist dabei allerdings immer nur über ihre Verdichtung zur Masse zu haben: Kein singulärer Fall bietet dokumentarischen Wert, aber die Menge der angesammelten Fälle scheint noch am ehesten in der Lage, ein ikonisches Referenzbild zu geben. Da wären zum Beispiel die Bilder von Leichenschauhäusern, in denen sich unzählige Särge stapeln, Fotos von Ärztekolonnen in Schutzanzügen oder die Aufnahmen aus Bergamo, die zeigen, wie ein Dutzend Militärtransporter die Toten aus der gespenstig leeren Stadt fahren. All diesen Bildern ist gemeinsam, dass sie durch Wiederholung und Unüberschaubarkeit funktionieren, ihnen ist das Prinzip der Masse eingeschrieben. Forderte Sontag das eine unauslöschliche Beispiel neben den Debatten der Opferzahlen, so scheint es, als gäbe uns hier aber gerade die Bebilderung der (Opfer-)Zahl ein unauslöschliches Bild der Situation. Damit diese Bilder funktionieren, müssen es viele Särge sein, müssen die Leichenwagen in Reih und Glied hintereinanderfahren, müssen die Ärzt:innen sich in ihrer Gleichartigkeit aneinanderreihen. Der Schrecken muss in ein abstraktes und unüberschaubares Bild überführt werden, wie wir es von der visuellen Überwältigung der Wimmelbilder kennen. Nur, dass hier eine Art Vorliebe für das Rational-Geometrische zu beobachten ist. Hatte der Soziologe Andreas Reckwitz 2017 mit seinem Buch »Die Gesellschaft der Singularitäten« von einem umfassenden Strukturwandel in der spätmodernen Gesellschaft gesprochen, in der ein Imperativ des Besonderen herrsche und von Dingen, Individuen und Ereignissen vor allem Einzigartigkeit erwartet werde (vgl. Reckwitz 2018), scheint mit der Corona-Krise ein Gestaltwandel vor sich gegangen zu sein. Was nun unsere Aufmerksamkeit erregt, ist die Unüberschaubarkeit des Vielen, ist die Rückkehr des Überindividuellen und die Gleichheit der einzelnen Teile.

In seiner kontrovers diskutierten Studie »Masse und Macht« hat Elias Canetti einen anthropologischen Blick auf Phänomene der Masse gerichtet und darauf hingewiesen, welche Folgen die ständigen Bedrohungen durch Gewalt und Krankheit für Menschenmassen haben. Solche Gruppen seien zunächst durch ein außerordentlich hohes Maß an innerem Zusammenhalt gekennzeichnet, das einerseits durch die Hoffnung auf Rettung und andererseits durch externe Bedrohungen zustande komme. Geeint durch ein gemeinsames Ziel und die vor ihnen liegende Gefahr kooperierten die Menschen. Selbst wenn die Aussicht auf Erlösung allmählich schwinde, hielten die Bedrohten weiter zusammen (vgl. Canetti 1960: 60f.). So ist es kein Wunder, dass in Zeiten von Corona der Ruf nach Solidarität auf beinahe beschwörende Weise Einzug in den öffentlichen Diskurs erhalten hat. Als Begriff der traditionellen Arbeiterbewegung ist dieses Wort Synonym für ein Klassenschicksal, dem man in Gemeinschaftsaktion und gegen einen übermächtigen Gegner zu entrinnen hoffte. Da wir es nicht mehr mit Klassen, sondern einer »me-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

taphysischen Versammlung aller Völker« (Gabriel 2020) zu tun haben, spricht der Philosoph Markus Gabriel lieber von einem »Ko-Immunismus« –eine Wortneuschöpfung, die er sich seinerseits bei Peter Sloterdijk geborgt hat, der damit 2009 bereits die Romantik der Brüderlichkeit zu ersetzen suchte (vgl. Sloterdijk 2009). Ob Solidarität oder Brüderlichkeit: Die panhumane Verbindung scheint durch Corona wieder in Mode, das Einzigartige und Individuelle tritt zurück hinter die externe Bedrohung eines Virus, vor der ›alle Menschen gleich‹ zu sein scheinen. Nur wird so das Bild einer Gemeinschaft der Gleichen erzeugt, die faktisch nicht existiert: Die Vulnerabilität ist ebenso verschieden wie der Zugang zu medizinischer Versorgung. Die Anspielung auf das mythische Bild eines ›großen Wir‹ entfaltet in Zeiten der Krise aber Überzeugungskraft und wirkt sich auch auf unseren Umgang mit realen Bildern in der Pandemie aus. Die Bilder von Ansammlungen und Wiederholungen von Ärzt:innen, Särgen und Krankenhausbetten werden damit unserem Bedürfnis nach einer Weltgemeinschaft gerecht, in der wir uns als Teil des Ganzen begreifen können. Bei Canetti ist die Masse eine ewige Konstante, die zu allen Zeiten auftritt und deren charakteristischste Eigenschaft nicht einmal ihre Größe oder ihr Ausmaß als vielmehr das damit verbundene Raumerlebnis ist. Die Masse beschert einem das Erlebnis der Berührung, also eine physische Erfahrung. In Zeiten der Abstandsregeln und des *social distancing* scheint das Bedürfnis nach einer solchen Berührung besonders groß.

Die Monaden der Gesellschaft

Nun ist die Bildgeschichte des neuartigen Coronavirus natürlich eine weitaus vielstimmigere, als in diesem Text dargestellt. Bei keiner anderen Krankheitswelle hatten so viele Menschen wie heute die Möglichkeit, die Ikonografie mit ihren eigenen Bildern mitzuerzählen.[4] Dennoch zeigen uns die immer wiederkehrenden Bildmotive einerseits, wie kulturelles Erinnern in der globalen Medienöffentlichkeit funktioniert, und geben andererseits Auskunft über die Gesellschaft, aus der sie stammen. Bilder sind keine abstrakten Entitäten, sondern können als eine Art Monade gedeutet werden, das heißt als etwas, an dessen Dasein sich nicht weniger als der gesamte Weltzustand aufweisen lässt.

Verfügten symbolische Bilder bisher aus kunsthistorischer Sicht über gemeinsame ästhetische Merkmale, die sie erst befähigten, zu Ikonen eines Kriegs oder einer Krise zu avancieren, so scheint heute keine dieser Formalia mehr zuzutreffen. Historische Referenzbilder zeigen meist eine zeitliche Verdichtung der Handlung, sie suggerieren Authentizität und werden durch eine Gebärdefigur im Bildzentrum dominiert. Die Bilder der Corona-Krise liefern nichts von alledem: Eine zeitliche Verdichtung scheint wegen der Dramaturgielosigkeit nahezu unmöglich, Gebärdefiguren verschwinden zugunsten von Massenansammlungen und die Authentizität einer Szene wird von illustrierten Stachelkugeln abgelöst, die in immer grelleren Farben vor allem eins sind: emotionale Dramatisierungen eines Nichtsichtbaren.

Die Vielstimmigkeit der ›vorbeischlitternden‹ Fotografien der Corona-Pandemie ist also auch Ausdruck einer gesellschaftlichen Gesamtsituation, in der mit der Lesart frü-

4 Siehe z.B. Coronarchiv (2021).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

herer Ikonen radikal gebrochen wird. So wie wir längst mit der Idee der ›großen Erzählungen‹ gebrochen haben, wie der französische Philosoph Jean-François Lyotard in seinem viel diskutierten Buch »Das postmoderne Wissen« prophezeit hat, gibt es vielleicht auch keine großen bildnerischen Narrative mehr. Lyotard fragte nach der Legitimation der Wissenschaften, die ihm zufolge insgeheim auf gemeinsame Erzählungen und Narrative zurückgreifen anstatt auf Beweise und Argumentation (vgl. Lyotard 1979). Diese großen Erzählungen sind nun in höchstentwickelten Gesellschaften mit explodierendem Wissen, Datenbanken und der atomisierten Expertenkultur nicht mehr vorstellbar. Was wir stattdessen haben, sind Modelle und Theorien, die viel beweglicher sind als die der großen alten Linie des *grand récit* (vgl. ebd.). Wenn weder Politik noch Philosophie so etwas wie eine verbindliche Rationalität für sich beanspruchen können, kann es auch keine bildliche Darstellung geben, die eine gesellschaftliche Krisensituation wie die Corona-Pandemie auf ihren wesentlichen Kern zu verdichten vermag. Die Situation ist schlichtweg zu komplex und vielstimmig, als dass ein einziges Bild eine allumfassende Erzählkraft entfalten könnte. Und wo keine selbstverständlichen Gewissheiten, kein Richtig und kein Falsch mehr, da muss erfindungsreich zwischen den kleinen Erzählungen navigiert werden. Die Bilder der Corona-Krise stellen uns vor eben diese Aufgabe.

Entgegen der Einschätzung, dass die tägliche Bilderflut uns abstumpfen ließe, beharrt Sontag auf der Notwendigkeit von Bildern. Kriege, von denen es keine Fotos gibt, werden vergessen, sagt sie. Eine Pandemie, von der es derart viele Bilder gibt, wird hoffentlich auch vielstimmig erinnert.

Literatur

Benjamin, Walter: »Konvolut N« u.a., in: Gesammelte Schriften. Bd. V/1+2, Das Passagen-Werk, Frankfurt a.M. 1991.

Berger, John: »Che Guevara Dead«, in: Aperture. Bd. 13, Nr. 4, 1968.

Canetti, Elias: Masse und Macht. 34. Aufl., Frankfurt a.M. 2017 [1960].

Foucault, Michel:Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften, Frankfurt a.M. 2003 [1966].

Hecken, Thomas: »Pandemie und Exekutive im Fernsehen«, in: Pop. Kultur und Kritik, Heft 17, Herbst 2020, S. 139–171.

Hellmold, Martin: »Warum gerade diese Bilder? Überlegungen zur Ästhetik und Funktion der historischen Referenzbilder moderner Kriege«, in: Thomas F. Schneider (Hg.): Kriegserlebnis und Legendenbildung. Das Bild des »modernen« Krieges in Literatur, Theater, Photographie und Film, Bd. 1, Osnabrück 1999, S. 34–50.

Kracauer, Siegfried: Das Ornament der Masse, Frankfurt a.M. 1963.

Lévi-Strauss, Claude: Das wilde Denken, Frankfurt a.M. 1968.

Löffelholz, Martin: »Theorien des Journalismus. Entwicklungen, Erkenntnisse, Erfindungen. Eine metahistorische und historische Orientierung«, in: ders. (Hg.): Theorien des Journalismus. Ein diskursives Handbuch, Wiesbaden 2000.

Lyotard, Jean-François (1979): Das postmoderne Wissen. Ein Bericht, Wien 1994.

Meckel, Miriam: Globaler Journalismus. Professionelle Medienkommunikation in der Weltgesellschaft, Opladen 2001.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Mitchell, William J. Thomas: »The Pictorial Turn«, in: Artforum, Rowohlt, März 1992, S. 89–94.
Reckwitz, Andreas: Gesellschaft der Singularitäten, Bonn 2018.
Schweppenhäuser, Hermann: »Dialektischer Bildbegriff und ›dialektisches Bild‹ in der Kritischen Theorie«, in: Zeitschrift für kritische Theorie, Nr. 16, 9. Jg. (2003), S. 7–46.
Sloterdijk, Peter: Du mußt dein Leben ändern: über Anthropotechnik, Frankfurt a.M. 2009.
Sontag, Susan: Das Leiden anderer betrachten, München 2003 [1989].
Sontag, Susan: Krankheit als Metapher – Aids und seine Metaphern, Frankfurt a.M. 2003 [1989].
Sontag, Susan: »In Platos Höhle«, in: dies., Über Fotografie, Frankfurt a.M. 1980.
Volkmer, Ottomar: Die photographische Aufnahme des Unsichtbaren, Halle 1894.

Internetquellen

Coronarchiv der Uni Hamburg: https://coronarchiv.blogs.uni-hamburg.de, abgerufen am 12.05.2021.
Gabriel, Markus: Wir brauchen eine metaphysische Pandemie, 20.03.2020 auf der Website der Uni Bonn: https://www.uni-bonn.de/neues/201ewir-brauchen-eine-metaphysische-pandemie201c, abgerufen am 02.02.2021.
Lewis, Sarah Elizabeth: Where Are the Photos of People Dying of Covid? in: New York Times, 1. Mai 2020: https://www.nytimes.com/2020/05/01/opinion/coronavirus-photography.html, abgerufen am 01.03.2021.
Moser, Sebastian J./Schlechtriemen, Tobias: Sozialfiguren der Corona-Pandemie. (K)ein Abschluss, in: KWI-BLOG [https://blog.kulturwissenschaften.de/sozialfiguren-der-corona-pandemie-2/], 22.02.2021, abgerufen am 12.05.2021.
Pietrzak-Franger, Monika, zit.n. Hanna Ronzheimer: Was Bilder über das Coronavirus noch erzählen, 16. Mai 2020 auf science.orf: https://science.orf.at/stories/3200715/, abgerufen am 02.02.2021.
Plusminus (ARD) vom 28.10.2020: »Verzweifelter Kampf: Das Sterben der Innenstädte«, https://www.daserste.de/information/wirtschaft-boerse/plusminus/sendung/plusminus-corona-innenstadt-100.html, abgerufen am 01.03.2021.
Weber, Niels: »Von der Grippe zur Seuche. Corona-Kommunikation«, in: Pop-Zeitschrift, 24.03.2020. Online abrufbar unter: https://pop-zeitschrift.de/2020/03/24/von-der-grippe-zur-seuche-corona-kommunikationautorvon-niels-werber-autordatum24-3-2020-datum/, abgerufen am 12.05.2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Die »Corona-Toten« im Liveticker der *BILD* – tägliche Pegelmeldungen einer würdelosen Metapher

Thomas Bein

Einleitung

Die durch das Virus SARS-CoV-2 ausgelöste Pandemie führte seit dem Frühjahr 2020 zu einer weltweiten Krise, nicht nur des Gesundheitssystems. Die neue Krankheit *coronavirus disease 2019* (Covid-19) resultiert in zahlreichen schweren Krankheitsverläufen und Todesfällen, überwiegend bei Menschen im höheren Alter und mit bestehenden Begleiterkrankungen. Der Tod als quantitatives Ereignis war seit den letzten großen Kriegen und außer bei gelegentlichen Naturkatastrophen oder jährlichen Abrechnungen der Verkehrstoten nur noch selten Gast im öffentlichen Bewusstsein, nurmehr in prominenten Einzelfällen schaffte er es regelmäßig in die Schlagzeilen. Durch Covid-19 rückte die Quantifizierung des Todes mit nie gekannter Präsenz und Hartnäckigkeit in die Printmedien und sozialen Austauschplattformen. Hierbei entwickelte sich eine Art negativer Wettbewerb zwischen Nationalitäten, Bundesländern oder Kontinenten: Wer hat zu welchem Zeitpunkt wie viele »Corona-Tote«? Die *Süddeutsche Zeitung* brachte es am 09.10.2020 auf den Punkt: »Ranking des Todes – Heimliche Lust am gruseligen Rekord? Über das Aufrechnen von Opferzahlen in der Pandemie« (Schloemann 2020).

Im Folgenden wird versucht, das – insbesondere durch die *BILD*-Zeitung perfektionierte, kontinuierliche und ständig online dargebotene Covid-Todes-Ranking in kollektive postmoderne Vorstellungen vom Tod einzuordnen. Während viele Printmedien – wie die *Süddeutsche Zeitung* – eine tägliche Bilanz der im Zusammenhang mit Covid Verstorbenen druckten, bot die *BILD* den besonderen Service einer mehrfach täglich aktualisierten Internet-Plattform. Kann die postindustrielle und säkulare Gesellschaft dem Tod einen Sinn zugestehen? Ist der Tod ein gesellschaftlich zu ächtendes Übel, das mit erheblichem mediengestütztem und medizinisch unterstütztem Aufwand in großem Stile zu verdrängen ist? Führt die Covid-Pandemie zu einer neuen kollektiven Annäherung an den Tod oder gar zu einer Neubewertung? Diese Fragen sind sicher derzeit (noch) nicht abschließend zu beantworten. In diesem Beitrag werden lediglich einige erste Eindrücke und Vermutungen eingefangen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Der Tod und die postmoderne Gesellschaft

Vorstellungen und Bewertungen des Todes wurden in der Menschheitsgeschichte immer kulturell beeinflusst und sind nicht von der Natur vorgegeben, sondern in gewisser Weise »kulturelle Produkte« (vgl. Roelcke 2001). Während die Grundeinstellung der Menschen zum Tod bis zu Beginn des 20. Jahrhunderts nahezu unverändert blieb (der Tod war ein vertrauter Begleiter, Bestandteil des Lebens, häufig angesehen als eine letzte Lebenserfüllung), hatte man sich zunächst in unserem postindustriellen Zeitalter angewöhnt, den Tod auszubürgern und Sterbende aus dem Getriebe der Gesellschaft zu nehmen, um sie in spezielle Institutionen auszulagern. Wir standen unbestreitbar »am Vorabend eines neuen und tiefgreifenden Wandels der Einstellung zum Tode« (Ariès 1999: 755). Der Tod, bis vor etwa hundert Jahren als Bestandteil des Lebens akzeptiert und durch seine spezielle Integration in den Alltag sowie feierlich eingehaltene Rituale gewürdigt, wurde zunehmend aus dem Bewusstsein gedrängt. Derzeit ist allerdings eine ethisch aufgewertete und ästhetisch vermittelbare Rückkehr zur Beschäftigung mit dem Tode erkennbar, dessen Grauen und Schrecken durch die Einbettung in Hospize und Palliativmedizin gemildert werden soll.

Während noch zu Beginn des 20. Jahrhunderts der Tod eines einzelnen Menschen »auf feierliche Weise« (ebd.: 715) den privaten oder öffentlichen Raum und die Zeit – zumindest für die Trauerphase – veränderte, verbirgt sich der Tod spätestens seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges zusehends. Der Philosoph und Kulturkritiker Walter Benjamin formulierte bereits 1936 scharfzüngig: »Heute sind die Bürger in Räumen, welche rein vom Sterben geblieben sind, Trockenwohner der Ewigkeit, und sie werden, wenn es mit ihnen zu Ende geht, von den Erben in Sanatorien oder Krankenhäusern verstaut« (Benjamin 2007: 113). Eine sowohl im Arbeitsleben als auch im privaten Bereich nahezu vollkommen prozessualisierte, auf Effektivität und Optimierung getrimmte Welt kann den Tod nicht mehr so recht einordnen und ihm nichts Rechtes abgewinnen.

Die moderne Hochleistungsmedizin mit ihrem Anspruch, dem Tode die Stirn bieten zu können, fügt sich perfekt in den gesellschaftlichen Mainstream ein, obzwar – wie erwähnt – die relativ neuen Strömungen der Palliativmedizin ein Umdenken in Richtung der Akzeptanz und Auseinandersetzung mit dem Sterben erhoffen lassen. Dennoch ist der Tod als ein visuell, olfaktorisch und hygienisch ›schmutziges‹ Vorkommnis in den privaten Räumen nicht mehr vorstellbar. Die Angehörigen bevorzugen die Verabschiedung von dem geliebten Menschen in tiefgekühltem und geruchlosem Zustand und schön hergerichtet. Die Endstrecke des Lebens und der Hinübergang in den Tod gestalten sich in den Fängen der modernen Medizin nicht selten am Beatmungsgerät oder der Dialysemaschine. Die akute Covid-Krise mit dem Einzug der Intensivmedizin ins *heute-journal* oder die *Tagesschau* hat dies nochmal eindrücklich verdeutlicht.

Sowohl die Hochleistungsmedizin als auch die modernen Medien sind bemüht, den Tod als etwas Abstraktes und Un-Persönliches zu charakterisieren, um ihm damit das Bedrohliche zu nehmen: »Der Tod, jeder weiß das, ist etwas, das nur dem anderen widerfährt.« (Jankèlèvich 2017: 17) Der Tod stört sowohl die Medizin als auch die öffentliche Wahrnehmung auf dem Weg zum großen Versprechen einer optimierten und von den Bürden von Alter und Endlichkeit befreiten Welt. Nun schlägt im Jahre 2020 plötzlich eine bösartige Pandemie ein, vor und in unserer Haustür, täglich steigen die Todeszahlen –

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

wie transportieren die Medien diesen Schrecken an Leser:innen und Zuschauer:innen? Hierzu im Folgenden einige vorläufige Beobachtungen.

Die »Corona-Toten« im Liveticker der *BILD*

Im Zeitalter einer rasanten Berichterstattung mittels digitaler oder Printmedien und über Fernsehkanäle war die Entwicklung der SARS-CoV-2-Pandemie in den Monaten Januar bis April 2020 nahezu ausschließlicher Gegenstand des Tagesjournalismus. Im Fokus standen in besonderer Weise engmaschige Meldungen von im Zusammenhang mit Covid-19 verstorbenen Menschen, wobei sich hier Grafiken zur Darstellung als besonders einprägsam und durch die Dynamik der Kurven als besonders dramatisch anboten.

Der individuelle Sterbeprozess im Zusammenhang mit Covid-19 wurde in manchen medizinischen Fachzeitschriften als besonders erschütternd geschildert (vgl. Ingravallo 2020): plötzliches Auftreten von Multiorganversagen bei zunächst milden Symptomen, langwierige mechanische Beatmung, die häufig in eine Therapiezieländerung mit finaler Extubation (Entfernung des Beatmungsschlauches mit anschließender palliativer Betreuung als Prozess des Sterbenlassens) mündet, isoliertes Sterben ohne Angehörige, Sterbende begleitet von maximal gestresstem Intensivpersonal. Während manche Tageszeitungen wie die *Süddeutsche Zeitung* zunächst noch taktvoll den Begriff »im Zusammenhang mit COVID-19 Verstorbenen« benutzten, griff *BILD* ohne Umschweife frühzeitig zum Terminus technicus »Corona-Tote«, deren Anzahl im Online-Format mittels eines »Corona-Radars« täglich mehrfach aktualisiert und wie Hochwassermeldungen oder Zwischenstände von Fußballspielen an die Leser vermittelt wurde.

Somit versorgt der speziell für die Pandemie installierte »Corona-Liveticker«, einem ähnlichen Konzept wie bei anderen Großereignissen folgend, Internet-Konsumenten kontinuierlich mit allen Aspekten rund um die Pandemie – von den kontroversen Äußerungen der Gesundheitsexperten bis hin zu falsch ausgewerteten Testergebnissen. Die Kurven der »Corona-Toten« sind mittels anschaulich aufbereiteter Grafiken allgegenwärtig in den Medien – nicht nur bei *BILD*. Das Titelbild der *Spiegel*-Ausgabe Nr. 51 vom 12.12.2020 bildet unter der Überschrift »Das Winterversagen« einen steil ansteigenden schwarzen Berg ab, dessen Flanke offensichtlich Elemente einer Grafik darstellen soll. Die schwarze Farbe und die vehement zunehmende Kurve sollen einen dramatischen Anstieg der Todeszahlen symbolisieren, wie ein Berg von Toten, der sich ständig auftürmt (Abb. 1). Der *Stern* meldet am 31.03.2022: »Fast 300 Tote am Tag – tödliche Omikron-Welle: Hongkong gehen die Särge aus – manche Tote werden in Pappe beigesetzt« (Stern 2022). Eine merkwürdig und fast an die Grundschule gemahnende Darstellung findet sich auch in der *Kronenzeitung* vom 18.12.2020, in der 5127 Kerzen für 5127 Corona-Tote abgelichtet werden. Auffällig ist, dass die Kerzen wie Kreuze auf Soldatenfriedhöfen ausgerichtet sind (Abb. 2) – eine Tautologie, die wohl in ihrer doppelten Mächtigkeit einen Zahlenschauer beim Leser auslösen soll. In all diesen Beiträgen wird nicht nur eine gewisse Lust an großen Zahlen demonstriert, diese schwindelerregende Arithmetik wird auch noch mit schaurig-faszinierenden Elementen und Ritualen aus dem Bestattungswesen angereichert. Das Ganze lässt sich noch mit einem aktuellen Mainstream-Thema würzen: »Zudem sind Pappsärge auch aus ökologischer Sicht sinn-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

voller: Sie stoßen nach Angaben des Unternehmens bei der Verbrennung 87 Prozent weniger Treibhausgase aus als Holzsärge. In Hongkong werden die meisten Toten traditionell eingeäschert« (Stern 2022). So lässt sich Aufmerksamkeit kanalisieren auf eine Mischung aus abstrakten Zahlen und Alltagsweisheiten, die der Dramatik des Todes nicht gerecht werden können (und sollen).

Johan Schloemann fragt in seinem bereits zitierten Beitrag in der *Süddeutschen*: »Oder gibt es da so etwas wie heimliche Lust am gruseligen Rekord?« (Schloemann 2020) Möglicherweise greift auch ein Mechanismus der Abstraktion, der in dem Aphorismus »Der Tod eines Mannes ist eine Tragödie, der Tod von Millionen ist eine Statistik« zum Ausdruck kommt, der wechselweise Kurt Tucholsky und Josef Stalin zugeschrieben wird (Falschzitate 2022). Die mehrfach täglich dargebotene Corona-Todesstatistik könnte somit auch mindestens zwei Effekte bei der durch die Corona-Krise zutiefst verunsicherten (*BILD-*)Leserschaft auslösen:

- Der Effekt der Beruhigung: Exakte Zahlen von (großen) Mengen an Toten können Überschaubarkeit und Kontrollierbarkeit suggerieren. Die weltweite Zahl an im Zusammenhang mit Corona Verstorbenen wurde laut Robert Koch-Institut am 28.10.20 mit exakt 1.161.290 angegeben. Eine solche konkrete Zahl besticht durch die Vorstellung der Beherrschbarkeit der Katastrophe, auch wenn die Zahlen stetig, aber eben immer vermeintlich exakt angegeben steigen. Die Aussage hingegen: »Jährlich sterben mehrere Millionen Menschen an Schlaganfällen« hinterlässt ein beunruhigendes Gefühl des Ausgeliefertseins: Bekommt die Medizin diese Erkrankung vielleicht nicht unter Kontrolle?
- Der Effekt der Abstraktion: Konkrete Zahlenspiele – wie im Aktienbereich – beschäftigen den Intellekt und lenken von schwer kontrollierbaren Angst- und Bedrohungsfantasien ab. Der tägliche Vergleich mit den Corona-Toten der europäischen Nachbarn oder den Vereinigten Staaten gerät zum *Monopoly*-Spiel. Wer hat mehr Tote? Wer nähert sich schneller der 100.000- oder 1.000.000-Grenze? Gesteuerte Abstraktion hilft effektiv, die dunklen Seiten der Corona-Bedrohung in Schach zu halten.

Der individuelle, öffentliche und kulturelle Umgang mit großen Opferzahlen hat offensichtlich durch die Corona-Pandemie eine neue Dimension erreicht. Da wir noch im Prozess sind, ist derzeit schwer vorhersagbar – neben vielen anderen Aspekten des Covid-Dramas –, ob und wie sich diese tägliche mediale Auseinandersetzung auf die (ohnehin schon ambivalente) kollektive Einstellung zum Tod auswirken wird. Schon jetzt zeichnet sich ab, dass neben anderen todesassoziierten Herausforderungen (Kriegsherde, soziale Ungleichheit, Klimawandel) auch die Corona-Pandemie den Tod in abstraktem Gewande daherkommen lässt (selbst wenn Fernsehsender immer wieder Einblicke in Intensivstationen geben, wird durch Verpixelung das Drama aufgeweicht). Individuelle Todesnähe durch den Abschied von einem geliebten Menschen oder durch eine eigene bedrohliche Diagnose, eine konkrete Todeserfahrung also, mag im Rahmen dieser Entwicklung immer mehr schrumpfen und ebenfalls den Charakter einer existenziellen Erfahrung verlieren, und das ist offenbar für das Durchhalten in einer rast- und atemlosen Gesellschaft notwendig: »Was die Gesellschaft ist, wird offenbar, wenn man sich ihren Umgang mit den Sterbenden ansieht« (Beckmann 1999).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Todesnarrative und Ethik des Journalismus

Die Medien nehmen sich Tag für Tag des Todes an. Das Spektrum reicht von der täglichen Dosis eines Krimi-Toten über die Statistiken von Kriegs- oder Corona-Toten bis hin zum Tod von Prominenten mit zum Teil spektakulärer medialer Darstellung (beispielsweise der Tod von Lady Diana im Jahre 1997). Anlässlich der Verleihung der Goldenen Kamera an die Krimiserie »Tatort« wurde – fast frohlockend und als hohes Qualitätskriterium adressiert – festgestellt: »In knapp 50 Jahren ›Tatort‹-Geschichte starben über tausend verschiedene Personen.« (Goldene Kamera 2020) Der »Tatort« versteht es in besonderer Weise, den Tod zu ästhetisieren und zu arrangieren. Die kunstvoll dramaturgisch am Flussufer oder im Wald hingelegten Körper werden nach Entdeckung unmittelbar zum forensischen Untersuchungsobjekt, ein »natürliches« Erschrecken, Verharren oder die Bekundung eines Respektes sind nicht vorgesehen. Nach Abtransport geht es nur noch um die Kriminologie: Das interessierte Betrachten des Objekts ist besonders eindrucksvoll durch Kriminalhauptkommissar Frank Thiel (Axel Prahl) und Prof. Dr. Dr. Karl-Friedrich Boerne (Jan Josef Liefers) dargestellt (Abb. 3). Die zu begutachtende Leiche wiederum hat alles »Menschliche« verloren und wirkt in ihrer schaurigen Abstraktheit wie der »Gollum« aus »Herr der Ringe«.

Obwohl die Themen Sterbehilfe, assistierter Suizid oder selbstbestimmter Tod immer wieder medial angeboten und auch offensichtlich gerne rezipiert werden (die ARD-Themenwoche »Leben mit dem Tod« fand im Jahre 2012 großen Anklang), werden zumeist weder die körperliche Wirklichkeit (z.B. eines langwierigen oder quälenden Sterbeprozesses) noch die Eigenschaft des Todes als ein »empirisch-metaempirisches Ungeheuer« (Jankèlèvich 2017: 13) tiefergehend berührt. Getreu dem kollektiven Ziel des Mainstreams, »Bürger in Räumen, welche rein vom Sterben geblieben sind, Trockenwohner der Ewigkeit« (Benjamin 2007) zu bleiben, betreiben Medien eine »Zähmung und Affektkontrolle« (vgl. Rieger 2009), gewissermaßen eine Reinigung und Trocknung von Fernsehstuben und Zeitungsständern im Benjamin'schen Sinne, um Qual, Angst und Ohnmacht angesichts von Sterben und Tod zu reduzieren. Als dramaturgisches Mittel, z.B. in Krimiserien, wird der Tod als Sekundärerfahrung im Alltag der Menschen zugelassen, oft ästhetisch aufbereitet, aber niemals in klarer körperlicher Realität. Wie beim Studium der »Corona-Toten« können die Medienkonsument:innen erfolgreich abstrahieren: Es gibt ihn, den Tod, aber nicht als direkte Konfrontation mit mir, sondern hübsch verpackt in Grafiken oder dahingestreckten Körpern, aus denen eine rote Farbe sickert.

Hat der Journalismus die (ethische) Pflicht, den ungeschminkten Tod oder die Realität eines schmerzvollen Sterbens darzustellen? Eine Ethik des Journalismus entstammt als eine relativ neue Bereichsethik aus dem großen Feld der Moralphilosophie, sie beschäftigt sich mit Fragen der Begründbarkeit von Normen journalistischen Handelns und der Reichweite ihres Geltungsanspruches. Auf den Vertragsethiker Thomas Hobbes geht die Grundannahme des Journalismus zurück, dass die Menschen informiert werden müssen, da die Herrschenden nicht allmächtig sind und das Volk eine eigene Macht besitzt, während von den Utilitaristen David Hume und John Stuart Mill der Gedanke von der sozialen Verantwortlichkeit der Medien stammt (vgl. Thomaß 2016).

Akzeptiert man für eine solche Bereichsethik als Leitkategorie die auf Achtung oder Achtsamkeit als »eine besondere, im Kommunikationsprozeß hergestellte Struktur für

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

normatives Erleben von Mitmenschlichkeit, und damit eine, vielleicht *die* zentrale Kategorie einer […] Kommunikationsethik« (Manfred Rühl, zit.n. Thomaß 2016: 542), dann ist zumindest kritisch zu fragen, ob es normativ zu rechtfertigen ist, dass die Medien den gesellschaftlichen Prozess der Verschiebung des Todes in Abstraktion und Zahlenarithmetik unterstützen oder aber zumindest konstruktiv-kritisch hinterfragen sollten. Ersteres, die Unterstützung (und Förderung) des Mainstreams, scheint eher der Fall zu sein. Eine medienkritische über einzelne akademische oder andere geschlossene Spezialdiskurse hinausgehende Betrachtung hierüber wäre überfällig.

Postmortale Würde in der Covid-Krise?

Das Bundesverfassungsgericht als Mittelpunkt des grundgesetzlichen Wertesystems definiert Menschenwürde als »Eigenwert, der jedem Menschen kraft seines Personseins zukommt« (Bundesverfassungsgericht 2006). Es ist leicht erkennbar, dass bei dieser Bestimmung der Philosoph Immanuel Kant (wie in anderen Bereichen des Grundgesetzes auch) Pate gestanden hat. Kant charakterisiert Würde als den absoluten, niemals gegenrechenbaren Wert der Menschheit überhaupt, der vor allem in der Existenz des Menschen als eines zur Freiheit bestimmten Wesens begründet ist. Nach Kant gebietet dieses Würde-Attribut vor allem eines: die Achtung. Dieser Begriff (oder besser diese Haltung) wurde oben bereits im Rahmen der Ethik des Journalismus eingeführt. Gilt diese aus dem Würdebegriff gespeiste Achtung auch über den Tod hinaus? Zunächst erscheint der Begriff ›postmortale Menschenwürde‹ widersinnig, da der Mensch mit seinem Tod ein unumstößliches Ende als Subjekt gefunden hat und der Leichnam in ontologischer Sicht kein Lebewesen, sondern ein Objekt darstellt.

Deshalb unterstreicht der Wissenschaftliche Dienst des Deutschen Bundestages in einer Ausarbeitung von 2018 die »postmortale Schutzwirkung der Menschenwürdegarantie« (Deutscher Bundestag 2018), und nach Meinung von Groß et al. ist die Bezeichnung »nachwirkende (Menschen-)Würde« sprachlich angemessener als postmortale Menschenwürde, da so »zu erkennen sei, dass sich der Würdeschutz auf die Person bezieht, die der Leichnam einmal war« (vgl. Groß et al. 2013).

Unter Berücksichtigung kontroverser Sichtweisen auf Umfang und Reichweite des Würdebegriffs sowie ontologische Einordnungen von Toten, Verstorbenen oder Leichnamen bleibt doch festzuhalten, dass für den Umgang mit Leichnamen und Toten sowohl im Moralempfinden als auch in rechtlicher Perspektive ein bestimmter Anspruch besteht, nämlich eine ›postmortale Achtung‹. Wird dieser Anspruch auf Achtung in Zeiten der Corona-Krise besonders strapaziert? Offensichtlich ja, denn nicht nur die Bilder von einsam Sterbenden oder unbegleiteten Bestattungen lassen diesen Eindruck entstehen. Auch die Todesmathematik, ständig ausgestoßen durch »mediale Schreckensticker« (Schloemann 2020), und das Ranking des Todes sind geeignet, den Medien (und indirekt den Konsument:innen) mangelnde Achtung der Verstorbenen zu attribuieren. Der Begriff der »Corona-Toten« erscheint besonders geeignet, als Metapher eines ›medialen Massengrabes‹ die vielen Verstorbenen – jede:r Einzelne mit individuellem Schicksal – der nachwirkenden Würde zu berauben und in eine Zahl zu pressen. Möglicherweise wäre die aufwendigere und natürlich weniger griffige Beschreibung

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

»die im Zusammenhang mit der Covid-Erkrankung Verstorbenen« alleine durch die feinfühligere Begrifflichkeit würdevoller.

Pandemien, Leichenzählungen und tägliche Diagramme – eine neue Dimension der gesellschaftlichen Todeserfahrung?

Die medial drastisch vermittelten Bilder der massiven Ansammlung von Verstorbenen in der Lombardei oder in New York lösten offensichtlich bei den Millionen Zuschauer:innen eine Mischung aus Faszination und Entsetzen aus, und mit ähnlicher Leidenschaft wie bei einem sportlichen Großereignis war mit fast magischer Hingabe der aktuelle Stand der Nicht-Überlebenden abzurufen. Der *Tagesspiegel* titelte am 10.03.2020: »Coronavirus und die Medien – zu viele ›Bahnhofsdurchsagen‹?« (Russ-Mohl 2020). *BILD* bediente durch seinen Corona-Radar das laufende Interesse an Todesmeldungen in medial perfekter Weise, indem es die oft auf dramatische Weise Verstorbenen mit ihren einzigartigen Schicksalen (und dem ihrer Familien) in die einfache und journalistisch glatte Formel der »Corona-Toten« presste. Der Tod als »metaempirisches Geheimnis« (Jankèlèvich 2017: 16) verkommt so zu einer würdelosen, quantitativ abgenutzten und missbrauchten Metapher. Für eine Gesellschaft, die durch die Covid-Pandemie in ihrem Prozess der auf allen Ebenen – auch in der Medizin – vorangetriebenen Verdrängung des Todes aufgeschreckt wurde, mag die Online-Präsentation der »Corona-Toten« eine gute Möglichkeit sein, dem Verdrängungsprozess eine neue Dimension zu geben. Manche Medien spielen – wie öfter in den letzten Jahrzehnten – das zum *danse macabre* umgewandelte Zahlenspiel des Todes besonders engagiert mit.

Seit seiner frühen Geschichte sucht der zu Selbstreflexion fähige Mensch nach einem Umgang mit der Tatsache der eigenen Sterblichkeit. Unterschiedliche Kulturen und Zeitalter brachten je eigene Todesbilder und Umgangsformen mit dem Sterben mit sich. Seit Beginn der Industrialisierung in Europa und vor allem nach den zwei Weltkriegen hatte sich zunächst »ein dumpfes Schweigen über den Tod gebreitet« (Ariès 1999: 788).

In der postmodernen Gesellschaft wird der Tod in neuer, abstrakter Form wieder auferweckt: Zahlendiagramme, Bilder von beatmeten Intensivpatienten oder Filme über Organtransplantationen sind geeignet, den Tod medial aufbereitet, technisch überladen und somit in perfekter Abstraktion zu präsentieren. So bleibt er der Tod der Anderen, die freilich immer näher rücken. Die gegenwärtige Corona-Pandemie ordnet sich daher – unterstützt durch die Medien – nahtlos in die gegenwärtige Öffentlichkeitserfahrung von Tod und Sterben ein: medial aufbereitet, abstrakt und unpersönlich.

Literatur

Ariès, Philippe: Geschichte des Todes, München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1999.

Beckmann, Jan P. (1999): Der gesellschaftliche Umgang mit Sterben und Tod aus der Sicht der Philosophie. Friedrich-Ebert-Stiftung: Digitale Bibliothek: http://library.fes.de/fulltext/asfo/00233006.htm, aufgerufen am 08.09.2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Benjamin, Walter: Erzählen. Schriften zur Theorie der Narration und zur literarischen Prosa, Frankfurt: Suhrkamp, 2007.

Bundesverfassungsgericht (2006): Urteil zum Luftsicherheitsgesetz 2005. BVerfG, Urteil des Ersten Senats vom 15. Februar 2006 – 1 BvR 357/05 –, Rn. 1–156, hier Randnummer 119, https://www.bundesverfassungsgericht.de/SharedDocs/Entscheidungen/DE/2006/02/rs20060215_1bvr035705.html, aufgerufen am 08.09.2020.

Deutscher Bundestag (2018): Wissenschaftliche Dienste, Ausarbeitung: Die postmortale Schutzwirkung der Menschenwürdegarantie. WD 3 – 3000 – 384/18.

Falschzitate (online): https://falschzitate.blogspot.com/2017/04/der-tod-eines-menschen-das-ist-eine.html, aufgerufen am 16.09.2020.

Goldene Kamera: Diese Stars starben den »Tatort-Tod« (online): https://www.goldene kamera.de/tv/article217112373/Diese-Stars-starben-den-Tatort-Tod.html, aufgerufen am 16.09.2020.

Groß, Dominik et al.: »›Menschenwürde‹ und normative Grundfragen im Hinblick auf den Verstorbenen«, in: Jan C. Joerden et al. (Hg.): Menschenwürde und Medizin – Ein interdisziplinäres Handbuch, Berlin: Duncker & Humblot, 2013, S. 997–732.

Ingravallo, Francesca: Death in the era of the COVID-19 pandemic, Lancet Public Health 2020: e258.

Jankèlèvich, Vladimir: Der Tod, Frankfurt: Suhrkamp, 2017.

Rieger, Simone: Der Tod in den Medien – Vom Umgang mit Sterben, Tod und Trauer, dargestellt an der Fernsehserie »Six feet under«. Bachelorarbeit, 2009, GRIN Verlag, https://www.grin.com/document/181944, aufgerufen am 02.09.2020 .

Roelcke, Volker: »Kulturen des Todes«, in: Thomas Schlich/Claudia Wiesemann (Hg.): Hirntod – Zur Kulturgeschichte der Todesfeststellung, Frankfurt: Suhrkamp, 2001, S. 66–81.

Russ-Mohl, Stephan: »Coronavirus und die Medien – zu viele ›Bahnhofsdurchsagen‹?«, in: Tagesspiegel vom 10.03.2020, https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/medien/coronavirus-und-die-medien-zu-viele-bahnhofsdurchsagen/25622046.html, aufgerufen am 01.09.2020.

Schloemann, Johan: »Das Ranking des Todes«, in: Süddeutsche Zeitung vom 09.10.2020 (online), https://www.sueddeutsche.de/kultur/corona-pandemie-opfer-aufrechnen-1.5058910?reduced=true, aufgerufen am 14.10.2020.

Stern: »Tödliche Omikron-Welle: Hongkong gehen die Särge aus – manche Tote werden in Pappe beigesetzt«, in: Stern.de vom 31.03.2022, https://www.stern.de/panorama/weltgeschehen/corona-welle--hongkong-gehen-die-saerge-aus---tote-werden-in-pappe-beigesetzt-31743966.html, aufgerufen am 08.11.2022.

Thomaß, Barbara: »Ethik des Journalismus«, in: Martin Löffelholz/Liane Rothenberger (Hg.): Handbuch Journalismustheorien, Heidelberg: Springer VS, 2016.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Imaginarios der (Rück-)Eroberung: Pandemiekarten in journalistischen Medien

Giulia Montanari

Einleitung: Pandemiekarten aus kritisch-kartografischer Perspektive

Seit dem Zeitpunkt, an dem sich abzeichnete, dass sich das neue Coronavirus global verbreiten würde, ist die Zahl der kartografischen Illustrationen seiner Distribution in publizistischen Medien dramatisch angestiegen. Kartenarchive wie die US-amerikanische Library of Congress (Bliss 2020) sehen sich einem enormen Materialzugang gegenüber und Zeitungsleser:innen blicken täglich auf Karten, die die momentane Anzahl positiv getesteter Personen global oder auf nationalstaatlicher Ebene illustrieren. In Online-Medien sind diese Karten oft noch animiert, um den zeitlichen Verlauf der Entwicklung darzustellen, und steigern so den informativen und dramatischen Effekt. Kent spricht in diesem Zusammenhang gar von einer neu aufgekommenen »cartocracy« (Kent 2020). Karten prägen daher ganz wesentlich unser *Imaginario* (Hiernaux 2007) der Pandemie. Das Konzept des *Imaginarios* ist im lateinamerikanischen Kontext als Reaktion auf positivistische Stadtforschung entstanden (Hiernaux: 19). Das Wort selbst lässt sich als Substantiv als »Gedächtnis« übersetzen, als Adjektiv schwingen die Bedeutungen imaginär, erdacht, eingebildet, unwirklich mit. Als eine »Vorstellung« von Räumen (so die ursprüngliche Verwendung des Begriffs) lässt sich das Konzept auf Ereignisse wie Pandemien anwenden. Emotionale Aspekte sind darin mitberücksichtigt und heben so den Dualismus zwischen Diskurs und Affekt auf, sodass das Konzept an »more-than-relational theories, or wider-than-relational theories« (Schurr/Strüver: 91) anschlussfähig wird. In diesem Sinne rufen Pandemiekarten nicht nur Erinnerungen an vergangene, ähnlich gelagerte Ereignisse, sondern auch affektive Assoziationen ab.

Pandemiekarten sind Teil eines visuellen und affektiven Wissensbestands, der mit den ersten Pest- und Quarantänekarten im 17. Jahrhundert seinen modernen Anfang nahm (Koch 2017). Während diese Karten insbesondere in Expert:innenkreisen zur Entwicklung von Bekämpfungsstrategien Verwendung fanden und nach wie vor finden, haben sie über Spielfilme wie *Outbreak* (1995) oder *Contagion* (2011) Eingang in die Populärkultur gefunden. In vielen Filmplots, in deren Zentrum ein »Killervirus« steht, treffen wir auf Szenen, in denen Karten zur dramatischen Veranschaulichung der (aktuel-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

len und zukünftigen) Verbreitung dienen. Sie leisten Überzeugungsarbeit – die Lage ist ernst. Darüber hinaus knüpfen Karten der Virusverbreitung an ein geopolitisches Bildrepertoire an, das wir aus Darstellungen historischer Ereignisse kennen – hier sind es Armeen, die sich territorial verbreiten oder eingedämmt werden müssen. Eine Popularisierung solcher Karten erfolgt mittels propagandistischer Bilder von Herrschern, die mit ihrem Beraterstab über Karten gebeugt militärische Handlungen planen – popkulturell nutzen beispielsweise Serien wie etwa *Game of Thrones* (2011–2019) dieses Bild, was sich auch in der *Fan Art* der Serie widerspiegelt. In grafischen Arbeiten von Game-of-Thrones-Fans (die etwa auf Social Media geteilt werden) finden sich regelmäßig kartografische Bezüge, insbesondere auf die animierte Karte der Titelsequenz der Serie.

Ziel des Beitrags ist eine konzeptuelle Auseinandersetzung mit Karten der Covid-19-Pandemie aus der Perspektive einer kritischen Kartografie (Harley, »Deconstructing the Map«) und Wissenssoziologie (Keller et al.). Kartografisches Bildmaterial ist in dieser Perspektive als Teil eines visuellen *Imaginarios* zu verstehen, das die Pandemie als zu bekämpfende Eroberung durch ein Virus begreift und zugleich eine räumlich ungleiche Betroffenheit aufzeigt. Begleitet wird der Beitrag von illustrierenden Beispielen, wie etwa den Karten der Johns Hopkins University, die von vielen Medien direkt übernommen wurden oder aufgrund der Nutzung derselben Kartografie-Software in ähnlichem Design weltweit zu sehen waren.

Die Covid-19-Pandemie als Kartenmultiplikator

Karten haben als kulturelle Artefakte eine lange Geschichte. Je nach Abgrenzung zu anderen visuellen Kulturprodukten lässt sich ihr Anfang bis ins Jungpaläolithikum, also mindestens zwölftausend Jahre zurückverfolgen (Lewis: 53). Ihre gesellschaftliche Funktion reicht dabei weit über die reine Orientierung im physischen Raum hinaus und umfasst von Beginn an auch die implizite und explizite Darstellung kosmografischen Wissens oder die Dokumentation historischer Begebenheiten. Im europäischen Kontext lässt sich mit Beginn der Aufklärung eine Verwissenschaftlichung und Rationalisierung kartografischer Darstellungen beobachten, die Pickles als »the cartographic gaze« zusammenfasst, welcher mit einem »Cartesian commitment to vision as the privileged source of ›direct‹ information about the world« einhergeht (Pickles: 80). Karten sollten also vermeintlich objektives Wissen visualisieren und einer Nutzung zugänglich machen (z.B. für die Seefahrt oder zur Lokalisierung von Bodenschätzen). Zu den ersten Karten dieser Art gehören topografische Karten, die physische Begebenheiten darstellen. Thematische Karten, die sich etwa mit der Verteilung von Bevölkerung befassen, etablierten sich zügig ab Ende des 19. Jahrhunderts und waren insbesondere in städtischen Räumen verbreitet (Pickles: 129). Mit der Verwissenschaftlichung der öffentlichen Gesundheitspflege kam schließlich die regelmäßige Nutzung von Karten als ›medical mapping‹ zur wissenschaftlichen Kartierung von Krankheiten und Gesundheitsfaktoren auf, mit dem Ziel, deren Verbreitungsmuster zu verstehen. Als berühmtes Beispiel ist etwa die 1854 vom Mediziner John Snow veröffentlichte Karte der Cholera-Fälle in London in die Kartografiegeschichte eingegangen (zur Entstehung moderner Gesundheitskartografie, die weit vor John Snow ihren Anfang nahm, s. Koch). Seitdem hat sich

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

›disease mapping‹ nicht nur als Subgenre innerhalb der medizinischen Kartografie, sondern als eigenständige wissenschaftliche Disziplin innerhalb der Public Health und Epidemiology Studies etabliert (s. beispielsweise Lawson et al.).

Während man diese Karten vorwiegend als Artefakte im Kontext wissenschaftlichen Erkenntnisgewinns betrachten kann, lässt sich eine populäre Version von Kartendarstellungen beobachten, die parallel zur Zunahme an Infografiken in Zeitungen zu beobachten ist, welche auch kartografische Darstellungen umfassen (vgl. Klein zu epidemiologischen Infografiken, Monmonier zu Karten in Zeitungen allgemein). Die kartografische Begleitung journalistischer Beiträge über Epidemien und Pandemien hat daher bereits eine lange Geschichte.

Seit nach Bekanntgabe des ersten Falles eines SARS-CoV-2-Erkrankten im chinesischen Wuhan im Dezember 2019 weitere Fälle außerhalb Chinas bekannt wurden, gehören Karten in der Berichterstattung über das neuartige Coronavirus zum grafischen Standardrepertoire. Am Tag der Bekanntgabe des ersten Falles in Deutschland im Februar 2020 integrierte etwa die Tagesschau eine Karte in ihre Berichterstattung, die die aktuelle globale Ausbreitung des Virus mit zunächst noch wenigen Fällen veranschaulichte (Abb. 1). Auch das tägliche Corona-Update auf *Spiegel Online* wird stets von einer Karte begleitet, die – wie bei anderen Zeitungen – aus der Rubrik »Alle Zahlen zur Covid-19-Pandemie« nicht mehr wegzudenken ist.

Abb. 1: Tagesschau online vom 29. Januar 2020

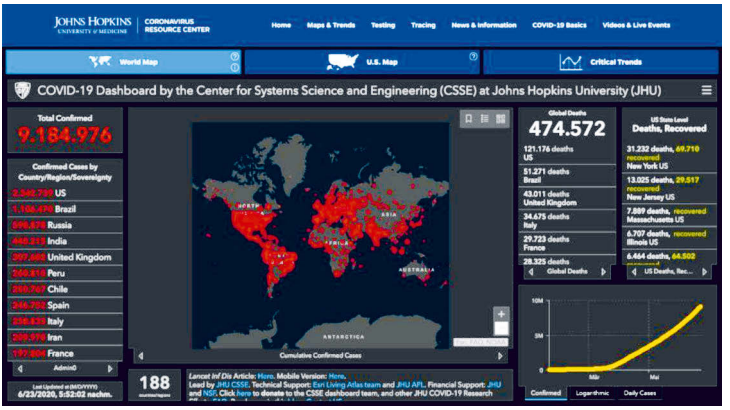


Das tägliche Starren auf Karten, die die Verbreitung des Coronavirus illustrieren, wurde zudem von verschiedenen internationalen Medien befördert. Einen großen Beitrag dazu leistete die Johns Hopkins University, die ein grafisches Panel über eine Plattform der Firma ESRI, des weltweit größten kommerziellen Herstellers von Kartografiesoftware (Geographic Information Systems, GIS), zur Verfügung stellte (abzurufen unter https://coronavirus.jhu.edu/map.html), das bis heute die weltweite Verbreitung des Virus darstellt und das es erlaubt, interaktiv aktuelle Daten abzurufen. Die für das ESRI-Panel charakteristische Darstellung mit einem schwarzen Kartenhintergrund und roten

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kreisen, die die Häufung der Virusfälle darstellen, ist in vielen Fällen unbearbeitet in Nachrichtenbeiträgen übernommen worden (Abb. 2).

Abb. 2: Screenshot Covid-19 Online Panel der Johns Hopkins University, 23. Juni 2020



Betrachtet man die Vielzahl an Kartenpublikationen, die mit den Dauer-Newsblogs der meisten Zeitungen einhergeht, scheint es nicht übertrieben zu sagen, dass die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit der Covid-19-Pandemie über beinahe alle Bevölkerungsgruppen hinweg und weltweit auch visuell-kartografisch erfolgt. Die Pandemiekarten sind daher als Teil eines gesellschaftlichen Wissensbestandes zu betrachten, der in das kollektive Gedächtnis dieses historischen Ereignisses eingeht. Gleichzeitig findet die Auseinandersetzung über Karten sozial differenziert statt. So »konsumieren« verschiedene Milieus Karten von Medien mit bestimmten ästhetischen Stilen, und die Art und Weise, wie die dargestellten Daten selbst bewertet werden und Eingang in den Wissensbestand finden, findet ebenfalls sozial differenziert statt. Diese unterschiedlichen Wissensaneignungen sind im Verlauf der Pandemie (und sicherlich vorbereitet durch ähnlich gelagerte Auseinandersetzungen im Zuge der Trump'schen Fake-News-Diskussionen) auch zum Objekt einer breiten Metadiskussion über Wissen und dessen Interpretationen geworden, etwa unter dem Stichwort ›Infodemic‹, als die eine Überforderung durch die Masse an (teils widersprüchlichen) Informationen zur Pandemie bezeichnet wird, zu der auch die Karten beitragen (Mooney/Juhász 2020). Das Verständnis von Karten als Element gesellschaftlichen Wissens über Pandemien, das bestimmte Narrative, *Imaginarios* oder Stimmungen aufruft, soll nachfolgend konzeptionell gerahmt werden.

Pandemiekarten als visuelle Referenz auf den territorialen Nationalstaat

Karten sind in der hier präsentierten Perspektive als kulturelle Artefakte zu verstehen, die gesellschaftliches Wissen komprimiert zusammenfassen und gleichzeitig für eine

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

gesellschaftliche Auseinandersetzung verfügbar machen. Sie sind im Berger-Luckmann'schen Sinne Objektivierungen (Knoblauch: 29), also sedimentierte Bedeutungen, die eine gesellschaftliche Realität erschaffen, die stets auszudeuten und daher vorläufig und niemals endgültig und unveränderbar ist. Wie Sprache bzw. Text verfügen (visuelle) kommunikative Formen wie Karten über spezifische Strukturen, die für ihre jeweilige Zeit bzw. Wissensordnung typisch sind (Knoblauch: 40) – oder wie Harley es für Karten ausdrückt: »the ›rules of the social order‹ appear to insert themselves into the smaller codes and spaces of cartographic transcription« (»Deconstructing the Map«: 6).

So haben wir es etwa seit der europäischen Aufklärung mit Karten als einer kommunikativen Form zu tun, die mit der Ausbildung einer gesellschaftlichen Vorstellung von ›Wissenschaft‹ der rationalistischen Idee folgte, ›Wahrheiten‹ zu produzieren: »the scientific Renaissance in Europe gave modern cartography coordinate systems, Euclid, scale maps, and accurate measurement« (Harley »Deconstructing the Map«: 6). Das geht mit einem Machtanspruch einher: »The topography as shown in maps, increasingly detailed and planimetrically accurate, has become a metaphor for a utilitarian philosophy and its will to power« (ebd.: 10). Durch seine Kartografierung lässt sich der Raum beobachten und damit kontrollieren. Innerhalb positivistischer Ausprägungen kartografischer Wissenschaften hat sich daran anknüpfend in den 1960er Jahren ein Visualisierungsregime ausgebildet, das auf die vermeintliche Evidenz des Sehens (Michel, »Forensische Blicke«: 695) setzt und mittels Karten sowie anderer visueller Artefakte wie Grafiken oder Tabellen quantitativ gewonnenes Wissen »nachvollsehbar« (Wintzer) macht (Michel, »Seeing spatial structures«; Pickles: 77). Dass die Grundlage vieler Karten Zahlen sind und teils von ihnen begleitet werden, trägt zum Wissenschaftlichkeits- und Objektivitätsanspruch (Heintz 2007) kartografischer Visualisierungen bei. Thematische Karten, die spezifische Themen wie etwa Bevölkerungsdichte oder Wahlergebnisse in territorialen Einheiten visualisieren und lokalisieren, sind ein Spezialfall der Infografik (Bertin) und bringen ein abstraktes, mathematisches Wissen in eine visuelle Form, die suggeriert, dass wir dank dieses »cartographic gaze« aus der Vogelperspektive sehen können, was im territorialen Raum »wirklich ist« (Pickles: 80).

Dieser territoriale Raum ist nationalstaatlich organisiert: In der Karte wird der Nationalstaat als territorialer Souverän präsentiert, der sich im cartesischen Raum kartieren und mit Grenzen definieren lässt. Branch geht so weit zu sagen, dass erst aufgrund technologischer Weiterentwicklungen in der Kartografie der moderne Nationalstaat überhaupt denkbar wurde: »mapping was fundamental to three key characteristics of the medieval-to-modern shift: the homogenization of territorial authority, the linearization of political boundaries, and the elimination of nonterritorial forms of organization« (1). Als relevante Handlungsebene – als »power container« (Vujaković) – wird der Staat in modernen Karten als definierbares Objekt in einem linearen Raum verhandelt, in dem ebenso abgrenzbare Unterebenen definiert sind. In diskurstheoretischer Lesart beziehen sich viele Karten daher, unabhängig vom darin aufgegriffenen thematischen Diskurs, stets auf das Meta-Dispositiv »Territorialstaat« (vgl. Diaz-Bone 95; zu einer Kritik der »territorial trap« im Kontext von Covid-19 s. Wang et al.). Dazu gehören zum Beispiel die unzähligen thematischen Karten, die in klassischen Schulatlanten enthalten sind und die Wirtschaftsfaktoren eines Landes oder die räumliche Verteilung

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

bestimmter Phänomene wie etwa Städte verschiedener Größen visualisieren. Aber auch in topografischen Karten sind die Ländergrenzen typischerweise eingezeichnet.

Pandemiekarten präsentieren ebenfalls ein Thema als Gegenstand von Expert:innenwissen und sollen das Phänomen räumlich erklären – der räumlichen Verteilung wird Relevanz zugesprochen. Pandemiekarten stellen dabei ein spezielles Genre dar, das die räumliche Verbreitung eines negativen Phänomens visualisiert, einer Krankheit, die sich von Mensch zu Mensch verbreitet. Während in anderen thematischen Karten Erklärungen etwa nach der Logik einer räumlichen Nähe zwischen verschiedenen stationären Phänomenen erfolgen (große Stadt – hohe Bevölkerungsdichte, Meer – Häfen usw.), handelt es sich bei Viruserkrankungen um ein vergleichsweise mobiles Phänomen, das sich entlang von Mobilitätskanälen bewegt und verbreitet. Dass dem Virus eine besondere Mobilität zugeschrieben wird, wird besonders deutlich in animierten Karten, die die Ausbreitung der Erkrankung im zeitlichen Verlauf nachzeichnen. Ausgehend von wenigen ›Hotspots‹ verbreitet sich das Virus – oder geht wieder zurück. Potenziell kann sich die Krankheit dabei gleichmäßig über das gesamte Territorium verteilen – allerdings geschieht das in einigen Räumen einfacher als in anderen, was sich auf Merkmale wie etwa die Bevölkerungsdichte zurückführen lässt. Die Ausbreitung erfolgt langsamer oder schneller, während räumliche Sprünge die Ausnahme bleiben und sich dann wiederum über weitere Mobilitätskanäle erklären lassen (auf globaler Ebene insbesondere Flugzeuge). Pandemiekarten dienen dazu, solche Zusammenhänge zwischen Viren, ihren Trägern und räumlich-ökologischen Aspekten zu finden (vgl. Koch: 1).

Außerdem zeichnen sich in den Karten territoriale Disparitäten ab, die es dann wieder zu erklären und zu interpretieren gilt – was in den Medien dann auch getan wird (welche (ausbleibenden) Maßnahmen haben zu einer schnelleren oder langsameren Verbreitung geführt?). Daher lässt sich hier ein Antagonismus nachzeichnen: Während der Raum homogenisiert wird (potenziell ›verteilt‹ sich das Virus im physisch gleichmäßigen Raum), zeichnen sich deutliche Unterschiede und eine ungleichmäßige Verteilung ab. Dass es hier Unterschiede gibt, macht diese Karten überhaupt erst als Wissensträger relevant.

Bei dieser Darstellungslogik einer sich potenziell homogen verteilenden Krankheit, die gleichzeitig räumliche Disparitäten veranschaulicht, lässt sich von einem Kartengenre sprechen, das sein Thema auf ähnliche Art und Weise, vor dem Hintergrund derselben Logik bearbeitet. Karten des Genres ›Disease Mapping‹ bringen nicht nur visuell bestimmte thematische Rahmungen und rational-räumliche Logiken mit sich (nationalstaatliches Territorium, homogener Raum, Differenzen zwischen abgrenzbaren Sub-Räumen aufgrund verschiedener Raum-Eigenschaften (z.B. Dichte), Ansteckung aufgrund räumlicher Nähe), sondern wecken daneben Assoziationen, die emotional gefärbt sind – im Fall von Covid-19 die Bedrohung durch eine Erkrankung, die in schweren Fällen die Fähigkeit zum Atmen beeinträchtigt (was durch Diskussionen über die vorhandene Anzahl an Beatmungsgeräten in Krankenhäusern ständig in Erinnerung gerufen wird). Dass die Krankheit als Bedrohung zu verstehen ist, wird durch die Verwendung der Farbe Rot betont, die meist mit »Gefahr« assoziiert wird.

Im Sinne eines *Visual Framings*, verstanden als »a latent structure of meaning, constructed through a semantic unit of specific informational visual cues, all presented simultaneously« (Geise: 1), knüpfen die Karten daher an bestimmte Wissensstrukturen

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

und -elemente an – wie eben den territorialen Nationalstaat und die gefährliche, sich potenziell im homogenen Raum ausbreitende Krankheit. Eine weitere Assoziation wird deutlich, wenn man sich das Beispiel des Einsatzes von Pandemiekarten in einem popkulturellen Kontext ansieht, wo die Karten wiederum in eine umfassendere Storyline eingebettet sind.

Der Kampf gegen »den Feind« – Annäherungen an das popkartografische *Imaginario* der (Rück-)Eroberung

Wie im vorhergehenden Kapitel dargestellt, berufen sich die Pandemiekarten, denen wir gegenwärtig in verschiedenen Medien ausgesetzt sind, auf ein bestimmtes Bild von einem Staatsgebiet und Territorium, das von einem sich im physischen Raum verbreitenden negativen Phänomen heimgesucht wird. Dabei sind dunklere Farben oder größere Kreise Zeichen von größerer Betroffenheit – und daher von Gefahr. Je schneller und stärker sich das Virus/die Gefahr verbreitet, desto mehr Schrecken geht mit entsprechenden visuellen Darstellungen einher. Daher ist es kein Zufall, dass hierbei die rote Farbgebung eine bedeutende Rolle spielt. Unterschiede in der so abgebildeten Verbreitung werden entsprechend diskutiert und interpretiert. Wo verbreitet sich die Gefahr stärker, wo weniger stark, und was sind die Gründe dafür? Die Karten dienen – zunächst unabhängig von ihrer praktischen Nützlichkeit – dazu, (vermeintlich) mehr über das Virus zu wissen. Dass dieses Wissen prekär ist, wurde bereits zu Beginn der Pandemie deutlich, als in den Medien diskutiert wurde, ob die Zahlen in vielen Fällen die Testkapazitäten darstellen oder aber die tatsächliche Verbreitung des Virus. Und dennoch suggerieren die Karten, die nach wie vor publiziert werden, eine wissenschaftliche Präzision, die den Zustand in den jeweiligen Territorien mehr oder weniger korrekt darstellt. In diesen Karten erscheinen dann etwa Territorien mit »gutem« epidemiologischem Verlauf und erfolgreicher Eindämmung des Virus, oder solche mit »schlechtem« Verlauf, die vom Virus eingenommen wurden und von denen wiederum eine Gefahr ausgeht. Das Ziel der Auseinandersetzung ist wiederum klar: die Eindämmung der Gefahr und damit die Rückeroberung von Territorium. Damit kommt mit den Karten selbst ein Antagonismus auf: Sie suggerieren Gefahr/Erschrecken/Betroffenheit durch eine Bedrohung, gleichzeitig sind sie Ausdruck der Hoffnung auf eine Eindämmung mittels wissenschaftlicher Werkzeuge (wie sie die in Karten dargestellten Zahlen sind).

Nun sind Pandemiekarten im Kontext eines kartografischen Wissensbestandes zu sehen, der sich gesellschaftlich in verschiedenen Bereichen etabliert hat. Wir sehen Karten etwa in nachrichtlichen Infografiken, studieren sie in Schulatlanten oder konsultieren sie via *Google Maps* und ähnlichen Anwendungen zur Orientierung. Schon 1990 forderte Harley daher, neben IT-Kompetenzen auch für eine breite »cartographic literacy« zu sorgen (»Cartography, Ethics and Social Theory«: 13).

Besonders deutlich wird die breite Aufnahme von Karten in gesellschaftliche Wissenskontexte, wenn man sich die Nutzung dieser Karten in popkulturellen Kontexten ansieht. In vielen Filmen, die Pandemien zum Thema haben, spielen Karten etwa eine mehr oder minder große Rolle. Um die Verbreitung der gefährlichen Krankheit zu veranschaulichen, treffen sich Held:innen und Expert:innen und erläutern anhand von

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Karten die Krisensituation. Karten dienen als strategisches Werkzeug, um einen Feind zu besiegen. Hier sind die Expert:innen, die versuchen, eine Lage in den Griff zu bekommen, dort, auf der Karte, ist ›der Feind‹ dargestellt, in seiner aktuellen räumlichen Ausbreitung. Dieser Feind, die Krankheit, lässt sich beobachten, daher analysieren und möglicherweise kontrollieren bzw. besiegen.

Ein filmisches Szenen-Sujet sticht dabei besonders hervor: die Situation-Room-Szene, in der Entscheider:innen einer großen Karte gegenüberstehen, auf der der aktuelle Stand der Verbreitung der Krankheit zu sehen ist. In diesen Szenen sehen wir eine:n oder mehrere Protagonist:innen des Films, die mit Expert:innen (des Militärs oder der Gesundheitsbehörden) zusammentreffen, um ›die Lage‹ zu erörtern und Strategien zu entwickeln. Diese Expert:innen sind dabei als Vertreter:innen eines Staats zu verstehen, den dieselbigen zu verteidigen versuchen. Karten sind hier auf großen digitalen Displays zu sehen, auf denen augenscheinlich die aktuellsten Daten eingeblendet werden. In entsprechenden Szenen geht es um eine Informationsbestandsaufnahme, manchmal um Projektionen in die Zukunft (»das passiert, wenn sich das Virus weiter ausbreitet«).

Abb. 3: Situation-Room-Szenen in Pandemiefilmen



Die Karten sind dabei Teil eines visuellen Framings, das assoziative Emotionen und Affekte aufruft, die den Betrachter:innen aus verschiedenen Kontexten mehr oder weniger vertraut sind. Kognitive Effekte können die Aktivierung und/oder Veränderung bestehender oder Etablierung neuer Schemata sein, Einstellungen und Meinungen können sich ebenfalls ändern (Geise: 2). »Additionally, it can trigger emotional responses toward the communicated content; such affective effects can also mediate and amplify the cognitive effects« (Geise: 2). Die Karte als Werkzeug zur strategischen Planung in Krisensituationen ist hier ein Schema, das, wie es Bohnsack ausdrückt (122), typisierte Um-zu-Motive unterstellt (die Nutzung der Karte zur Abwendung einer Gefahr).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

In den in Abbildung 3 aufgeführten Beispielen wird zudem auf den spezifischen US-amerikanischen Kontext des Weißen Hauses verwiesen. Dem *Situation Room* als wichtigem Ort von Entscheidungen in Krisensituationen hat der US-amerikanische Fotograf Pete Souza mit seinem Bild eines besorgten Barack Obama und einer erschrockenen Hillary Clinton während der Operation gegen Osama bin Laden im Jahr 2011 ein ikonisches Denkmal gesetzt (Kauppert/Leser). Die Inszenierung solcher »Operationszentren« knüpft an Schemata von »Krise« an, die von Aufmerksamkeit und Spannung (Oevermann: 38) geprägt sind und in denen Karten als strategisches Werkzeug erkannt werden können.

Die Pandemiekarte und ihr thematischer Inhalt – die Verbreitung einer gefährlichen Krankheit – tragen diese Bedeutungsschemata (nationalstaatliches Territorium, die Karte als Werkzeug zur Krisenbewältigung) mit sich, die ich hier als »*Imaginarios* der (Rück-)Eroberung« bezeichne. Wie in der Einleitung erläutert, schreibt das *Imaginario* als ein affektives Bedeutungsnetzwerk Orten (hier: mittels Pandemiekarten) Qualitäten zu (Lindón: 37), die diskursiv aktualisiert werden. Als kreativer Akt der »imaginierten« Zuschreibung von (emotionalen) Qualitäten (Hiernaux: 20) schlagen sich diese *Imaginarios* wiederum in entsprechenden Repräsentationen nieder. Sie sind zu verstehen als »Verschränkung von subjektiver Raumwahrnehmung und -erfahrung, Diskursen und Narrationen mit der sozialen Organisation des [städtischen] Alltaglebens« (Huffschmid/Wildner: 21). In diesem Sinne wirken Pandemiekarten an einem *Imaginario* der Bedrohung, der möglichen Eroberung sowie der ebenso möglichen Rückeroberung mit.

Kartografische Lernprozesse während der Covid-19-Krise

Dieser Essay nahm seinen Ausgangspunkt in der Beobachtung, dass zur visuellen Diskurslandschaft der Covid-19-Krise neben visuellen Artefakten wie Bildern von Menschen mit Mund-Nase-Bedeckung auch Pandemiekarten gehören, die die aktuelle Verbreitung der bestätigten Fälle auf nationaler oder internationaler Ebene veranschaulichen. Print- und Online-Zeitungen haben solche Karten oftmals als Dauer-Infografik aufgenommen (wie beispielsweise im *Spiegel*-Corona-Newsticker). Die Karten suggerieren die Darstellung wissenschaftlicher Wahrheiten, während gleichzeitig in der öffentlichen Auseinandersetzung die Idee von ›objektiven‹ Zahlen als unhintergehbares Faktum deutliche Risse bekommen hat. Schon früh während der Pandemie wurde darauf hingewiesen, diskutiert und die Tatsache zuweilen instrumentalisiert, dass die absoluten Zahlen, die in solchen Karten dargestellt werden, nicht einfach zu interpretieren sind und etwa eher die Testkapazitäten abbilden als tatsächliche Fallzahlen. In diesem Sinne führt die Covid-19-Krise zu einem gesellschaftlichen Lernprozess, der Karten und ihre Zahlen hinterfragt. Dies geht teils so weit, dass die Aufrichtigkeit der Zahlen- und Kartenproduzent:innen an sich in Frage gestellt wird und Verschwörungstheorien in Anschlag gebracht werden.

Pandemiekarten sind als eine visuelle kommunikative Handlungsform in einem multimodalen Diskurs (Egbert) zu verstehen, in dessen Rahmen gesellschaftliche Machtverhältnisse ausgehandelt werden – und in dem etwa der territoriale Nationalstaat als Machtcontainer bzw. als relevante Handlungsinstanz aufgerufen wird. Ich habe hier erste empirische Annäherungen vorgestellt, die sich den visuellen Frames dieser

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Karten widmen, insbesondere dem des Territorialstaats. Methodologisch muss es im Folgenden darum gehen, das *Imaginario* gesättigt zu qualifizieren und die (möglichen) Assoziationen und Frames empirisch zu durchdringen. Hier ist etwa an geopolitische Karten zu denken, die Land(rück)eroberungen darstellen und entsprechend inszeniert werden (siehe etwa für das nationalsozialistische Regime und dessen Propaganda mittels Karten Herb). Mit diesem Frame spielen im Übrigen nicht nur Filme über Pandemien, sondern auch Filme, die thematisch die Rhetorik der Kriegsführung und militärischer Strategien mit Karten aufnehmen (ein prominentes Beispiel ist die Serie *Game of Thrones*, deren Intro ein strategisch-kartografisches Frame präsentiert). Die Karten rufen teils auch die Assoziation eines High-Tech-Instruments auf, das gemeinsam mit den oft darin aufgeführten Zahlen einen Objektivitätsanspruch mit sich führt (Heintz 2007). So wäre das Karten-Dashboard, auf dem die Johns-Hopkins-Karte beruht, auch auf der USS Enterprise nicht fehl am Platze, wie Kent (187) anmerkt. Dieser Essay ist daher als Anregung für Arbeiten zu verstehen, die sich auf breiter empirischer Basis der hermeneutischen Analyse von Karten annehmen, um systematisch zu untersuchen, wie in komplexen *Imaginarios* entsprechende Frames assoziativ miteinander verknüpft sind.

Literatur

Bertin, Jacques: Semiology of Graphics: Diagrams, Networks, Maps, Esri Press, 1983.

Bertin, Paul, et al.: »Conspiracy Beliefs, Rejection of Vaccination, and Support for Hydroxychloroquine: A Conceptual Replication-Extension in the COVID-19 Pandemic Context«, in: Frontiers in Psychology, Vol. 11, 2020, p. 1–9.

Bliss, Laura: »Collecting the Maps of the Coronavirus Pandemic.« Bloomberg CityLab. 04.05.2020, https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-05-04/collecting-the-maps-of-the-coronavirus-pandemic. Date accessed: 02.11.2020.

Bohnsack, Ralf: »Orientierungsschemata, Orientierungsrahmen und Habitus: Elementare Kategorien der Dokumentarischen Methode mit Beispielen aus der Bildungsmilieuforschung«, in: Qualitative Bildungs- und Arbeitsmarktforschung: Grundlagen, Perspektiven, Methoden, hg. von Karin Schittenhelm, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2012, S. 119–153.

Branch, Jordan: »Mapping the Sovereign State: Technology, Authority, and Systemic Change«, in: International Organization, Vol. 65, 2011, pp. 1–36.

Diaz-Bone, Reiner: »Dispositive der Ökonomie: Konventionentheoretische Perspektiven auf Institutionen und Instrumentierungen der ökonomischen Koordination«, in: Dispositiv und Ökonomie: Diskurs- und dispositivanalytische Perspektiven auf Märkte und Organisationen, hg. von Reiner Diaz-Bone und Ronald Hartz, VS Verlag, 2017, S. 83–111.

Egbert, Simon: »Die Multimodalität von Diskursen und die Rekonstruktion dispositiver Konstruktionen von Wirklichkeit – ein programmatischer Vorschlag aus techniksoziologischer Perspektive«, in: Diskursive Konstruktionen: Kritik, Materialität und Subjektivierung in der Wissenssoziologischen Diskursforschung, hg. von Saša Bosančić und Reiner Keller, VS Verlag, 2019, S. 75–91.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Geise, Stephanie: »Visual Framing«, in: The International Encyclopedia of Media Effects, edited by Patrick Rössler et al., Wiley & Sons, 2017, pp. 1–12.

Harley, John Brian: »Deconstructing the Map«, in: Cartographica, Vol. 26, No. 2, 1989, pp. 1–20.

Harley, John Brian: »Cartography, Ethics and Social Theory«, in: Cartographica, Vol. 27, No. 2, 1990, pp. 1–23.

Heintz, Bettina: »Zahlen, Wissen, Objektivität: Wissenschaftssoziologische Perspektiven«, in: Zahlenwerk, hg. von Andrea Mennicken und Hendrik Vollmer, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2007, S. 65–85.

Herb, Guntram Hendrik: Under the Map of Germany: Nationalism and Propaganda 1918–1945, Routledge, 1997.

Hiernaux, Daniel: »Los imaginarios urbanos: de la teoría y los aterrizajes en los estudios urbanos«, in: EURE, Vol. 33, No. 99, 2007, pp. 17–30.

Huffschmid, Anne/Wildner, Kathrin: »Das Urbane als Forschungsfeld: Öffentlichkeit, Territorien, Imaginarios«, in: Stadtforschung aus Lateinamerika – Neue urbane Szenarien: Öffentlichkeit – Territorialität – Imaginarios, hg. von Anne Huffschmid und Kathrin Wildner, transcript, 2013, S. 9–28.

Kauppert, Michael/Leser, Irene (Hg.): Hillarys Hand: Zur politischen Ikonographie der Gegenwart, transcript, 2014.

Keller, Reiner, et al. (Hg.): Kommunikativer Konstruktivismus: Theoretische und empirische Arbeiten zu einem neuen wissenssoziologischen Ansatz, VS Springer, 2013.

Kent, Alexander J.: »Mapping and Counter-Mapping COVID-19: From Crisis to Cartocracy«, in: The Cartographic Journal, Vol. 57, No. 3, 2020, pp. 187–195.

Klein, Scott: »Infographics in the Time of Cholera«, in: ProPublica, 16.03.2016, https://www.propublica.org/nerds/infographics-in-the-time-of-cholera, Date accessed: 03.11.2020.

Knoblauch, Hubert: »Grundbegriffe und Aufgaben des kommunikativen Konstruktivismus«, in: Kommunikativer Konstruktivismus: Theoretische und empirische Arbeiten zu einem neuen wissenssoziologischen Ansatz, hg. von Reiner Keller et al., VS Springer, 2013, S. 25–48.

Koch, Tom: Cartographies of Disease: Maps, Mapping, and Medicine, Esri Press, 2017.

Lawson, Andrew B./Banerjee, Sudipto/Haining, Robert P./ Ugarte, Maria Dolores (Hg.): Handbook of Spatial Epidemiology, CRC Press, 2016.

Lewis, G. Malcolm: »The Origins of Cartography«, in: The History of Cartography, Volume One: Cartography in Prehistoric, Ancient, and Medieval Europe and the Mediterranean, The University of Chicago Press, 1987, pp. 50–53.

Lindón, Alicia: »Los imaginarios urbanos y el constructivismo geográfico: los hologramas espaciales«, in: EURE, Vol. 33, No. 99, 2007, pp. 31–46.

Michel, Boris: »Seeing spatial structures: on the role of visual material in the making of the early quantitative revolution in geography«, Geografiska Annaler: Series B, Human Geography, Vol. 98, No. 3, 2016, pp. 189–203.

Michel, Boris: »Forensische Blicke und Praktiken kritischer Geovisualisierung. Ein Besprechungsessay«, in: ACME: An International Journal for Critical Geographies, Bd. 16, Nr. 4, 2017, S. 687–712.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Monmonier, Mark: Maps with the news: the development of the American journalistic cartography, The University of Chicago Press, 1989.
Mooney, Peter/Juhász, Levente: »Mapping COVID-19: How web-based maps contribute ot he infodemic«, in: Dialogues in Human Geography, Vol. 10, No. 2, 2020, pp. 265–270.
Oevermann, Ulrich: »Zur Analyse des fotografischen Bildes ›Hillarys Hand‹: Zum Foto als Ausdrucksgestalt«, in: Hillarys Hand: Zur politischen Ikonographie der Gegenwart, hg. von Michael Kauppert und Irene Leser, transcript, 2014, S. 38–56.
Pickles, John: A History of Spaces: Cartographic reason, mapping and the geo-coded world, Routledge, 2004.
Schurr, Carolin/Strüver, Anke: »›The Rest‹: Geographien des Alltäglichen zwischen Affekt, Emotion und Repräsentation«, in: Geographica Helvetica, Bd. 71, 2016, S. 87–97.
Vujaković, Peter: »The State as a ›Power Container‹: The Role of News Media Cartography in Contemporary Geopolitical Discourse«, in: The Cartographic Journal, Vol. 51, No. 1, 2014, pp. 11–24.
Wang, Fenglong, et al.: »Territorial traps in controlling the COVID-19 pandemic«, in: Dialogues in Human Geography, 2020, pp. 1–4.
Wintzer, Jeannine: »›… wie in der folgenden Abbildung zu sehen ist …‹ Nachvollsehbarkeit von Bevölkerung«, in: Visuelle Geographien: Zur Produktion, Aneignung und Vermittlung von RaumBildern, hg. von Antje Schlottmann und Judith Miggelbrink, transcript, 2015, S. 103–120.

Filme

Contagion. Directed by Steven Soderbergh, Warner Brothers, 2011.
Outbreak. Directed by Wolfgang Petersen, Warner Brothers, 1995.
The Andromeda Strain. Directed by Robert Wise, Universal Pictures, 1971.
The Flu. Directed by Kim Sung-su, CJ Entertainment, 2013.
Virus. Directed by Aashiq Abu, OPM Cinemas, 2019.
World War Z. Directed by Marc Foster, Paramount Pictures, 2013.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: »Tagesschau online vom 29. Januar 2020«, *Die Welt sorgt vor*. https://www.tagesschau.de/ausland/coronavirus-china-111.html, letzter Abruf: 05.11.2020.
Abb. 2: »Screenshot COVID-19 Online Panel der Johns Hopkins University, 23. Juni 2020.« https://coronavirus.jhu.edu/map.html, letzter Abruf: 23.06.2020.
Abb. 3: Situation-Room-Szenen in Pandemiefilmen, Standbilder aus: *Outbreak* 1995, 43:17; *Contagion* 2011, 32:55; *The Andromeda Strain* 1971, 1:52:44; *The Flu* 2013, 31:54; *Virus* 2019, 1:31:41; *World War Z* 2013, 30:31.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Von Florence Nightingale zu »Flatten the Curve«: Infografiken als epistemische Vermittler in epidemischen Zeiten

Elmar Sander

Die brennenden Zwillingstürme von New York, die feiernden Menschen auf der soeben geöffneten Berliner Mauer, die verwackelten Aufnahmen des Reaktors von Fukushima: Gerade das Initial von Katastrophen, epochalen Ereignissen und Wendepunkten der Geschichte ist oft prägend für ikonische Darstellungen, die in der Rückschau die visuelle Rezeption konstituieren und sich in der Folge in das kollektive Gedächtnis einbrennen. Ausgehend von der allgemeinen Bilderfülle und visuellen Reizdichte unserer Zeit fand die Covid-19-Pandemie gerade zu Beginn mit vergleichsweise wenigen öffentlichkeitswirksamen Initiationsmotiven statt. Natürlich gibt es Ausnahmen, die insbesondere durch die Verwendung typisch postapokalyptischer Narrative sowie durch die inszenierte Absenz menschlicher Begegnung durchaus visuelle Präsenz und emotionale Ergriffenheit erzeugen konnten[1]. Doch angesichts der globalen, epochalen und existenziellen Tragweite der Krise und ihrer gesundheitlichen, ökonomischen und sozialen Multidimensionalität erscheinen die meisten Bilder der Krise ebenso beliebig und redundant wie die fantasierten Visualisierungen des Virus selbst als wahlweise rote, grüne oder violette dornenbesetzte Kugelkörper, die wenig mit dem nur unter dem Elektronenmikroskop zu erahnenden, realen Erscheinungsbild des Erregers zu tun haben. Sarah Elizabeth Lewis, Professorin für Kunstgeschichte an der Harvard-Universität, fragt folgerichtig im Titel ihres Artikels in der »New York Times« am 1. Mai 2020: »Where Are the Photos of People Dying of Covid?«, um im weiteren Verlauf ihres Beitrags auszuführen, dass das Fehlen emotionaler Bilder und medialer Anteilnahme an individuellen Schicksalen eine besondere Herausforderung für die Vermittlung des Pandemiegeschehens darstellt (vgl. Lewis). Und tatsächlich: Das konkrete Leiden fand und findet vor allem auf abgeschirmten Intensivstationen, in isolierten Pflegeheimen und anderen inti-

1 Beispiele sind das Motiv des einsamen Papstes auf dem verlassenen Petersplatz zu Ostern 2020 oder auch die Aufnahmen von Militärlastwagen im norditalienischen Bergamo vom 18. März 2020, die in der Ästhetik eines stillen Trauermarsches den Transport von Pandemieopfern durch die menschenleere Stadt zeigen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

men Umgebungen statt – und damit weitgehend an bildlosen Orten, die sich dramatischer medialer Inszenierungen entziehen.

Diagramme verbildlichen die Zahlenfixierung der Krisenrezeption

Die Kommunikation der durch Covid-19 ausgelösten Krise ist vielmehr geprägt von einer Fixierung auf mathematische Begriffe. Gerd Gigerenzer, Risikoforscher und Direktor des Harding-Zentrums für Risikokompetenz am Max-Planck-Institut für Bildungsforschung in Berlin, konstatiert: »Anders als frühere Pandemien wird Covid-19 nicht von Bildern bestimmt, sondern von Zahlen« (Gigerenzer). Der jeweils aktuelle Stand der Krisenbewältigung wird politisch und medial an vordefinierten Neuinfektions-Schwellenwerten festgemacht, deren numerische Überschreitung allein zu Beschränkungen des öffentlichen Lebens und der Mobilität sowie zu erweiterten Maßnahmen des Infektionsschutzes führt; der sogenannte Reproduktionswert (»R-Wert«), der die Dynamik des Infektionsgeschehens wiedergibt, wird als täglich aktualisierte Dezimalzahl mit Nachkommastelle zur latenten, bezifferten Mahnung, während in den Kommentarspalten der Onlinemedien Diskussionen um dessen korrekte Berechnung entbrennen; fachsprachliche Begriffe wie exponentielles, logistisches und lineares Wachstum prägen die Kommunikation. Daher wundert es nicht, dass an die Stelle prägnanter Bilder direkt zu Beginn der Pandemie grafische Darstellungen traten, die dieser Fixierung auf Zahlen und Zahlenverhältnisse schon früh eine Gestalt gaben. Denn all die Flächen-, Linien- und Säulendiagramme und weiteren Spielarten der Infografik, die alltäglich die Berichterstattung der Coronavirus-Pandemie begleiten, schlagen die Brücke zwischen der Abstraktion der Mathematik und dem Wunsch nach Verbildlichung. Die ikonische Manifestation mathematischer Zusammenhänge durch Infografiken vermittelt (oder gelegentlich: suggeriert) Komplexitätskompetenz und nimmt dadurch eine Mittlerfunktion zwischen Wissenschaft und breiter Öffentlichkeit ein. So verbinden sich beispielsweise in Diagrammen Funktionsdarstellung und Bildhaftigkeit. Jenseits ihrer epistemischen[2] Funktion transportieren die Datenvisualisierungen durch ihre Anschaulichkeit aber auch Emotionen und Unmittelbarkeit – und werden somit zu geeigneten Surrogaten für fehlende ikonische Abbildungen.

Eine Infografik als visuelles Initial des Covid-19-Ausbruchs

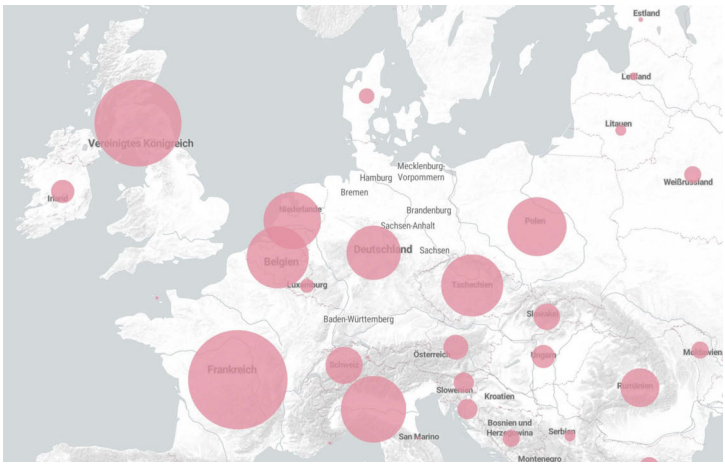
Der Verlauf der Epidemie, die am 12. März 2020 von der WHO offiziell zur Pandemie hochgestuft wurde (vgl. Weltgesundheitsorganisation), kennt viele infografische Gesichter. Insbesondere Linien- und Säulendiagramme bilden das Infektionsgeschehen tagesaktuell ab und werden so zum noch nicht auserzählten bildhaften Narrativ der

2 Der Begriff *epistemisch* wird hier im Sinne von »erkenntnisgenerierend« verwendet und umfasst in diesem Kontext sowohl die explizite als auch die implizite erkenntnisgenerierende Dimension gestalterischer Entwürfe und Entwurfsprozesse (vgl. Mareis: 152ff. und Ammon: 134ff.).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Krise. Während ihre abflachenden Verläufe zwischenzeitliche Entspannung anzeigen, imaginiert jeder ansteigende Verlauf warnend eine Rückkehr zum exponentiellen Wachstum. Dazu kommen Kreisdiagramme auf Karten, die wie bedrohliche rote Brandherde die Brennpunkte der Pandemie täglich weiter anschwellen lassen und den Kartengrund entweder zur befleckten Leinwand werden lassen wie beim »Corona-Monitor« der Funke Mediengruppe (u.a. Berliner Morgenpost, Abb. 1) oder direkt auf bedrohlich schwarzem Hintergrund daherkommen wie beim »COVID-19 Dashboard« der amerikanischen Johns-Hopkins-Universität (Abb. 2). Auch Balkendiagramme mit Todesraten im internationalen Vergleich oder Infografiken zu freien Intensivbetten in der Region gehören mittlerweile zum Repertoire. Diese und weitere grafisch aufbereitete Zahlen finden sich an prominenter Stelle – oft sogar als Aufmacher (Abb. 3) – in gängigen Nachrichtenmedien, aber auch in eigens im Rahmen der Covid-19-Berichterstattung entwickelten Formaten und Infografikseiten wie dem erwähnten *Dashboard* der Johns-Hopkins-Universität. Die private amerikanische Universität führt ihre Daten wiederum aus Hunderten Einzelquellen zusammen (vgl. Johns Hopkins University & Medicine).

Abb. 1: Coronavirus-Kartografie: Die weiße Leinwand wird befleckt



Lauren Gardner, die Co-Direktorin des Hopkins-Zentrums für System- und Ingenieurswissenschaften, verkündete die Einrichtung des dortigen Live-Trackers per Tweet bereits am 22. Januar 2020 (vgl. Gardner) – und damit zu einem Zeitpunkt, als sich die Verbreitung des Virus und mit ihr der Blick der Weltöffentlichkeit noch auf die chinesische Metropole Wuhan konzentrierte. Als das neuartige Coronavirus die westliche Welt erreichte, explodierte die Zahl der täglichen Aufrufe förmlich. Anfang März 2020 wurde das *COVID-19 Dashboard* täglich unfassbare 1,2 Milliarden Mal aufgerufen (vgl. Johns Hopkins University & Medicine).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 2: Das COVID-19 Dashboard der Johns-Hopkins-Universität: Bedrohliche rote Flecken auf düsterem Grund

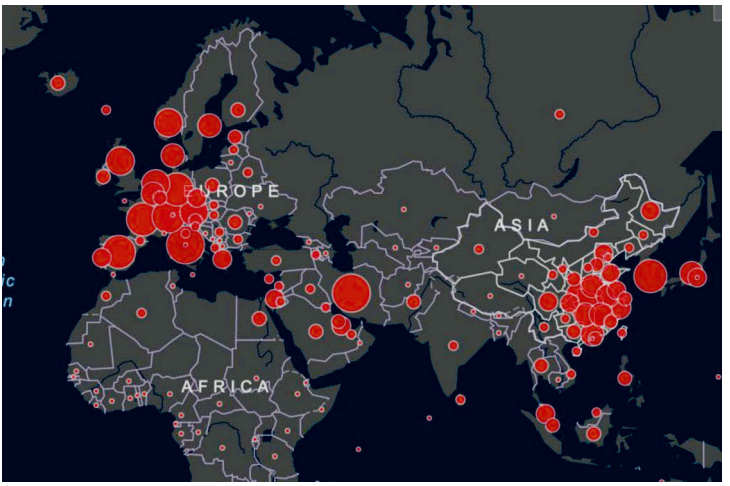


Abb. 3: Infografik als Bildsprache der Pandemie: Typischer Aufmacher eines Artikels zu Covid-19

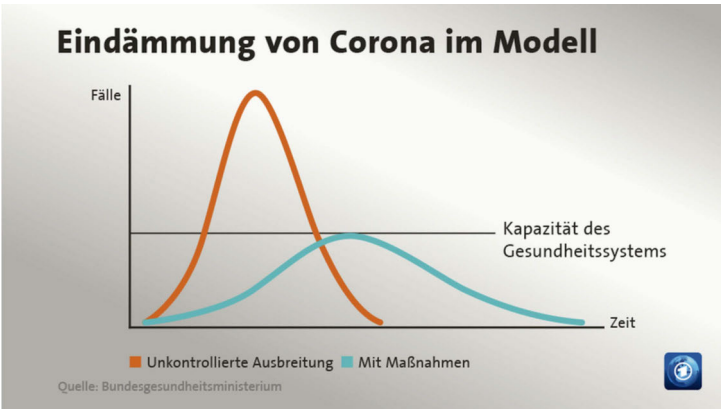


https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Etwa zur gleichen Zeit, während die westliche Welt noch staunend die plötzliche Ausbreitung des Virus zu begreifen versuchte, erlangte auch der 17-jährige US-amerikanische Schüler Avi Schiffmann Berühmtheit. Seine Webseite »ncov2019.live« lieferte quasi in Echtzeit Updates und neue Zahlen. Innerhalb weniger Tage verzeichnete die Webseite aus dem Nichts heraus täglich Millionen von Klicks (vgl. Zeit Online). Und im August 2020 vermeldete die deutsche Funke Mediengruppe per Pressemitteilung, dass der hauseigene Coronavirus-Monitor mit mittlerweile über 300 Millionen Seitenaufrufen den mit weitem Abstand am meisten gelesenen Artikel in der Geschichte des Unternehmens darstelle (vgl. Funke).

Jenseits dieser und zahlloser weiterer Infografik-Formate, die mit hoher Aktualisierungsrate Daten zur Pandemie abbilden und dieser damit ein dynamisches visuelles Gesicht geben, prägte bereits zu Beginn der Pandemie eine simple, schematische Grafik die Kommunikation in sozialen Medien, Nachrichtensendungen und der Presse und wurde damit gewissermaßen zum frühen ikonografischen[3] Initial der Pandemie. Als das Virus gerade mit der Lombardei den ersten europäischen Hotspot eröffnet und damit den Sprung in die hiesige Lebenswirklichkeit geschafft hatte, wurde unter dem Motto »Flatten the Curve« millionenfach die komparative Darstellung zweier Exponentialfunktionen geteilt (Abb. 4).

Abb. 4: Flatten the Curve: Ein visuelles Initial der Pandemie wird zum Motto gesamtgesellschaftlicher Verantwortung



Die Grafik antizipiert zwei mögliche Verläufe der Pandemie und illustriert dadurch auf einfache Weise, dass persönliche Verhaltensänderungen und Kontaktbeschränkungen einer drohenden Überlastung des Gesundheitssystems entgegenzuwirken vermögen. Die Botschaft: Die Pandemie kann kontrolliert werden, kann beherrschbar in das bestehende (Gesundheits-)System integriert werden, ist nicht übermächtig. Schon die

3 Der Terminus *ikonografisch* ist hier im Sinne eines phänomenbezogenen Bildrepertoires gemeint (vgl. Pietrzak-Franger).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Verwendung eines Diagramms an sich vermittelt hier bereits eine Art »wissenschaftliche Aura« (Rendgen/Wiedemann, Information Graphics: 22), sind Diagramme doch vor allem aus evidenzbasierten naturwissenschaftlichen und mathematischen Kontexten bekannt. Und so wundert es nicht, dass »Flatten the Curve« enorme Wirkmacht entfaltete und konstituierend für die Bildsprache der Pandemie wirkte, indem die einfache Infografik neben wissenschaftlichen Erklärungen und politischen Appellen zu einem eingängigen Instrument wurde, um in den ersten Wochen der Unsicherheit und Ohnmacht die (gefühlte) Handlungskompetenz wiederherzustellen. »Flatten the Curve« funktionierte derart gut, dass die aus der Grafik (und dem dazugehörigen Social-Media-Hashtag #FlattentheCurve) abgeleitete Handlungsaufforderung schließlich zu einer Art gesamtgesellschaftlicher Chiffre werden konnte, die losgelöst von der visuellen Darstellung sprichwörtlich wurde (vgl. Ernst).

Epistemische Grafiken in epidemischen Zeiten

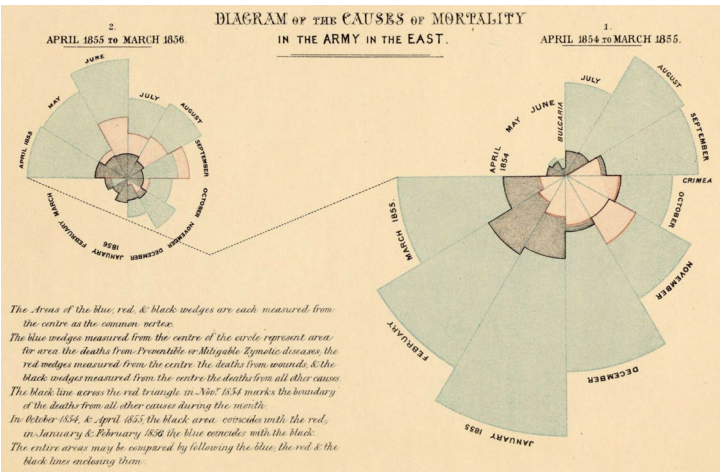
Das Charakteristikum, komplexe Zusammenhänge durch abstrakte, reduzierte Darstellung sichtbar zu machen und dadurch Bewältigungsstrategien zu erschließen, kann auf eine lange Tradition zurückblicken und ist bereits in den Anfängen der modernen Informationsgrafik anzutreffen – auch hier interessanterweise im Kontext von Krisenbewältigung infolge überlasteter Gesundheitssysteme. In den Jahren 1853 bis 1856 fochten die europäischen Großmächte den Krimkrieg[4] aus, der oft als der erste »moderne« Krieg bezeichnet wird (vgl. Keller). So kam es im Verlauf des Konfliktes sowohl zum ersten sogenannten Stellungskrieg als auch zu Materialschlachten, die einen Vorgeschmack auf die industriell geführten Kriege des 20. Jahrhunderts gaben. Neue Technologien wie Präzisionsgewehre, reichweitenstarke Artillerie und Seeminen boten kriegstechnisch völlig neue Möglichkeiten. Außerdem gestatteten soeben entdeckte Kommunikationstechniken wie die Telegrafie erstmals eine umfangreiche Berichterstattung durch Text- und Bildreportagen, die im Wortsinn postwendend in die Heimat übermittelt werden konnten, sodass der Krimkrieg gar als »erster Medien-Krieg der Geschichte« (Keller) gelten darf. Im Gegensatz zur Kriegsführung, den eingesetzten Technologien und der medialen Inszenierung waren die hygienischen und medizinischen Zustände in den Feldlazaretten und Krankenstationen jedoch alles andere als modern. Insbesondere in den Monaten Dezember 1854 bis März 1855 starben aufgrund der miserablen sanitären Situation massenhaft Soldaten an epidemisch auftretenden Krankheiten wie Cholera, Typhus, Ruhr, Skorbut sowie nicht näher bezeichneten fieberhaften Erkältungskrankheiten, die oft mit Atemnot einhergingen (vgl. Keller). Dies

4 Im Krimkrieg standen sich zunächst Russland und das Osmanische Reich gegenüber. Später griffen Frankreich, Großbritannien und Sardinien-Piemont zugunsten des Osmanischen Reiches in den Konflikt ein, dem neben einem konkreten religiösen Streitpunkt vor allem geopolitische und wirtschaftliche Interessenskonflikte zugrunde lagen. Als Folge des Krieges erodierte das seit dem Wiener Kongress von 1815 bestehende Gleichgewicht der europäischen Großmächte. Von den insgesamt rund 165.000 Toten waren über 100.000 nicht an der Front, sondern an Seuchen und Krankheiten gestorben (vgl. Werth: 309).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

dokumentierte die Krankenschwester und später als Reformerin des britischen Gesundheitssystems berühmt gewordene Florence Nightingale mit innovativen Grafiken, die als sogenannte Polar-Area-Diagramme in die Geschichte der Informationsgrafik eingehen sollten (Abb. 5; vgl. Rendgen/Wiedemann, History of Information Graphics: 294).

Abb. 5: Die bekannteste Version des Polar-Area-Diagramms von Florence Nightingale



Nightingale wird in der heutigen Rezeption vor allem die Rolle der fürsorglichen Krankenschwester (›the lady with the lamp‹) und gesundheitspolitischen Akteurin zugesprochen, wohingegen ihre Pionierleistungen im Bereich der Datenvisualisierung seltener Erwähnung finden – dabei erwies sich gerade die innovative visuelle Vermittlungsleistung als ein überaus »schlagkräftiges Kommunikationsinstrument« (ebd.) der von Nightingale postulierten Modernisierung des maroden britischen Gesundheitssystems. Die heute weitgehend vergessene erste Version ihrer Visualisierung, von ihr selbst »bat's wing« (»Fledermausflügel«) genannt, führte allerdings noch zu Missdeutungen. So war für Rezipienten nicht eindeutig ersichtlich, ob die radialen Linien oder aber die Fläche zwischen den Linien als Bezugsgrößen zu verstehen waren (vgl. Small). Daher entwickelte und optimierte Nightingale die Grafik weiter, bis sie die heute geläufige Form annahm. Die bekannteste, hier in der Wiedergabe des gedruckten Originals abgebildete Variante ihres Polar-Area-Diagramms erschien 1859 als Teil ihres Werkes *A Contribution to the Sanitary History of the British Army* und machte vor allem deutlich, dass durch die unzureichende medizinische Versorgung viel mehr Soldaten aufgrund von Krankheiten und Unterversorgung dahingerafft wurden als durch unmittelbare Kriegseinwirkung. Während die roten Segmente des Diagramms für Todesfälle durch direkte Kriegsfolgen stehen, werden mit den ungleich größeren blauen Segmenten die Verluste durch Infek-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

tionskrankheiten dargestellt. Die schwarzen Anteile stellen alle übrigen, für die Interpretation der Grafik zu vernachlässigenden Todesursachen dar[5].

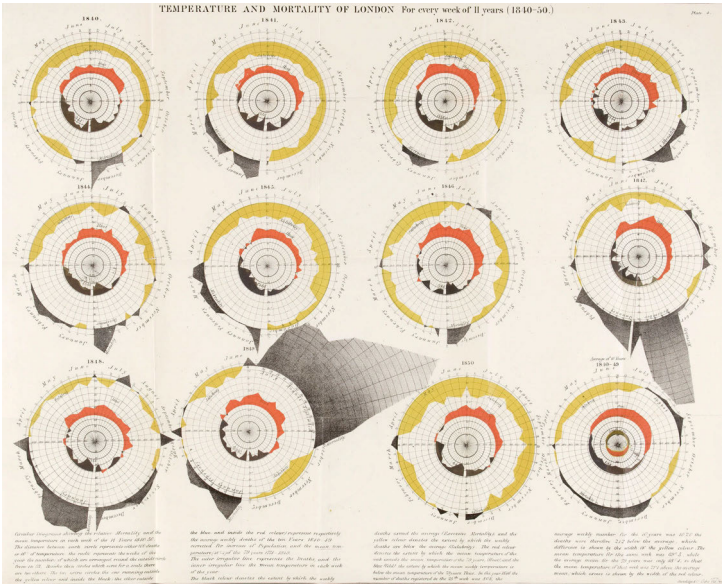
In interessanter Analogie zur »Flatten the Curve«-Grafik wird auch bei Nightingale die epistemische Dimension der Grafik im Sinne einer impliziten Erkenntnisgenerierung erst durch das komparative Element komplett. Was bei »Flatten the Curve« die beiden übereinandergelegten Kurven sind, sind bei Nightingale nämlich die beiden nebeneinander platzierten Polar-Area-Diagramme. Während das große Diagramm auf der rechten Seite die Verhältnisse von April 1854 bis März 1855 zeigt, als die unkontrollierten und unbeachteten hygienischen Missstände insbesondere während der Wintermonate zu zahlreichen vermeidbaren Todesfällen führten, bildet das linke Diagramm den ebenfalls zwölf Monate umfassenden Zeitraum von April 1855 bis März 1856 ab. Am 6. März 1855 waren zwei Kommissionen am Kriegsschauplatz eingetroffen, die bis Ende März desselben Jahres zwei entscheidende Maßnahmen ergriffen. So wurde den Soldaten ab diesem Zeitpunkt zum einen adäquate Kleidung und Nahrungsversorgung zur Verfügung gestellt und zum anderen wurden die sanitären Anlagen der Unterkünfte und Krankenhäuser modernisiert, wodurch es in der Folge gelang, die Mortalitätsrate entscheidend zu senken (vgl. Nightingale: 9 und Lewi: 6ff.). Was »Flatten the Curve« dagegen auf den ersten Blick von der Infografik Nightingales unterscheidet, ist die unterschiedliche zeitliche Perspektive. Während der Vergleich zwischen einem katastrophalen und einem weniger katastrophalen Szenario bei Nightingale augenscheinlich retrospektiv angelegt ist – der Krimkrieg lag ja bereits in der Vergangenheit, sodass die Visualisierung ein abgeschlossenes Ereignis behandelt –, kommuniziert »Flatten the Curve« durch Prädiktion. Auf den zweiten Blick zeigt sich allerdings, dass beide Grafiken das persuasive Element verbindet. Der Kontext in ihrem Werk *A Contribution to the Sanitary History of the British Army* macht nämlich ersichtlich, dass Nightingale die Grafik gar nicht primär im historisch-retrospektiven Sinne verstanden wissen wollte, sondern als Argumentationshilfe für ihre Forderung nach einer zukünftigen Neuausrichtung des britischen Gesundheitssystems betrachtete. Die von ihr beabsichtigte generalistische Interpretation jenseits der im Krimkrieg erhobenen empirischen Daten beschreibt sie in ihrem Buch selbst wie folgt: »No. 1 [das rechte Diagramm] shows what can be done with an army by neglect of the laws of nature, No. 2 [das linke Diagramm] shows what we may expect from their observance« (Nightingale: 9). Die Verwendung der Armee als Referenz anstelle der Gesamtbevölkerung darf an dieser Stelle übrigens nicht irritieren, handelt es sich hierbei doch um ein typisches Stilmittel des viktorianischen Zeitalters (vgl. Small). Durch ihre Berichte und Grafiken gelang es Florence Nightingale, maßgeblichen Einfluss auf die Reformen des britischen Gesundheitswesens zu nehmen – obgleich ihr als Frau eine offizielle Berufung in die entsprechende Kommission verwehrt blieb (vgl. Lewi: 8f.).

5 Die bis auf den heutigen Tag im angelsächsischen Sprachraum anzutreffende Bezeichnung »Coxcomb« (»Hahnenkamm«) für diese Art Diagramm beruht übrigens wohl auf einem Missverständnis. Als Florence Nightingale an Weihnachten 1857 die ersten Kopien ihres Berichts an Sidney Herbert, den Präsidenten der Royal Commission, sandte, sprach sie im Begleitschreiben von »Coxcombs«. Mit der Anspielung auf den roten Hahnenkamm war allerdings wahrscheinlich nicht das später berühmt gewordene Diagramm gemeint, sondern der Anhang ihres Berichts als Ganzes mit seiner auffälligen bunten Fülle an Grafiken und Tabellen (vgl. Small).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Unterstützt wurde Nightingale bei ihren Datenerhebungen von William Farr, einem Mitinitiator des »General Registry Office«, das 1837 begonnen hatte, systematische Geburts-, Heirats- und Sterberegister zu führen, und dadurch die Grundlage für spätere statistische Datenvisualisierungen sowie das Erkennen und Verbildlichen von Zusammenhängen und Kausalitäten schuf. Farr, selbst studierter Epidemiologe, betätigte sich wie seine Weggefährtin Nightingale ebenfalls als früher Infografik-Pionier. 1852 versuchte er, eine Korrelation zwischen dem Cholera-Ausbruch und den zur gleichen Zeit herrschenden Wetterbedingungen aufzustellen, um daraus mögliche Kausalitäten abzuleiten. Seine Erkenntnisse leitete er aus Datenvisualisierungen ab, die mitunter bereits überaus ästhetisch anmuten (Abb. 6).

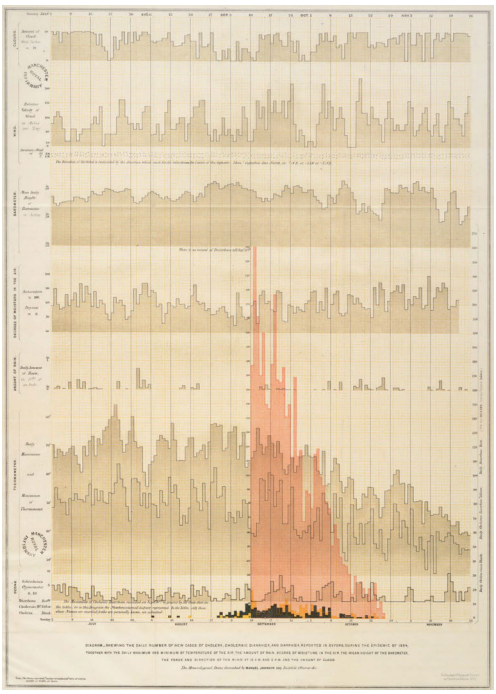
Abb. 6: Der Epidemiologe William Farr versucht 1852 mittels einer Infografik eine Kausalität zwischen dem Cholera-Ausbruch und den Wetterbedingungen zu finden.



Etwa zur gleichen Zeit hatte auch der Arzt Henry Acland die epistemische Dimension diagrammatischer Darstellungen erkannt und versuchte, den Cholera-Ausbruch in Oxford im Jahr 1854 zu ergründen. In seinem 1856 erschienenen Werk *Memoir on the Cholera in Oxford* untersuchte auch er mittels Datenvisualisierungen mögliche Kausalzusammenhänge zwischen Infektionszahlen und Wettereinflüssen. Seine übereinandergelegten Säulendiagramme kombinierten zu diesem Zweck Mortalitätsraten mit meteorologischen Parametern wie Luftdruck, Wind, Ozon und Luftfeuchtigkeit (Abb. 7). Zu seinem Leidwesen ließen sich aus den Grafiken allerdings keine eindeutigen Ergebnisse ableiten (vgl. Rendgen/Wiedemann, Information Graphics: 292).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 7: Henry Acland macht sich 1856 die epistemische Dimension diagrammatischer Darstellungen im Zusammenhang mit einem Cholera-Ausbruch in Oxford zunutze.



In der Auflistung früher Pioniere der Infografik, die dieses noch junge Medium zur epidemiologischen Erkenntnisgenerierung und Wissensvermittlung nutzten, darf auch der Chirurg John Snow nicht fehlen. Snow erstellte 1854 Kartogramme der Straßenzüge Londons, auf denen er die Häufung von Krankheitsfällen einzeichnete. Die Visualisierung offenbarte eine erhöhte Fallinzidenz rund um einen bestimmten Bereich und brachte Snow zu der korrekten Erkenntnis, dass der dort lokalisierte Brunnen kontaminiert sein müsse. Weniger bekannt ist, dass bereits einige Jahre vor Snow in Berichten des britischen »General Board of Health« die Mortalität eines Cholera-Ausbruchs ebenfalls kartografisch festgehalten und epistemologisch gedeutet wurde. So wurden etwa durch Vermerke wie »over-crowded« oder »poisened water« auf der »Cholera Map of the Metropolis« (Abb. 8) vermutete Kausalitäten ganz konkret verortet (vgl. Rendgen/Wiedemann, History of Information Graphics: 283). Diese kartografische Spielart der Infografik entwickelte sich wiederum aus frühen vorherigen Versuchen, Ereignisse durch Kartografierung festzuhalten und daraus Schlüsse zu ziehen. So sind bereits in der sogenannten »Map exhibiting the progress of the late epidemic cholera from Hindustan to Great Britain« (Abb. 9) mit fortlaufender Nummerierung die Ausbrüche der Cholera ausgehend von Afghanistan und dem heutigen Pakistan über Kleinasien bis nach Großbritannien verzeichnet, wodurch sich Erkenntnisse über den Weg der Ausbreitung ableiten ließen. In der Art der Darstellung – rote Punkte auf einem Ausschnitt der Weltkarte, die

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Orte des Ausbruchs kartografisch nachvollziehen – lässt sich erneut ein früher Vorläufer gegenwärtiger Visualisierungen rund um die Covid-19-Pandemie erahnen.

Abb. 8: Die Karte zeichnet mit roten Markierungen die Ausbreitung einer Cholera-Epidemie von Afghanistan bis Großbritannien nach.

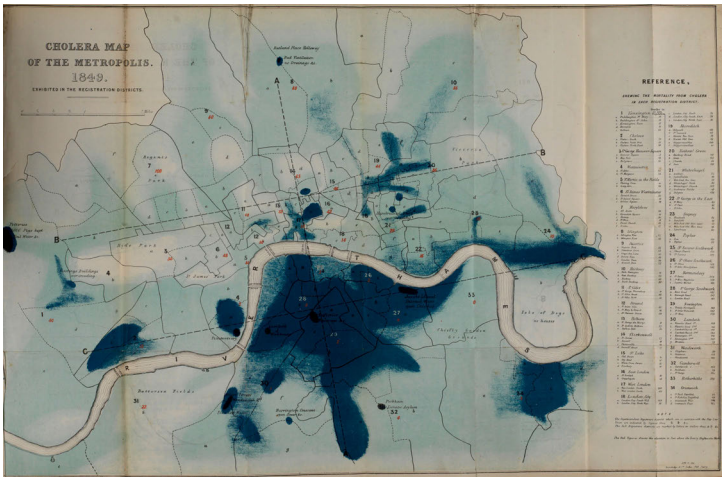
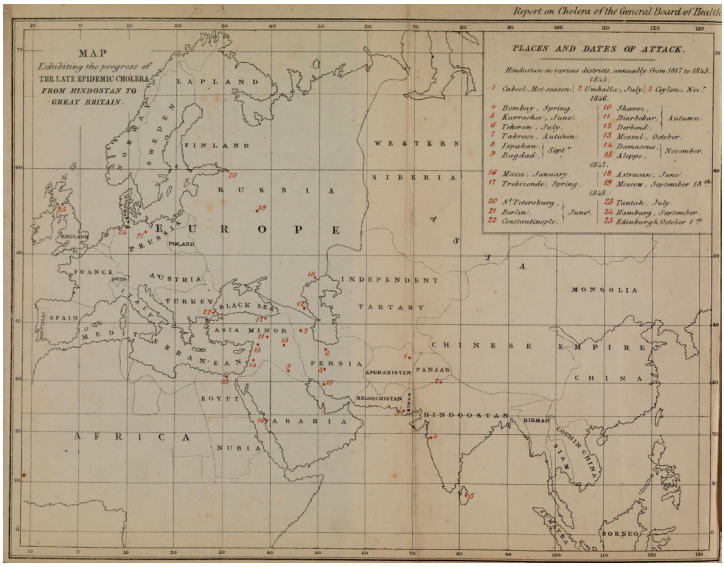


Abb. 9: 1786 publiziert William Playfair eines der ersten modernen Balkendiagramme.



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Der Weg in die Abstraktion als Geburtsstunde moderner Infografik

Die Vielfalt dieser Beispiele sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Erstellung abstrakter Diagramme und neu kontextualisierter Kartografie im 19. Jahrhundert eine noch junge Disziplin war. Dies trifft natürlich nicht auf die Informationsgrafik als Ganzes zu. Der transformative Vorgang, Funktionskomplexe auf artifiziellen Flächen sichtbar zu machen – von der Höhlenwand über Papyrus bis zum Display – begleitet vielmehr als operatives Verfahren zur Herstellung und Weitergabe von Wissen die Kulturgeschichte (vgl. Krämer: 16ff.). Von mimetisch codierten, prähistorischen Höhlenmalereien über die abstrahierte Darstellung astronomischer Zusammenhänge auf der bronzezeitlichen Himmelsscheibe von Nebra und die bildzeichenbasierte Informationsvermittlung in altägyptischen Grabkammern bis hin zu in römische Tempel gravierten Stadtplänen verläuft (in der westlichen Zivilisation) der Weg der visuellen Codierung von Informationen von der Frühgeschichte bis zur Antike. Aus dem Mittelalter wiederum sind zahlreiche kosmologische und religiöse Visualisierungen bekannt, etwa als Liniendiagramme zur schematischen Darstellung planetarer Bahnen am Firmament, als ästhetisch vollendete Kosmogonie im prachtvollen *Atlas Catalan* oder als grafische Veranschaulichung der Dreifaltigkeit. In der Renaissance sowie der Aufklärung schließlich kommen abbildhafte Natur- und Wissenschaftsstudien hinzu, beispielsweise von Leonardo da Vinci oder später von Alexander von Humboldt, der die naturwissenschaftlichen Erkenntnisse seiner Reisen in detailliert ausgestalteten Infografiken festhielt.

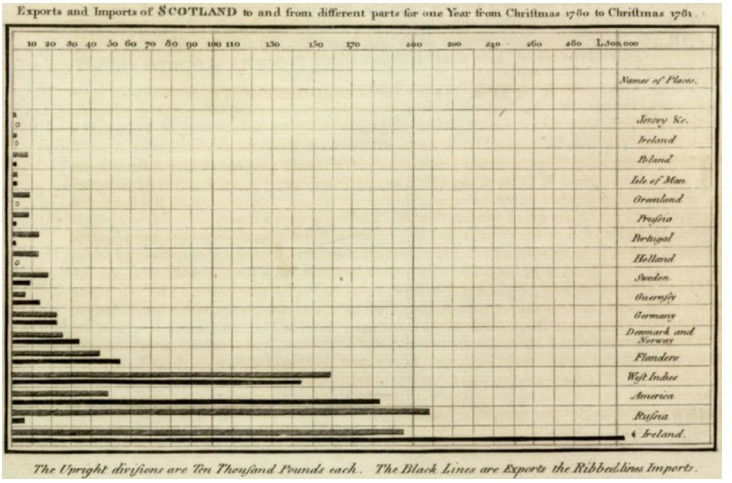
All diese Visualisierungen kommen allerdings in der Regel – abgesehen von Sonderfällen wie der Schriftentwicklung – noch nicht gänzlich ohne ikonische Elemente aus. Den Weg in die moderne Informationsgrafik, und damit auch die direkte Wegbereitung für Florence Nightingale, William Farr, Henry Acland, John Snow und andere, vollzog der englische Ingenieur und Volkswirt William Playfair gegen Ende des 18. Jahrhunderts. Im Jahr 1786 veröffentlichte er das Werk *The Commercial and Political Atlas*, das insgesamt 43 Liniendiagramme sowie ein Balkendiagramm enthielt. Die meisten Diagramme stellen in chronografischer Weise internationale Handelsbeziehungen und Zeitverläufe zum Staatshaushalt Englands dar. Das einzige Balkendiagramm – für unsere Augen unscheinbar, damals in seiner konsequenten Abstraktion mutmaßlich eines der ersten seiner Art – visualisierte die Im- und Exporte von und nach Schottland zwischen Weihnachten 1770 und Weihnachten 1771 (Abb. 10).

Die von Playfair entwickelten Diagramme bilden in all ihren Abwandlungen, Variationen und Weiterentwicklungen auch heute noch das Grundgerüst vieler Infografiken, von der laienhaften Power-Point-Präsentation bis zum komplexen Coronavirus-Monitor. Elemente wie Titel, Legende, Raster und beschriftete Achsen erscheinen selbstverständlich, waren aber seinerzeit konstituierend. Aber nicht nur die Darstellungsweisen, auch die Kriterien für eine gelungene infografische Vermittlungsleistung sind erstaunlich aktuell, wie das folgende Zitat Playfairs über ein gelungenes Beispiel für Kundenzufriedenheit zeigt: »[The king] at once understood the charts and was highly pleased. He said they spoke all languages and were very clear and easily understood.« (zitiert nach Rendgen/Wiedemann, History of Information Graphics: 9 sowie Spence/Wainer: 1) Hintergrund dieser überlieferten Anekdote war ein Geschenk an den französischen König Ludwig XVI. Ein englischer Staatsmann hatte dem König, der als Hobby-Geograf großes

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Interesse an Karten und Atlanten aller Art hatte, eine Ausgabe von Playfairs *The Commercial and Political Atlas* vermacht. Obwohl oder weil der Atlas keine Karten im konventionellen Sinne, sondern abstrakte und völlig neuartige Visualisierungskonzepte enthielt, war Ludwig XVI. begeistert (vgl. Spence/Wainer: 1f.). Dessen Reaktion lässt sich generalisiert in heutiges Vokabular übertragen: Die Zielgruppe einer Infografik ist zufriedengestellt, wenn die Darstellung möglichst unmittelbar verstanden wird. Dieses Ziel wiederum wird erreicht, wenn der semiotische Transfer eindeutig und einfach dechiffrierbar sowie unabhängig von kulturellen oder sozialen Unterschieden gelingt – also gewissenmaßen »alle Sprachen spricht«.

Abb. 10: Playfairs Balkendiagramm zur Darstellung von Im- und Exporten



Die wachsende Relevanz der Datenvisualisierung im Angesicht systemischer Krisen

Während die grundsätzlichen Parameter gelungener Kommunikation durch Datenvisualisierung also seit der Zeit kurz vor der Französischen Revolution bis heute in etwa die gleichen geblieben sind und die Informationsvisualisierung als Kulturtechnik keine Erfindung der Gegenwart ist, haben sich die Dichte, die Omnipräsenz, die Dynamik, die Rezeptionskompetenz und die Interaktionsmöglichkeiten natürlich von Grund auf gewandelt. Mit den Möglichkeiten neuer digitaler Werkzeuge, mit der globalen Bündelung von Wissen und Kompetenzen und mit der immer höheren Informationsdichte kommt ihr in vielerlei Hinsicht immer mehr Relevanz zu – »intellektuell, ästhetisch, epistemologisch« (Rendgen/Wiedemann, History of Information Graphics: 29). Eine immer komplexer und vernetzter werdende Welt verlangt nach ›data literacy‹ (Datenkompetenz) und Durchblick. Als »Ergänzung und Erweiterung bestehender Systeme der Wissensorganisation« (Freyberg/Treude), aber eben auch zur expliziten Wissensvermittlung wie zur impliziten Erkenntnisgenerierung bieten sich vielfältige

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Möglichkeiten für den Einsatz »bildhafter Systeme« (ebd.). Der omnipräsente und innovative Einsatz von Datenvisualisierung sowie deren dynamische Weiterentwicklung im Zuge des Covid-19-Ausbruchs spiegeln das wider. Geradezu modellhaft verkörpert die gegenwärtige Coronavirus-Pandemie dabei den Charakter systemischer Krisen und Risiken. Diese zeichnen sich »vor allem durch ihre grenzüberschreitenden Auswirkungen, hohe Komplexität und Vernetzung, stochastische Ursache-Wirkungsketten und nicht-lineare Funktionsabläufe« (Renn: 15) aus. Dies sind Merkmale, die allesamt für die Coronavirus-Pandemie, aber auch für andere globalsystemische Risiken unserer Zeit wie den Klimawandel oder das Überschreiten der planetaren Belastungsgrenzen gelten, deren komplexe Wechselwirkungen und multidimensionale Wirkungsketten ebenfalls schwierig abzubilden sind. Und so ist die gegenwärtige Pandemie wohl die erste Krise in der Geschichte der Menschheit, deren Rezeption derart durch den Einsatz von Infografik geprägt ist – womöglich aber nicht die letzte.

Literatur

Ammon, Sabine: »Entwerfen – eine epistemische Praxis«, in: Mareis, Claudia/Windgätter, Christof (Hg.): Long Lost Friends: Wechselbeziehungen zwischen Design-, Medien- und Wissenschaftsforschung, Zürich: Diaphanes 2013.

Ernst, Christoph: »Die Kurve abflachen! – Über Informationsvisualisierung und die Corona-Pandemie.« https://www.uni-bonn.de/neues/die-kurve-abflachen-2013-ueber-informationsvisualisierung-und-die-corona-pandemie (abgerufen am 22.10.2020).

Freyberg, Sascha/Treude, Linda: Diagrammatik und Wissensorganisation. LIBREAS. Library Ideas, 21 (2012). https://libreas.eu/ausgabe21/texte/01treudefreyberg-V2.html (abgerufen am 22.10.2020).

Funke: »300 Millionen Seitenaufrufe: Coronavirus-Monitor der Berliner Zentralredaktion ist meistgelesener Artikel der FUNKE-Geschichte«, https://www.funkemedien.de/de/presse/medienmitteilungen/news/300-Millionen-Seitenaufrufe-Coronavirus-Monitor-der-Berliner-Zentralredaktion-ist-meistgelesener-Artikel-der-FUNKE-Geschichte/ (abgerufen am 22.10.2020).

Gardner, Lauren: »We are tracking the 2019-nCoV spread in real time. Cases and locations can be viewed here; data available for download. #nCov2019 @JHUSystems« (22.01.2020), https://twitter.com/TexasDownUnder/status/1220014483516592129.

Gigerenzer, Gerd: »Diese gute und beruhigende Nachricht fällt unter den Tisch.« Interview in Welt Online (22.09.2020), https://www.welt.de/politik/deutschland/plus216269216/Die-Deutschen-und-das-Virus-Diese-gute-und-beruhigende-Nachricht-faellt-unter-den-Tisch.html (abgerufen am 21.10.2020).

Johns Hopkins University & Medicine: »COVID-19 Map FAQ«, https://coronavirus.jhu.edu/map-faq (abgerufen am 22.10.2020).

Keller, Ulrich: »Das Bild des Krieges: Der Krimkrieg (1853–1856)«, http://ieg-ego.eu/de/threads/europaeische-medien/europaeische-medienereignisse/das-bild-des-krieges-der-krimkrieg-185320131856-krimkrieg-be-freigabe (aufgerufen am 22.10.2020).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Koch, Tom: Cartographies of Disease: Maps, Mapping, and Medicine, Redlands: ESRI Press, 2005.

Krämer, Sybille: Figuration, Anschauung, Erkenntnis. Grundlinien einer Diagrammatologie, Berlin: Suhrkamp, 2016.

Lewi, Paul: »Speaking of Graphics. Chapter 5: Florence Nightingale and Polar Area Diagrams (2006)«, www.datascope.be/sog/SOG-Chapter5.pdf (abgerufen am 22.10.2020).

Lewis, Sarah Elisabeth: »Where Are the Photos of People Dying of Covid?« New York Times (01.05.2020), https://www.nytimes.com/2020/05/01/opinion/coronavirus-photography.html (abgerufen am 22.10.2020).

Mareis, Claudia: Theorien des Designs, Hamburg: Junius 2014.

nCov2019.live: https://ncov2019.live.

Nightingale, Florence: A contribution to the sanitary history of the British army during the late war with Russia. John. London: W. Parker and Son 1859; Open Collections Program at Harvard University, https://id.lib.harvard.edu/curiosity/contagion/36-990101646750203941.

Pietrzak-Franger, Monika: »Die Bildsprache des Coronavirus« (11.05.2020), https://medienportal.univie.ac.at/uniview/wissenschaft-gesellschaft/detailansicht/artikel/die-bildsprache-des-coronavirus/ (abgerufen am 22.10.2020).

Playfair, W. (1822–1823): Unpublished ms, held by John Lawrence Playfair, Toronto, Canada. Transcribed and annotated by Ian Spence.

Rendgen, Sandra/Wiedemann, Julius: Information Graphics, Köln: Taschen, 2018.

Rendgen, Sandra/Wiedemann, Julius: History of Information Graphics, Köln: Taschen, 2019.

Renn, Ortwin: »Kommunikation über komplexe Zusammenhänge am Beispiel der systemischen Risiken«, in: Thomas Pyhel (Hg.): Zwischen Ohnmacht und Zuversicht? Vom Umgang mit Komplexität in der Nachhaltigkeitskommunikation, München: Oekom, 2018, S. 15–34.

Small, Hughes: »Florence Nightingale's statistical diagrams. Presentation to Research Conference organised by the Florence Nightingale Museum (1998)«, www.florence-nightingale-avenging-angel.co.uk/GraphicsPaper/Graphics.htm (abgerufen am 22.10.2020).

Spence, Ian/Wainer, Howard: »Introduction to Playfair's Commercial and Political Atlas and Statistical Breviary (2006)«, https://www.researchgate.net/publication/228091930_Introduction_to_Playfair%27s_Commercial_and_Political_Atlas_and_Statistical_Breviary (abgerufen am 22.10.2020).

Weltgesundheitsorganisation: »WHO erklärt COVID-19-Ausbruch zur Pandemie«, https://www.euro.who.int/de/health-topics/health-emergencies/coronavirus-covid-19/news/news/2020/3/who-announces-covid-19-outbreak-a-pandemic (abgerufen am 22.10.2020).

Werth, German: Der Krimkrieg. Geburtsstunde der Weltmacht Russland, Frankfurt: Ullstein, 1992.

Zeit Online: »Millionen Nutzer: 17-Jähriger betreibt Website zum Coronavirus«, dpa, in: Zeit Online vom 25.03.2020, https://www.zeit.de/news/2020-03/25/17-jaehriger-betreibt-website-zum-coronavirus (abgerufen am 22.10.2020)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Coronavirus-Kartografie: Die weiße Leinwand wird befleckt. Quelle: Berliner Morgenpost Online (https://interaktiv.morgenpost.de/corona-virus-karte-infektionen-deutschland-weltweit/). Bildrechte: Eigener Screenshot vom 22.10.2020.

Abb. 2: Das COVID-19 Dashboard der Johns-Hopkins-Universität: Bedrohliche rote Flecken auf düsterem Grund. Quelle: Johns Hopkins University (https://www.arcgis.com/apps/opsdashboard/index.html#/bda7594740fd40299423467b48e9ecf6). Bildrechte: Eigener Screenshot vom 19.03.2020.

Abb. 3: Infografik als Bildsprache der Pandemie: Typischer Aufmacher eines Artikels zu Covid-19. Quelle: Zeit Online (https://www.zeit.de/thema/coronavirus). Bildrechte: Eigener Screenshot vom 28.10.2020.

Abb. 4: Flatten the Curve: Ein visuelles Initial der Pandemie wird zum Motto gesamtgesellschaftlicher Verantwortung. Quelle: Tagesschau/Bundesgesundheitsministerium (https://www.tagesschau.de/inland/corona-kurve-101.html). Bildrechte: Eigener Screenshot vom 28.10.2020.

Abb. 5: Die bekannteste Version des Polar-Area-Diagramms von Florence Nightingale, entnommen aus ihrem Werk *A Contribution to the sanitary history of the British army during the late war with Russia*. Quelle: Harvard Library Curiosity Collections (https://curiosity.lib.harvard.edu/contagion/catalog/36-990101646750203941). Bildrechte: Creative Commons (CC-BY-4.0).

Abb. 6: Der Epidemiologe William Farr versucht 1852 mittels einer Infografik eine Kausalität zwischen dem Cholera-Ausbruch und den Wetterbedingungen zu finden. Quelle: Wellcome Collection (https://wellcomecollection.org/works/acv8r4bv/images?id=epv4c4xp). Bildrechte: Creative Commons (CC-BY-4.0).

Abb. 7: Henry Acland macht sich 1856 die epistemische Dimension diagrammatischer Darstellungen im Zusammenhang mit einem Cholera-Ausbruch in Oxford zunutze. Quelle: Harvard Library Curiosity Collections (https://curiosity.lib.harvard.edu/contagion/catalog/36-990069299210203941). Bildrechte: Creative Commons (CC-BY-4.0)

Abb. 8: Die »Cholera Map of the Metropolis« des General Board of Health von 1849 bildet das Infektionsgeschehen in London ab. Quelle: Wellcome Collection (https://wellcomecollection.org/works/hjutkspw). Bildrechte: Creative Commons (CC-BY-4.0).

Abb. 9: Die Karte zeichnet mit roten Markierungen die Ausbreitung einer Cholera-Epidemie von Afghanistan bis Großbritannien nach. Quelle: Wellcome Collection (https://wellcomecollection.org/works/nwvzx5ge). Bildrechte: Creative Commons (CC-BY-4.0).

Abb. 10: 1786 publiziert William Playfair eines der ersten modernen Balkendiagramme. Quelle: Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1786_Playfair_-_Exports_and_Imports_of_Scotland_to_and_from_different_parts_for_one_Year_from_Christmas_1780_to_Christmas_1781.jpg). Bildrechte: William Playfair, Public domain, via Wikimedia Commons.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Futures of Covid-19 – Zukünfte in Daten- und Informationsvisualisierungen der Corona-Krise

Christoph Ernst

Einleitung

Pandemien sind gesellschaftlich sehr komplexe Ereignisse. Ein Aspekt dieser Komplexität ist die Unklarheit des zukünftigen Verlaufs der Pandemie. Wie sich eine Pandemie entwickeln wird, ist der größte Unsicherheitsfaktor dieses zeitlich ausgedehnten Geschehens. Lässt sich die Dynamik einer Pandemie auf Grundlage der Daten und Erfahrungswerte früherer Pandemien zwar grob prognostizieren, so klärt sich die Lage erst mit wachsender Datenlage rund um die Mechanismen und Effekte der Pandemie im Gesundheitssystem. Der idealtypische Krankheitsverlauf wird deutlicher, die Erfahrung im Umgang mit Symptomen und Therapieansätzen wächst, Übertragungswege und die besonders betroffenen Patientengruppen werden identifiziert und vieles mehr.

Diese medizinischen Einschätzungen bilden die Grundlage für politisches Handeln, etwa für die Entscheidungen über einen weiteren Lockdown. In der Konsequenz müssen nahezu alle gesellschaftlichen Bereiche ihr Handeln auf Projektionen der Zukunft der Pandemie ausrichten. Jedes »Teilsystem« (Luhmann, Soziale Systeme) sammelt eigene Daten, aus denen Prognosen für die eigene Zukunft und die Zukunft anderer Systeme abgeleitet werden. Die Interpretation der Daten durch das Gesundheitssystem entspricht dabei nicht unbedingt denen der Politik; die Politik wiederum findet in den Daten Informationen über präventive Maßnahmen, die der Wirtschaft missfallen; das Rechtssystem versucht zu beurteilen, was noch ›verhältnismäßig‹ ist; in der Bildung steht man vor einem Berg an Planungsproblemen, die durch ›Digitalisierung‹ gelöst werden sollen; die auf körperliche Kopräsenz fokussierten Bereiche in Kunst und Kultur sehen ihre Geschäftsmodelle kollabieren. Was mithin entsteht, ist eine Pluralität von miteinander offen konfligierenden ›Zukünften‹ all dieser Teilsysteme, die durch das ›Mediensystem‹ miteinander in Beziehung gesetzt werden (vgl. Luhmann, Die Realität der Massenmedien).

Gleichwohl bleiben alle diese Zukünfte, direkt oder indirekt, affirmierend oder ablehnend, auf die Referenzgröße der Projektion der weiteren zukünftigen pandemischen Entwicklung bezogen. Angesichts der zyklischen Bewegung von erster, zweiter, dritter,

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

vierter (?) Welle gilt dabei die persistente Botschaft ›Die Kurve abflachen!‹ (vgl. Ernst, »Die Kurve abflachen!«) als die Aufforderung der Zeit, die zur Kenntnis zu nehmen ist – und das in jeder Hinsicht: An der Aufgabe, die Kurve abzuflachen, hängen sowohl die Geltung ›harter‹ quantitativer Daten aus den Leitindizes (Infektionszahlen, Todeszahlen etc.), aber auch ›weiche‹, eher kommunikative Aspekte wie imaginäre Erwartungen hinsichtlich eventueller Langzeitfolgen. Dieser für die gesamte Gesellschaft allgemeinverbindliche Charakter der Botschaft ›Die Kurve abflachen!‹ hat auch Folgen für ihre Medialität. Die Botschaft muss in einer Weise artikuliert sein, die nicht nur die Krankheit, sondern auch die Verlaufsdynamik einer Pandemie für alle Mitglieder der Gesellschaft verständlich macht. Das Kollektiv muss verstehen, was überhaupt ein erwartbares Zukunftsszenario einer Pandemie ist. Infolgedessen sind die Probleme der Vermittlung der Botschaft nicht auf die Frage der materiellen Infrastrukturen ihrer Distribution begrenzt (Wen erreicht die Fernsehöffentlichkeit? Wie durchdringt man die Filterblasen der sozialen Medien? etc.). Vielmehr beginnen Probleme der Vermittlung auf Ebene der Formatierung, also dem ›Design‹ der Botschaft. An dieser Stelle setzt der vorliegende Text an.

Im Folgenden sollen zwei verschiedene interaktive Daten- und Informationsvisualisierungen der Corona-Krise auf die Frage hin untersucht werden, wie in ihnen die zukünftige Entwicklung der Pandemie repräsentiert wird. Dazu werden zunächst einige Aspekte der Analyse dieser interaktiven Formate diskutiert und im Anschluss die Beispiele hinsichtlich ihrer Explikation möglicher Zukunft analysiert. Eine Diskussion von weiterführenden Fragen, die sich zur Medialität der Pandemie generell ergeben, schließt die Argumentation ab.

Intraface und Diagramm – analytische Aspekte

Als Forschungsgegenstand stehen interaktive Daten- und Informationsvisualisierungen seit jeher im Fokus der einschlägigen Designwissenschaften. Zunehmend sind sie aber auch in den Fokus der sozial- und medienwissenschaftlichen Forschung gerückt (vgl. exemplarisch Weber et al., Engebretsen/Kennedy, Tufte). Debatten um die ›Multimodalität‹ oder ›Multimedialität‹ dieser Visualisierungen, also die Kombination verschiedener ›Basismedien‹ wie Bild und Text, bilden dabei ein wichtiges Thema. Das zentrale Kriterium aber ist Interaktivität, also die Tatsache, dass ein grundsätzliches Potenzial zur Modifikation von Parametern innerhalb dieser Grafiken besteht (vgl. Weber/Wenzel: 10). Mit der Frage nach Interaktivität stellt sich auch die Frage nach dem User Interface und damit dem aufseiten der User vorausgesetzten Wissen um die Nutzung von interaktiven Daten- und Informationsvisualisierungen (vgl. Weber/Wenzel: 12).

User Interfaces (UI) sind keine trivialen Technologien, denn ein Interface ist mehr als nur die Summe technischer Steuerungsgeräte. Ähnlich wie beim Medienbegriff stellt sich auch bei Interfaces die Frage, wo das Interface anfängt und wo es aufhört. Im Fall von User Interfaces sind die materiell-technischen Grundlagen die Voraussetzung, dass überhaupt eine Interaktion zustande kommt. Tastatur, Touchscreen, Maus, Bildschirm etc. sind die unverzichtbaren materiellen Grundbedingungen digitaler Kommunikation. Daneben gibt es jedoch auch eine semiotische Seite von User Interfaces, die wesentlich durch die Prozessualität der Interaktion definiert ist (vgl. Hookway).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Wie Johanna Drucker bemerkt hat, entwickelt sich das Verhältnis zwischen grafischen User Interfaces und Informationsvisualisierungen seit Mitte der 1990er Jahre parallel (vgl. Drucker: 7, 142f.). Interaktive Angebote im Internet sind geprägt durch eine »fundamental duality between the web as an information space and as a task-supporting environment« (143). Aus der Ausgestaltung dieser Beziehung zwischen Aktion und Repräsentation innerhalb eines technischen Settings resultiert ein Begriff von Interface, in dem das Interface auf Grundlage von Begriffen wie »*Mise-en-scène*« oder »*Mise-en-système*« als ein »environment for action« verstanden werden kann (139). Die innerhalb eines technischen Settings gegebene innere räumliche Gliederung der Interaktionsmöglichkeiten auf einer semiotischen Ebene bildet also den zentralen Aspekt eines Interfaces. In die gleiche Richtung argumentiert Alexander Galloway (vgl. 25ff.). Galloway weist darauf hin, dass grafische User Interfaces immer und notwendig eine grafische Ebene des User Interfaces aufweisen, welche die Menge der Metainformationen beschreibt, die innerhalb eines gegebenen technischen Settings die Art und Weise bestimmen, wie überhaupt Informationen extrahiert werden. Diese ›medienästhetische‹ Dimension des Interfaces beschreibt die Relation zwischen einem ›Text‹ (den Daten und Informationen) und seinen ›Paratexten‹ (z.B. den Instruktionen über den Text bzw. den Formatierungen des Textes). Galloway entwickelt dafür den Begriff des »Intrafaces«: »[…] the intraface, that is, an interface internal to the interface. The intraface is within the aesthetic« (Galloway: 40).

Mit Druckers »Mise-en-système« bzw. Galloways »Intraface« ist eine für die Analyse von interaktiven Daten- und Informationsvisualisierungen grundsätzlich wichtige Dimension benannt (vgl. zuletzt auch den Begriff des »data interfaces« bei van Geenen/Wieringa). Die Begriffe machen deutlich, dass grafische Interfaces immer – wie man dies in der Diagrammatik-Forschung nennt – einen spatialen »Operationsraum« (Krämer; Bauer/Ernst) aufweisen.[1] Innerhalb dieser räumlichen Konfiguration wird nicht einfach nur interaktiv gehandelt (z.B. Werte verändert, Klicks getätigt etc.), sondern die Interaktion dient der wahrnehmungsbasierten Produktion von Bedeutung, also dem »visuellen Denken« im Sinne des Ablesens von Informationen aus der Konfiguration der räumlichen Elemente (vgl. dazu auch Heßler/Mersch). Durch Markierungen räumlicher Relationen zwischen Zeichen werden abstrakte Verhältnisse visualisiert, die (interaktiv) rekonfigurierbar sind und aus denen Schlussfolgerungen abgeleitet werden können.

Eine klassische Frage in diesem Feld ist dabei, inwiefern Diagramme neues Wissen generieren oder nicht. Johanna Drucker fasst dies als Unterschied zwischen statisch-geschlossenen »representations« und dynamisch-offenen »knowledge generators«:

> A basic distinction can be made between visualizations that are representations of information already known and those that are knowledge generators capable of creating new information through their use. Representations are static in relation to what they show and reference—a bar chart presenting statistics about voting patterns is a good example. Knowledge generators have a dynamic, open-ended relation to what

1 Siehe zu einer alternativen Bezugnahme auf die Theorien von Galloway und Drucker im Kontext der Diagrammatik auch Ernst, *Diagramme zwischen Metapher und Explikation*.

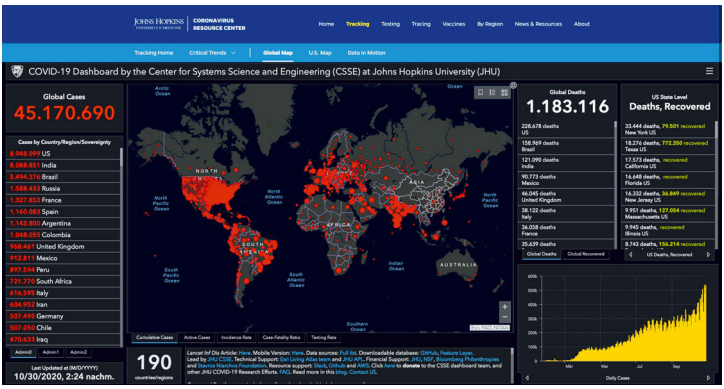
https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> they can provoke; for instance, a train time-table can be used to calculate any number of alternative itineraries. (Drucker: 65)

Drucker stellt hier die grundsätzliche Frage nach dem Prozess der »Erkenntnisentwicklung« (Hoffmann), der mit einer Daten- und Informationsvisualisierung verbunden ist. Dies lässt sich durch die Unterscheidung zwischen eher »kommunikativen« Repräsentationen von Daten und eher »explorativen« Infografiken weiter kontextualisieren (vgl. van Geenen/Wieringa). Im Detail ist die Unterscheidung zwischen statischen Repräsentationen und dynamischen Wissensgeneratoren komplex und von verschiedenen Faktoren abhängig. Mit Blick auf die Frage nach der zukünftigen Entwicklung der Corona-Pandemie reicht diese Unterscheidung aber aus, um das Problem zu diskutieren, inwiefern durch Daten- und Informationsvisualisierungen Wissen um diese Entwicklung erzeugt und erweitert wird.

Statische Repräsentation: *COVID-19 Dashboard*

Abb. 1: Website COVID-19 Dashboard (30. Oktober 2020)



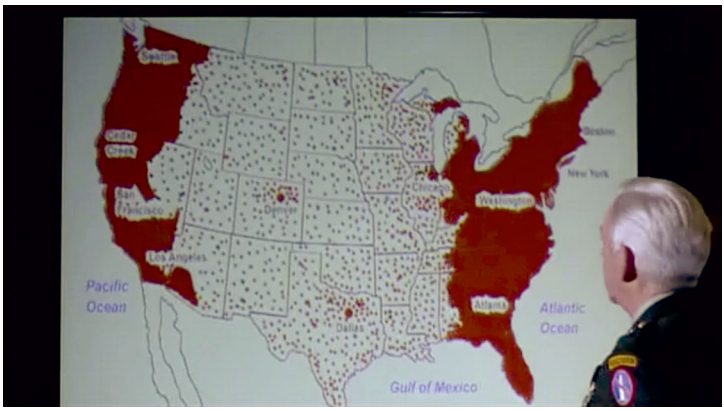
Die wohl bekannteste Informationsvisualisierung ist das *COVID-19 Dashboard* der Johns-Hopkins-Universität Baltimore[2] – eine interaktive Infografik, die auf ihrer Startseite die absolute Zahl der »cumulative cases« repräsentiert und hinsichtlich der Prognose der Zukunft an Klarheit nichts zu wünschen übriglässt: Die Zukunft ist dann gekommen, wenn die ganze Weltkarte rot eingefärbt ist. Allzu viel Interpretationsspielraum existiert in diesem Szenario nicht. Die Visualisierung einer im Kern apokalyptischen Zukunft ist aus der Hollywood-Fiktion, wie inzwischen auch in der Presse oft bemerkt wurde – in diesem Fall Wolfgang Petersens Thriller bzw. Katastrophenfilm *Outbreak* (USA, 1995) – gut bekannt (vgl. Hildebrandt). In der Tat: Im Herbst

2 Johns Hopkins University, »COVID-19-Map.« https://coronavirus.jhu.edu/map.html. Accessed 08. November 2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

2020, fast ein Jahr nach Beginn der Pandemie, ist zumindest für die USA, was die kumulierten Fälle angeht, nur noch wenig nicht-markierter Raum auf der Karte.

Abb. 2: Outbreak – Apokalyptische Dynamik (TC 01:06:04) (eigener Screenshot)



Was die Dynamik des Prozesses angeht, erscheint das *COVID-19 Dashboard* damit fast wie die in einem Zombie-Film ins Negativ gedrehte Idealform eines Aktiencharts. Es gibt nur eine Richtung, und zwar die Erhöhung der Fälle, die sich rasant bis zum apokalyptischen Endpunkt ausbreiten, wie er in *Outbreak* kurz und prägnant visualisiert wird: Der Ausbruch eines tödlichen Virus an den Küsten arbeitet sich binnen 48 Stunden in das ›Heartland‹ der USA vor und führt zur Apokalypse, der in der Logik Hollywoods im Zweifel nur durch das Äußerste Einhalt geboten werden kann: der Anwendung von Massenvernichtungswaffen auf die eigene Bevölkerung.

Allerdings lässt das *COVID-19 Dashboard* auch verschiedene Möglichkeiten zu seiner interaktiven Nutzung. Da wäre zum einen die Möglichkeit, sich andere Datensätze anzeigen zu lassen, im Fall der zentrierten Karte z.B. die absolute Zahl der »active cases«, die »case fatality ratio« (Prozentzahl derjenigen, die an der Infektion versterben) oder die »incident rate« (die Zahl der Fälle, die innerhalb eines festgelegten Zeitraums auf 100.000 Einwohner gerechnet werden). Darstellen lassen sich diese Datensätze allerdings immer nur individuell. Und das ist ein entscheidender Punkt. Denn auch wenn das *COVID-19 Dashboard* ›interaktiv‹ ist, ist es – was die Wissenserweiterung angeht – eine vergleichsweise statische Form der Daten- und Informationsvisualisierung. Einen Überblick über die Gesamtentwicklung und eine daraus resultierende mögliche Zukunft würde man nur bekommen, wenn man die verschiedenen Datensätze zusammenführen würde. Die im *COVID-19 Dashboard* durchaus vorhandenen, nicht aber auf der Startseite erscheinenden und vor allem immer nur separat angezeigten Informationen zur Menge an aktiven Fällen, zur Menge an Fällen pro Einwohner, zur Todesrate und zur Testrate müssten in einer Visualisierung zusammengeführt werden, damit sich ein umfassenderes ›Lagebild‹ ergibt.

Daten- und Informations*fusion* – ein Begriff, der unter anderem in Interfaces des Militärs eine Rolle spielt (vgl. Ernst, »Vernetzte Lagebilder«) – wäre das Stichwort, auf das es

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

ankommt. Um als Wissensgenerator zu funktionieren, müssten im *COVID-19 Dashboard* etwa die fünf Parameter, welche diese Webseite repräsentiert, in eine Beziehung gesetzt und daraus eine Schlussfolgerung auf die Zukunft gezogen werden können. Da das *COVID-19 Dashboard* tagesaktuell ist, würde dies zwangsläufig zur Visualisierung verschiedener Zukünfte führen (etwa bei abschwächender Tendenz), die weit weniger teleologisch wären als das, was die Webseite in der hier diskutierten Form als implizit apokalyptische Zukunft repräsentiert. Auf der Ebene des Intrafaces müsste für diese Umwandlung des *COVID-19 Dashboards* allerdings eine andere visuelle Lösung zur Verknüpfung der verschiedenen Datensätze gefunden und mutmaßlich auch eine andere kontextuelle Verankerung vorgenommen werden. Notwendig wäre eine Lösung, in der alternative Verläufe ausgestellt werden, idealerweise sogar räumlich-simultan. Die in der Form von 2020 eher statisch-geschlossene Repräsentation würde sich in eine dynamisch-offene Form verwandeln. Dafür wäre die Beziehung zwischen einem möglichst ›fusionierten‹ Datenbild (und den Parametern, dieses zu variieren) und aus dieser Anschaulichkeit resultierenden Schlüssen auf mögliche Zukünfte der Pandemie entscheidend.

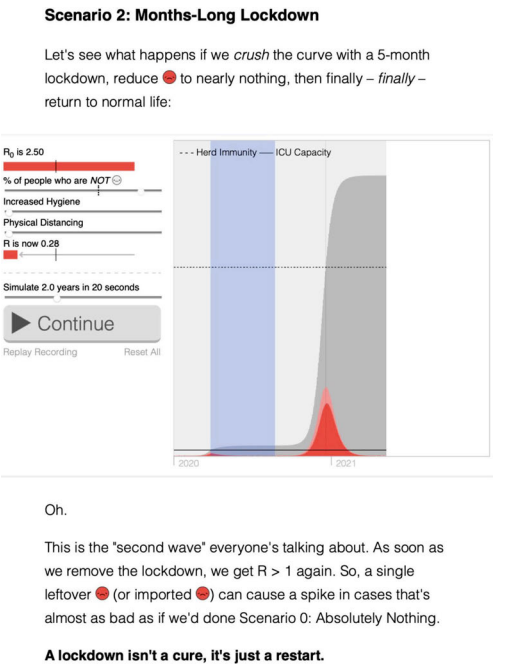
Druckers relativ enge Definition von statischen Repräsentationen als Visualisierungen, die Wissen nicht erweitern, ist überzeugend, wo man an aussagelose, rein symbolische Visualisierungen denkt. Ein Beispiel sind Visualisierungen hyperkomplexer Netzwerkrelationen, bei denen keinerlei Möglichkeit besteht, innerhalb der diagrammatischen Visualisierung individuelle Aspekte auseinanderzuhalten und auf neue Informationen zu schließen. Zumindest in seiner Fassung aus dem Herbst 2020 war das *COVID-19 Dashboard* in dieser Hinsicht tendenziell statisch. Die Defizite der Webseite beziehen sich insbesondere auf die Rückbindung an die für jegliche praktische Schlussfolgerung über die Corona-Pandemie elementare Zusammenschau verschiedener Einflussfaktoren auf das pandemische Geschehen. Im Einklang mit der üblicherweise gebrauchten Formulierung ›Daten- und Informationsfusion‹ könnte man dies unter Akzentuierung des Begriffs der ›Synthese‹ auch als ein Defizit auf Ebene der ›Daten- und Informationssynthese‹ begreifen (vgl. zur ›Synthesis‹ auch Gramelsberger et al.).

Das bedeutet nicht, dass mit dem Dashboard nicht schlussfolgernd gedacht werden würde. Statische Formen der Informationsvisualisierung sind keineswegs unproduktiv. Allerdings sind die mit ihnen assoziierten Schlussfolgerungen für die explorative Explikation des wissenschaftlichen Verständnisses des Pandemiegeschehens nur schlecht geeignet. Ein wichtiger Aspekt der kommunikativen Bedeutung des Dashboards ist demgegenüber die in dem Verweis auf *Outbreak* – und damit der Bildkultur des Genres des Katastrophenfilms – bereits angedeutete Tatsache, dass eine konventionelle thematische Karte das zentrale Element dieser Webseite ist. Damit geht zwangsläufig eine Visualisierung der Pandemie in Relation zu der Lage in den jeweiligen Nationalstaaten einher. In seiner Eigenart als eine statische Form der Informationsvisualisierung und der damit einhergehenden Akzentuierung des symbolischen Charakters einer Visualisierung funktioniert das *COVID-19 Dashboard* auf der Bühne der Weltöffentlichkeit als eine auf politische Imaginäre (vgl. Castoriadis) bezogene Leistungsschau nationalstaatlicher Corona-Maßnahmen (vgl. Ernst, »Die Kurve abflachen!«, Uberg Nærland).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Wissensgeneratoren – *COVID-19 Futures*

Abb. 3: COVID-19 Futures – Eingebettete Simulation (eigener Screenshot)



Eine andere, stark explorative Lösung bietet die interaktive Visualisierung *What Happens Next? – COVID-19 Futures, Explained With Playable Simulations* des Schweizer Epidemiologen Marcel Salathé und der Designerin Nicky Case vom 1. Mai 2020.[3] Diese Visualisierung verknüpft die Erklärung der Dynamik einer pandemischen Entwicklung mit verschiedenen Zukunftsszenarien, die aus dieser Entwicklung resultieren. Das Konzept beruht darauf, statistische Grundbegriffe (z.B. exponentielles Wachstum), epidemiologische Grundkonzepte (z.B. SIR Modell) und politische Entscheidungsoptionen (Lockdown, Maskenpflicht) auf einer interaktiven Webseite zu verbinden, auf der überdies in einer zunehmend komplexen Art und Weise die Entwicklung des Geschehens veranschaulicht wird. Zur Anwendung kommen dabei zwei wesentliche Elemente: Das erste Element bilden einfache Erklärungen, die mit diagrammatischen Schaubildern die Dynamik einer Pandemie und die Grundlagen ihrer mathematischen Berechnung illustrieren. Das zweite Element bilden interaktive Simulationen, die zwei kommunikative Zwecke zugleich erfüllen: Einerseits illustrieren sie, wie sich die ominösen ›Kurven‹ aus den

3 Salathé, Marcel/Case, Nicky. »What Happens Next? COVID-19 Futures, Explained With Playable Simulations.« 2020, https://ncase.me/covid-19/. Zugegriffen am 08. November 2020. Ich verwende hier die Kurzzitation »Covid-19 Futures«.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

zugrundeliegenden Berechnungen der pandemischen Dynamik ergeben. Andererseits demonstrieren sie die zeitliche Entwicklung und den Verlauf der Kurven.

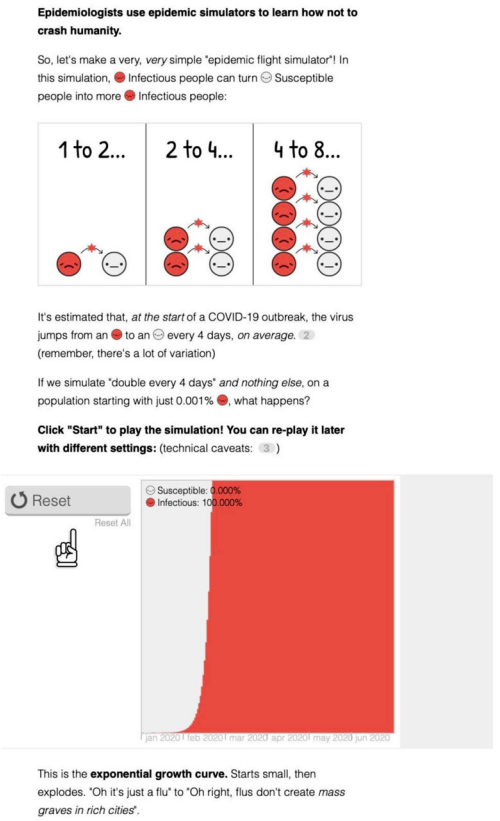
Zusammengehalten werden diese Elemente durch die Prämisse, dass die Webseite nicht einfach nur die Pandemie erklärt, sondern – und darauf kommt es an – einen Einblick in die *epidemiologische Simulation der Pandemie* bietet. Die Webseite macht das Medium der Simulation selbst zur Botschaft und versucht auf diese Weise, die epistemologische Grundlage jener medizinischen Fachinformationen offenzulegen, auf der die Entscheidungen der Politik beruhen. Scrollt man die Webseite von oben nach unten durch, verknüpft sich dies mit zwei aufeinander abgestimmten Modi der Informationsvermittlung: Zum einen wird sukzessive die Komplexität der veranschaulichten Prinzipien erhöht, nach denen die Simulationen funktionieren; neue Variablen und ihre Auswirkungen auf die Dynamik der Kurven werden eingeführt und dargestellt. Zum anderen wird diese Komplexität mit einer Herleitung unterschiedlicher Zukünfte verknüpft. Die Darlegung des Zeitraums »The last few months« beginnt in der Vergangenheit mit der Erläuterung einer exponentiellen Wachstumskurve und endet mit der Erklärung des R < 1-Werts. Im Anschluss folgt mit dem Zeitraum »The next few months« die Entfaltung verschiedener Szenarien, die in Relation zu möglichen politischen Maßnahmen gesetzt werden. Fünf Szenarien werden aus den Simulationen abgeleitet – um nur zwei Beispiele zu nennen: »Scenario 3: Intermittent Lockdown« und »Scenario 4: Test, Trace, Isolate«. Diese Szenarien beschreiben Eingriffsmöglichkeiten, um die Pandemie als gesellschaftliches Geschehen unter Kontrolle zu bekommen. Darauf folgen verschiedene Langzeitprojektionen, die sich auf die nächsten ca. fünf Jahre beziehen, bevor die Narration mit einem Überblick über die gegenwärtigen Maßnahmen und Empfehlungen, was im Alltag zu tun ist, beendet wird.

Bei allen Bemühungen, die Dinge einfach darzustellen, ist die *COVID-19-Futures*-Webseite immer noch recht akademisch. Was die Vermittlung und Veranschaulichung der Pandemie und ihrer gesellschaftlichen Konsequenzen angeht, gehört sie aber zu den interessantesten interaktiven Daten- und Informationsvisualisierungen, die sich derzeit finden lassen. Das gilt etwa für die hervorragenden Herleitungen möglicher Maßnahmen aus den Effekten, die sich in den Kurven abbilden, also etwa der Illustration der Überforderung der Intensivmedizin in einem bestimmten Szenario. Die interaktiven Elemente halten sich dabei insofern in Grenzen, als sie auf die Modulation der Parameter in den Simulationen bezogen sind, während die Erklärungen und ihre narrative Struktur als solche aber unveränderlich bleiben. Im Gegensatz zum *COVID-19 Dashboard* ist das interaktive Element der Webseite damit in eine übergeordnete, narrative Herleitung eingebettet, die eine klare Linearität aufweist. Die *COVID-19-Futures*-Seite geht in dieser Hinsicht einen anderen Weg als das *COVID-19 Dashboard*, weil die Schlussfolgerungen auf assoziierte Zukünfte aus den eingebetteten ›spielbaren‹ Simulationen durch eigene Aktionen anschaulich abgeleitet werden können.

Teile der Visualisierung der *COVID-19-Futures*-Webseite dienen damit im Drucker'schen Sinn als »knowledge generators«, weil ein dynamischer Prozess hinsichtlich verschiedener Parameter verändert werden und entsprechend unterschiedliche Ergebnisse ausspielen kann. Dies führt noch einmal zurück zu Druckers Grundunterscheidung.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 4: COVID-19 Futures: Zukünftige Szenarien (eigener Screenshot)



Gegeben den Umstand, dass bei der Rekonfiguration der ›spielbaren‹ Simulationen zwar das Ergebnis variiert werden kann, nicht aber die Menge der möglichen Parameter, könnte es etwas verwirrend sein, warum Drucker in ihrem Begriff der »knowledge generators« von einer prinzipiellen »Offenheit« spricht, welche diese Formen von diagrammatischen Darstellungen auszeichnet. Die Menge der möglichen Kombinationen in einem Zugfahrplan (analog hier: der spielbaren Simulationen) mag sehr komplex sein, sie ist aber dennoch in der Zahl ihrer möglichen Kombinationen begrenzt. In dieser Hinsicht ist Druckers Definition, zumindest vordergründig, nicht ganz eindeutig. Beim zweiten Blick wird aber klar, wie man Druckers Ansatz interpretieren kann. Auch wenn nämlich die Menge der Modulationen der Kurven in den spielbaren Simulationen durch die begrenzte Zahl der variierbaren Parameter numerisch limitiert ist, sind die Schlussfolgerungen, die aus dieser Veranschaulichung gezogen werden können, prinzipiell offen. An exakt dieser Stelle setzt die *COVID-19-Futures*-Webseite durch ihre – auf Ebene des Intrafaces realisierte – Einbettung der ›spielbaren‹, also interaktiven Simulationen an. Diese Simulationen sind pragmatisch auf das übergeordnete kommunikative Ziel ausgerichtet, Informationen zur Erläuterung und Synthese verschiedener epidemiologisch fundierter Kalküle anschaulich zu machen. Diese Veranschaulichung

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

ereignet sich in der Interaktion nicht zuletzt *ex negativo*: Die Parameter in den spielbaren Simulationen zu modulieren führt etwa zur Visualisierung stark verzerrter Kurven, was im Umkehrschluss die Rationalität und die ›Normalität‹ der epidemiologischen Zukunftsprojektion stützt, also die Rationalität eines durch die Wissenschaft fundierten Entscheidungsprozesses (vgl. zur ›Normalität‹ von Kurven auch Link). Dass die Politik auf zwar erheblich elaboriertere, zumindest per Analogie aber vergleichbare Simulationen zurückgreift, lässt sich begründet vermuten. Darin liegt eine weitere Pointe der Website. Was die *COVID-19-Futures*-Webseite in der Möglichkeit des individuellen Durchspielens von Szenarien immer auch veranschaulicht, ist nicht nur die Präsenz alternativer Verläufe als solcher, sondern auch die implizite Konfrontation der jeweiligen Szenarien mit der notwendig eigenen ›Rationalität‹ politischer Entscheidungslogiken, die dem strikt epidemiologischen Kalkül folgen – oder eben auch nicht.

Zusammenfassung und weiterführende Bemerkungen

Unter Rückgriff auf die aus der Diagrammatik-Forschung bekannte Unterscheidung zwischen statisch-geschlossenen Repräsentationen und dynamisch-offenen Wissensgeneratoren ist aufgezeigt worden, dass dynamisch-offene Wissensgeneratoren im Fall der Veranschaulichung von Dynamiken einer Pandemie dann eine höhere Aussagekraft haben, wenn zwischen Informationen über verschiedene an einem pandemischen Geschehen beteiligte Faktoren und ihrer Ableitung aus einer vorhandenen Datenlage eine Fusion bzw. Synthese gelingt. Während diese Fusion bzw. Synthese im Fall des *COVID-19 Dashboards* der Johns-Hopkins-Universität als Desiderat angemahnt werden kann, weil verschiedene Faktoren nicht in einem Operationsraum visualisiert werden, gelingt sie der Website *COVID-19 Futures* sehr gut. Das Konzept dieser Webseite setzt auf das Prinzip, nicht nur Informationen über die Corona-Pandemie an sich zu visualisieren, sondern die Prinzipien epidemiologischer Simulationen offenzulegen. Dieser Wechsel auf die Metaebene der Vermittlung von Prinzipien der Simulation selbst erschließt, wenn auch eher *en passant*, die Pandemie als ein ›mediales Geschehen‹.

Im Sinne eines für weitere Überlegungen als Grundlage gedachten Ausblicks lässt sich dieses Geschehen abschließend in drei Dimensionen unterscheiden:

1. Auf der *COVID-19-Futures*-Webseite ergibt sich ein Verständnis der politischen Maßnahmen performativ aus einem Verständnis der Simulationen, auf deren Grundlage Politik entscheidet – also der Art und Weise, wie aus diesen Simulationen Schlussfolgerungen auf mögliche Zukünfte gezogen werden.
2. Die Webseite macht die Dynamik der ›Transmission‹ des Virus deutlich. Sie zeigt auf, wie das Infektionsgeschehen als ein ›medialer‹ Prozess aus der Interaktion zwischen Menschen resultiert, insofern es bei Viren um ein materielles Verfahren der Übertragung und Replikation von Information geht.
3. Diese Entwicklungsmöglichkeiten fassbar zu machen ist die Aufgabe von epidemiologischen Simulationen. Die Webseite demonstriert und erläutert als eines der möglichen Szenarien, wie Politik die Pandemie unter Kontrolle bringen kann, die Plau-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sibilität und Validität des Versuchs, durch ›Contact-Tracing‹-Apps zu arbeiten, beschreibt also auch die Prämissen für eine medientechnische Lösung der Pandemie.

Medien erscheinen in diesem Beispiel daher nicht nur als Instrumente zur Beschreibung der Pandemie, sondern werden in ihrer Rolle als Mittel der Kontrolle der Pandemie und ihrer zukünftigen Entwicklung fassbar.

Literatur

Bauer, Matthias/Ernst, Christoph: Diagrammatik. Einführung in ein kultur- und medienwissenschaftliches Forschungsfeld, transcript, 2010.

Castoriadis, Cornelius: Gesellschaft als imaginäre Institution. Entwurf einer politischen Philosophie, Suhrkamp, 1990.

Drucker, Johanna: Graphesis. Visual Forms of Knowledge Production, Harvard Univ. Press, 2014.

Engebretsen, Martin/Kennedy, Helen (Hg.): Data Visualization in Society, Amsterdam Univ. Press, 2020.

Ernst, Christoph: »Die Kurve abflachen! – Über Informationsvisualisierung und die Corona-Pandemie.« 2020, https://www.uni-bonn.de/neues/die-kurve-abflachen-2013-ueber-informationsvisualisierung-und-die-corona-pandemie/. Zugegriffen am 17. April 2020.

Ernst, Christoph: Diagramme zwischen Metapher und Explikation. Studien zur Medien- und Filmästhetik der Diagrammatik, transcript, 2021.

Ernst, Christoph: »Vernetzte Lagebilder und geteiltes Situationsbewusstsein – Medialität, Kooperation und Raumkonstruktion im Paradigma des Network-Centric Warfare«, in: Medien, Krieg, Raum, hg. von Lars Nowak und Wilhelm Fink, 2018, S. 417–49.

Galloway, Alexander R.: The Interface Effect, Polity, 2012.

Gramelsberger, Gabriele/Bexte, Peter/Kogge, Werner (Hg.): Synthesis. Zur Konjunktur eines philosophischen Begriffs in Wissenschaft und Technik, transcript, 2014.

Heßler, Martina/Mersch, Dieter: »Bildlogik oder was heißt visuelles Denken?«, in: Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft, hg. von Martina Heßler und Dieter Mersch, transcript, 2009, S. 8–62.

Hildebrandt, Kathleen: »Wenn das echte Grauen nicht reicht. Seuchenfilme in Corona-Zeiten«, in: Süddeutsche Zeitung, 2020, https://www.sueddeutsche.de/kultur/contagion-outbreak-corona-1.4849702. Zugegriffen am 8. November 2020.

Hoffmann, Michael H. G.: Erkenntnisentwicklung. Ein semiotisch-pragmatischer Ansatz, Vittorio Klostermann, 2005.

Hookway, Branden: Interface, The MIT Press, 2014.

Krämer, Sybille: »Operationsraum Schrift: Über einen Perspektivenwechsel in der Betrachtung der Schrift«, in: Schrift. Kulturtechnik zwischen Auge, Hand und Maschine, hg. von Gernot Grube, Werner Kogge und Sybille Krämer, Wilhelm Fink, 2005, S. 23–57.

Link, Jürgen: Normale Krisen? Normalismus und die Krise der Gegenwart (Mit einem Blick auf Thilo Sarrazin), Konstanz Univ. Press, 2013.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Luhmann, Niklas: Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie, Suhrkamp, 1987.

Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien. 3. Aufl., VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004.

Tufte, Edward: The Visual Display of Quantitative Information, Graphic Press, 2002.

Uberg Nærland, Torgeir: »The Political Significance of Data Visualization: Four Key Perspectives«, in: Data Visualization in Society, hg. von Martin Engebretsen und Helen Kennedy, Amsterdam Univ. Press, 2020, S. 61–73.

Van Geenen, Daniela/Wieringa, Maranke: »Approaching Data Visualizations as Interfaces. An Empirical Demonstration of How Data Are Imag(in)ed«, in: Data Visualization in Society, hg. von Martin Engebretsen und Helen Kennedy, Amsterdam Univ. Press, 2020, S. 141–56.

Weber, Wibke/Burmester, Michael/Tille, Ralph: Interaktive Infografiken, Springer Vieweg, 2013.

Weber, Wibke/Wenzel, Alexandra: »Interaktive Infografiken: Standortbestimmung und Definition«, in: Interaktive Infografiken, hg. von Wibke Weber, Michael Burmester und Ralph Tille, Springer Vieweg, 2013, S. 3–23.

Internetquellen

Johns Hopkins University, »COVID-19-Map.« https://coronavirus.jhu.edu/map.html. Zugegriffen am 8. November 2020.

Salathé, Marcel/Case, Nicky: »What Happens Next? COVID-19 Futures, Explained With Playable Simulations.« 2020, https://ncase.me/covid-19/. Zugegriffen am 8. November 2020.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: *Website COVID-19 Dashboard (30. Oktober 2020)*

Abb. 2: *Outbreak – Apokalyptische Dynamik (TC 01:06:04) (eigener Screenshot)*

Abb. 3: *COVID-19 Futures – Eingebettete Simulation (eigener Screenshot)*

Abb. 4: *COVID-19 Futures: Zukünftige Szenarien (eigener Screenshot)*

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Die Präsentation des Unsichtbaren. Darstellungen des Coronavirus zwischen Pop und Realität

Silke Müller

Einleitung

Gegenwärtig – im Frühjahr 2021 – ist der Alltag von der Gefahr einer Infektion mit einem für das menschliche Auge unsichtbaren ›Coronavirus‹ und den gesellschaftlichen Anstrengungen zur Eindämmung der durch seine immense Verbreitung ausgelösten ›Corona-Pandemie‹ bestimmt. Wäre SARS-CoV-2, *das* Coronavirus, nicht der Auslöser der Krankheit Covid-19, wäre es primär ein Untersuchungsgegenstand der Naturwissenschaften und weniger von allgemeinem Interesse. Mit seiner Größe von 80–140 Nanometer (Kaniyala Melanthota et al.: 5) wäre es schon gar nicht von allgegenwärtiger Sichtbarkeit. Es gibt eigentlich nur zwei Viren, die weltweit Interesse erregt und deren Illustrationen es zu weltweiter Bekanntheit gebracht haben: HIV, Auslöser von Aids, und SARS-CoV-2, Auslöser von Covid-19. Wie zuvor HIV und Aids bedingen nun SARS-CoV-2 und Covid-19 eine globale Krise. Mit dieser gehen eine Reihe von alle Menschen mehr oder weniger betreffenden Erfahrungen unsicheren Wissens, unsicherer Immunität, der Unbeherrschbarkeit der Natur und kritischer staatlicher (Gesundheits-)Versorgung einher. In beiden Fällen spielt(e) die massenmediale Vermittlung von naturwissenschaftlichem Wissen über das Virus und die Krankheit eine Rolle bei der gesellschaftlichen Verständigung über die Krise und bei ihrer Bewältigung. Vor diesem Hintergrund sind Bilder des Coronavirus ein brisanter Gegenstand soziologischer Forschung in einem brisanten soziopolitischen und soziokulturellen Zusammenhang.

In diesem Beitrag untersuche ich zwei Bilder des Coronavirus aus soziologischer Perspektive als »Ausdrucksgestalten« (Oevermann: 4) in dem Kontext der gegenwärtigen Pandemie. Es handelt sich um zwei prominente Illustrationen, die die gegenwärtige Pandemie ›bebildern‹ und ihre Erscheinungsform und Wahrnehmung mitgestalten. Sie haben Teil an der gesellschaftlichen Konstruktion und der Bearbeitung der gegenwärtigen Krise. Der Beitrag schließt an Roswitha Breckners Interesse am Bild als repräsentierendem und gestaltendem Teil der sozialen Wirklichkeit (»Sozialtheorie des Bildes«: 9) an. Demzufolge zeigen die Bilder das Virus und gestalten Sinnbildungen in Bezug auf das Virus und das soziale Leben mit ihm (mit). Ich interessiere mich dafür, wie diese Bil-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

der das Coronavirus darstellen. Es geht mir auch darum zu verstehen, wie die Bilder in »Bildpraxen« (Burri: 342–358) und im Zuge von (massenmedialen) sozialen Gebrauchsweisen Bedeutung erlangen und wie eine Sinnvermittlung durch die Coronabilder geschieht oder geschehen kann. Anschließend an Breckner (»Sozialtheorie des Bildes«: 293) gehe ich der Frage nach, wie das unsichtbare Virus in Bildern und durch Bilder in medialen und pragmatischen Kontexten sichtbar wird. Damit fügt dieser Beitrag einer Topografie des (pop-)kulturellen Wissens um die Corona-Pandemie soziologische Befunde zu Bildern des Coronavirus und ihrer soziopolitischen und soziokulturellen Bedeutung hinzu.

Meine Auseinandersetzung mit den Bildern orientiert sich an Breckners methodischen und methodologischen Überlegungen (»Sozialtheorie des Bildes«, »Herausforderungen hermeneutischer Bildinterpretation«, »Bildwahrnehmung – Bildinterpretation«) zu einer sozialwissenschaftlichen Bildanalyse als Segmentanalyse. Charakteristisch für dieses interpretative Verfahren ist eine analytische Unterteilung der untersuchten Bilder in Bildsegmente. Die ausgemachten Bildsegmente werden zunächst isoliert betrachtet und dann erneut zusammengeführt. Dabei geht es um eine »Interpretation der Bildsegmente und ihres Zusammenhangs hinsichtlich potentieller indexikalischer und symbolischer, einschließlich ikonographischer, ikonologischer und ikonischer Bedeutungs- und Sinnbezüge« (Breckner, »Sozialtheorie des Bildes«: 289). Der alltäglichen, zugleich sukzessiven wie simultanen Bildwahrnehmung soll auf diese Weise Rechnung getragen werden (Breckner, »Sozialtheorie des Bildes«: 288). Die Segmentanalyse umfasst eine Reihe weiterer Analyseschritte, die in diesem Beitrag nicht zur Darstellung bzw. Anwendung kommen. Mein methodisches Vorgehen ist eine von Breckners Überlegungen ausgehende, dem Gegenstand angemessene Variation. Ich beginne meine Auseinandersetzungen mit den Bildern, indem ich meine ersten Eindrücke bei der Bildbetrachtung festhalte. Dieser Schritt ist selbstreflexiv angelegt und dient einer Annäherung an die präsentativen Gehalte des jeweiligen Bildes und deren annäherungsweiser Überführung in eine diskursive Form (Breckner, »Bildwahrnehmung – Bildinterpretation«: 151) sowie der Unterteilung des Bildes in Segmente. Dann richtet sich die Aufmerksamkeit auf die formale Bildgestalt, bevor Bildsegmente einzeln und in ihrem Zusammenspiel interpretiert werden. Daran anschließend wird der technische und soziale Entstehungszusammenhang der Bilder rekonstruiert und es werden Verwendungszusammenhänge der Bilder in den Blick genommen, bevor schließlich, die Ergebnisse der Segmentanalyse zusammenfassend, die Frage danach, wie das unsichtbare Virus in den Bildern und durch die Bilder in medialen und pragmatischen Kontexten sichtbar wird, beantwortet wird.

Rekonstruktive Analyse des Bildsinns und der Bildpraxen

Die beiden Bilder (Abb. 1 und 2), die im Folgenden untersucht werden, wurden im Frühjahr 2020 in den USA online veröffentlicht und frei zu Download und Nutzung zur Verfügung gestellt, sodass sie weltweit zur Gestaltung von Medieninhalten genutzt werden konnten. Durch ihre mediale Verbreitung im Kontext der Corona-Pandemie erlangten die Bilder innerhalb kurzer Zeit eine bemerkenswert große Sichtbarkeit. Zu sehen ist in

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

beiden Bildern das gleiche, zentrale, große, kugelförmige graue Objekt mit größeren roten und kleineren gelben und orangen Elementen an der Oberfläche. Es handelt sich um eine Darstellung des Virus SARS-CoV-2, des Coronavirus. Das eine Bild zeigt diese vor einem dunklen, das andere vor einem weißen Hintergrund. Um das Coronavirus zu erkennen, bedarf es des Fachwissens oder eines generalisierten Wissens aus dem Kontext der gegenwärtigen Pandemie.

Abb. 1: Bild 1 [auf eine genauere Bezeichnung wird aus dramaturgischen Gründen zunächst verzichtet]

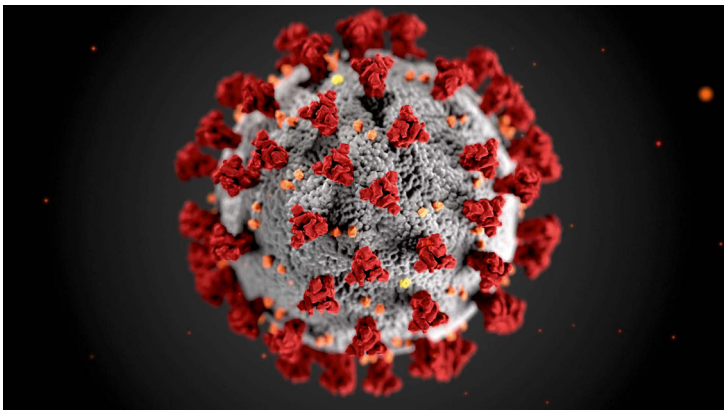
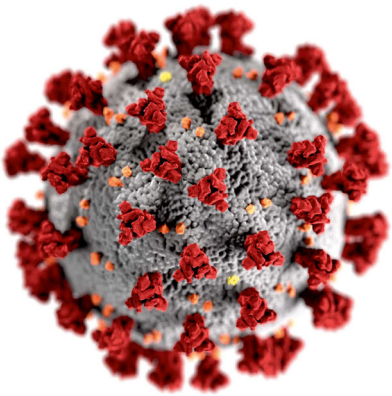


Abb. 2: Bild 2 [auf eine genauere Bezeichnung wird aus dramaturgischen Gründen zunächst verzichtet]



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Erste Eindrücke und Dokumentation der Bildwahrnehmung

Beide Bilder wirken auf mich, ohne sie mit der Formulierung dieser Eindrücke »bereits interpretatorisch abschließen« (Breckner, »Herausforderungen hermeneutischer Bildinterpretation«: 187) zu wollen, sachlich, inszeniert und künstlich. Der dargestellte Viruskörper erscheint sauber, nicht belebt und eigentümlich kontextfrei. Er sticht in beiden Bildern in seiner Totalität ins Auge und erscheint mir sehr real, so, als könnte ich ihn in meiner Alltagswelt antreffen, und das, obwohl der Viruskörper eines Pendants in meiner Alltagswelt entbehrt. Vielleicht liegt es daran, dass ich mir vorstellen kann, den Viruskörper anzufassen. Seine strukturierte und wollig wirkende Oberfläche scheint weich. Mich erstaunen der Detailreichtum und die Gleichmäßigkeit der Virusdarstellung. Mein Erstaunen geht dabei auch in eine skeptische Haltung über. Ich frage mich: So soll das Coronavirus aussehen? Das Wirklichkeitsverhältnis der Bilder, ob der Viruskörper ähnlich Fotografien aufgenommen wurde und wo, im Körper, in einem Präparat, in der Fantasie oder im Weltall, die Viruskörper sind, erschließt sich mir nicht. Vor dem schwarzen, unbestimmten Hintergrund – und dieser Eindruck ist noch stärker bei der Betrachtung des Bildes, in dem der Virusköper vor einer weißen Fläche zu sehen ist – wirkt das Virus eigentümlich freischwebend und nichtssagend. Es erscheint in dieser Unbestimmtheit durchaus monströs.

Bei meiner ersten Betrachtung beider Bilder zieht der zentrale Viruskörper meine ganze Aufmerksamkeit auf sich. Ich unterscheide von ihm jeweils nur den Hintergrund. Bevor sich meine Aufmerksamkeit diesem zuwendet, verweilt mein Blick länger auf dem Viruskörper. Ich beginne direkt mit einer Detailstudie dieses zentralen Bildsegments, von dem ich jeweils nur den Hintergrund als zweites Segment unterscheide.

Analyse der formalen Bildgestalten

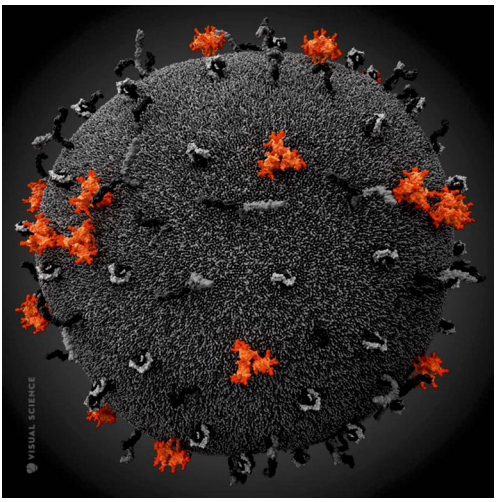
Beide Bilder bieten eine Aufsicht auf das Virus. Der Viruskörper ist wohlgeformt kugelförmig, seine Oberfläche gleichmäßig. Es sind einige Schatten auf der Virusoberfläche zu sehen, anhand derer sich jedoch kein Standpunkt einer Lichtquelle eindeutig rekonstruieren lässt. Das Bild muss am Computer entstanden sein, denn die Schatten sind gestaltend in das Bild eingefügt. Beide Bilder erinnern an eine bekannte Darstellung von HIV (Abb. 3).[1] Sie entsprechen insofern den ikonischen Konventionen der Darstellung von Viren.

Der Hintergrund in Bild 1 ist dunkel und wirkt durch vereinzelte rötliche Punkte und einen helleren Bereich rund um den kugelförmigen Viruskörper tief und räumlich. Die farbigen Punkte im Hintergrund sind so klein und vereinzelt, dass sich weder in ihrem Zusammenspiel noch zusammen mit dem zentralen Viruskörper eine szenische Choreografie ergibt.

1 Siehe zu einer soziologischen Analyse dieser Virusdarstellung Fitsch und Engelmann 213–230.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 3: Illustration des Human Immunodeficiency Virus (HIV)



Das Virus ist in beiden Bildern der zentrale, den meisten Platz einnehmende Bildgegenstand. Dies entspricht einer alltäglichen Bildgestaltungskonvention, nach der das Wichtigste in die Mitte gerückt wird. Der Viruskörper füllt den Bildbereich in der vertikalen Dimension aus. In der Horizontalen ist rechts und links des Viruskörpers mehr Platz zum Bildrand und insofern mehr Hintergrund zu sehen. Hätte nur der Viruskörper abgebildet werden sollen, hätte sich ein quadratisches, den in der Fläche der Darstellung kreisrunden Viruskörper einrahmendes Format wie das der Darstellung des HI-Virus angeboten. Die Bilder zeigen also mehr Hintergrund, als sie müssten, würde es nur um eine Darstellung des zentralen Bildgegenstands gehen. Statt den Viruskörper passgenau einzurahmen, sind sie in dem etablierten Foto- und insbesondere Filmformat 16:9, also breiter als hoch verfasst. Damit ist ein Hinweis auf mögliche Verwendungszusammenhänge der Bilder gegeben: Sie können mit ihren den Formatkonventionen entsprechenden Abmessungen leicht in konventionelle und alltägliche mediale Darstellungskontexte eingebunden werden.

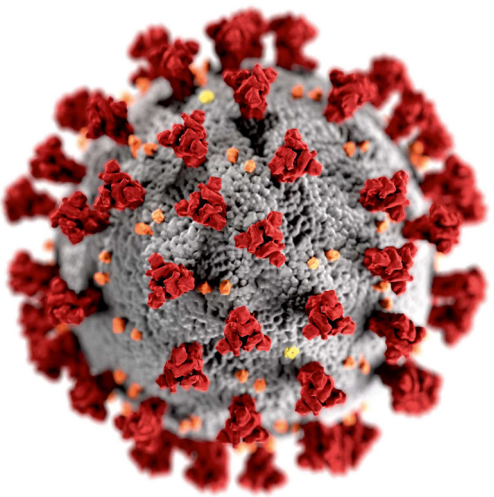
Analyse des jeweils zentralen Bildsegments – der Viruskörper

Das zentrale Bildsegment beider Bilder zeigt denselben vierfarbigen, überaus plastischen und regelmäßigen Viruskörper. Dessen Darstellung verweist in ihrer Dreidimensionalität auf einen technischen, modulierenden und digitalen Erzeugungsprozess. Darstellungen wie die vorliegende können den Naturwissenschaften als Mittel der Erkenntnisproduktion im Forschungsprozess und als Mittel der Verbreitung und Vermittlung von Forschungsergebnissen, auch über die Fachgrenzen hinaus, dienen (Schmidt: 190). Die Farbgebung des Viruskörpers ist kontrastreich, aber noch harmonisch. Sie bedingt einen hohen Wiedererkennungswert der Darstellung. Bei der Kommunikation bzw. Vermittlung von Forschungsergebnissen spielt die Schönheit von

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Darstellungen eine Rolle. Regula Valérie Burri schreibt über vermittelnde Bilder innerhalb des medizinischen Feldes, dass die »Aufmerksamkeit[, die Bilder innerhalb der Fachcommunity erlangen, …] von der ›Schönheit‹ und Perfektion der Bilder« abhänge (354). Dabei kann eine zu intensive Farbgebung der Darstellungen der Forschungsergebnisse auch im Gegensatz zu einem Ideal nüchterner Wissenschaftlichkeit stehen (Mersch: 107; Fitsch/Engelmann: 225). In der Virusdarstellung erscheinen die Farben einerseits als Mittel, die Spezifik des Dargestellten zu betonen, und andererseits als illustratives Stilmittel. Damit changiert die Darstellung zwischen einem nüchternen naturwissenschaftlichen Realismus und popkultureller, künstlerischer Freiheit und Imagination. Lorraine Daston und Peter Galison stellen dar, wie eine Naturwissenschaftlerin ihren Umgang mit Farbe bei der Gestaltung von wissenschaftlichen Bildern als »weder ›wissenschaftlich‹ […] noch rein ›künstlerisch‹« (431–434) bezeichnet. Sie kommen zu dem Schluss, Kunst und Wissenschaft seien heute »nicht selbstverständlich ein einziges Unternehmen […], aber sie stehen auch nicht in starrer Opposition zueinander. Vielmehr bestärken sie einander in einigen Grenzgebieten auf ungesicherte, aber produktive Weise« (437). In dem vorliegenden Bildsegment gerät das Ideal nüchterner Wissenschaftlichkeit der Darstellung des Coronavirus in ein Spannungsverhältnis zu ihrer popkulturell anmutenden Ästhetik und fällt zurück hinter einen umso höheren Wiedererkennungswert der Darstellung des Virus. Insofern eignet sich die Darstellung zur Verwendung als Chiffre oder Symbol.

Abb. 4: Das zentrale Bildsegment der Bilder 1 und 2



Der Viruskörper ist mit den gestalterischen Mitteln zwar real anmutend und alltagsweltlich hergerichtet, jedoch für sich betrachtet nicht an die Alltagswelt angeschlossen. Ein Anschluss an die Alltagswelt könnte über eine Einbettung des zentralen Bildsegments im Bild geschehen, etwa indem andere Bildsegmente den Viruskörper in Relation zur Alltagswelt zeigen könnten.

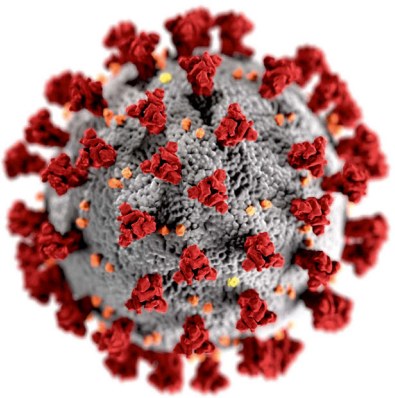
https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kontrastierende Analyse der Bildhintergründe

Über den Hintergrund des zweiten Bildes ist nicht viel zu schreiben. Es handelt sich um eine leere oder weiße Fläche, die nicht weiter bestimmbar ist.

Abb. 5: Weißer Bildhintergrund des Bildes 2

Abb. 6: Bild 2, Gesamtgestalt



In der Gesamtgestaltung des Bildes ist der leere Hintergrund der den Viruskörper (nicht) einbettende Bildzusammenhang. Die Darstellung des Viruskörpers vor einem formalen, aber inhaltlich nicht gefüllten Hintergrund wirft die Frage nach möglichen Einbettungen und damit nach möglichen kontextuellen (Be-)Deutungen des Virus auf. Die Unbestimmtheit des Hintergrundes eröffnet Bildpotenziale, indem die Leerstelle eine Imagination oder einen hypothetischen Entwurf eines Kontextes durch die Betrachtenden evoziert und die Möglichkeit eröffnet, diese Leerstelle im praktischen, medialen Gebrauch des Bildes zu füllen. Die Bedeutung des Bildes konstituiert und realisiert

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sich dann erst im jeweiligen Betrachtungs- oder Gebrauchskontext: je nachdem, wie die Leerstelle in der Imagination der Betrachtenden oder in medialen Arrangements gefüllt wird.

Den Hintergrund des zweiten Bildes bildet ein düsterer, ausgedehnter Raum mit vereinzelten rötlichen Punkten, die segmentimmanent nicht genauer bestimmbar sind. Es wäre möglich, dass der Raum beleuchtet, aber fast leer ist. Dann wären die rötlichen Punkte ferne Gegenstände, die Licht reflektieren. Eine andere Möglichkeit wäre, dass der Raum dunkel ist, sich in ihm aber vereinzelte leuchtende Dinge befinden. Eine dritte Deutung der rötlichen Punkte besteht darin, sie als Artefakte des Erzeugungszusammenhangs des Bildes zu sehen. Sie erinnern, wenn auch entfernt, an Lichtreflexe, wie sie in Fotografien vorkommen können.

Abb. 7: Segment/Bildhintergrund des Bildes 1

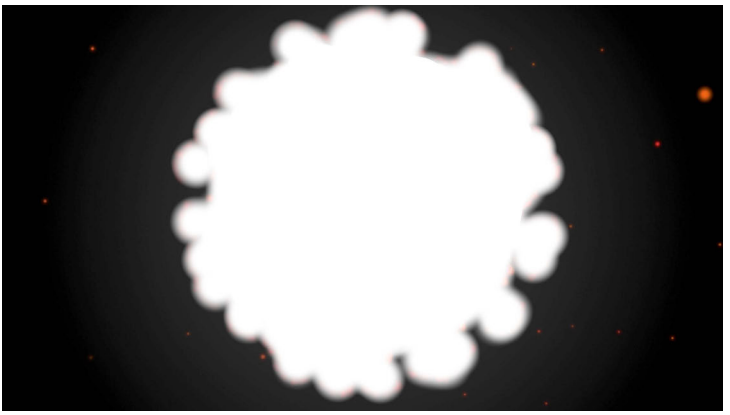
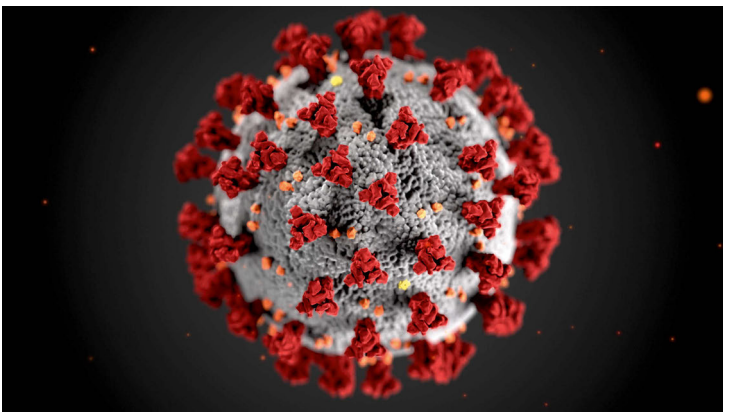


Abb. 8: Bild 1, Gesamtgestalt



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Betrachtet man den Viruskörper und den ihn umgebenden Raum anschließend an die isolierte Betrachtung zusammen, wird deutlich, dass, obgleich das Bild mit dem düsteren Raum einen Hintergrund aufweist, dennoch gilt (wie für das Bild 1), dass der Hintergrund als möglicher Kontext des Viruskörpers so unbestimmt ist, dass er kaum eindeutige Deutungen des Bildes ermöglicht.

Der Schattenwurf auf dem zentralen Viruskörper verweist auf eine nicht eindeutig zu lokalisierende Lichtquelle. Ausgehend von der Annahme, der zentrale Viruskörper sei nur ein Exemplar einer vielzähligen Art, könnte diese Lichtquelle weitere Viren, die ebenfalls in dem düsteren Raum ›unterwegs‹ sind, schwach beleuchten. Die einzelnen Viren im Bild liegen dieser Sehweise nach weit auseinander. Wie Planeten im Weltall, jedoch in keiner solchen Makrowelt der Gestirne, sondern in der Mikrowelt des menschlichen Körpers. Diese Welt ist eine alltagsweltlich unsichtbare und insofern unvertraute, in ihrer popkulturell anmutenden, nüchternen und ikonischen Ästhetik jedoch nicht unbekannte, schöne, wenn auch künstlerisch-künstliche, das heißt gestaltete und inszenierte Welt.

Die Bildgestalt als ganze betrachtend ist auch die alltagsweltliche Sehweise, es handele sich bei den rötlichen Punkten im Hintergrund um Artefakte des technisch oder gar fotografischen Erzeugungszusammenhangs des Bildes, nicht gänzlich zu verwerfen. Es wird dringlicher, die Spur des Bildes zu verfolgen und den Entstehungszusammenhang zu rekonstruieren.

Rekonstruktion des technischen und sozialen Entstehungszusammenhangs der Bilder

Beide Bilder sind von der Medizinillustratorin Alissa Eckert und dem Medizinillustrator Dan Higgins der US-amerikanischen Behörde *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC) gestaltet worden. In einem Interview mit der Journalistin Cara Giaimo[2], anhand dessen der Entstehungszusammenhang der Bilder im Folgenden rekonstruiert wird, gibt Eckert einen Einblick in ihre Arbeit und erläutert den Entstehungsprozess der Bilder.

Eckert und Higgins hätten als Medizinillustratorin und -illustrator einen »background in both science and art«, wie Eckert schildert. Sie selbst habe einen Abschluss (Master of Science) in Medizinillustration. Dieses Studium umfasst in den ersten zwei Jahren dieselben Kurse, wie sie Medizinstudierende besuchen, und zusätzliche Kunstkurse. Eckert erklärt, sie verfüge mit dieser Ausbildung über ein tiefgehendes und grundlegendes naturwissenschaftliches Verständnis und über profundes Wissen in den Bereichen Anatomie, Physiologie und chirurgische Illustration. Biografisch stellt ihre Berufspraxis für Eckert eine erfüllende Verbindung von Kunst, Naturwissenschaft und insbesondere ihrer Vermittlung dar. Sie erklärt, »that's perfect, to be able to actually educate people through my art. It felt, it's just a really fulfilling way to do your art — be

2 Giaimo war so freundlich, mir mit Genehmigung Eckerts und der CDC das Transkript dieses Interviews zur Verfügung zu stellen. Dafür danke ich ihr herzlich. Giaimo veröffentlichte einen überaus lesenswerten Artikel über die Illustration des Coronavirus in der *New York Times* (Giaimo).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

able to actually educate and solve problems, things like that. Combining both worlds, essentially.«

Eckert bezeichnet die von ihr mitgestaltete Illustration des Coronavirus, was die Darstellungsform betrifft, als »beauty shot«. Der Begriff stammt aus der Popkultur, aus den Bereichen Film, Mode- und Werbefotografie, und verweist auf eine Nahaufnahme von etwas, bzw. in der Regel von Menschen, im besten Lichte und von der ›Schokoladenseite‹ mittels Foto- oder Filmkamera. Fotografien und Filmaufnahmen zeichnet idealtypisch ihr spezifisches Wirklichkeitsverhältnis aus. Mit Roland Barthes gesprochen weisen sie als Referenzen »mit dem Finger auf ein bestimmtes Gegenüber« (18). Tatsächlich gestaltet sich das Wirklichkeitsverhältnis der beiden Bilder des Coronavirus komplexer, als das bei einer fotografischen Aufnahme der Fall ist. Zu Beginn ihrer Arbeit an der Illustration des Coronavirus eigneten sich Eckert und Higgins Wissen über die Morphologie und Struktur des Virus an. Anschließend konsultierten sie Forschende, um ihr Verständnis der Charakteristika des Virus abzusichern und zu erweitern. Das Virus weist eine Reihe von charakteristischen Proteinen, sogenannte *spike-*, *envelope-* und *membrane-*Proteine, auf. Für die Illustration des Coronavirus bezogen Eckert und Higgins zunächst »digitale Wissenschaftsbilder« (Heßler: 7–11) der Proteine über die *Research Collaboratory for Structural Bioinformatics Protein Data Bank* (https://www.rcsb.org/). Anschließend an Bruno Latours Überlegungen zu Wissenschaft als Arbeit mit oder an einer als »Transformationskette« (86) »zirkulierende[n] Referenz« (36) ist die Illustration des Virus somit ein aus verschiedenen Referenzen zusammengesetztes digitales Wissenschaftsbild. Martina Heßler folgend machen digitale Wissenschaftsbilder zweierlei Unsichtbares sichtbar: »die unsichtbaren Phänomene einerseits, die zumeist gemessen werden, sowie die Algorithmen und unsichtbaren Datensätze, die den digitalen Bildern zugrunde liegen, andererseits.« (10) Heßler versteht den Prozess der Erzeugung dieser Bilder im Kontext der Wissenschaft als gleichzeitig ablaufende Interpretation und Herstellung (24). Diesen Prozess kennzeichnen eine andauernde Transformation und grundsätzliche Flüchtigkeit der Bilder, indem sie »permanent überschrieben und transformiert« (Heßler: 24) werden, bevor am Ende nur ein Bild zu sehen ist. Hannah Fitsch und Lukas Engelmann verstehen Darstellungen wie die des Coronavirus von Eckert und Higgins in diesem Sinne als Phänomene, die »sowohl Instrumente wie Objekte der Erkenntnis sind«. (215) Die Bilder des Coronavirus sind in ihren Worten gekennzeichnet von einem »Wechselspiel« (214): »Das Bild wie das im Bild dargestellte Objekt sind […] sowohl als apparative Bedingung der Sichtbarmachung eines Objekts als auch als das sichtbare Objekt selbst zu verstehen.« (Fitsch/Engelmann: 214) Aus dieser Perspektive sind auch die Bilder des Coronavirus Erkenntnisinstrument und Erkenntnisobjekt zugleich.

Eckert und Higgins speisten die aus der Datenbank ausgewählten Darstellungen der verschiedenen Virusbestandteile in das 3D-Computergrafik- und Animationsprogramm *Autodesk 3ds Max* ein und gestalteten damit ihre Illustration des Coronavirus. Darüber hinaus kamen weitere Computerprogramme zum Einsatz. Der Illustrationsprozess umfasste das Zusammenfügen der Gestaltungen von Virusteilen bzw. Proteinen aus der Datenbank, die Gestaltung der Textur der Virusoberfläche, Entscheidungen über die Farbgebung der einzelnen Teile des Viruskörpers und Entscheidungen über Licht und Schattenwürfe. Eckert und Higgins verfügten insofern über weitreichende illustrative Deutungsmacht. Sie entschieden über die Gestalt des Virus jedoch nicht völlig frei, son-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

dern vor dem Hintergrund eines ästhetischen Gesamtkonzepts bzw. einer Kampagne der CDC. Eckert erklärt im Interview:

> […] at the same time we were doing the virus, the designers at CDC were also coming up with a branding for the response as well, for all their materials. We knew the virus was going to have to go along with the branding as well. We chose some colors that worked well with that palette — I think we pulled actually some of the swatches from the palette. Things that we thought were going to communicate well.

Eckert und Higgins haben das Virus für die CDC, in einem staatlichen bzw. behördlichen Kontext und somit durchaus in einem politischen Zusammenhang, in dem Deutungen produziert und verbreitet werden und in dem somit die Pandemie als gesellschaftliches Phänomen mit konstruiert und bearbeitet wird, illustriert. Die Bilder können frei über die Website der CDC bezogen werden und werden damit von der Behörde zur Verwendung in medialen Zusammenhängen bereitgestellt. Der intendierte Sinn der Bilder besteht somit darin, als Teil einer breiter angelegten Kampagne mit einer autorisierten, schönen, popkulturell anmutenden und insofern anschlussfähigen Illustration das Virus einer breiten Öffentlichkeit zu vermitteln und die öffentliche Aufmerksamkeit darauf zu lenken. Dabei entscheiden die Illustratorin, der Illustrator und die CDC darüber, wie die Vermittlung des Virus geschieht, und ermöglichen eine massenhafte Verbreitung des von ihnen gestalteten und autorisierten Erkenntnisinstruments und Erkenntnisobjekts.

Über das benutzte Computergrafikprogramm *3ds Max* sagt Eckert: »We think of it as our photography studio.« Den komplexen Erzeugungsprozess der Bilder deutet Eckert, wie auch schon an der Bezeichnung *beauty shot* ersichtlich, im Lichte fotografischer Praxis und somit in der Nähe zum Potenzial von Fotografien, Referenzen abzugeben. Eckert stellt ihre Praxis damit als eine Inszenierung des Virus bei gleichzeitiger Verpflichtung zum Realismus von Fotografien dar. Sie arbeitet nicht nur als Künstlerin mit entsprechender Gestaltungsfreiheit, sondern ist einem wissenschaftsillustratorischen Berufsethos des Realismus und der Objektivität verpflichtet. Ihre Arbeit ist insofern, aber auch in Hinblick auf ihre Ausbildung in beiden Feldern in dem Grenzgebiet zwischen Wissenschaft und Kunst verortet, dessen produktive Potenziale Daston und Galison betonen (437).

Die Darstellung des Coronavirus in den beiden Bildern ist aus einem komplexen soziotechnischen Erzeugungszusammenhang hervorgegangen. Sie ist keine einfache naturgetreue »Repräsentation (Wiedergabe)« des Coronavirus, sondern seine »Präsentation« (Daston/Galison: 438), mit einem politischen, edukativen und künstlerisch-ästhetischen Anspruch. Dieser Anspruch ist von den Illustrierenden nicht nur intendiert und formuliert, sondern, das haben die bisherigen Analysen ergeben, in den Bildern durchaus realisiert.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Verwendungszusammenhänge der Bilder und die Realisierung von Bildpotenzialen

Abb. 9: Nutzung in medialen Arrangements (Nachrichtensendung Tagesschau vom 12.03.2020)



Abb. 10: Nutzung als Icon (Nachrichtensendung Tagesschau vom 12.03.2020)



Die beiden Bilder werden in medialen Zusammenhängen in diverser Weise eingesetzt. Die Illustration des Coronavirus findet sich mit dem dunklen Hintergrund (Abb. 7 und 8) und mit dem weißen Hintergrund (Abb. 9) als Gestaltungselement in medialen Arrangements. Auffällig ist, dass die Bilder in den medialen Kontexten nicht als abgegrenzte Bilder mit Bilderrahmen auftreten, sondern in den jeweiligen medialen Kontext eingepasst sind. Mit ihrem 16:9-Format sind sie anschlussfähige Gestaltungselemente und bebildern Nachrichtensendungen und Websites. Sie werden auch als *Icon* auf Navigationsleisten von Websites eingesetzt (Abb. 10). Die unterschiedlichen Bildhintergründe der beiden Bilder ermöglichen die Realisierung unterschiedlicher Bildpotenziale. Das

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Bild 1, in dem das Virus vor einem unbestimmten dunklen Hintergrund gezeigt wird, wird in medialen Kontexten eher als *Wallpaper* genutzt. Das Bild 2 kann mit seinem weißen bzw. leeren Hintergrund noch flexibler als das Bild 1 in mediale Kontexte eingebunden werden. Dabei können die beiden Bilder auch je nachdem, wie es besser zum Design des jeweiligen Kontexts passt, eingesetzt werden.

Allen Verwendungszusammenhängen ist gemein, dass auf die Bilder nicht explizit Bezug genommen wird. In keinem der Kontexte geht es um das präsentierte Virus selbst. Hingegen funktionieren die Bilder als Hinweise mit einer Signalwirkung. Sie zeigen, dass es um die Pandemie geht.

Darüber hinaus können im Zuge weiterer sozialer Gebrauchsweisen der Darstellungen, etwa im Kontext von Werbung – im Rahmen dieses Beitrags kann ich dieses Thema nur anschneiden –, Sinn- und Bildpotenziale der Darstellungen realisiert werden oder mit Bezug zu der untersuchten Virusdarstellung neue Sinnpotenziale eröffnet werden. Zu denken ist dabei an die lange Reihe der in der Regel durch Grafikdesignstudios erzeugten popkulturellen Weiterentwicklungen der untersuchten Bilder. Diese entsprechen oft der in den beiden untersuchten Virusbildern realisierten Darstellungskonvention des Coronavirus, betonen aber beispielsweise die realistischen und alltagsweltlichen Bildpotenziale, indem sie die entsprechenden Elemente der Darstellungen verstärken oder weitere Elemente dieser Art hinzufügen. So finden sich beispielsweise Illustrationen des Viruskörpers in glänzend dargestellten und insofern feucht und organisch anmutenden Körperinnenräumen oder Darstellungen der Proteine an der Virusoberfläche als Saugnäpfe. Mit solchen zusätzlichen Bildelementen und Abwandlungen reklamieren solche Bilder häufig ein stärker abbildendes Wirklichkeitsverhältnis, indem sie zum einen den Viruskörper in einen Körperinnenraum verlegen und zum anderen beispielsweise in Anlehnung an die Ästhetik von Knipseraufnahmen Lichtreflexe als Stilmittel einsetzen. Sie realisieren in solchen Fällen verstärkt die nüchtern-naturwissenschaftlichen Bildpotenziale und suggerieren, dicht an der Realität zu sein, jedoch mit einem besonderen Anspruch an die Schönheit der Darstellungen, schließlich sollen diese ggf. für Kundinnen und Kunden ansprechend sein und außerdem in das jeweilige Designkonzept passen. Mit solchen Virusdarstellungen erschaffen Grafikdesignbüros sichtbare Mikrowelten des Körpers als schönes, ansprechendes Gestaltungselement der öffentlichen Auftritte ihrer jeweiligen Auftraggebenden.

Abschluss

Wie wird nun das unsichtbare Virus in den Bildern und durch die Bilder in medialen und pragmatischen Kontexten sichtbar?

Zunächst verweisen die Bilder auf ihren soziotechnischen und komplexen Erzeugungszusammenhang. Aus einem solchen hervorgegangen, präsentieren sie das Virus und werden zum Symbol der Pandemie, ihrer Konstruktion und ihrer Bearbeitung. Sie erschaffen, indem sie das Virus in einer nicht weiter bestimmten Atmosphäre zeigen, auch – eine »*Schöne neue Welt* aus Gegenständen in Atomgröße« (Daston/Galison: 441). Die Bilder präsentieren uns das Virus und changieren in ihrer Ästhetik zwischen Pop und Realität, zwischen Kunst und Wissenschaft. Daston und Galison haben angemerkt,

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

wissenschaftliche Illustrationen seien jüngst »auf dem Weg vom Abbilden zum eigenmächtigen Bilden« (441). Das trifft auch auf die beiden Bilder des Coronavirus zu. In der unaufgeregten Glattheit der Bilder tritt der ästhetische Viruskörper hervor und offenbart ein Spannungsverhältnis zwischen der künstlerisch-künstlichen und technischen Bestimmung des Virus und seiner freischwebenden Unbestimmtheit. In diesem Spannungsfeld liegen sodann auch die im Zuge der Analyse hervorgetretenen und explizierten Bild- und Sinnpotenziale der einzelnen Segmente wie auch der gesamten Bilder. Vornehmlich durch Kontextualisierungen der Bilder oder der zentralen Darstellung des Viruskörpers können die Sinnpotenziale im Zuge der sozialen Gebrauchsweisen der Bilder realisiert oder eben verworfen werden.

In der gegenwärtigen Krise, in deren Kontext die Bilder sichtbar werden, machen die Illustrationen das Coronavirus basal dingfest. Sie identifizieren und präsentieren den Erreger der Krankheit Covid-19 und gleichzeitig eine Welt, die nur in diesen Bildern sichtbar wird. Die Bilder können Zweifeln an der Existenz des Virus entgegengestellt werden. Sie werfen aber auch die zukünftig zu diskutierende und an diese erste Analyse der Coronavirus-Bilder anschließende Frage danach auf, wen, das heißt Angehörige welcher Milieus mit welchen geteilten oder ähnlichen Seherfahrungen, die Virusbilder als Präsentationen des Virus von seiner Existenz und Gestalt und davon ausgehend auch von der pandemischen Krise und ihrer gesellschaftlichen und politischen Bearbeitung überzeugen (können).

Literatur

Barthes, Roland: Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1989.

Breckner, Roswitha: Sozialtheorie des Bildes. Zur interpretativen Analyse von Bildern und Fotografien, Bielefeld: transcript, 2010.

Breckner, Roswitha: »Bildwahrnehmung – Bildinterpretation. Segmentanalyse als methodischer Zugang zur Erschließung bildlichen Sinns«, in: Österreichische Zeitschrift für Soziologie, 37, 2, 2012, S. 143–164.

Breckner, Roswitha: »Herausforderungen hermeneutischer Bildinterpretation. Visuelle Segmentanalyse als ein Weg zur Erschließung bildlichen Sinns«, in: Interpretative Sozial- und Organisationsforschung: Methodologie und Methoden, Ansätze und Anwendung in Wien, hg. von Michaela Pfadenhauer und Elisabeth Scheibelhofer, Beltz, 2020, S. 179–196.

Burri, Regula Valérie: »Bilder als soziale Praxis: Grundlegungen einer Soziologie des Visuellen«, in: Zeitschrift für Soziologie, 37, 4, 2008, S. 342–358.

Daston, Lorraine/Galison, Peter: Objektivität, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2017.

Eckert, Alissa: Interview mit Cara Giaimo. Unveröffentlicht. 27. März 2020.

Fitsch, Hannah/Engelmann, Lukas: »Das Bild als Phänomen. Visuelle Argumentationseisen und ihre Logiken am Beispiel von Sichtbarmachungen des ›AIDS-Virus‹ und der funktionellen MRT«, in: Visuelles Wissen und Bilder des Sozialen. Aktuelle Entwicklungen in der Soziologie des Visuellen, hg. von Petra Lucht, Lisa-Marian Schmidt und René Tuma, Springer VS, 2013, S. 213–230.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Giaimo, Cara: »The Spiky Blob Seen Around the World. How C.D.C. medical illustrators created the coronavirus pandemic's most iconic image«, in: New York Times, 1. April 2020, https://www.nytimes.com/2020/04/01/health/coronavirus-illustration-cdc.html, Abrufdatum 23.11.2020.

Heßler, Martina: »Von der doppelten Unsichtbarkeit digitaler Bilder«, in: Zeitblicke, 5, 3, 2006, S. 1–29.

Kaniyala Melanthota, Sindhoora/Banik, Soumyabrata/Chakraborty, Ishita/Pallen, Sparsha/Gopal, Dharshini/Chakrabarti, Shweta/Mazumder, Nirmal: »Elucidating the microscopic and computational techniques to study the structure and pathology of SARS-CoVs«, in: Microscopy Research & Technique, 83, 12, 2020, S. 1623–1638.

Latour, Bruno: Die Hoffnung der Pandora, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2017.

Mersch, Dieter: »Visuelle Argumente. Zur Rolle der Bilder in den Naturwissenschaften«, in: Bilder als Diskurse, Bilddiskurse, hg. von Sabine Maasen, Torsten Mayerhauser und Cornelia Renggli, Velbrück, 2006, S. 95–116.

Oevermann, Ulrich: Klinische Soziologie auf der Basis der Methodologie der objektiven Hermeneutik: Manifest der objektiv hermeneutischen Sozialforschung, Frankfurt a.M., Universitätsbibliothek Johann Christian Senckenberg, 2002.

Schmidt, Lisa-Marian: »›Sehen und gesehen werden.‹ Visualisierungen in der Neuroinformatik«, in: Visuelles Wissen und Bilder des Sozialen. Aktuelle Entwicklungen in der Soziologie des Visuellen, hg. von Petra Lucht, Lisa-Marian Schmidt und René Tuma, Springer VS, 2013, S. 175–192.

Abbildungen

Abb. 1: Bild 1. Illustration des SARS-CoV-2. Quelle: https://phil.cdc.gov/Details.aspx?pid=23311 [Abrufdatum 23.11.2020]. Illustration von Alissa Eckert, MSMI; Dan Higgins, MAMS/CDC. Kein Copyright.

Abb. 2: Bild 2. Illustration des SARS-CoV-2. Quelle: https://phil.cdc.gov/Details.aspx?pid=23312 [Abrufdatum 23.11.2020]. Illustration von CDC/Alissa Eckert, MSMI; Dan Higgins, MAMS/CDC. Kein Copyright.

Abb. 3: HIV Virus. Illustration des Human Immunodeficiency Virus (HIV). Quelle: https://visual-science.com/projects/hiv/illustrations/ [Abrufdatum: 23.11.2020]. Copyright bei Ivan Konstantinov/Visual Sciences, Moskau.

Abb. 4: Das zentrale Bildsegment der Bilder 1 und 2. Quelle wie Abbildung 1.

Abb. 5: Segment/Bildhintergrund des Bildes 2. Quelle wie Abbildung 2.

Abb. 6: Bild 2, Gesamtgestalt. Quelle wie Abbildung 2.

Abb. 7: Segment/Bildhintergrund des Bildes 1. Quelle wie Abbildung 1

Abb. 8: Bild 1, Gesamtgestalt. Quelle wie Abbildung 1.

Abb. 9: Nutzung in medialen Arrangements. Screenshot der Website der Tagesschau vom 08.10.2020. Quelle: https://www.tagesschau.de/faktenfinder/corona-todesursachen-statistik-101.html [Abrufdatum 23.11.2020]

Abb. 10: Nutzung als Icon. Screenshot der Website der Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 04.12.2020. Quelle: https://www.faz.net/aktuell/ [Abrufdatum 04.12.2020]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kultur fürs Wohnzimmer – Umgangsstrategien jüdischer Museen in Deutschland und der Schweiz mit der Corona-Krise

Darja Alexandra Pisetzki

Mit dem Ausbruch der Covid-19-Pandemie und den damit einhergehenden Schließungen der Museen im Frühjahr 2020 in ganz Europa standen Kulturinstitutionen vor ganz neuen Herausforderungen. Geplante Ausstellungen und Veranstaltungen konnten nicht mehr durchgeführt werden, ganze Museen standen plötzlich leer. Zwar seitens der Forschungs-, Kultur- und Bildungsinstitutionen für die Bildung der Gesellschaft von Bedeutung, dennoch in Zeiten der Krise von politischer Seite als nicht systemrelevant erachtet, mussten zumindest die physischen Türen geschlossen werden. Um den Kontakt zur Öffentlichkeit zu pflegen und den Bildungsauftrag zu erfüllen, waren neue Wege gefragt, das Publikum weiterhin zu erreichen. Jüdische Museen waren davon nicht ausgenommen. In einer Zeit der globalen Krise und Verunsicherung zirkulieren vermehrt Verschwörungstheorien sowie Fake News, oftmals vermischt mit Antisemitismus, in den sozialen Medien und im gesamten World Wide Web. Rechtsextreme nutzen die aktuelle Situation, um ihre Propaganda zu verbreiten. Dabei bieten Verschwörungstheorien einfache und nachvollziehbare Scheinerklärungen. Anstelle eines im Alltag unsichtbaren Gegners wird ein Feindbild und Sündenbock proklamiert – »die Juden« als vermeintliche Weltverschwörer. So wird beispielsweise in der antisemitischen Online-Publikation »National Journal« argumentiert, die Corona-Pandemie sei »eine Verschwörung von Soros, Rothschild und der WHO als Organ der Weltglobalisten, zur Zerstörung der Volkswirtschaften« (zit.n. Lagebild Antisemitismus: 48). Menschen jüdischen Glaubens werden in dieser Art von Verschwörungstheorien stets die gleichen Negativattribute zugeschrieben: Sie seien gierig, hinterlistig, blutrünstig, manipulativ und würden »im Geheimen« Wirtschaft, Kultur, Politik sowie Bildung kontrollieren (vgl. Lagebild Antisemitismus). In zahlreichen Online-Publikationen wurden Juden und Jüdinnen bzw. »zionistische Mächte« nicht nur für die Verbreitung des Virus verantwortlich gemacht, sondern auch dessen vorsätzlicher Erschaffung beschuldigt (vgl. Lauder). Ein Muster, das an die Judenverfolgungen im Zusammenhang mit der Pest im Spätmittelalter erinnert. Als 1348 die Pest ausbrach und die eigentlichen Überträger der Seuche, vor allem Ratten- oder Pestflöhe, noch nicht bekannt waren, brauchte es greifbare Schuldige, die zur Ver-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

antwortung gezogen werden konnten. Die Sündenböcke und damit eine Erklärung für den »Schwarzen Tod« waren schnell gefunden: Die Juden hätten die Brunnen vergiftet und trügen somit Schuld an allem Leid (vgl. Königs). Diese Anschuldigungen führten zu Judenverfolgungen zunächst in Südfrankreich und Spanien, dehnten sich mit der Verbreitung der Pest schließlich von der Schweiz in das römisch-deutsche Reich aus. Dabei erfolgten Pogrome meist noch bevor die Seuche die Ortschaften erreichte. Eindrücklich zeigt sich diese Abfolge am Beispiel Erfurt. Hier wurden 976 Juden während des Pogroms im März 1349 ermordet, noch bevor die Pest 1350/51 zu wüten begann (vgl. Graus).

Um der Verbreitung von Verschwörungstheorien und antisemitischen Haltungen entgegenzuwirken, ist Bildung und Aufklärung von besonderer Wichtigkeit. Jüdische Museen sind Teil des Bildungssystems, denn sie vermitteln Wissen um jüdische Geschichte und historische Zusammenhänge. Sie klären auf über jüdische Traditionen, Kultur und Religion, sie begegnen stereotypem Denken und Vorurteilen mit Wissen und Aufklärung. Doch im Zuge der europaweiten Schließungen war es Museen nicht mehr möglich, das Wissen in gewohnten Formen zu vermitteln. Angesichts der außerordentlichen Lage und des steigenden Antisemitismus haben einige jüdische Museen in Europa spezielle Online-Projekte in Bezug auf die Corona-Pandemie entwickelt. Im vorliegenden Beitrag sollen drei Projekte aus Deutschland und der Schweiz vorgestellt werden. Während des pandemiebedingten Lockdowns entwickelte das Jüdische Museum der Schweiz in Basel das »Jüdische Lexikon für Pandemie und Poesie«, indem es Kunst- und Kulturschaffende dazu einlud, Definitionen zu Begriffen zu entwerfen, die im Zusammenhang mit der Covid-19-Pandemie derzeit in aller Munde sind, das Jüdische Museum Frankfurt redete »#Tachles«[1] im Videocast zur Krise. Wie zahlreiche weitere Museen und Bildungsinstitutionen dokumentierte auch das Jüdische Museum Berlin mit einem Sammlungsaufruf »Pessach[2] in Zeiten von Corona« die Entwicklungen der Zeit. Mit ihren Projekten greifen die Museen auf derzeit weit verbreitete Bilder zurück, bedienen sich geläufiger Ausdrücke und bringen zugleich durch den Digitalisierungsprozess einen Teil der jüdischen Kultur zu den Besuchern nach Hause. Die speziell zur Corona-Pandemie entwickelten Online-Projekte der Jüdischen Museen Berlin, Frankfurt und Basel sollen im Folgenden vorgestellt und daraufhin untersucht werden, welches Bild des Jüdischen in den Projekten vor dem Hintergrund der Corona-Pandemie gespiegelt wird.

»Pandemie und Poesie« – ein jüdisches Lexikon

Das Jüdische Museum der Schweiz in Basel, 1966 eröffnet, war nach dem Zweiten Weltkrieg das erste jüdische Museum im deutschsprachigen Raum. Das Hauptziel des Museums lag in der allgemeinen Aufklärung über das Judentum und insbesondere darin, die Kontinuität und Lebendigkeit des Judentums nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs zu

1 Der Name spielt hier auf die Redewendung »Tacheles reden« an, was so viel bedeutet wie »zur Sache kommen« oder »Zweckmäßig reden«.

2 Pessach gehört zu den höchsten Feiertagen des Judentums. An diesem Fest wird an den Auszug aus Ägypten und somit der Befreiung der Israeliten aus der Sklaverei erinnert.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

zeigen und zu betonen (vgl. Brunnschweiler Spoendlin). Zum 50. Jubiläum präsentierte sich das Jüdische Museum im Herbst 2016 mit einem neuen Design- und Ausstellungskonzept und präsentiert seither zwei Online-Ausstellungen. Zudem änderte das Museum seine Ausrichtung vom ethnologischen hin zum kulturhistorischen Museum. Im Fokus stehen nun Judentum als Religion und die Themen Migration und Emanzipation (s. juedisches-museum.ch).

Als im Frühjahr 2020 aufgrund der Corona-Pandemie alle öffentlichen Einrichtungen in ganz Europa ihre Türen schließen mussten, betraf diese Maßnahme natürlich auch das Jüdische Museum in Basel. Für das Museum stand jedoch fest, dass die Vermittlungsarbeit trotz des Lockdowns unbedingt weitergehen musste und dass dies online geschehen würde. Die anfänglichen Überlegungen, bereits bestehende Inhalte zu den Ausstellungen des Museums erneut online zu stellen, wurden schnell verworfen (vgl. Interview mit Naomi Lubrich). Die Corona-Pandemie stellte auch die jüdische Gemeinschaft vor zahlreiche Herausforderungen, die es zu lösen galt. Vom strikten Lockdown waren ebenfalls Synagogen betroffen. Da in den Synagogen keine Gottesdienste mehr abgehalten werden konnten, mussten Alternativen gefunden werden. Aufgrund religiöser Vorschriften ist es jedoch nicht möglich, Gottesdienste online zu übertragen, so waren Kreativität und Flexibilität gefragt. Es entstanden zahlreiche Diskussionen darüber, was nach jüdischen Vorschriften möglich ist und sein darf. Angetrieben vom stark ansteigenden Antisemitismus und den vermehrt kursierenden Verschwörungstheorien gab es Diskussionsbedarf und zahlreiche Fragen zum Nationalsozialismus, der Vorstellung von Juden als vermeintliche Krankheitsüberträger und Erschaffer des Virus. Dies spiegelte sich in der jüdischen Presse, wie der Wochenzeitschrift *Tachles* und der *Jüdischen Allgemeinen*, deutlich wider. Das Jüdische Museum der Schweiz hat diese Entwicklungen und die Atmosphäre in ihrer Vermittlungsarbeit aufgreifen wollen. Dabei war es der Museumsleitung ein wichtiges Anliegen, Wissen zur Pandemie im jüdischen Kontext zu vermitteln. So entstand die Idee des »Jüdischen Lexikons für Pandemie und Poesie«. Das Jüdische Museum bot Kunst- und Kulturschaffenden die Möglichkeit, Definitionen zu »Begriffe[n] aus dem Vokabular der Corona-Berichterstattung, die indirekt oder unerwartet eine jüdische Bedeutung haben« (zit.n.: Lubrich, Pandemie und Poesie), zu entwerfen. Die Beiträge wurden vom 29. März bis zum 1. Mai auf Facebook und Instagram veröffentlicht. Zu Beginn des Online-Projekts waren zunächst nur wenige Begriffe geplant und vom Museum als Vorschläge an die Kunst- und Kulturschaffenden herangetragen worden. Jedoch entwickelte das Projekt bereits nach kurzer Zeit eine Eigendynamik, sodass sich die späteren Autoren eigenständig beim Museum mit eigenen Vorschlägen meldeten. Letztendlich kamen 15 Begriffe zusammen, die aktuell verbreitet sind, wie beispielsweise *Homeoffice, Krise, Lockdown* und *systemrelevant*. Zwar mag diese Anzahl zunächst eher klein erscheinen, doch in Anbetracht der strengen Selektion der Autoren und Beiträge ist die so entstandene Sammlung recht umfangreich. Das Lexikon beinhaltet neben den gängigen Begriffen wie *Maskenpflicht, Reproduktionswert* oder *Kurve* auch Neuschöpfungen und Lehnwörter, die aus jüdischer Perspektive definiert werden. Darunter finden sich Begriffe wie *Prokrastorona*, welcher einerseits das Aufschieben von Aufgaben beschreibt und zugleich den Umstand, »[w]enn man als Jude:Jüdin nicht zum Arbeiten kommt, weil sich ein Familienmitglied unberechtigte Sorgen um die eigene Gesundheit macht« (zit.n. Pandemie und Poesie), oder *Corona-Snooze*, ein Zustand im Lockdown, bei

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

dem das wiederholte Drücken der Snooze-Taste auf dem aus Gewohnheit gestellten Wecker zu einem verschobenen Zeitgefühl und so zur Gefahr führen kann, den Schabbat zu verpassen. Die Autoren betrachten und definieren die Begriffe aus einer jüdischen und teils persönlichen Perspektive, wobei das Ergebnis als jüdische Antwort auf die Pandemie und zugleich auch humoristische Auslegung der aktuellen Situation betrachtet werden kann. So bekommt beispielsweise der *Krisenherd* eine weitere Bedeutungsebene, indem die Komponenten des Begriffs wörtlich genommen und als Ausdruck für die »Annahme, dass Kochen in Krisensituationen heilsam/therapeutisch sein kann«, gedeutet werden – im »Jüdischen Lexikon für Pandemie und Poesie« als ein bekanntes jüdisches Prinzip betrachtet mit dem Verweis auf den geläufigen tragisch-komischen Ausspruch »They tried to kill us, we survived, let's eat!« (zit.n. Pandemie und Poesie).

Durch das Online-Projekt war es dem Jüdischen Museum einerseits möglich, seine Vermittlungsarbeit fortzuführen, andererseits verschaffte das Museum Kunst- und Kulturschaffenden, die infolge der Restriktionen zeitweise ihre Arbeitsgrundlage verloren, Visibilität. Aufgrund der durchweg positiven Resonanz in den sozialen Medien beschloss die Museumsleitung, das entstandene Lexikon auch in gedruckter Form herauszubringen, da auf diesem Weg auch ein älteres Publikum erreicht wird. Für die gedruckte Form wurde das Lexikon nochmals erweitert. Im Juni 2020 erschien das »Jüdische Lexikon für Pandemie und Poesie« mit »31 Lemmata aus dem Lockdown« (zit.n. Pandemie und Poesie) auf Deutsch und Englisch in einer Auflage von 750 Stück beim Verlag edition clandestin in Biel.

»#Tachles« – Videocast zur Krise

Das Jüdische Museum Frankfurt ist das erste und älteste kommunale jüdische Museum der Bundesrepublik Deutschland und verfügt über zwei Standorte – das Museum Judengasse, welches 2016 eine neue Dauerausstellung erhielt, sowie das Jüdische Museum im Rothschildpalais am Untermainkai, das seit 2015 neu entsteht. Das Museum Judengasse befindet sich am früheren Standort des ehemaligen jüdischen Gettos und dokumentiert die Geschichte der Judengasse und des Frankfurter jüdischen Lebens nach 1800, als Juden die Erlaubnis erhielten, sich auch außerhalb der Judengasse anzusiedeln. Das Rothschildpalais sowie das Nachbargebäude wurden im Herbst 2020 für die neue Dauerausstellung renoviert, umgebaut und erhielt einen Erweiterungsbau. Die neue Dauerausstellung präsentiert Frankfurt als ein bedeutendes jüdisches Zentrum in Europa, wobei der Einfluss von Juden auf die Entwicklung der Stadt, jedoch auch die jüdische Erfahrung von Diskriminierung und Gewalt über die Jahrhunderte hinweg thematisiert wird. Seit 2016 wird die digitale Strategie des Jüdischen Museums schrittweise umgesetzt, sodass Inhalte und Ausstellungen vermehrt online einsehbar sind (s. Museumsgeschichte, juedischesmuseum.de).

Im Zuge der Corona-Pandemie startete das Museum den Videocast »#Tachles«. In der Gesprächsreihe mit Intellektuellen, Schriftsteller:innen, Wissenschaftler:innen, Publizist:innen, Rabbiner:innen und Kulturschaffenden wird die »Krise« aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet. Durch die »Krise« als Phase der Verunsicherung, als Moment einer tiefgreifenden Veränderung, in dem niemand genau weiß, wie sich die Zu-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

kunft entwickeln wird, entstehen in der Gesellschaft zahlreiche drängende Fragen. Im digitalen Dialog bespricht die Museumsdirektorin Prof. Dr. Miriam Wenzel Auswirkungen der Corona-Krise auf die unterschiedlichen Bereiche unserer Gesellschaft und geht dabei auch speziell auf Fragen im jüdischen Kontext und in Hinsicht auf die jüdische Perspektive ein. So wird im ersten Gespräch der Podcastreihe mit Rabbinerin Elisa Klapheck die Pessach-Geschichte als *Krisenerzählung* thematisiert. Rabbinerin Klapheck hebt in ihren Ausführungen die Parallelen zwischen der Corona-Krise und der Pessach-Geschichte, der Erzählung vom Auszug der Israeliten aus Ägypten und somit aus der Sklaverei, hervor. Während des Pessachfestes beschränkt sich die jüdische Gemeinschaft, denn die Essensvorschriften, was verzehrt werden darf und was nicht, sind zu dieser Zeit noch strenger. Doch durch diese Beschränkung, durch den Verzicht, wird die eigene Freiheit laut Rabbinerin Klapheck erst wieder deutlich erfahrbar. Erst durch das »Hinausgehen«, den Auszug aus der Gefangenschaft, wird die Krise benennbar, daher sieht Rabbinerin Klapheck in der Haggada eher eine Krisenlösung als eine Krisenerzählung. Entsprechend sieht sie die Corona-Krise als Chance, sich bewusst zu werden, welchen Un-Freiheiten man sich ausgesetzt sieht bzw. in die man sich begeben hat, um auch hier »auszugehen« und sich von diesen befreien zu können (vgl. tachles Videocast Krise). Auch in diesem Online-Projekt wird im Gespräch mit Rabbiner Julien-Chaim Soussan zur »Gemeinschaft und Krise« die Diskussion über die religiöse Praxis in Zeiten der gebotenen physischen Distanz aufgegriffen (vgl. tachles Videocast Krise). Hierbei stehen neben den technischen Fragen und Geboten des Judentums ebenfalls die Sorgen und Empfindungen der jüdischen Gemeinschaft im Fokus. Die Folge des Kontaktverbots während des Lockdowns ist die Abwesenheit der Öffentlichkeit, die es jedoch im Judentum braucht. Dies hat nicht nur zur Folge, dass einige Gebete nicht gesprochen und Abschnitte der Tora nicht gelesen werden dürfen. Es bedeutet für zahlreiche Menschen ebenfalls, dass ihnen der Kontakt zur Gemeinschaft und die Verbindung fehlt, die mit technischen Hilfsmitteln wie Online-Konferenzen nicht immer hergestellt werden können (s. tachles Videocast Krise). Das Thema der Verschwörungstheorien mit antisemitischem Narrativ beschäftigt die jüdische Gemeinschaft während der Corona-Krise im besonderen Maße. Im Gespräch zu »Krisen und Verschwörungsmythen« mit Prof. Dr. Michael Butter stehen daher Fragen nach den Ursprüngen von Verschwörungstheorien im Vordergrund sowie gezielt die Frage, welche Rolle der Antisemitismus in den Verschwörungstheorien zur Corona-Krise spielt (s. tachles Videocast Krise).

Der Videocast umfasst insgesamt 20 Gespräche, welche die Themen Politik, Medien, Kultur, Literatur, Musik, religiöse Theorie und Praxis, aber auch Humor in der Krise näher beleuchten. In den vielfältigen und vielschichtigen Gesprächen greift das Jüdische Museum Frankfurt allgegenwärtige Fragen auf, die die Gesellschaft aktuell in der Corona-Krise beschäftigen, und setzt insbesondere Akzente darauf, wie die Pandemie von der jüdischen Gemeinschaft erlebt wird. Damit führt das Museum seine Vermittlungstätigkeit fort und begegnet der aufkommenden gesellschaftlichen Verunsicherung mit Transparenz und Wissen, wobei sowohl das jüdische als auch nicht jüdische Publikum angesprochen wird.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

»Pessach in Zeiten von Corona« – ein Sammlungsaufruf

Das Jüdische Museum Berlin wurde 2001 eröffnet. Die erste Dauerausstellung des Museums folgte einem chronologischen Verlauf und setzte dabei innerhalb der einzelnen Epochen thematische Schwerpunkte. Die Intention lag hierbei darin, sowohl die jüdische Kultur in Deutschland als auch die schwierige Beziehung zwischen Juden und Nichtjuden zu dokumentieren. Seit August 2020 verfügt das Museum über eine neue Dauerausstellung. Im Gegensatz zur ersten Dauerausstellung wird nun der Zeit nach 1945 ein größerer Raum eingeräumt. Dabei stehen Themen wie Restitution, Wiedergutmachung, das Verhältnis zu Israel und die Einwanderung russischsprachiger Juden ab 1990 im Mittelpunkt der Präsentation (vgl. jmberlin.de). Das Jüdische Museum Berlin hat vergleichsweise früh und sehr aktiv begonnen, mit Online-Ausstellungen und Projekten auf seiner Webseite zu arbeiten. Bereits 2005 entstand eine eigene Webseite zur Ausstellung »Weihnukka. Geschichten zu Weihnachten und Chanukka«, 2008/2009 kreierte das Jüdische Museum Berlin die ersten Online-Schaukästen. In den darauffolgenden Jahren entstanden weitere Online-Formate. So sind neben Online-Ausstellungen vielfach Einblicke hinter die Kulissen des Museums, beispielsweise durch Online-Projekte wie »Was wir nicht zeigen« und »Das Archiv packt aus«, in den Online-Schaukästen des Museums einsehbar.

Wie zahlreiche Museen und Archive hat auch das Jüdische Museum Berlin damit begonnen, Objekte und Geschichten zur Corona-Pandemie zu sammeln. Gerade für Religionsgemeinschaften hat die Pandemie große Einschränkungen für die Religionspraxis gebracht und stellt sie insbesondere aufgrund des *Physical Distancing* weiterhin vor Herausforderungen. Um abzubilden, welche Auswirkungen die Pandemie auf das Leben von Juden in Deutschland im familiären Kontext hat, hat das Museum einen Sammlungsaufruf in drei Sprachen (Deutsch, Russisch und Hebräisch) gestartet. Dabei gibt »Pessach« thematisch einen Rahmen vor. Inhalte und Fokus konnten jedoch frei gewählt werden. Da das Pessachfest traditionell im Rahmen der Familie gefeiert wird, ergab sich für das Museum vor allem ein Einblick in das Familienleben; eine exklusive Perspektive, die nur durch ein partizipatives Projekt möglich ist. Etwa 20 Beiträge sind bisher als Schenkungen beim Jüdischen Museum Berlin seit Beginn des Aufrufs eingegangen. Dies mag zunächst als eine recht kleine Zahl erscheinen, jedoch ist in Anbetracht der kleinen Zielgruppe das Museum über die Resonanz sehr erfreut (vgl. Lewinsky). Die Beiträge, in den meisten Fällen Fotografien und Videos, zeugen von kreativen und alternativen Wegen, die jüdische Tradition trotz schwieriger Umstände aufrechtzuerhalten. Traditionell versammeln sich jüdische Familien zum Sederabend, dem Auftakt des Pessachfestes, an einem Tisch, um gemeinsam einen der höchsten Feiertage des Judentums zu feiern. Familienmitglieder reisen eigens dafür aus verschiedenen Ländern und Kontinenten an. Doch im Jahr 2020 war dies nicht möglich. Um dennoch gemeinsam feiern zu können, griffen viele auf Online-Konferenzen zurück, und so zeigt sich in zahlreichen Beiträgen ein Computer mit zugeschalteten Teilnehmer:innen inmitten der Festtafel. Einigen Mitgliedern der jüdischen Gemeinschaft war es jedoch aus religiösen Gründen nicht möglich, technische Geräte am Sederabend zu nutzen. Hier zeigen die eingereichten Fotografien und Videos die Vorbereitungen zum Pessachfest, die von Auslieferungen von Essenspaketen, einer Verfilmung einer Inszenierung der Pessach-Geschichte bis hin zu An-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

leitungen für ein *Seder for One* reichen. Die Beiträge werden von Erklärungen und Kommentaren begleitet, die einerseits von Kreativität, Optimismus, Hilfsbereitschaft und Hoffnung zeugen, andererseits auch die Einsamkeit und Verunsicherung dokumentieren, die das *Physical Distancing* gerade zum Zeitpunkt eines gemeinschaftlichen Festes mit sich brachte. Eine Auswahl der Beiträge ist auf der Webseite des Museums in einer Online-Ausstellung zu sehen. Die entstandene Sammlung wurde inventarisiert und ist somit auch für künftige Ausstellungen nutzbar und beforschbar (vgl. Lewinsky).

Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Vermittlungsarbeit der jüdischen Museen

Die Covid-19-Pandemie hat direkte Auswirkungen auf den Museumsbetrieb. Während des pandemiebedingten Lockdowns war eine Vermittlungstätigkeit, wie man sie aus den regulären Museumsabläufen kennt, nicht mehr möglich; andere Wege der Vermittlung waren gefragt. Zahlreiche Museen in Europa, darunter auch jüdische Museen, verlagerten ihre Arbeit teilweise auf Online-Plattformen und soziale Medien. So ermöglicht das Jüdische Museum in Amsterdam seinen Besucherinnen und Besuchern durch das Online-Projekt »Jewish Virtual Quarter«, die Sammlungen, Projekte und Aktivitäten des »Jewish Cultural Quarter« zu entdecken, trotz vorübergehender Schließung des Museums. Das Jüdische Museum Wien bietet hingegen anhand von Videos Online-Führungen mit der Direktorin des Museums, Dr. Danielle Spera, durch die aktuelle Ausstellung »Die Wiener in China. Fluchtpunkt Shanghai«. In einem weiteren Online-Projekt werden in regelmäßigen Abständen auf den Social-Media-Kanälen des Museums jiddische Begriffe und ihre Verwurzelung im Wienerischen aufgezeigt und erklärt. In vereinzelten Museen entstanden zudem spezielle Angebote und Projekte mit direktem Bezug zur Corona-Pandemie. Die Beschränkungen des öffentlichen und sozialen Lebens wirken sich auch massiv auf die religiöse Praxis aus. Im orthodoxen Judentum dürfen bestimmte Gebete bzw. gewisse Teile der Gebete nur unter der Bedingung gesprochen werden, dass ein sogenanntes »Minjan« zusammenkommt, das heißt zehn Männer in einem Raum anwesend sind. Die Präsenz in einem virtuellen Raum kann nicht als Alternative angeboten werden. Besonders schwierig und schmerzhaft war und ist dies für diejenigen, die beispielsweise das »Kaddish«, das Trauergebet bzw. Totengebet, sagen wollen, für das es die Anwesenheit des »Minjan« braucht. Die Anordnung des *Physical Distancing* und schließlich die vorübergehende Schließung der Synagogen stellte die jüdische Gemeinschaft vor große Herausforderungen. Denn die religiöse Praxis lebt von der Gemeinschaft und religiösen Öffentlichkeit. Die Möglichkeiten, Online-Dienste zu nutzen, um eine Gemeinschaft zu diesem Zwecke zu erschaffen, sind im jüdischen Kontext nur begrenzt möglich, weil es nach religiösen Gesetzen nicht erlaubt ist, elektronische Geräte am Schabbat und an Feiertagen zu nutzen. Da die religiösen Vorschriften Ausnahmesituationen vorsehen, entstanden in Bezug auf diese Frage zahlreiche Diskussionen, inwieweit die aktuelle Situation eine solche Ausnahmesituation darstellt und die Nutzung von Online-Diensten beispielsweise zur Übertragung von Gottesdiensten zulässig sei. Einige jüdische Museen nahmen die jüdische Perspektive und die Diskussionen in Bezug auf die Corona-Pandemie auf und integrierten diese in ihre Online-Projekte. Dabei erkannten sie in einer Zeit

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

der Verunsicherung das Bedürfnis der Gesellschaft nach Informationen und Wissen. Das Jüdische Museum der Schweiz bot seinen Besuchern zunächst auf Facebook und Instagram, später auch in gedruckter Form, ein Lexikon mit Definitionen von Begriffen aus dem Corona-Wortschatz. Mit einem humoristischen Unterton schlägt das Lexikon einen Bogen von den Wurzeln des Judentums in die heutige Zeit und gibt zugleich auch vereinzelt Einblicke in die privaten Räume der Autoren und ihre persönlichen Erfahrungen in der Corona-Krise. Das Jüdische Museum Frankfurt hingegen redet in seinem Videocast »Tachles«. Aus unterschiedlichen Perspektiven werden die aktuelle Krise und ihre Auswirkungen auf die verschiedensten Bereiche im Gespräch mit Experten näher beleuchtet. Zudem bietet das Museum in Frankfurt seinen Besuchern weitere Informationen in seinem Blog »GEDIBBER«.[3] Auch hier knüpft das Museum an aktuelle Fragen zu Seuchen, Krankheiten, Medizin, Hygiene und Reinlichkeit an und stellt Wissen über diese Themen im jüdischen Kontext zur Verfügung. Besonders in Zeiten der Krise und Unsicherheit, in der Verschwörungstheorien florieren und in der jüdischen Gemeinschaft Erinnerungen an die Pestverfolgungen und die Zeit des Nationalsozialismus wachgerufen werden, sind solche Video- und Blog-Beiträge in ihrer Bedeutung nicht zu unterschätzen. Denn sie vermitteln Wissen sowohl in die jüdische Gemeinschaft hinein als auch in die breite Gesellschaft hinaus. Sie begegnen Vorurteilen und Ignoranz mit Transparenz und klar strukturiertem Wissen, das jederzeit online zugänglich ist.

Das Jüdische Museum Berlin wählte einen anderen Weg: Statt ein weiteres Vermittlungsprojekt zu entwerfen, startete das Museum im Gegenzug einen Sammlungsaufruf. Auch wenn aus diesem Aufruf ebenfalls eine Online-Ausstellung entstanden ist, so steht hier die Motivation im Vordergrund, die aktuelle Zeit, die historisch bedeutsam ist, für die Nachwelt festzuhalten. So unterschiedlich die Herangehensweisen und die entstandenen Projekte der jüdischen Museen erscheinen mögen, sie haben einen Kernpunkt gemeinsam: Der erste Lockdown in Europa und in weiten Teilen der Welt wurde in der Zeit verhängt, als im Judentum Pessach gefeiert wurde. Pessach ist traditionell einer der hohen Feiertage, an dem die ganze Familie an einem Tisch zusammenkommt. Am Sederabend singt das jüngste Kind das »Ma nishtana« – »Was unterscheidet diese Nacht von anderen Nächten?«. Das Jahr 2020 unterschied sich wahrlich von anderen, denn das Fest fand vielerorts unter extremen Freiheitsbeschränkungen statt. Umso einschneidender war die Erfahrung der jüdischen Gemeinschaft, gerade das Fest, das an den Auszug aus Ägypten und somit an die Befreiung der Israeliten aus der Sklaverei erinnert, in diesem Jahr unter solch speziellen Bedingungen zu begehen.

In den Online-Projekten der jüdischen Museen spiegeln sich eben diese Erfahrung und Perspektive auf die Corona-Pandemie wider. Das Jüdische Museum Berlin dokumentierte individuelle Erfahrungen des Pessachfestes in Zeiten von Corona (s. Sammlungsaufruf Pessach Seder), das Jüdische Museum der Schweiz stellt in seinem Lexikon alternative, von der Corona-Pandemie geprägte Definitionen von »Plage« (s. Pandemie und Poesie: 26f.) vor und das Jüdische Museum Frankfurt redet »#Tachles« über die Frage, inwieweit Pessach eine »Krisenerzählung« (s. Tachles Videocast zur Krise) ist. In ih-

3 Das Wort Gedibber ist vom hebräischen Wort »dabar« abgeleitet und bedeutet übersetzt »sprechen«. Im Westjiddischen hat das Wort »dibbern« entsprechend die Bedeutung »reden« oder »plaudern«.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

ren Projekten bieten die Museen in unterschiedlicher Weise eine Plattform für verschiedene Stimmen und aktuelle Positionen, zugleich zeigt sich in jedem einzelnen stets ein Rückgriff auf die Wurzeln des Judentums.

Durch die Verlagerung der Vermittlungsarbeit jüdischer Museen auf Online-Plattformen und soziale Medien war es Museen auch während des Lockdowns weiterhin möglich, ihrem Bildungsauftrag nachzugehen und ihr Publikum zu erreichen. Da es Besuchern zeitweise nicht mehr erlaubt war, in Museen zu kommen, brachten Museen durch ihre Online-Projekte die jüdische Kultur und das Wissen um die jüdische Kultur und Religion auf unterschiedlichste Weise zu den virtuellen Besuchern nach Hause, in ihre Wohnzimmer.

Literatur

Brunnschweiler Spoendlin, Heidi: »Gebt kund von eurem Volkstum, vom Schatz eurer Religion, eurer Überlieferung!« Zur Sammlungs- und Museumsgeschichte des Jüdischen Museums der Schweiz Basel, in: Basler Zeitschrift für Geschichte und Altertumskunde, Bd. 103, 2003, S. 149–182

Bundesamt für Verfassungsschutz: Lagebild Antisemitismus, Juli 2020.

Graus, František: Pest – Geissler – Judenmorde. Das 14. Jahrhundert als Krisenzeit, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1994.

Jüdisches Museum der Schweiz: Pandemie und Poesie. Ein jüdisches Lexikon, Biel: Verlag edition clandestin, 2020.

Königs, Dietmuth: »Juden im mittelalterlichen Aargau«, in: Jacques Picard/Angela Bhend (Hg.): Jüdischer Kulturraum Aargau, Hier und Jetzt, S. 116–146.

Internetquellen

Lauder, Ronald S.: »Was schadet und was schützt«: https://www.sueddeutsche.de/politik/gastbeitrag-was-schadet-und-was-schuetzt-1.4871860 (zuletzt aufgerufen am 26.10.2020).

Jüdisches Museum Berlin: https://www.jmberlin.de

Jüdisches Museum Berlin: Online-Schaukasten: »Was wir nicht zeigen«: https://www.jmberlin.de/was-wir-nicht-zeigen (zuletzt aufgerufen am 26.10.2020).

Jüdisches Museum Berlin: Online-Schaukasten: »Das Archiv packt aus«: https://www.jmberlin.de/jmb-journal-18-das-archiv-packt-aus (zuletzt aufgerufen am 26.10.2020).

Jüdisches Museum Berlin: Sammlungsaufruf: »Pessach in Zeiten von Corona«: https://www.jmberlin.de/sammlungsaufruf-pessach-seder-corona (zuletzt aufgerufen am 26.10.2020).

Jüdisches Museum Frankfurt: https://www.juedischesmuseum.de

Jüdisches Museum Frankfurt: #Tachles, Videocast zur Krise: https://www.juedischesmuseum.de/blog/tachles-videocast-zur-krise/ (zuletzt aufgerufen am 26.10.2020).

Jüdisches Museum der Schweiz: https://juedisches-museum.ch/de/aktuelle-ausstellung.html (zuletzt aufgerufen am 26.10.2020).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Weitere Quellen

Lewinsky, Tamar: Pessach in Zeiten von Corona, E-Mail-Korrespondenz vom 05.10.2020.

Lubrich, Dr. Naomi: Telefoninterview vom 17.11.2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Rhetorik der Corona-Krise: Die Kommunikation des Bundesministeriums für Gesundheit auf dessen YouTube-Kanal

Markus Watzl

Einleitung

»Es gibt Politiker, die können Krise, und solche, die keine Krise können.« (www.spiegel.de 03.07.2020) Diese Einschätzung stammt vom ehemaligen CSU-Wahlkampfleiter Michael Spreng (ebd.) und bezieht sich auf einen weiteren möglichen Kandidaten für das Kanzleramt, Armin Laschet. Der Ministerpräsident von Nordrhein-Westfalen agierte während der Corona-Pandemie eher zurückhaltend und setzte sich beispielsweise früh für eine Lockerung des Lockdowns ein. Dadurch unterschied er sich zum Teil deutlich von seinen Amtskolleg:innen und Vertreter:innen der Bundesregierung.

Natürlich ließen sich in den vergangenen Jahrzehnten eine Vielzahl von Krisen oder Bedrohungen beobachten, seien sie politischer, ökonomischer oder gesundheitlicher Natur, und sie alle erforderten einen unterschiedlichen Umgang und Lösungsansatz, um sie zu bewältigen. Man denke an die plötzlich medial viel beschworene Terrorgefahr nach dem 11. September 2001, die Finanz- oder Flüchtlingskrise. Neben den Bildern, die die jeweilige Berichterstattung begleiteten (wie etwa jene des kollabierenden World Trade Centers oder jene griechischer Bürger:innen, die ihre Banken bestürmen), sind es vor allem die politischen Mandatsträger, die in unzähligen Interviews oder TV-Ansprachen versuchen, der Bevölkerung die aktuell herrschende Situation zu erläutern.

Dieser Beitrag soll ausführen, wodurch sich die Krisenrhetorik der deutschen Bundesregierung während der SARS-CoV-2-Pandemie auszeichnet und wie sich reale Regierungsrhetorik derer angenähert hat, die z.B. im Genre des Action- und Katastrophenfilms vorherrscht. Final soll ein Blick auf die Kommunikation des Bundesgesundheitsministeriums über dessen YouTube-Kanal (https://www.youtube.com/user/BMGesundheit) und die dort etablierten Formate geworfen werden.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Begriffserklärung

Eine »Krise« kann sowohl als der »Höhe- oder Wendepunkt« (Schmidt: 443f.) einer bedrohlichen Konfliktentwicklung als auch als die Möglichkeit zur Lösung eines Konflikts verstanden werden. Der Begriff wird in den unterschiedlichsten Wissenschaftsdisziplinen verwendet, aber teilweise differenziert definiert. Die Futurologen Anthony J. Wiener und Herman Kahn definieren »eine dringende Notwendigkeit von Handlungsentscheidungen, ein durch die Entscheidungsträger wahrgenommenes Gefühl der Bedrohung, ein[en] Anstieg an Unsicherheit, Dringlichkeit und Zeitdruck und das Gefühl, das Ergebnis sei von prägendem Einfluss auf die Zukunft« (Wiener/Kahn: 18), als charakteristisch für eine Krise. Da im Folgenden genauer auf den medialen Transport eines Krisengeschehens eingegangen wird, muss zunächst auch der Begriff der »Krisenkommunikation« verdeutlicht werden, welcher »Kommunikation im Hinblick auf relevante Störungen von gesellschaftlicher und politischer Normalität« (Dörner/Vogt: 11) definiert.

Stephanie Arend definiert Rhetorik u.a. als die »Kunst der Kommunikation und gleichzeitig Ästhetik der Rede« (Arend: 12). Bereits Aristoteles versteht die Aufgabe der Rhetorik darin, »das Überzeugen« (Aristoteles: 1354a.) zu leisten, wobei er Ethos, Pathos und Logos als Überzeugungsmittel definiert. Arend fasst diesbezüglich zusammen: »Der Redner überzeugt erstens durch seine Haltung, vor allem durch seine Glaubwürdigkeit, dann dadurch, dass er den Zuhörer emotional berührt, und schließlich durch vernünftige Argumentation.« (14)

Die Definition von Krisenrhetorik ist entsprechend abhängig von dem jeweiligen Bereich, in dem die Krise auftritt, und kann daher an dieser Stelle nicht vollumfänglich erfolgen. Die jeweilige Rhetorik befindet sich also in einer direkten Korrelation mit der Krise, die sie beschreiben soll. Die Bildungsforscherinnen Annika Goetze und Korinna Strobel definieren beispielsweise eine »rhetorische Krisensituation« als eine »öffentliche, häufig medial vermittelte und gestaltbare Umbruchssituation« (513), in welcher »agonale Kräfte« um die finalen Entscheidungen durch den Einsatz von »Rede und Gegenrede vor einer maßgeblichen, öffentlichen Instanz« (513) ringen. Gemein haben Krisensituationen die wahrgenommene Bedrohung von gemeinschaftlichen Grundwerten »wie z.B. Gerechtigkeit […] oder […] die Gesundheit« (Goetze/Strobel: 514).

Es muss festgehalten werden, dass »in der Informationsgesellschaft […] die Mehrheit der Krisensituationen nicht unmittelbar erfahren« (Goetze/Strobel: 514), sondern medial vermittelt wird, was durchaus zu einer Verzerrung der realen und individuell erlebten Krise führen kann. Winfried Schulz' Nachrichtenwert-Ansatz berücksichtigend darf auch nicht unterschlagen werden, »dass Krisen- und Risikothemen generell mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit ein mediales Echo erzeugen« (Schulz: 32). Bereits Niklas Luhmann postuliert: »Was wir von der Gesellschaft und ihrer Welt wissen, wissen wir fast ausschließlich durch die Massenmedien« (Luhmann: 9), und auch die Corona-Krise wird von der Bevölkerung primär durch die Medien wahrgenommen, da, trotz allem, nur ein geringer Prozentsatz der Population an Covid-19 erkrankte. Die Pandemie war aber in jeder Tageszeitung, Nachrichtenmagazin oder Tagesschau seit Frühjahr 2020 das bestimmende Thema. Durch diese Kanäle erlebte die Bevölkerung die Pandemie in erster Linie, und dabei sind zweifelhafte Nachrichtenportale wie »KenFM« (www.kenfm.de) noch ausgenommen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Die Informationsbreite, die zur Pandemie zur Verfügung steht, ist also enorm und deckt dabei vielfältige Narrative von analytisch, informierend bis zu schrill und verschwörerisch ab. Die persönliche Wahrnehmung des Individuums ist dabei abhängig davon, welche Medienformate er/sie rezipiert, und von entsprechenden Filtereigenschaften der einzelnen Person.

Fiktionale und reale Krisenrhetorik

Im Genre des Kriegs- und Katastrophenfilms ist es eine vertraut gewordene Szene: Ein Anführer, nicht selten ein politischer Mandatsträger, erläutert der Bevölkerung eine nahende Bedrohung oder eine aufkommende Krise. Häufig ist diese Ansprache gekoppelt mit einem »rallying the troops«, dem Versuch, die Bevölkerung zu vereinen und sie hinter dem jeweiligen Anführer zu versammeln.

In Historiendramen ist es stets eine mit viel Pathos aufgeladene Szene, wenn sich der Regierungschef an sein Volk wendet und die entsprechende Ansprache re-inszeniert wird. Während aus dem Off Franklin D. Roosevelts berühmte Rede vom 8. Dezember 1941 erklingt, zeigt *Pearl Harbor* (2000) von Michael Bay die Mobilmachung und anspringende Rüstungsindustrie. Roosevelt verurteilt den japanischen Angriff als »date of infamy« und ruft alle Amerikaner, nicht nur die Streitkräfte, zum Kampf auf. Die Rede dient dazu, die gesamte Bevölkerung hinter dem politischen Anführer zu vereinen. Gleichzeitig dient sie der Legitimierung des Waffengangs, betont doch Roosevelt darin, dass der japanische Angriff ohne Provokation der USA erfolgte. Die Legitimität eines Krieges im Verständnis der Bevölkerung ist von entscheidender Bedeutung für die Bereitschaft des Volkes, die Entscheidung mitzutragen und auch die damit verbundenen Einschränkungen zu akzeptieren.

Auch die ›We Fight at the Beaches‹-Ansprache Winston Churchills vom 13. Mai 1940, die in Joe Wrights *Darkest Hour* (2017) re-inszeniert wird, dient der Schaffung eines Einheitsgefühls und der Legitimation des Kriegseintritts. Churchill beschwört die »Unity of the Nation« und informiert Parlament und Bevölkerung über die Einsetzung eines Kriegskabinetts, in dem alle Parteiführer vertreten sind. Auch dieser argumentiert, dass gewaltige Kraftanstrengungen notwendig sind, versichert aber, dass am Ende nur der Sieg stehen könne.

Im fiktionalen Bereich ist die Ansprache Präsident Whitmores in *Independence Day* (1996) von Roland Emmerich ein weiteres bekanntes Beispiel. Vor Beginn der letzten Schlacht ruft dieser hier zur Geschlossenheit aller Völker auf Erden auf und betont dabei die Bedeutung des Begriffs »mankind« als vereinendes Merkmal.

Weniger aggressiv, dafür eher auf das Prinzip der Hoffnung appellierend gestaltet sich die Fernsehansprache des US-Präsidenten in Michael Bays *Armageddon* (1998). Auch dieser ruft zu einer vereinten Front gegen die nahende Bedrohung eines sich nähernden Asteroiden auf und verweist auf eine gemeinsame Kraftanstrengung mehrerer Nationen, um die kommende Katastrophe abzuwenden.

Diese Ansprachen unterscheiden sich leicht aufgrund der unterschiedlichen Bedrohungslage, verfolgen aber ein offensichtliches, gemeinsames Ziel: Das jeweilige Publikum soll über die Art der Bedrohung informiert werden, ohne aber eine potenzielle Pa-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

nik damit auszulösen. Gleichzeitig soll die oben beschriebene Einigkeit erschaffen werden, das sogenannte ›Wir-Gefühl‹, welches keine nationalen Unterschiede mehr in den Vordergrund stellt, sondern die gemeinsame Aufgabe, die es als Einheit zu bewältigen gilt. Die Ansprache drückt die Zuversicht aus, die bevorstehende Bedrohung abzuwenden und, wie im Beispiel von *Armageddon*, auch die unternommenen Schritte zu erläutern, die von Regierungsseite unternommen wurden, um die Krise abzuwenden.

Natürlich sind diese präsidialen Ansprachen sehr pathetisch gehalten, jedoch ist das auch dem Genre der Filme geschuldet. Dennoch lassen sich Ähnlichkeiten zwischen den beiden Film-Präsidenten und beispielsweise George W. Bushs Rhetorik während dessen »War on Terror« beobachten. Auch dieser appellierte an die Geschlossenheit der amerikanischen Bevölkerung und bediente sich dabei häufig ebenfalls einer pathetischen oder martialischen Rhetorik, die auch leicht aus einem Hollywoodfilm hätte stammen können. Man erinnere sich nur an seine Ansprache am Ground Zero, wo Bush am 14. September 2001 seinen Zuhörern versprach: »I can hear you, the rest of the world can hear you, and the people who knocked these buildings down, will hear all of us soon.« (CBS News 14.09.2001)

Der Präsident scharte hier die Bevölkerung hinter sich, versicherte aber gleichzeitig auch, dass in der hier aufkommenden Krise die USA nicht alleinstehen, sondern sich der Solidarität und Hilfe der restlichen Welt gewiss sein können. Diese hoffnungsvolle Botschaft teilt Bush mit den Bürgern von New York. Gleichzeitig stellt er in dieser Ansprache auch die zu erwartende Vergeltung für die Anschläge in sichere Aussicht. Diese beiden letzten Aspekte der Ansprache verfolgen das Ziel, das zuvor erwähnte ›Wir-Gefühl‹ auf eine globale Ebene zu übertragen. Darüber hinaus verspricht Bush auch Vergeltung und damit ein wichtiges Element für eine Bevölkerung, die sich gerade erst mit einer Bedrohung oder Krise konfrontiert sieht. Für diese ist die Gewissheit von enormer Bedeutung, dass das Terrorerlebnis, das ihnen widerfahren ist, nicht ungestraft bleiben wird. Dabei handelt es sich um eines der essenziellsten emotionalen Bedürfnisse der traumatisierten Bevölkerung und der politische Anführer versichert, dass dieses Bedürfnis befriedigt werden wird. Bush argumentiert hier ähnlich wie Roosevelt, wenn auch deutlich martialischer. Er versichert den Opfern nicht nur Vergeltung, sondern auch eine gewaltigere Reaktion als den Anschlag selbst. Damit versichert er der Bevölkerung, dass die Exekutive noch immer handlungsfähig und damit vertrauenswürdig ist.

Parallel zu den militärischen Konflikten nach 9/11 rückten auch verschiedene Krisen auf anderer Ebene ins Blickfeld der Öffentlichkeit. Zu nennen ist hier z.B. die Finanzkrise 2008, die im Konkurs diverser internationaler Bankhäuser resultierte. Filmisch wurden diese Ereignisse u.a. in *The Margin Call* (2011) von J. C. Chandor oder auch in Oliver Stones *Wall Street 2* (2010) thematisiert. In diesen Beispielen liegt der Fokus jedoch auf den Entscheidungsträgern der jeweiligen Banken und sie klammern mit wenigen Ausnahmen die politischen Dimensionen nahezu aus.

Auch Sam Rogers motiviert seine Mitarbeiter in *Margin Call*, als er diese auf den Ausverkauf wertloser Anleihen einschwört. Hier fehlt jeder Pathos oder die Versicherung auf einen gemeinsamen, glorreichen Sieg, Rogers ist aber ehrlich genug, zuzugeben, dass viele Mitarbeiter ihre Stelle verlieren werden und die Finanzbranche selbst für ihr Handeln quasi »geächtet« werden wird. Gleichzeitig stellt er seiner Belegschaft auch einen hohen finanziellen Bonus in Aussicht, sollten sie beim Verkauf erfolgreich sein. Rogers

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

versucht also, seine Mitarbeiter durch Gier und Angst zu besseren Leistungen zu motivieren.

Ähnlich argumentiert auch Gordon Gecko, der in seiner Rede während einer Aktionärsversammlung im ersten *Wall Street* (1987) versichert: »Greed is good.«

In der TV-Serie *Bad Banks* (2018) versichern zwei deutsche Finanzminister der Bevölkerung, dass deren Ersparnisse sicher sind, und gestehen gegenüber den Bankvertretern möglichst geringe Kompensationen zu. Auch hier ist wieder der erste Aspekt entscheidend: Die Rhetorik der Politik muss dem Souverän dessen Sicherheit garantieren, hier die finanzielle. Gleichzeitig muss die Exekutive versichern, dass ein Fehlverhalten inakzeptabel ist und entsprechend sanktioniert wird. Diesbezüglich unterscheidet sich die Rhetorik eines Finanzministers kaum von der eines US-Präsidenten, der militärische Vergeltung für einen Terroranschlag verspricht.

Auch Bundeskanzlerin Angela Merkel versicherte während der Finanzkrise den »Sparerinnen und Sparern, dass ihre Einlagen sicher sind. Dafür steht die Bundesregierung ein.« (www.tagesspiegel.de 05.10.2008) Obwohl auch der damalige Finanzminister Steinbrück an der Pressekonferenz teilnahm, war offensichtlich, dass diese Krise bedrohlich genug war, dass sie in den Verantwortungsbereich der Regierungschefin fiel. Die Bevölkerung misst in der Regel diesem Amt größere Bedeutung und den Aussagen größere Glaubwürdigkeit bei als dem jeweiligen Ressortleiter.

Es war auch Merkel, deren Aussage »Wir schaffen das« in der Bundespressekonferenz am 31. August 2015 bis heute mit der Flüchtlingskrise seinerzeit assoziiert wird. Ausgelöst durch den Bürgerkrieg in Syrien flohen Tausende Asylsuchende unter anderem über das Mittelmeer nach Europa. Ein bekanntes Filmbeispiel dazu ist Stephan Wagners Dokudrama *Die Getriebenen* (2020), in dem die Bundeskanzlerin als standhaft und prinzipientreu charakterisiert wird und sich gegen ihre Berater und andere Regierungschefs durchsetzen muss.

Filmbeispiele zu Pandemien sind zahlreich vorhanden, jedoch zeigen diese nur selten das Agieren der Exekutive und fokussieren sich eher auf Einzelschicksale von Betroffenen oder auf die Arbeit von Medizinern, wie etwa Wolfgang Petersens *Outbreak* (1995) oder *Contagion* (2011) von Steven Soderbergh. Es lässt sich daher konstatieren, dass im Genre des Pandemiefilms die Porträtierung der Exekutive und ihrer Krisenkommunikation bisher eine untergeordnete Rolle im Vergleich zum Katastrophenfilm einnimmt.

Deutsche Krisenrhetorik in der Corona-Pandemie

Während der Corona-Pandemie richtete sich Bundeskanzlerin Merkel in TV-Ansprachen an die Bundesbürger und beschwor ein gemeinsames Handeln gegen die Bedrohung. Bereits in ihrer ersten Ansprache vom 18.03.2020 betonte die Kanzlerin: »Seit dem Zweiten Weltkrieg gab es keine Herausforderung an unser Land mehr, bei der es so sehr auf unser gemeinsames solidarisches Handeln ankommt« (Presse- und Informationsamt der Bundesregierung 18.03.2020). Sie beschrieb die Pandemie als »eine historische Aufgabe und sie ist nur gemeinsam zu bewältigen« (ebd.). Ähnlich ihrer bekannten Ansprache zur Flüchtlingskrise appellierte Merkel erneut an das Gemeinschaftsgefühl der Bevölkerung und verwendete dabei den in Deutschland häufig benutzten »Solidaritäts-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Begriff« (Presse- und Informationsamt der Bundesregierung 11.03.2020). Mit diesem assoziiert die Bevölkerung eine gemeinsame Anstrengung, um ein höheres Ziel zu erreichen und dabei auch die »Schwächsten« einzubeziehen. Gleichzeitig verdeutlichte Merkel, dass die Corona-Pandemie durch die Mithilfe der Bundesbürger direkt bekämpft werden könne, indem sie den Empfehlungen der Bundesregierung folgten. Von früheren Krisen wie etwa der Euro- oder Flüchtlingskrise waren die Bürger nicht direkt bedroht und entsprechend gab es auch keine Möglichkeit der direkten Bekämpfung seitens der Bevölkerung. Gleichzeitig nutzte die Regierungschefin auch ein apokalyptisch anmutendes Vokabular, um ihre Einschätzung der Lage nach einer Beratung im Kanzleramt zu kommunizieren: »Die Ansagen von uns sind nicht hart genug, um das Unheil abzuwenden.« (www.br.de 14.10.2020)

Für Orientierung und Vorgaben bei der Planung einer gemeinsamen Strategie gegen die Corona-Krise musste das Bundesministerium für Gesundheit (BMG), vergleichbar dem Bundesfinanzministerium während der Finanzkrise, sorgen und auch die primäre Kommunikation hinsichtlich des Pandemiegeschehens erfolgte durch den Bundesgesundheitsminister Jens Spahn. Dieser betonte bereits am 12.02.2020, kurze Zeit nach dem Ausbruch der Pandemie in Wuhan: »Wir sind wachsam, wir sind aufmerksam, wir sind gut vorbereitet. Das hat das deutsche Gesundheitswesen in den letzten Wochen unter Beweis gestellt. Die Weltgesundheitsorganisation hat uns das auch verschiedentlich und wiederholt bestätigt.« (www.bundesgesundheitsministerium.de 12.02.2020) Spahn verwies schon zu diesem Zeitpunkt auf die umfassende Vorbereitung des Gesundheitssystems auf eine mögliche Pandemie und wiederholte diese Versicherung in vielen Debatten und Pressekonferenzen. Auch diese Aussage verfolgt die beiden elementaren Bestandteile der Krisenkommunikation: die Information der Bevölkerung und die Versicherung der ausreichenden Vorbereitung auf eine potenzielle Krise. Der Verweis auf die Weltgesundheitsorganisation (WHO) sorgte in diesem Fall für eine zusätzliche Glaubwürdigkeit, indem die notwendige und ausreichende Vorbereitung durch eine Nichtregierungsorganisation mit entsprechender Qualifikation und hoher Reputation bestätigt wird.

Spahn sollte in den kommenden Monaten der Pandemie unermüdlich auf die ausreichend vorhandene Anzahl von Intensivbetten in den Krankenhäusern hinweisen, um die notwendige Vorbereitung der Bundesregierung auf das Pandemiegeschehen zu versichern.

In einer weiteren Regierungserklärung im Bundestag betitelte Spahn die Pandemie ebenfalls als Herausforderung, lobte aber gleichzeitig den Föderalismus und bezeichnete es als demokratische Stärke, »im Ernstfall gemeinsam an einem Strang zu ziehen« (Bundesministerium für Gesundheit 04.03.2020). Da Krisen immer als »Stunde der Regierung« (www.tagespiegel.de. 30.03.2020) angesehen werden und auch von der Opposition quasi erwartet wird, deren Entscheidungen auch mitzutragen, erscheint es nur folgerichtig, dass der Bundesminister den Zusammenhalt aller parlamentarischen Organe lobte.

Bereits früh während der Corona-Pandemie lobte Spahn auch die Arbeit aller Beschäftigten im Gesundheitssystem, zusammen mit Sicherheits- und Rettungskräften sowie Angestellten im Einzelhandel: »Alle, die für unsere Gesundheit im Einsatz sind, stehen im Kampf gegen Corona an vorderster Front.« (Bundesministerium für Gesund-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

heit 04.03.2020) Die Verwendung von militärisch konnotierten Termini seitens der Exekutive ist ein ebenso vertrauter Aspekt der Krisenkommunikation, signalisiert dies doch ein strukturiertes und diszipliniertes Handeln, wie man es in der Regel von den Streitkräften erwartet. Gleichzeitig signalisieren diese Begriffe auch die potenzielle Bedrohung und eine rhetorische Fokussierung auf das eine Ziel, das die jeweilige Krise darstellt, was sich auch in diversen Katastrophenfilmen beobachten lässt.

Im Verlauf der Corona-Krise war es die Aufgabe des Bundesgesundheitsministers, das Pandemiegeschehen und die entsprechenden Maßnahmen der Regierung zu kommunizieren. Dabei konzentrierte sich dieser stets auf die beiden Eckpunkte der Mahnung an die Bevölkerung und die Erläuterung der ergriffenen Maßnahmen.

Als sich die Infektionszahlen im Sommer verringerten, wurde Spahn zum Mahner, lobte aber auch gleichzeitig die Maßnahmen der Regierung und die Mitarbeit der Bevölkerung. In der Bundespressekonferenz vom 13.07.2020 wurde erneut das ›Wir-Gefühl‹ hervorgehoben, als der Minister sich bei den Bürgern dafür bedankte, »einander geachtet und gleichzeitig aufeinander geachtet zu haben« (Bundesministerium für Gesundheit 13.07.2020). Durch die rhetorische Verwendung eines Homöonyms erreichte Spahn genau beides. Gleichzeitig war es notwendig, die getroffenen Maßnahmen zu verteidigen, wie etwa zur Akzeptanz der Corona-Warn-App.

In einer gesundheitsbedrohenden Krise, wie sie die Corona-Pandemie darstellt, sind es neben den politischen Mandatsträgern die Immunologen, die mit ihrer Expertise für die notwendigen Erkenntnisse sorgen und gleichzeitig die Exekutive bei deren Entscheidungen beraten und dabei nahezu automatisch ebenso zum ›Gesicht der Krise‹ werden. In Deutschland galt dies insbesondere für den Virologen Christian Drosten, welcher nicht nur als enger Berater der Bundeskanzlerin fungierte, sondern auch regelmäßig einen Podcast (www.ndr.de) zum Pandemiegeschehen veröffentlichte.

Der YouTube-Content des Bundesministeriums für Gesundheit

Neben Regierungserklärungen fungierte die Videoplattform YouTube als einer der primären Kommunikationskanäle des BMG zur Corona-Pandemie. Parallel dazu ließ das Ministerium die Website »www.gemeinsamgegencorona« aufsetzen, auf der sämtliche Informationen zur Pandemie kommuniziert wurden. Der Titel der Seite greift ebenfalls das stete Narrativ zum Virus auf, dieses als Gemeinschaft besiegen zu können.

Die audiovisuelle Kommunikation des BMG übernahm die Berliner Bewegtbildagentur »Gesellschaft für digitalen Ungehorsam mbH«, gegründet von Sebastian Friedrich. Bereits während der sogenannten ›ersten Welle‹ der Pandemie im Frühjahr 2020 ließ das Ministerium verschiedene Videoformate produzieren, die auf YouTube veröffentlicht wurden. Die Strategie, die damit seitens des BMG verfolgt wurde, sah vor, den verschiedenen Aspekten der Pandemie etwas entgegensetzen und der Bevölkerung eine entsprechende Hilfestellung anbieten zu können. Nach diesen Kriterien wurden die jeweiligen Informationsvideos konzipiert und produziert.

Neben Produktionen, die über eine Bundespressekonferenz oder zu einer Debatte im Bundestag berichten, erschienen so auch Videos, die mit »Expertentipps« betitelt wurden und die beispielsweise die Arbeit von Apotheken während der Krise vorstellten. In

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

vielen dieser Videos befand sich ein »Host« im Gespräch mit Experten, die die jeweilige Problematik erläuterten und versuchten, Hilfestellungen zu geben. Im Beitrag »Wissenschaft im Fokus« (veröffentlicht am 03.06.2020) erläutert der Präsident des Robert Koch-Instituts, Lothar Wieler, die wissenschaftlichen Erkenntnisse, die sein Institut bisher sammeln konnte. Kombiniert wurden die realen Aufnahmen mit kleinen Animationen, die die Informationen noch visualisierten und dadurch besser verständlich machten.

Gänzlich animiert war beispielsweise der Beitrag, der die Bevölkerung über die Einführung der »AHA-Formel« informieren sollte. Das Video (www.youtube.com 30.05.2020) war sehr kurz gehalten, enthielt kein gesprochenes Wort und erläuterte schlicht das Akronym für »Abstand halten + Hygiene + Alltagsmaske«.

In einem weiteren Expertengespräch zum Themenschwerpunkt »Belastungsfreies Arbeitsumfeld während Corona« (www.youtube.com 05.05.2020) erläuterte die Psychologin Franziska Stiegler die Notwendigkeit eines strukturierten Arbeitsablaufs, auch im Homeoffice.

Andere Formate des Kanals dienten der Information über die Arbeit der Institutionen, die an der Bekämpfung der Pandemie arbeiteten, wie, mit dem Paul-Ehrlich-Institut, das Bundesinstitut für Impfstoffe und biomedizinische Arzneimittel. In dem Video »Wissenschaft im Fokus: Prof. Klaus Cichutek spricht über Impfsicherheit« (www.youtube 08.02.2021) berichtete der Leiter des P-E-I über die Zulassung von Covid-19-Impfstoffen und die Arbeit seines Instituts. Da mit der Bereitstellung eines Impfstoffes große Hoffnungen beim Kampf gegen die Pandemie verbunden waren, ist es nur folgerichtig, dass die dafür zuständige Institution darüber berichtete. Auch hier war das Ziel, das Vertrauen der Bevölkerung in die Regierung und in die getroffenen Entscheidungen zu stärken. Gleichzeitig rückte mit Klaus Cichutek erneut ein Experte in den Fokus, der die Maßnahmen erläutert und daher als glaubwürdig angesehen werden kann.

Das Format ›#IchHatteCorona‹ wurde in mehreren Videos thematisiert. Darin traten ehemalige Corona-Patient:innen auf, die bereits genesen waren und von ihrer Infektion und dem Krankheitsverlauf berichteten. Es handelte sich hierbei um gänzlich heterogene Personengruppen, wie etwa einen 62-jährigen Unternehmer (www.youtube.com 04.01.2021) oder auch den Fußballnationalspieler Ilkay Gündogan (www.youtube.com 23.12.2020). Da es sich bei den Porträtierten jeweils um genesene Patient:innen handelte, vermittelte diese Videoserie primär Vertrauen in das deutsche Gesundheitssystem und die dort Beschäftigten. Gesundheitsminister Spahn betonte auch in mehreren seiner Statements, dass das Gesundheitssystem während der Pandemie zu keiner Zeit von einem Zusammenbruch bedroht war, und lobte stets die Arbeit von Ärztinnen, Ärzten und Pflegekräften, etwa in dem Beitrag vom 27.02.2021 (www.youtube.com 27.02.2021). Gleichzeitig stärkte das Narrativ von ›#IchHatteCorona‹ erneut das Gemeinschaftsgefühl der Bevölkerung, da in den Beiträgen eine möglichst breite Patient:innen-Auswahl abgebildet wurde.

Das Ministerium setzte hier also auf eine möglichst umfassende und gleichzeitig differenzierte Kommunikation und entsprechend unterschieden sich auch die verschiedenen Produktionen.

Die eingeladenen Gäste im »Expertentipps«-Format erfüllen hier die Aufgabe, die Entscheidungen der Regierung mit wissenschaftlichen Erkenntnissen zu unterfüttern und dadurch zu legitimieren. Laut Aristoteles ist Glaubwürdigkeit ein elementarer Be-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

standteil der Rhetorik und es sind die eingeladenen Experten, die diese verlässlich kommunizieren sollen. Ihre Verlässlichkeit entsteht durch ihre Ausbildung und langjährige Erfahrung. Da Regierungsmitglieder häufig nicht aus wissenschaftlichen Disziplinen stammen, die nun in der Corona-Krise betroffen sind, sind sie ebenso auf den Rat der Experten angewiesen, wie es die Bevölkerung ist, die versucht, die Bedrohung zu verstehen. Mediziner, die in den Politbetrieb wechselten, wie Karl Lauterbach oder Peter Tschentscher (beide SPD), können ihre Expertise mit der Fähigkeit kombinieren, die entsprechenden Entscheidungen zu treffen.

Fazit

»Die Genese und der Verlauf einer Krise basieren […] auf den Bedingungen und Formen der Kommunikation. So gesehen können Krisen […] als soziale Ereignisse verstanden werden, die durch fehlende oder misslingende Kommunikation konstituiert werden.« (Löffelholz: 48) Martin Löffelholz stellt sehr anschaulich die Bedeutung eines funktionierenden Informationsaustausches zwischen Regierung und Bevölkerung heraus, wobei sowohl die Rhetorik, mit welcher die Krise kommuniziert wird, entscheidend für eine erfolgreiche Vermittlung ist auch als der Kanal, über welchen die jeweilige Nachricht transportiert wird. Die beiden Aspekte der Krisenrhetorik werden im Fall der Corona-Pandemie sehr deutlich: die umfassende Information der Bevölkerung und auch die Erläuterung der beschlossenen Gegenmaßnahmen. Dass sich dabei von Regierungsseite einer Rhetorik bedient wird, die an das Gemeinschaftsgefühl der Bevölkerung appelliert um so einen möglichst großen Teil der Gesellschaft hinter den beschlossenen Maßnahmen zu vereinen, ist nachvollziehbar und wird auch in diversen Katastrophenfilmen stets aufgegriffen. Dass dabei das vereinende ›Wir-Gefühl‹ erzeugt werden soll, haben reale und fiktive Regierungserklärung gemein. In der Regel ist die fiktionale Ansprache eines politischen Anführers in Krisenzeiten häufig mit militärischen Termini durchsetzt oder auch emotional gehalten. Der reale Regierungschef versucht hier eher, gefasst und zuversichtlich zu sein. Der kommunikative Umgang seitens der Exekutive mit der Corona-Pandemie ist so unterschiedlich wie die Staatsformen, in denen diese ausgebrochen ist. Die deutsche Bundesregierung und im Speziellen das Bundesministerium für Gesundheit setzte während der Krise auf diverse Kanäle der Kommunikation, um die Bevölkerung zu informieren und dabei gleichzeitig zu versichern, dass die getroffenen Maßnahmen die Infektionsgefahr reduzierten. Das BMG ließ eine Vielzahl diverser Formate für seinen YouTube-Kanal umsetzen, um der Bevölkerung für die unterschiedlichen Phasen, aber auch Aspekte der Pandemie eine Hilfestellung anbieten zu können. Derartige Formen der Kommunikation richten sich primär an eine Zielgruppe, die ihre Information verstärkt bildlich aufnimmt und über Social-Media-Kanäle erhält. Es ist anzunehmen, dass Regierungskommunikation über diese Kanäle in den kommenden Jahren weiter zunehmen und die Corona-Krise als Blaupause für die Vermittlung entsprechender Informationen dienen wird. Während eines globalen Bedrohungsszenarios ist es essenziell, einen möglichst großen Bestandteil der Bevölkerung zu erreichen; so ist es nur folgerichtig, dass das BMG hier versucht, jeden potenziellen Informationskanal zu nutzen. Natürlich beinhaltet der Kanal auch eine Vielzahl von Statements von

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Jens Spahn, die sich kaum von einer klassischen TV-Ansprache unterscheiden, jedoch liegt der Mehrwert dieses Mediums in seiner Diversität. Die Beiträge besitzen die unterschiedlichsten Charakteristika wie aufgezeichnete Expertengespräche, Erlebnisberichte von Covid-Patient:innen oder auch kurze Animationsfilme zur Erläuterung der Hygienemaßnahmen. Dadurch wird dem Ziel, eine möglichst breite Bevölkerung anzusprechen, Rechnung getragen.

Literatur

Arend, Stefanie: Einführung in Rhetorik und Poetik, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2012.

Aristoteles: Rhetorik, Stuttgart: Reclam, 1999.

Dörner, Andreas/Vogt, Ludgera (Hg.): Mediale Störungen – Krisenkommunikation in Sondersendungen des deutschen Fernsehens, Wiesbaden: Springer VS, 2020.

Goetze, Annika/Strobel, Korinna: »Krisenrhetorik«, in: Ueding, Gert (Hg.): Historisches Wörterbuch der Rhetorik, Band 10, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2013, S. 511–530.

Löffelholz, Martin: »Krisen- und Kriegskommunikation als Forschungsfeld. Trends, Themen und Theorien eines hoch relevanten, aber gering systematisierten Teilgebiets der Kommunikationswissenschaft«, in: ders. (Hg.): Krieg als Medienereignis II. Krisenkommunikation im 21. Jahrhundert, Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, S. 13–55.

Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009.

Schmidt, Manfred G.: Wörterbuch zur Politik, Stuttgart: Kröner Verlag, 2010.

Wiener, Anthony/Kahn, Herman: »Crisis and Arms Control. Hudson Institut HI–188RR, 1962–10-9«, in: Information für die Truppe (IfdT), Bonn 1972.

Filme

Armageddon (1998): Michael Bay.
Bad Banks (2018).
Contagion (2011): Steven Soderbergh.
Darkest Hour (2017): Joe Wright.
Die Getriebenen (2020): Stephan Wagner.
Independence Day (1996): Roland Emmerich.
Outbreak (1995): Wolfgang Petersen.
Pearl Harbor (2000): Michael Bay.
The Crazies (1973): George A. Romero.
The Margin Call (2011): J. C. Chandor.
The Walking Dead (2010).
Wall Street (2010): Oliver Stone.
Wall Street 2: Money Never Sleeps (2010): Oliver Stone.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Internetquellen

Bundesministerium für Gesundheit: Bundespressekonferenz mit Jens Spahn. https://www.youtube.com/watch?v=hSCk2kgzNuc. 13.07.2020.

Bundesministerium für Gesundheit: Bundesgesundheitsminister Jens Spahn zur Strategie zur Vorbeugung gegen das Corona-Virus in Deutschland. https://www.bundesgesundheitsministerium.de/presse/reden/aktuelle-stunde-coronavirus.html. 12.02.2020.

Bundesministerium für Gesundheit: Bundesgesundheitsminister Jens Spahn gibt eine Regierungserklärung zur Bekämpfung des Coronavirus ab. https://www.bundesgesundheitsministerium.de/presse/reden/regierungserklaerung-coronavirus.html. 04.03.2020.

Presse- und Informationsamt der Bundesregierung: Fernsehansprache von Bundeskanzlerin Angela Merkel (Pressemitteilung 100). https://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/coronavirus/ansprache-der-kanzlerin-1732108. 18.03.2020.

https://www.ndr.de/nachrichten/info/Coronavirus-Update-Alle-Folgen,podcastcoronavirus134.html. O.D.

https://www.spiegel.de/politik/deutschland/armin-laschet-wirkt-einfach-nicht-wie-ein-leader-sagt-politikberater-spreng-a-00000000-0002-0001-0000-000171875098. 03.07.2020.

https://www.tagesspiegel.de/politik/soeder-versus-laschet-wie-sich-die-beiden-moeglichen-anwaerter-fuer-eine-kanzlerkandidatur-positionieren/26059540.html. 02.08.2020.

https://www.tagesspiegel.de/politik/soeder-versus-laschet-wie-sich-die-beiden-moeglichen-anwaerter-fuer-eine-kanzlerkandidatur-positionieren/26059540.html. 02.08.2020.

https://www.tagesspiegel.de/wirtschaft/schwarzer-oktober-2008-wir-sagen-den-sparerinnen-und-sparern-dass-ihre-einlagen-sicher-sind-/23130906.html. 05.10.2008.

https://www.welt.de/politik/ausland/article157243137/Europa-nicht-in-der-Lage-seine-Buerger-zu-schuetzen.html. 23.07.2016.

Lehming, Malte: Die Stunde der Exekutive: Wie die Coronakrise die Herrschenden stärkt. https://www.tagesspiegel.de/politik/die-stunde-der-exekutive-wie-die-coronakrise-die-herrschenden-staerkt/25697164.html. 30.03.2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Schreibtische in der Krise. Social-Media-Postings aus dem #Homeoffice als visueller Kommentar zum Corona-Lockdown

Nadine Kulbe

Zu den ersten Social-Media-Postings zu Beginn des deutschen Corona-Lockdowns im März 2020[1] gehörten Fotografien aus dem #Homeoffice.[2] Das Virus hatte dafür gesorgt, dass, wer konnte (oder musste), auf zunächst unbestimmte Zeit von zu Hause aus arbeitete. Versehen mit kommentierendem Text und Hashtags wie #homeoffice, #homeofficechallenge, #stayhomechallenge oder #wirbleibendaheim wurde die neue Arbeitssituation in den sozialen Medien kommuniziert und damit auch auf die Notwendigkeit sozialer Distanzierung (#socialdistancing) reagiert, um die Ausbreitung von SARS-CoV-2 zu verlangsamen (#flattenthecurve). Die Postings bei Instagram, Twitter oder Facebook geben ausgewählte Einblicke in gegenwärtige individuelle Alltage, ihre Besonderheiten und Herausforderungen, Vorteile und Annehmlichkeiten. Sie rücken aber auch die oft gleichen, meist vertrauten und erwartbaren, oft aber auch überraschenden Objekte in den Mittelpunkt.

1 Dieser Beitrag widmet sich mit seinem Fokus auf die bildbasierte Social-Media-Kommunikation aus dem #Homeoffice nur einem kleinen Ausschnitt der Coronavirus-indizierten Visualisierung und nähert sich dem Thema qualitativ. Quantitativ untersuchten beispielsweise Fung et al. 2017 die auf Bildern beruhende, der Prävention dienende Kommunikation auf Social Media-Kanälen während der Zika-Epidemie in Südamerika.

2 Der im deutschen Sprachgebiet inzwischen häufig verwendete Begriff »Homeoffice« ist ein Scheinanglizismus. In diesem Beitrag wird er daher mit Hashtag genutzt, um die Distanzierung vom falschen Anglizismus deutlich zu machen, aber auch, um auf die Verwendung des Begriffes in Sozialen Medien symbolisch Bezug zu nehmen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 1: Instagram-Posting aus dem #Homeoffice von »dieselseb«, 18. März 2020: ein typisches Beispiel mit Laptop, Papier, Stiftebox, Tasse



#Homeoffice als Teil der Lockdown-Kultur

Das räumlich-situative Ineinanderfallen von Arbeit und Privatleben ist kein Corona-Phänomen. Es reicht, was das 19. und 20. Jahrhundert betrifft, von der Landwirtschaft über die Heimindustrie/Heimarbeit bis hin zum mobilen Arbeiten oder der Teleheimarbeit der Gegenwart (Krentel et al. 2015). In den letzten Jahrzehnten wurde es vor allem vor dem Hintergrund einer Work-Life-Balance (Hochschild 2002) und der zunehmenden Entgrenzung der Berufsarbeit im Zuge der Digitalisierung aller Lebenswelten (Müller 2018) kritisch diskutiert. Die Trennung von Arbeit und Privatleben wie auch die Einführung des Acht-Stunden-Arbeitstages in Deutschland ist im Übrigen ein Ergebnis der politischen Arbeit der Sozialdemokratie und des Arbeitskampfes von freien Gewerkschaften Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts, die sich mittlerweile wieder für ein gesetzlich verankertes Recht auf mobiles Arbeiten zu Hause starkmachen.

Im Folgenden geht es nicht um eine kritische Betrachtung der Vor- und Nachteile des mobilen Arbeitens im Lockdown. Anzumerken gäbe es diesbezüglich vieles, denkt man zum Beispiel an prekäre selbstständige oder soloselbstständige Tätigkeiten, an Arbeiten, die nicht im Büro oder am Schreibtisch erledigt werden können, sowie an die Belastung durch während der #Homeoffice-Phase »nebenbei« zu erledigende Care-Tätigkeiten und des ›Homeschoolings‹ der Kinder. Der Beitrag widmet sich den visuellen Repräsentanzen des #Homeoffice im Lockdown, die über soziale Medien[3] veröffentlicht oder bei kulturwissenschaftlichen Sammlungsprojekten[4] eingereicht wurden. Die Aus-

3 Als visuelles Argument verwende ich im Folgenden Screenshots von Postings. Zur Kulturtechnik des Screenshots vgl. Frosh 2019.

4 Vgl. das Blogprojekt »alltag in der krise« des Instituts für Kulturanthropologie, Europäische Ethnologie Freiburg: https://alltaginderkrise.org/fotos-aus-dem-corona-alltag; das interaktive Projekt »Corona-Alltag« des Landesmuseums Württemberg, Museum für Alltagskultur Schloss Walden-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

wahl von Bildern und Postings, die im Folgenden herangezogen werden, ist weder repräsentativ noch systematisch. Sie zeigt vor allem Beobachtungen aus der frühen Phase der Pandemie. Grundlage der Untersuchung ist eine Auswahl von etwa 40 Social-Media-Postings bei Twitter und Instagram, die in der zweiten Märzhälfte 2020 veröffentlicht worden sind. Auswahlkriterium war die Verwendung von Fotografien, die Arbeitsplätze zeigen, bzw. des Hashtags #Homeoffice. Ergänzt wurden diese um ca. zehn Einreichungen bei Sammlungsprojekten mit #Homeoffice-Bezug sowie um ebenso viele Socia-Media-Postings am Beginn der zweiten Corona-Welle im Spätherbst 2020.

Aufgrund meiner eigenen beruflichen Verortung am Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde (ISGV) in Dresden, einem kulturanthropologisch und landesgeschichtlich ausgerichteten Forschungsinstitut, das auch Social-Media-Kanäle betreibt, fiel die Auswahl überwiegend auf Postings aus geistes- und kulturwissenschaftlichen Kontexten.

Zugrunde liegt dem Beitrag die These, dass die in sozialen Medien geposteten bzw. bei Sammlungsprojekten eingereichten Fotografien von #Homeoffice-Situationen einige Erfahrungen und Strategien im Umgang mit dem Lockdown-#Homeoffice visualisieren, die individuell und zugleich kollektiv sind. Zwar kann davon ausgegangen werden, dass die Ähnlichkeiten der #Homeoffice-Fotografien auf Nachahmung beruhen, allerdings spiegelt die Wiederholung der Motive auch eine kollektive Erfahrung, die wiederum individuell in Szene gesetzt wird.

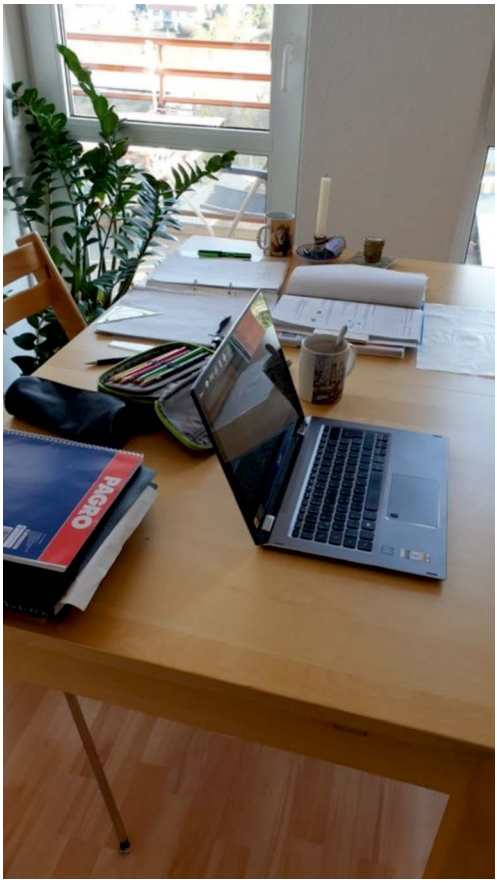
Die Frage ist, wie das #Homeoffice im Corona-Lockdown von vielen gleichermaßen visuell inszeniert und kommentiert wurde und welche übereinstimmenden Objekte im Zentrum dieser Visualisierung standen. Dem Soziologen Karl H. Hörning folgend, sind Objekte und ihre Gestaltung Teil sozialer und kultureller Praktiken wie auch Bestandteil zeitspezifischer Diskurse. Dinge sind in soziale Praktiken integriert und finden ihren Zweck erst in der praktischen Verwendung. Ihre Verwendung ist üblicherweise selbstverständlich und unreflektiert; erst bei Störungen setzt das Nachdenken über sie ein (Hörning 2012). Eine solche Situation ist der Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen: Der Umzug ins #Homeoffice im Zuge des Lockdowns kann als Störung der Normalität angesehen werden. Die Visualisierung der neuen Interimsarbeitsplätze fokussierte meist gewohnte, manchmal auch überraschende Objekte und lädt zum Reflektieren über den Gebrauch dieser Objekte und die mit ihnen gemachten Erfahrungen ein. Dies betrifft auch damit verbundene Vorstellungen von Normalität, Intimität und dem Verhältnis von privaten und öffentlichen Lebensbereichen. Der Beitrag beleuchtet dies anhand von ausgewählten Objekten als Arrangements aus Arbeit, Alltag und Privatleben, die auf den in sozialen Netzen geposteten Fotografien zu sehen sind. Er führt damit auch erste Überlegungen aus einem während des Lockdowns verfassten Blogbeitrag über die Kulturgeschichte des Schreibtischs wie auch die Formen seiner Inszenierung in den vergangenen einhundert Jahren fort (Kulbe 2020).

buch: https://lmw-corona-alltag.de/home; das digitale Projekt »coronarchiv« der Universitäten Hamburg, Bochum und Gießen: https://coronarchiv.geschichte.uni-hamburg.de.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Beobachtungen: Tisch, Tasse, Katze, Bügelbrett

Abb. 2: Karin Dannenberg: Homeschooling und Homeoffice. Einreichung beim Sammlungsprojekt »coronarchiv«, Dresden, 24. März 2020



Schreibtische sind üblicherweise Orte des geistigen und Verwaltungsarbeitens. Geht man vom Objekt selbst aus, so gibt es klassische Schreibtische – Tischplatte mit beidseitig untermontierten Schränkchen bzw. Tisch mit vier Beinen und untergeschobener Rollcontainer –, Sekretäre oder Interimsschreibtische. Denn grundsätzlich kann jeder Tisch zu einer ›Werkbank der Geistesarbeiter:innen‹ werden. Gleiches gilt für den Raum, in dem gearbeitet wird: Ein Büro mit entsprechend funktionalen Möbeln, aber auch die Küche, das Wohn- oder Esszimmer können umgenutzt werden. Der Arbeitsplatz wird in erster Linie durch die Nutzungsformen funktional aufgeladen und erst in zweiter Linie durch seine räumlich-materielle Situierung bestimmt. Fotografiert wird dieser Funktionsraum nur in Ausnahmesituationen, so beim Bezug eines neuen Arbeitsplatzes oder bei einem Umzug. Als Ausnahmesituation können auch der Corona-Lockdown und der

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Umzug ins #Homeoffice im März 2020 gewertet werden. Zumindest deutete sich dies auch in einem vermehrten Auftreten diesbezüglicher Postings seit Ende Oktober 2020 am Beginn einer zweiten Welle der Pandemie an.

Abb. 3: Tweet mit vier Fotografien aus dem Homeoffice von »Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde«, 3. April 2020



Zu sehen waren in #Homeoffice-Postings unter anderem die Nutzung und Umnutzung von in unterschiedlichen Räumen platzierten Tischen als Arbeitsflächen. Die Tische und die auf ihnen drapierten oder abgelegten Objekte standen jeweils im Mittelpunkt der Aufnahmen, die Akteur:innen waren so gut wie nie zu sehen. Die umgebenden Räume sind nicht in jedem Fall zu identifizieren. Abgelegt auf den Tischen waren mutmaßlich Dinge, die die oder der Einzelne notwendigerweise für seine zumeist organisatorische, kuratorische, wissenschaftliche oder akademische Arbeit benötigt (Brand 2015): Laptops und entsprechendes Zubehör, Schreibutensilien wie Stifte und Papier, Bücher, Ordner, Mappen, Tassen bzw. Gläser, Bücher(regale), Smartphones. Unsere arbeitskulturelle Vertrautheit mit diesen Dingen lässt uns diese Arrangements als Arbeitstische erkennen.

Daneben gab es auch Pflanzen, Fotos, Kalender, Bilder, bestimmte Stifthalter oder Boxen für Notizzettel, die aufgrund individueller Präferenzen ausgewählt und auf oder neben dem Arbeitsplatz aufgestellt wurden. Betrachtet man vergleichend Fotografien von Schreibtischen aus einem Zeitraum von etwa einhundert Jahren[5], so fällt auf, dass die persönliche Inbesitznahme des Arbeitsplatzes außerhalb des privaten Umfelds mit

5 Dem Korpus zugrunde liegt eine Recherche nach dem Schlagwort ›Schreibtisch‹ bei der Deutschen Fotothek sowie im digitalen Bildarchiv des ISGV. Die ausgewählten Fotografien zeigen öffentlich zugängliche Schreibtische in Lesesälen sowie von solchen in privaten Räumen u.a. bei Schriftstellern, Fotografen, Angestellten. Es handelt sich überwiegend um Arbeitsplätze männlicher Personen. Vgl. die Beispiele bei Kulbe 2020 im Kapitel »Schreibtischbilder I: 1920/2020«.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

persönlichen Gegenständen noch relativ jung ist (Kulbe 2020). Während aber die Verwendung von Laptops, Computern, Papier, Stiften etc. in Arbeitsprozessen im #Homeoffice unmittelbar einleuchtet, gilt dies für andere Objekte nicht ohne Weiteres.

Abb. 4: Wenzel Seibold: Eine Tasse. Einreichung beim Sammlungsprojekt »coronarchiv«, Wiesbaden, 25. März 2020



Im März 2020 reichte Wenzel Seibold beim Sammlungsprojekt »Coronarchiv«[6] die Fotografie einer Tasse ein und versah diese mit folgendem Kommentar: »Halb Deutschland befindet sich gerade im #Homeoffice – so zumindest der Eindruck auf Twitter, wenn man den vermehrt auftauchenden Hashtag betrachtet. Das Bedürfnis [sic!] einen Einblick in die eigene private und sich veränderte Arbeitswelt zu geben, scheint groß zu sein. Neben Arbeitsgeräten fast auf allen Bildern zu sehen: eine Tasse. Ich frage mich, was die da macht. Signalisiert sie Gemütlichkeit? […]« (Seibold 2020) Tatsächlich sind bei #Homeoffice-Postings sehr oft auf Schreibtischen abgestellte Tassen oder andere Trinkgefäße zu sehen. Der Kulturhistoriker Matthias Henkel hat in einer quantitativen Studie die praktische und symbolische Bedeutung der Trinkkultur am Arbeitsplatz untersucht. Kommunikation, Kontemplation und Konzentration sind die Motive des Heißgetränkekonsums am Arbeitsplatz. Der Tasse kommt in diesem Kontext symbolische Bedeutung zu, weil sie durch tägliche Nutzung oder durch besondere Ereignisse

6 Das »Coronarchiv«, initiiert durch den Fachbereich Geschichte/Public History der Universität Hamburg, ist ein partizipatives Online-Projekt, das der Sammlung von Erinnerungen an und Beobachtungen in der Corona-Pandemie in Text- und Bildform dient: https://coronarchiv.geschichte.uni-hamburg.de/.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

mit Bedeutung, Erinnerung und Emotionen aufgeladen wird. Ihre Verwendung am betrieblichen Arbeitsplatz markiert dessen persönliche Aneignung (Henkel 1997). Die Konsumpraxis zu Hause führte also zunächst mal ein arbeitskulturelles Muster in vertrauter Umgebung fort (Beispiele in: Kulbe 2020). Die Wahl der in den Postings gezeigten Tasse markierte auch im #Homeoffice den persönlichen Geschmack: Sie fällt auf Keramik, Porzellan oder Glas, die Gefäße sind glasiert, gemustert oder mit Motiven versehen. Die Art des enthaltenen Getränks ist den Bildern nicht immer zu entnehmen, es sei denn, dass eine Teekanne mit abgelichtet oder der Inhalt im begleitenden Text thematisiert wurde (»Deutsche Digitale Bibliothek« 2020, »Christian Demmelmeier« 2020). Ausgeschlossen scheint aber, den Konsum alkoholischer Getränke als Übergang zwischen Arbeit und Privatleben zu posten (Rolshoven 2000). Bisweilen transportierten Tassenmotive eine Message, deren Bedeutung sich dem Betrachtenden nicht unbedingt erschließen musste. So befasste sich das »Streiflicht« der Süddeutschen Zeitung vom 28. September 2020 mit dem Phänomen, dass Politiker in letzter Zeit eine besondere Vorliebe entwickelt hätten, sich mit aussagekräftigen Accessoires zu umgeben, die dann wiederum fotografiert oder gefilmt zur Schau gestellt würden: Andreas Reckwitz' Buch »Das Ende der Illusionen« bei Lars Klingbeil oder eine Game-of-Thrones-Merchandising-Tasse mit dem Schriftzug »Winter is coming« bei Markus Söder (»Das Streiflicht« 2020, Pausch/Ulrich 2020). Ein ähnliches Faible offenbarte sich auch in den sozialen Medien.

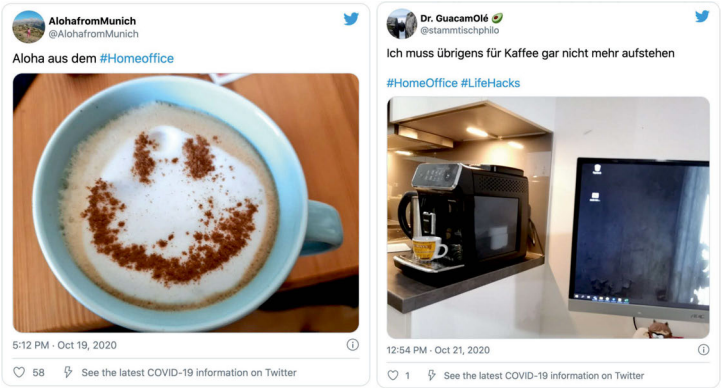
Abb. 5: Drei #Homeoffice-Tweets von »Christian Demmelmeier«, 19./21./22. Oktober 2020



An mehreren Tagen postete der Twitter-User »Christian Demmelmeier« Fotografien seiner Trinkgefäße im #Homeoffice. Augenfällig ist die Auswahl der Tassen, die wie im rechten Beispiel nicht nur mit dem kommentierenden Text korrespondieren, sondern auch zur Farbe des Kugelschreibers passten – oder der Kugelschreiber passend zur Tasse ausgewählt wurde. Solcherlei Darstellungen vermitteln neben dem Konstruktionscharakter des Arrangements nicht nur den persönlichen Geschmack oder den Hang zu subtilen oder teilsubtilen Botschaften, sie ästhetisieren auch Vorstellungen von Gemütlichkeit, Wohlbefinden oder Bequemlichkeit, unter anderem weil sich im #Homeoffice der Weg zwischen Getränkeproduktion und Getränkekonsum verkürzt hat.

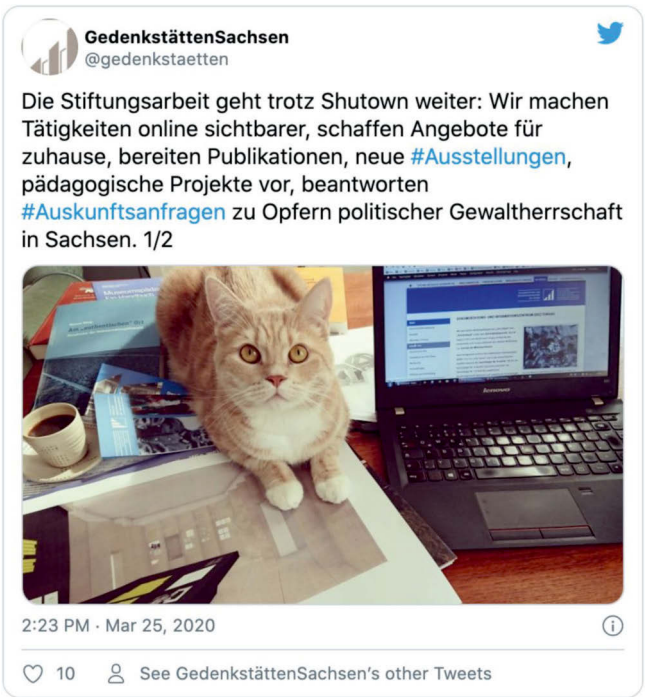
https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 6: Zwei Tweets aus dem #Homeoffice von »AlohafromMunich«, 19. Oktober 2020, und »Dr. GuacamOlé«, 21. Oktober 2020, die Wohlbefinden und Annehmlichkeiten visualisieren



Während der Tasse eine enge Bindung an die Kontexte von Büro und Arbeit unterstellt werden kann, trifft dies auf zwei andere Objekte im Zusammenhang von #Homeoffice-Postings eher nicht zu: Katzen und Bügelbretter.

Abb. 7: Tweet aus dem #Homeoffice mit Katze und Tasse von »GedenkstättenSachsen« vom 25. März 2020



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

#CatContent – oder richtiger: das Popkultur-Phänomen »Cats and the Internet« ist nicht neu (Stein 2012, O'Meara 2014). Es überrascht also nicht, dass es auch Eingang in #Homeoffice-Postings gefunden hat. Der Rezeptions- und letztlich auch ökonomische Erfolg von Katzenbildern und -videos im Internet hat mehrere Ursachen. Dazu gehören u.a. die lange gemeinsame Kulturgeschichte von Katze und Mensch, physiologisch-psychologische Effekte wie das Kindchenschema, daraus resultierende Empfindungen wie Entzücken, die Verbesserung des Befindens, aber auch Prokrastinationseffekte (Myrick 2015, Bolinski 2016). Katzen gelten in der westeuropäischen Kultur meist als niedlich, clever und unterhaltsam, nicht nur im Internet. Ein Grund für den Erfolg gerade von #CatContent, und das scheint als Erklärungsansatz für das Auftauchen von Katzen in #Homeoffice-Postings interessant, dürfte auch sein, dass »sich Katzenbesitzer beispielsweise nicht wie Hundehalter beim Spaziergang [treffen] und […] somit auch nicht wie diese in direkten kommunikativen Austausch miteinander treten [können]« (Bolinski 2016: 75). Bilder und Videos von Katzen sind demnach virtuelle Stellvertreter für reale Kontakte, die beim Betrachtenden positive Emotionen hervorrufen und daher auch im Lockdown Ablenkung von den Beschränkungen boten.

Bilder und Postings lösen also – zumindest bei Katzenliebhaber:innen – positive Emotionen aus. Sie sind Stellvertreter für direkte Kontakte, die im Lockdown nicht möglich waren. Katzenbilder aus dem #Homeoffice exponierten wie nicht in Arbeitskontexten, sondern im Privatleben entstandene Fotos Nähe und Intimität (Bolinski 2016: 81). Zudem betonten Katzenfotografien und -postings aus dem #Homeoffice als positiv interpretierte Effekte des Arbeitens zu Hause: Das Zurückgeworfensein auf die heimischen vier Wände ging einher mit einer Aufwertung des Soziallebens, indem nämlich mehr Zeit mit dem Haustier gemeinsam verbracht werden konnte – eine Zeit, die gleichermaßen dem »Entertainment« des Tiers diente, das dann wiederum fotografiert und gepostet werden konnte (»Deutsche Digitale Bibliothek« 2020).

Eine andere Funktion erfüllten vermutlich eher von Frauen (Breitsprecher 2020, »Andrea Wild« 2020) als von Männern (Thomas 2020) gepostete Fotografien von Bügelbrettern im #Homeoffice. Hier ging es nicht darum, neben der Erwerbsarbeit zu erledigende Haushaltstätigkeiten zu dokumentieren. Das Bügelbrett war auch kein Hilfsmittel für die Herstellung von DIY-Mund-Nasen-Masken. Gleichwohl verweisen die Postings auf das Nebeneinander von #Homeoffice, Hauswirtschaft und neuen, »virus-indizierten« Tätigkeiten: die Unterbringung des Interimsbüros in der Küche (Gfrörer-Harbich 2020) oder die regelmäßige Reinigung von Gesichtsmasken (Krczal 2020, Soteriou-Sukalia 2020). Das Bügelbrett im #Homeoffice diente als Steharbeitsplatz, realisierte also eine ergonomische Gestaltung des Arbeitsplatzes mithilfe eines gewöhnlichen Haushaltsobjekts (»Andrea Wild« 2020). Ein Bügelbrett ist ein gänzlich privater und in der Regel nicht fotogener Gegenstand, sofern er nicht für Werbezwecke aus Verkaufsgründen inszeniert wird. Im #Homeoffice stand das Bügelbrett für ein hohes Maß an Kreativität. Die Krise und der zum #Homeoffice führende Lockdown haben zu einer Neubewertung des Objekts geführt und können außerdem als ironische Intervention gedeutet werden: Die Modifizierung des wohl eher weiblich konnotierten, weil von Frauen überwiegend für die Care-Tätigkeit Bügeln genutzten Haushaltsgegenstands als ergonomischer Stehplatz für die Büroarbeit modifizierte nicht nur dessen Funktionshorizont, sie hinterfragte auch den gewohnten Einsatzbereich und machte

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

den Widerspruch von unbezahlter Hausarbeit und bezahlter Erwerbsarbeit sichtbar. Denn gerade im Lockdown mit geschlossenen Betreuungs- und Bildungseinrichtungen für Kinder, so deuten erste Studien an, lag die Hauptlast der Care-Tätigkeiten bei Frauen (Jessen et al. 2020).

Abb. 8: Lea Breitsprecher: »Homeoffice zu Corona-Zeiten: Da wird auch mal das Bügelbrett zum Steh-Schreibtisch umfunktioniert.« Einreichung beim Sammelprojekt »Alltag in der Krise«, 2020



Gemütlichkeit und Intimität rund um den #Homeoffice-Schreibtisch

Schreibtischbezogene, individuelle Postings aus dem #Homeoffice dokumentierten eine vermeintlich kollektive Lockdown-Erfahrung, die über soziale Medien mitgeteilt und erzeugt wurde. Die Postings produzierten einen »instantaneous sense of ›being together‹« (Pape/Martin 2012: 9).Allerdings präsentierten sie keine Alltäglichkeit, sondern

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

die von der Pandemie ausgelöste Abkehr von der (Arbeits-)Normalität. Normalität ist einerseits das Alltägliche, das Gewohnte, die Verhaltensroutine, der feste Tagesablauf – relativ feste räumliche, zeitliche und soziale Strukturen. Normalität kann andererseits aber auch Ausdruck von Macht sein, die zu einer bestimmten Zeit festlegt, was die ethischen, moralischen, rechtlichen, anthropologischen Normen sind, und damit Verhalten reglementiert, Krankheiten definiert oder das »Eigene« vom »Fremden« unterscheidet. Der Umzug ins #Homeoffice im März 2020 hat für viele dafür gesorgt, dass sich Alltagsroutinen änderten: Kinder waren plötzlich zu Hause, Betreuungsaufgaben von Kita und Schule mussten übernommen und das eigene Aufgabenpensum mit dem der Kinder synchronisiert werden; man selbst richtete sich seinen Arbeitsplatz zu Hause ein, die soziale Kontrolle durch Kolleg:innen fiel weg, Pausen mussten selbst geplant und eingehalten, die Länge des Arbeitstages kontrolliert und irgendwann auch ein Arbeitsende gefunden werden. Irgendwann war möglicherweise eine neue Routine gefunden: »Eine Neusituierung verlangt, dass wir uns einen neuen Habitus aneignen, den wir […] gleich einem neuen Kommunikationssystem speichern und der uns im Laufe der Zeit wieder zu der Selbstverständlichkeit verhilft, die alltägliche Aufgaben […] erträglicher macht.« (Bendix 2001: 15) Die Postings und insbesondere die Fotografien verdichteten die Komplexität dieser neuen Herausforderungen auf wenige abgebildete Elemente und betonten damit fast ausschließlich positive Effekte der Entwicklung bzw. solche, die persönlich als positiv empfunden wurden.[7] Dazu zählt insbesondere die Visualisierung von Gemütlichkeit. Sie ist als Zustand des Wohlbefindens an äußere Bedingungen (Zeit, Ort, Gegenstände) und deren sinnliche Wahrnehmung geknüpft. Als kulturelles Muster bildete sie sich im 19. Jahrhundert heraus und war an die Trennung von öffentlicher und privater Welt durch den Rückzug in die Privatwohnung und die Etablierung des Konzepts Freizeit geknüpft. Gemütlichkeit als Alltagsempfinden wird allerdings so gut wie nicht reflektiert, daher »erfolgt ihre Thematisierung über Verweise und Vorbilder, bieten sich die gängigen Klischees zur Verbalisierung dieses subjektiven Zustands an« (Schmidt-Lauber 2003: 129). Dies könnte eine Erklärung sein, warum Postings und Fotografien aus dem #Homeoffice auf oft gleiche Objekte zurückgreifen und mit Heißgetränken gefüllte Tassen oder Katzen Wohlbefinden inszenieren und eine positive Interpretation der Lage liefern. Allerdings verraten sie nicht, ob die Situation auch tatsächlich so empfunden wurde.

Die Betonung von Gemütlichkeit im #Homeoffice verweist zugleich auf die Verschiebung der Grenzen zwischen privatem und öffentlichem Leben. Gerade Fotografien von Katzen lichten einen intimen Moment des menschlich-tierischen Zusammenseins ab, der sonst in öffentlichen Arbeitszusammenhängen keinen Platz hat – wiewohl es natürlich auch das Phänomen des »Bürohunds« gibt, dessen »Platz« aber an die Zustimmung von Arbeitgeber:innen und Kolleg:innen gebunden ist und mit dem – gleichsam der ›Büropflanze‹ – vor allem psychosoziale Effekte wie Stressreduktion oder Kollegialität verbunden werden (Friedrich 2020).[8] Intimität hat gemeinhin nur in der privaten Sphäre

7 Wobei gerade der bildzentrierten Kommunikation auf Instagram zu eigen ist, dass sie der positiven Selbstdarstellung dient (Maleyka 2019).

8 Der individuellen Ausstattung und damit ›Inbesitznahme‹ von Büros durch Pflanzen, woran sich beispielsweise bei Abwesenheit notwendigerweise die Pflege durch Kolleg:innen koppelt, ist bisher keine kulturwissenschaftliche, sondern v.a. künstlerische bzw. popkulturelle Aufmerksamkeit

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Raum. Intim zu sein bedeutet, mit nur wenigen Zeichen und Gesten zu kommunizieren und etwas zu teilen, zum Beispiel eine Erfahrung, eine Geschichte, die einen selbst und jemand anders betrifft (Berlant 1998). Das nun trifft auf den medienbasierten, visuellen Austausch geteilter Erfahrungen im #Homeoffice zu, wobei natürlich nur sehr kontrolliert Persönliches preisgegeben wurde. Die Social-Media-Assemblagen aus Bildern, abgebildeten, oft arrangierten Objekten und kommentierendem Text dienten als selbstreferentielle Archive, nicht nur, weil sie Bezug auf die dargestellte persönliche Lebenswirklichkeit zu einem bestimmten Zeitpunkt nahmen, sondern auch, weil sie über das System gleichermaßen verwendeter Hashtags mit anderen Postings verbunden gewesen sind. Sie ermöglichten es, nicht nur sich selbst zu dokumentieren, sondern auch andere in ähnlichen Situationen zu beobachten. Ob diese Wahrnehmung dann tatsächlich geschah, war nicht entscheidend, vielmehr zählte die Gewissheit, dass es möglich gewesen wäre:

> Wenn ich versuche, Rechenschaft von mir zu geben, dann geschieht das immer für jemanden, von dem ich annehme, dass er meine Worte irgendwie aufnimmt, auch wenn ich gar nicht immer weiß und nicht immer wissen kann, wie er sie aufnimmt. [Möglicherweise] liegt alles, was er für mich tut, darin[,] dass er mir einen gewissen Ort einräumt, eine Position, einen strukturellen Platz, an dem die Beziehung zu einer möglichen Aufnahme artikuliert wird. Es geht also gar nicht darum, ob ein Anderer da ist, der tatsächlich aufnimmt, was ich sage; entscheidend ist vielmehr, dass es einen Ort gibt, an dem der Bezug zu einer möglichen Rezeption Form annimmt (Butler 2007: 92).

Social-Media-Postings aus der frühen Phase der Corona-Pandemie im Frühjahr 2020 sind fast ausschließlich an mögliche Rezipient:innen gerichtete »Erfolgserzählungen« (Lehmann 2007), die die positive, individuelle Aneignung der damals neuen Situation mittels kollektiv geteilter, medialer Strategien visualisieren. Allerdings zeigt die Erfahrung seit dem Frühjahr 2020 auch die Dynamik des Infektionsgeschehens, das Auf und Ab von Inzidenzen, das Auf und Zu von Schulen, Geschäften und Kultureinrichtungen in aufeinanderfolgenden Lockdowns. Es ist zu vermuten, dass der positive Tenor der hier besprochenen #Homeoffice-Postings im Laufe der pandemischen Entwicklungen mit all ihren sozialen Folgen nachlassen wird bzw. zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Beitrags vielleicht schon verschwunden ist. Auch bleiben Fragen offen, die hier nicht näher betrachtet worden sind: Gab es Unterschiede in der frühen Wahrnehmung der Homeoffice-Situation in unterschiedlichen Berufsgruppen? Haben Akademiker:innen diese anders wahrgenommen, weil beispielsweise die Entgrenzung von Arbeit und Berufsleben auch schon vor der Pandemie gelebte Praxis war, gut ausgestattete Arbeitsplätze bereits vorhanden gewesen sind? Und wie verhält es sich mit der Care-Arbeit? Wird oder wurde sie weitestgehend ausgeblendet bzw. verstärkt thematisiert – abhängig vom Diskussionsraum (Familie, Bekanntenkreis, Kolleg:innen, Social Media, klassische Medien etc.)? Sind dabei geschlechtsspezifische Unterschiede festzustellen? Ohne zu wissen,

gewidmet worden: Böhlen und Mateas 1998, Busch 2018 sowie der Spielfilm Nine to Five (USA, 1980, Regie: Colin Higgins; den Herausgebern vielen Dank für diesen Hinweis).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

welche Krisen die nähere und fernere Zukunft bringen wird, dürfte es spannend sein, irgendwann eine Alltagsgeschichte des frühen 21. Jahrhunderts vor dem Hintergrund von Praktiken und Anpassungsleistungen und deren Thematisierung in den sozialen Medien zu schreiben und dabei auch nach einer sich möglicherweise verändernden Bewertung zu fragen.

Literatur

Bendix, Regina: »Zwischenwelten. Komplexe Welten, wie wir mit ihnen zurecht kommen oder auch nicht, und wie uns die Wissenschaft auf die Schliche zu kommen versucht«, in: Silke Göttsch/Christel Köhle-Hezinger (Hg.): Komplexe Welt. Kulturelle Ordnungssysteme als Orientierung, Münster u.a.: Waxmann, 2003, S. 15–28.

Berlant, Lauren: »Intamicy: A Special Issue«, in: Critical Inquiry, Vol. 24, 1998, pp. 281–288, https://www.jstor.org/stable/1344169

Böhlen, Marc/Mateas, Michael: »Office Plant #1: Intimate Space and Contemplative Environment«, in: Leonardo, Vol. 31, 1998, pp. 345–348, https://www.jstor.org/stable/1576593

Bolinski, Ina: »Cat Cotent. Zur Intimität der Mensch-Haustier-Beziehung in digitalen Medien«, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft, Vol. 8, 2016, S. 73–82, https://doi.org/10.25969/mediarep/1903

Brand, Sebastian: »Wissens-Dinge. Eine Phänomenologie des Wissen organisierenden Inventars im Library Life«, in: Krentel et al. 2015, S. 99–133.

Busch, Frederik: German Business Plants, Heidelberg u.a.: Kehrer, 2018.

Butler, Judith: Kritik der ethischen Gewalt, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007.

Friedrich, Anna: »Sitz, Kollege!«, in: Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 25. Oktober 2020, S. 45.

Frosh, Paul: Screenshots, Berlin: Wagenbach, 2019.

Fung, Issac Chun-Hai, et al.: »Zika-Virus-Related Photo Sharing on Pinterest and Instagram«, in: Disaster Medicine and Public HealthPreparedness, Vol. 11, 2017, pp. 656–659, https://doi.org/10.1017/dmp.2017.23

Henkel, Matthias: »Die Tasse … Zur Trinkkultur am Arbeitsplatz. Eine Arbeitsplatzanalyse aus kulturwissenschaftlicher Sicht«, in: Rolf Wilhelm Brednich/Heinz Schmitt (Hg.): Symbole. Zur Bedeutung der Zeichen in der Kultur, Münster: Waxmann, 1997, S. 226–239.

Hochschild, Arlie Russell: Work-Life-Balance. Keine Zeit. Wenn die Firme zum Zuhause wird und zu Hause zur Arbeit wartet, Opladen: Leske + Budrich, 2002.

Hörning, Karl H.: »Praxis und Ästhetik. Das Ding im Fadenkreuz sozialer und kultureller Praktiken«, in: Stefan Moebius/Sophia Prinz (Hg.): Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs, Bielefeld: transcript, 2012, S. 29–48.

Jessen, Jonas et al.: »Geschlossene Kitas: Mütter tragen mit Blick auf Zeiteinteilung vermutlich die Hauptlast«, in: DIW aktuell, Bd. 34, 2020, http://hdl.handle.net/10419/216979

Krentel, Friedolin et al.: Library Life. Werkstätten kulturwissenschaftlichen Forschens, Lüneburg: meson press, 2015, https://doi.org/10.14619/006

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kulbe, Nadine: »#Homeoffice. Der Blick auf den Schreibtisch«, Bildsehen/Bildhandeln. Akteur:innen und Praktiken der Amateurfotografie, 17. April 2020, https://fotografie.hypotheses.org/1483

Lehmann, Albrecht: Reden über Erfahrung. Kulturwissenschaftliche Bewusstseinsanalyse des Erzählens, Berlin: Reimer, 2007.

Maleyka, Laura: »›Instagram ist halt ne App für Bilder und wer findet Bilder denn nicht schön?‹ Privatheit und Öffentlichkeit in bildzentrierter Kommunikation auf Social Media Sites«, in: Patrik Ettinger et al. (Hg.): Intimisierung des Öffentlichen. Zur multiplen Privatisierung des Öffentlichen in der digitalen Ära, Wiesbaden: Springer VS, 2019, S. 191–210.

Müller, Kathrin Friederike: »›Ein schön schrecklicher Fortschritt‹. Die Mediatisierung des Häuslichen und die Entgrenzung von Berufsarbeit«, in: M&K Medien & Kommunikationswissenschaft, Vol. 66, 2018, S. 217–233, https://doi.org/10.5771/1615-634X-2018-2-217

Myrick, Jessica Gall: »Emotion regulation, procrastination, and watching cat videos online: Who watches Internet cats, why, and to what effect?«, in: Computers in Human Behavior, Vol. 52, 2015, pp. 168–176.

O'Meara, Radha: »Do Cats Know They Rule YouTube? Surveillance and the Pleasures of Cat Videos«, in:M/C Journal, Vol. 17, Mar. 2014, doi:10.5204/mcj.794.

Pape, Thilo von/Martin, Corinne: »Introduction«, in: dies. (Hg.): Images in Mobile Communication. New Content, New Uses, New Perspectives, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2012, S. 7–17.

Pausch, Robert/Ulrich, Bernd: »Was hat er, was alle wollen?«, in: Die Zeit, Bd. 34, 2020, S. 8.

Rolshoven, Johanna: »Der Rausch. Kulturwissenschaftliche Blicke auf Normalität«, in: Zeitschrift für Volkskunde, Bd. 96, 2000, S. 29–49.

Schmidt-Lauber, Brigitta: »Orte der Gemütlichkeit. Zur Machbarkeit einer Befindlichkeit«, in: Silke Göttsch/Köhle-Hezinger, Christel (Hg.): Komplexe Welt. Kulturelle Ordnungssysteme als Orientierung, Münster et al.: Waxmann, 2003, S. 125–132.

Stein, Perry: »Why Do Cats Run the Internet? A Scientific Explanation«, in: The New Republic, 1. März 2012, https://newrepublic.com/article/101283/cats-internet-memes-science-aesthetics

»Das Streiflicht«, in: Süddeutsche Zeitung, 28. September 2020, S. 1.

Thomas: »Arbeiten in Zeiten von Corona«, in: coronarchiv, 6. April 2020, https://coronarchiv.geschichte.uni-hamburg.de/projector/s/coronarchiv/item/2850

Social-Media-Postings und Einreichungen bei Sammelprojekten

»Andrea Wild«: »#LifeHack fürs #HomeOffice.« *Twitter*, 26. März 2020, https://twitter.com/andreamwild/status/1243223811354439680

Breitsprecher, Lea: »Homeoffice zu Corona-Zeiten.« *alltag in der krise*, o. D. (2020), https://alltaginderkrise.org/fotos-aus-dem-corona-alltag/

»Christian Demmelmeier«: »#Homeoffice/#Bürokaffee-Tweets.« *Twitter*, 19./21./22. Okt. 2020, https://twitter.com/DemmelmeierChr

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

»Deutsche Digitale Bibliothek«: »Guten Morgen zusammen!« *Twitter*, 18. März 2020, https://twitter.com/ddbkultur/status/1240185791164436481

Gfrörer-Harbich, Helmut: »Bürokantine.« *Corona-Alltag*, 6. Mai 2020, https://lmw-corona-alltag.de/alleeinreichungen

Krczal, Bettina: »Corona Kochtopf.« *Corona-Alltag*, 12. Mai 2020, https://lmw-corona-alltag.de/alleeinreichungen

Seibold, Wenzel: »Eine Tasse.« *coronarchiv*, 25. März 2020, https://coronarchiv.geschichte.uni-hamburg.de/projector/s/coronarchiv/item/772

Soteriou-Sukalia, Antonia: »Wäsche in den Zeiten der Coronavirus.« *Corona-Alltag*, 7. April 2020, https://lmw-corona-alltag.de/alleeinreichungen

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Instagram-Posting aus dem #Homeoffice von »dieselseb«, 18. März 2020: ein typisches Beispiel mit Laptop, Papier, Stiftebox, Tasse (Screenshot von https://www.instagram.com/dieselseb/)

Abb. 2: Karin Dannenberg: Homeschooling und Homeoffice. Einreichung beim Sammlungsprojekt »coronarchiv«, Dresden, 24. März 2020 (Foto: Karin Dannenberg, Dresden, 2020, CC BY-SA 4.0, https://coronarchiv.geschichte.uni-hamburg.de/projector/s/coronarchiv/item/1053)

Abb. 3: Tweet mit vier Fotografien aus dem Homeoffice von »Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde«, 3. April 2020 (Screenshot von https://twitter.com/isgv_dd)

Abb. 4: Wenzel Seibold: Eine Tasse. Einreichung beim Sammlungsprojekt »coronarchiv«, Wiesbaden, 25. März 2020 (Foto: Wenzel Seibold, Wiesbaden, 2020, CC BY-SA 4.0, https://coronarchiv.geschichte.uni-hamburg.de/projector/s/coronarchiv/item/772)

Abb. 5: Drei #Homeoffice-Tweets von »Christian Demmelmeier«, 19./21./22. Oktober 2020 (Screenshots von https://twitter.com/DemmelmeierChr; Zusammenstellung Nadine Kulbe)

Abb. 6: Zwei Tweets aus dem #Homeoffice von »AlohafromMunich«, 19. Oktober 2020, und »Dr. GuacamOlé«, 21. Oktober 2020, die Wohlbefinden und Annehmlichkeiten visualisieren (Screenshots von https://twitter.com/AlohafromMunich, https://twitter.com/stammtischphilo; Zusammenstellung Nadine Kulbe)

Abb. 7: Tweet aus dem #Homeoffice mit Katze und Tasse von »GedenkstättenSachsen« vom 25. März 2020 (Screenshot von https://twitter.com/gedenkstaetten)

Abb. 8: Lea Breitsprecher: »Homeoffice zu Corona-Zeiten: Da wird auch mal das Bügelbrett zum Steh-Schreibtisch umfunktioniert.« Einreichung beim Sammelprojekt »Alltag in der Krise«, 2020 (Foto: Lea Breitsprecher, 2020, https://alltaginderkrise.org/fotos-aus-dem-corona-alltag)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Fear and Hoarding in Las Coronas. Krisenvorbereitung der Prepper-Szene in Zeiten der Covid-19-Pandemie

Konstantin Mack

Gesellschaftliche Diskurse von Pandemien und deren Bekämpfung sind in nicht unerheblichem Maße von populärkulturell vermittelten Bildern beeinflusst: Menschen in westlichen Gesellschaften haben in der Regel keine direkte Erfahrung mit einer lebensbedrohlichen Krise, langanhaltenden Stromausfällen oder bürgerkriegsähnlichen Zuständen. Und auch wenn die Covid-19-Pandemie nicht die erste derart aggressive Infektionskrankheit ist, sind die aktuellen Maßnahmen (Stand 2021) ohne vergleichbares Beispiel in unserer jüngeren Vergangenheit. Nichtsdestotrotz finden sich im kollektiven wie individuellen Gedächtnis durchaus ganz konkrete Vorstellungen von (post)apokalyptischen Szenarien und Katastrophen – nicht ohne Grund weckten die ersten Bilder aus Städten im Lockdown Erinnerungen an eine Szene aus *The Walking Dead*, als Protagonist Rick Grimes auf einem Pferd über einen leeren fünfspurigen Highway nach Atlanta reitet (The Mad Engineer). Innerhalb kürzester Zeit verursachte das Virus SARS-CoV-2 eklatante Veränderungen des individuellen wie gesellschaftlichen Alltags: Ausgangs- und Kontaktbeschränkungen prägen weltweit den Umgang mit der Pandemie und leere Straßen sind zum Symbolbild des Lebens im Lockdown geworden. Als die Corona-Pandemie im Februar und März 2020 auch Europa erreichte, war die Unsicherheit in Deutschland groß und die Berichterstattung noch geprägt von der Frage, ob und – wenn ja – wie man sich auf das Virus vorbereiten könne. Ärzt:innen und Gesundheitspolitiker:innen warnten im Februar, das deutsche Gesundheitssystem sei nicht darauf vorbereitet, angemessen auf ein rasantes Infektionsgeschehen zu reagieren (Fuchs).

Während die Covid-19-Pandemie die meisten Menschen eher unerwartet traf und höchstens Assoziationen an populärkulturell tradierte Katastrophenvorstellungen hervorrief, bereiten sich einige schon seit Jahren auf genau dieses Szenario vor. Sie bezeichnen sich als »Prepper:innen« – ein von dem englischen Verb »to prepare« ausgehender Neologismus –, denn sie wollen vor allem eins sein: vorbereitet. Wenn »shit hits the fan« (SHTF), wollen sie sich an einen sicheren Rückzugsort begeben, wo sie mit ihren Vorräten so lange ausharren können, bis die Katastrophe vorüber ist. SHTF ist dabei die geläufige Abkürzung für unterschiedlichste Szenarien, von Stromausfällen über Naturkatastro-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

phen, Wirtschaftskrisen und Pandemien bis hin zum Ausbruch eines Dritten Weltkriegs (Kabel; Sims/Grigsby). Popkulturelle Vorlagen helfen bei der Vorbereitung auf konkrete Szenarien: Der Hollywood-Film *Contagion* etwa wird für seine realistische Darstellung des Ablaufs einer Pandemie gelobt (Garen). Daneben werden auch TV-Serien herangezogen, die auf den ersten Blick eher ungewöhnlich erscheinen – so orientiert sich etwa der YouTuber *The Urban Prepper* an der Serie *Dexter*, um einen »Containment Room« zu bauen, in dem infizierte Personen im Falle einer Pandemie untergebracht werden können (TheUrbanPrepper, »DIY Containment Room«). Zwar geht es in der Serie darum, schnell und kostengünstig einen Raum so mit Folien auszustatten, dass der Protagonist – ein Serienkiller namens Dexter – Menschen töten kann, ohne dass dabei Wände und Möbel mit Blut befleckt werden. Doch in Verbindung mit wissenschaftlichen Informationen zur Dekontamination bzw. Isolation infizierter Personen nutzt *The Urban Prepper* die populärkulturelle Vorlage, um seinen Zuschauer:innen »a cheap DIY approach to this very serious topic« zu zeigen (03:22). An diesem Beispiel lässt sich auch beobachten, wie popkulturelle und wissenschaftliche Wissensbestände ineinander greifen und gemeinsam dabei helfen sollen, für die Zukunft zu planen. Prepper:innen eignen sich neben Fähigkeiten und Wissen aus den Bereichen Militär, Katastrophenschutz und Medizin auch Grundlagen der Elektrotechnik an, um etwa eine autarke Stromversorgung zu gewährleisten, und popularisieren so unterschiedliches Expert:innen-Wissen.

Abb. 1: Über Google getätigte Suchanfragen zum Stichwort »Prepper« zwischen 01.01.2017 und 05.10.2020[1]



Vor Ausbruch der Covid-19-Pandemie geriet die Prepping-Community in Deutschland vor allem seit 2017 in die Schlagzeilen, als in Mecklenburg-Vorpommern mehrere Häuser extrem rechter Prepper:innen durchsucht wurden, die sich auf einen »Tag X« vorbereiteten, an dem der deutsche Staat zusammenbreche. Ermittlungen des Bundeskriminalamts ergaben, dass die sogenannte »Nordkreuz«-Gruppe Todeslisten verfasst

1 Die Werte stellen dabei keine absoluten Zahlen dar, sondern entsprechen Angaben über die Beliebtheit des Suchbegriffs auf einer Punkteskala von 0 bis 100. Das in diesem Zeitraum maximal erreichte Suchvolumen entspricht dabei 100; die anderen Werte skalieren sich relativ dazu.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

hatte, auf denen Personen des öffentlichen Lebens stehen, die im Falle einer Staatskrise gezielt getötet werden sollen. Auch konkrete Vorbereitungen wurden getroffen, etwa die Beschaffung von Leichensäcken, Waffen und Munition (Verfassungsschutz Brandenburg; Kiesel).

In Abgrenzung von solchen gewaltbereiten Prepper:innen betonen andere Darstellungen indes, dass die Szene nicht auf ihre Verbindungen zur extremen Rechten oder zur Reichsbürger:innen-Ideologie reduziert werden dürfe, sondern eine äußerst diverse Szene sei. So heißt es zum Beispiel in der Beschreibung einer Dokumentation des Norddeutschen Rundfunks, »[Prepper] leben unter uns und gehen ganz normalen Berufen nach« (NDR Doku).

Mit den zunehmenden Auswirkungen der Pandemie rückte die Prepping-Community auch in Deutschland stärker in den Blick und die Szene scheint einen Aufschwung zu erleben: So zeigt etwa der Blick in Google-Suchanfragen, dass das Stichwort »Prepper« selbst zwischen 2017 und 2018, als die Recherchen über das extrem rechte Prepper-Netzwerk in Mecklenburg-Vorpommern publik wurden, nicht einmal ansatzweise so häufig gesucht wurde wie im Februar und März 2020.

Doch wie reagieren nun Menschen, die sich der Vorbereitung auf Katastrophenszenarien verschrieben haben, auf eine tatsächliche globale Pandemie? Dieser Frage soll im Folgenden mittels eines ethnografischen Streifzugs durch zeitgenössische (Selbst-)Darstellungen von Prepper:innen nachgegangen werden. Die vorliegende an der Grounded Theory (Strauss/Corbin) orientierte Analyse stützt sich dabei auf Kommentare in einschlägigen Online-Foren der Community sowie auf Videos bekannter Prepper [sic!] mit hoher Reichweite, insbesondere *The Urban Prepper* und *City Prepping* (knapp 200.000 bzw. 450.000 Abonnent:innen im Oktober 2020). Obwohl der Szene daran gelegen ist, möglichst unter sich zu bleiben, und die Akteur:innen darauf achten, die eigene Zugehörigkeit zur Szene geheim zu halten (Sims/Grigsby: 103), lassen sich online zahlreiche Plattformen finden, die dem Austausch untereinander dienen. Vor allem das Teilen von Fotos und Videos scheint wichtig zu sein, um die eigenen Vorbereitungen zu präsentieren und von den Erfahrungen anderer zu lernen. Daher stellten diese Daten und Räume relevante Quellen für eine kulturanthropologische Forschung im Sinne der *Digital Ethnography* dar (Pink et al., König).

In der Krise ist sich jede:r selbst am nächsten

Je nachdem, für welchen Katastrophenfall sie sich vorbereiten, variieren auch die Maßnahmen, die Prepper:innen ergreifen. Doch ob sie nun eine Naturkatastrophe, eine Pandemie, einen Bürgerkrieg oder eine Wirtschaftskrise antizipieren, ihnen allen sind zwei Aspekte gemein: Einerseits gehen Prepper:innen davon aus, jedes dieser möglichen Szenarien führe schließlich zu »complete civil unrest and break down of law-and-order, referred to as ›the end of the world as we know it‹ or TEOTWAWKI« (Kabel: 258). Auf der anderen Seite versuchen sie – und hier greifen schließlich beide Aspekte ineinander –, Handlungsmacht (zurück) zu erlangen. Eine Form dieser aktiven Vorsorge stellen sogenannte *bug out bags* dar: Rucksäcke, die mit (über)lebenswichtigen Utensilien wie Schlafsack, Feuerzeug, Wasserflasche, Wundversorgung, Kompass, Messer und Nahrung aus-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

gestattet sind und griffbereit gelagert werden (TheUrbanPrepper, »How to Build a Bug Out Bag«). Die Motivation, solche *bug out bags* anzulegen, um im Fall des Falles einen voll ausgestatteten Rucksack griffbereit zu haben, zeugt von Skepsis gegenüber der staatlichen Daseinsvorsorge. Auch die Angst davor, im Katastrophenfall von anderen Menschen überfallen und ausgeraubt zu werden, tritt in zahlreichen (Selbst-)Darstellungen der Community deutlich hervor. Wenn SHTF, so die Annahme, gelte einzig das Recht des Stärkeren, sodass es nicht klug sei, den Standort der eigenen Vorräte oder sicherer Rückzugsorte bekannt zu machen. Bisweilen wird sogar empfohlen, bereits die Tatsache, dass man überhaupt Vorräte anlegt, geheim zu halten. Ein Reddit-User schreibt, dabei gehe es nicht darum, zu vermeiden, von anderen Menschen als paranoid verurteilt zu werden, sondern »[i]t is about being a target when SHTF and they know about you, while having nothing for themselves« (Pikor69). Dieses streng dichotome Menschenbild beinhaltet also die Angst davor, dem Überlebensdrang derjenigen zum Opfer zu fallen, die sich keine Gedanken über mögliche Katastrophen machen. Als Bestätigung für dieses Menschenbild gelten in kleinerem Ausmaß die ›Hamsterkäufe‹ zu Beginn der Anti-Corona-Maßnahmen in Deutschland: Getrieben von der Angst, dass die Versorgung mit Lebensmitteln und Hygieneartikeln nicht aufrechterhalten werden könne, kauften die Deutschen laut einem Bericht der Tagesschau die doppelte bis siebenfache Menge wie in Zeiten ohne Pandemie (»Mit Klopapier durch die Krise«). Solche übereilten Einkäufe lehnen erfahrene Prepper:innen ab, da sie nicht von einer vernünftigen Auseinandersetzung mit der Krise zeugen, sondern vielmehr Ausdruck von Panik seien. Als einzelne Menschen zu Beginn der Pandemie derart große Mengen an Lebensmitteln kauften, dass andere in leere Supermarktregale schauen mussten, bestätigte sich eine der Grundüberzeugungen von Prepper:innen: »other people are threatening and untrustworthy« (Sims/Grigsby: 93). Prepper:innen können sich in solchen Situationen also auf ihre eigenen Vorräte verlassen – und doch sind diese erst deshalb überhaupt angelegt worden, weil Prepper:innen eben nicht auf den (Sozial-)Staat vertrauen, eine Katastrophe vernünftig zu bewältigen. Stattdessen nehmen sie ihre Versorgung und das eigene Überleben selbst in die Hand, um unabhängig von staatlichen Akteur:innen und Entscheidungen zu sein. Insofern sind diese Praktiken nicht denkbar ohne die Annahme, dass menschliches Handeln frei sei und sich äußeren Einflüssen widersetzen könne. Das Konzept der *Agency*, verstanden als Handlungsfähigkeit, beinhaltet nach Emirbayer und Mische drei Dimensionen zeitlich orientierter Handlungen: a) der Bezug auf die Vergangenheit, etwa durch routinierte Aktivitäten, die durch ihre Wiederholung zur Stabilität des eigenen Horizonts beitragen; b) das Antizipieren möglicher Zukünfte, abhängig von verschiedenen potenziellen Handlungen; c) die Fähigkeit, entsprechende Entscheidungen zu treffen und damit auf die Herausforderungen der Gegenwart zu reagieren (Emirbayer/Mische: 971). Prepper:innen handhaben dabei alle drei dieser zeitlichen Relationen: Sie können sich auf ihre bereits erfolgten Vorbereitungen verlassen, üben teilweise sogar regelmäßig den Notfall (Doomsday Preppers, S02E08) und antizipieren dabei jeweils mögliche Krisenszenarien. Die Motivation ist dabei die Überzeugung, in der Gegenwart bestimmte Entscheidungen treffen zu müssen, um für die Zukunft vorbereitet zu sein. Die Praktiken des Preppings implizieren somit auch einen Drang danach, Vorsorge zu betreiben, um langfristig handlungsfähig zu sein. Letztendlich kann dies auch

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

als eine Form der Subjektivierung verstanden werden, da konkrete Techniken der Selbstsorge und Selbstversorgung erlernt und angewandt werden.

Dieser Notwendigkeit von Agency hat die Covid-19-Pandemie insofern Ausdruck verliehen, als die Verletzlichkeit unserer Gesellschaft offenbar wurde: Quasi über Nacht legt ein unbekanntes Virus das gesellschaftliche Leben lahm, soziale Kontakte werden auf ein Minimum begrenzt, das kulturelle Leben pausiert und die ersten Engpässe im Gesundheitswesen treten auf. Düstere Bilder, wie die Populärkultur sie in *The Walking Dead* oder *Contagion* zeichnet und die Prepper:innen für potenziell reale Szenarien halten, werden zum neuen Alltag. Ein Alltag, der vielerorts geprägt ist durch sich ständig erneuernde Allgemeinverfügungen und herbe Einschnitte in das öffentliche Leben. Dass ein solcher Ausnahmezustand unweigerlich zu dem Verlangen führt, den eigenen Alltag wieder stärker selbst kontrollieren und gestalten zu können, ist nur allzu verständlich. Diesem Gefühl von Ohnmacht begegnen Prepper:innen mit dem Versprechen, Autarkie durch private Vorsorge zu erlangen.

Dieses Narrativ bettet sich passgenau in die gesellschaftlichen Entwicklungen der letzten Jahrzehnte ein, seit sich der Neoliberalismus in den 1980er Jahren als ökonomisches System zu etablieren begann. Zunehmend wurden demokratische Teilhabe und sozialstaatlicher Ausgleich strukturell abgebaut und stattdessen die Freiheit des Marktes sowie individuelle Eigenverantwortung in den Vordergrund gestellt (Kannankulam: 327ff.). Das neoliberale Paradigma des »Jeder ist seines Glückes Schmied« lässt sich in der Weltanschauung von Prepper:innen leicht wiederfinden, insbesondere, wenn man die Entstehung dieser Subkultur kulturhistorisch nachzeichnet: In den USA blickt der zeitgenössische Prepping-Lifestyle auf seine Wurzeln in den 1960er Jahren zurück, als Robert DePugh die *Minuteman*-Miliz gründete, eine Gruppe selbsternannter antikommunistischer Revolutionäre, die sich auf einen Bürgerkrieg innerhalb des eigenen Landes vorbereiteten. DePugh verband dies mit Überlebenspraktiken und einer rechts-libertären Ideologie (Garrett: 73). Auch die Milizionäre teilten die Auffassung, jede:r sei selbst dafür verantwortlich, das eigene (Über-)Leben zu sichern und entsprechende Vorbereitungen zu treffen.

Dazu passt auch Mischa Luys Analyse von Prepper:innen als »Risikosubjekte par excellence« (Luy: 187); in permanenter Antizipation von Bedrohungen sind diese sich selbst die nächsten. Wenn Zygmunt Bauman davon spricht, dass die Vorstellung von Eigenverantwortlichkeit in postindustriellen Gesellschaften omnipräsent sei und längst nicht nur das Arbeitsleben betreffe, wecken seine Beispiele unmittelbar Assoziationen mit der Prepper:innen-Szene:

> In einer gnadenlos individualisierten und privatisierten Welt wird Sicherheit, wie alle anderen Aspekte des individuellen Lebens, zu etwas, das sich jeder im Do-it-yourself-Verfahren selbst beschaffen muß. […] Vor gar nicht so langer Zeit suchten Menschen, die einen Atomkrieg für unvermeidlich hielten, sich durch den Bau privater Atombunker zu retten. Wer heute glaubt, daß man nichts gegen die gespenstische Unsicherheit der allgemeinen Lebensbedingungen tun kann, investiert in Alarmanlagen und Stacheldraht. (138f.)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

In einem Punkt hinkt Baumans Analyse jedoch hinterher, denn auch heute werden (wieder) private Bunker gebaut: zeitgenössische Luxusvarianten der Atombunker aus der Zeit des Kalten Kriegs – ausgestattet mit Schwimmbad, Golfplatz, verschiedenen Restaurants und Spa-Bereich (Garrett: 93f.). Weil also das Vertrauen auf kollektive Absicherung dem Diktum der Eigenverantwortlichkeit gewichen ist, investieren die Menschen – zumindest diejenigen, die es sich leisten können – nicht nur in Überwachungskameras, Alarmanlagen und Pfeffersprays, sondern eben auch in Lebensmittelvorräte, *bug out bags* und private Bunker. Dass mit dem Aufschwung der Prepper-Community die Konjunktur privater Sicherheitsdienste zusammenfällt, soll weiter unten noch thematisiert werden.

Agency wird beim Prepping schließlich auch im Sinne von (Er-)Möglichungsraum verstanden, als *möglichst* umfassende Vorbereitung auf *möglichst* unterschiedliche Szenarien, um sich selbst in der Zukunft die *bestmöglichen* Voraussetzungen zu schaffen, *möglichst* lange (über)leben zu können. Vorbereitet zu sein bedeutet für Prepper:innen »a fundamental way to decrease their anxiety about the dangers found in society« (Sims/Grigsby: 98). Eine solche Auffassung kann jedoch in gewisser Weise auch als Resignation interpretiert werden. Es geht Prepper:innen eben nicht darum, gesellschaftliche Verhältnisse zu ändern, die zu Bedrohungsempfindungen führen oder eben ganz konkret für Katastrophen wie die globale Klimaerhitzung verantwortlich sind (Garrett: 98f.; Sims/Grigsby: 97f.). Ihre Einstellung zielt nicht darauf ab, durch politischen Aktivismus oder das eigene Konsumverhalten einen Beitrag zu leisten, sondern man geht fest davon aus, dass etwa die Klimakrise unabänderlich ist, und richtet sich darauf ein, das eigene (Über-)Leben an diese Entwicklungen anzupassen. Dies trägt Züge eines beinahe deterministischen Welt- und Gesellschaftsbilds: Zwar wird eine persönliche Entscheidungsfreiheit durchaus zugestanden – ist gar notwendig für die Mentalität der Prepper:innen –, aber der individuelle Einfluss auf globale Ereignisse findet keinerlei Berücksichtigung. Entsprechend interpretieren Sims und Grigsby die Praktiken des Preppings nicht als Strategien, die tatsächlich helfen, mögliche Risiken zu minimieren, sondern lediglich als einen Weg »to increase ontological security« (ebd. 100). Ontologische Sicherheit also, die den individuellen Umgang mit Ängsten vor der Zukunft unterstützen soll, aber nicht die Ursachen für diese Ängste berührt. Kritisch gefragt: Inwiefern kann Prepping dann tatsächlich als (Rück-)Erlangung von Agency verstanden werden?

Wie die Prepper-Szene auf Covid-19 reagiert

In den wenigen bisher durchgeführten Forschungen über und mit Prepper:innen fällt auf, dass erlebten und vermittelten historischen Ereignissen eine zentrale Rolle in der Entwicklung einer ›Prepping-Mentalität‹ zukommt. Mischa Luy verweist hier etwa auf das Carrington-Ereignis 1859, die Finanzkrise 2005 und die sogenannte »Flüchtlingskrise« 2015 (Luy: 184ff.). Ähnliche Nennungen finden sich auch in Bradley Garretts Ethnografie *Bunker*, wobei dessen – vorrangig US-amerikanische – Interviewpartner:innen die islamistischen Terroranschläge vom 11. September 2001 als weiteres Schlüsselereignis für den Boom des Preppings nennen (Garrett: 82f.).

Die intensive Auseinandersetzung mit möglichen Krisen hat Prepper:innen dahingehend einen gewissen Vorteil verschafft, dass sie nicht nur gelassener auf die Pandemie

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

reagieren, sondern sich auch frühzeitiger um Schutzmaßnahmen kümmern konnten. So schreibt etwa ein:e User:in des deutschsprachigen Prepper-Forums *previval.org* bereits Ende Januar 2020, »wir [haben] den Zwergen Kindermasken in Zipper verpackt in die Ranzen gelegt und sie genau instruiert wie sie damit umgehen müssen« (littlewulf). Die nachträgliche Bestätigung solcher Vorsorge wirkt sich andererseits auch auf die Selbstwahrnehmung und das Selbstverständnis der Prepper:innen aus. Dass sich Prepper:innen an solchen übereilten Einkäufen nicht beteiligen mussten, bestärkt sie wiederum darin, Vorräte angelegt zu haben. Ihr Misstrauen gegenüber dem staatlichen Krisenmanagement hat sich bestätigt; dies führt jedoch nicht zu einem Gefühl von Genugtuung, Recht behalten zu haben. Vielmehr geht es in den Blogposts, Forenbeiträgen und Videos darum, weitere Konsequenzen zu antizipieren, etwa Massenarbeitslosigkeit oder einen möglichen Währungsverfall. Auffällig ist die feste Überzeugung, jede Krise diene als Katalysator für weitere Krisen. Diese Form von Antizipation veranschaulicht der YouTube-Kanal *City Prepping*: Bereits im April 2020 erschien das Video *How to Prepare For a Great Depression: 5 Things You Can Do Now*, in dem der Kanalbetreiber einen nahenden Wirtschaftskollaps prognostiziert, der durch die Pandemie ausgelöst wird. Um für diesen gewappnet zu sein, empfiehlt er u.a., sich frühzeitig daran zu gewöhnen, auf verarbeitete Lebensmittel zu verzichten. Stattdessen solle sich die eigene Ernährung an der von vormodernen Menschen orientieren: »Early humans didn't rely on others to plant, harvest, or process their food. They foraged, hunted and fished the food that they and their family consumed« (02:38). Mit den Black-Lives-Matter-Protesten in den USA folgte schließlich das Video *Why Martial Law Is About to Happen*, das vor sozialen Unruhen und Ausschreitungen warnt. Solche Prognosen sollen den Zuschauer:innen helfen, Hinweise auf nahende Krisen zu erkennen und sich entsprechend vorzubereiten – noch während man mit den Auswirkungen der Covid-19-Pandemie zu kämpfen hat.

Parallel dazu prüfen Prepper:innen, ob die eigene Vorbereitung auf eine Pandemie ausreichend war und gegebenenfalls angepasst werden müsste. So reichen Lebensmittel, Wasser und Hygieneprodukte zwar aus, um Grundbedürfnisse abzudecken, jedoch hat die Erfahrung des sogenannten Lockdowns gezeigt, dass man auch Gesellschaftsspiele, Puzzles oder Bücher vorhalten solle, um sich zu beschäftigen. Denn während »bugging out« bei vielen Krisenszenarien die Strategie der Wahl ist, verfolgen Prepper:innen derzeit den Ansatz des »bugging in« – also eben nicht an einem Ort außerhalb der eigenen Wohnung Zuflucht zu suchen, sondern diese möglichst nicht zu verlassen, um sich vor Ansteckung zu schützen. Vorbereitete *bug out bags* wurden nicht benötigt, umso wichtiger also, die eigenen vier Wände so auszustatten, dass man dort lange Zeit ausharren kann. Ganz pragmatische Lehren hat *The Urban Prepper* gezogen: Er berichtet, dass er darauf geachtet habe, täglich eine gemeinsame Mahlzeit mit seiner gesamten Familie einzunehmen, um die moralische Verfassung aller Familienmitglieder zu stärken (The Urban Prepper, »Before COVID-19. After COVID-19«).

Während die meisten Prepper:innen nun also versuchen, die eigene Strategie zu optimieren und möglichst mit mehr Wissen aus der Covid-19-Pandemie herauszukommen, gibt es innerhalb der Szene auch einige, die aus der gegenwärtigen Situation Profit schlagen. Online-Shops, die auf Sicherheitsdienstleistungen, Militär- oder Survival-Produkte spezialisiert sind, nutzen die Corona-Krise, um Nicht-Prepper:innen als Zielgruppe zu gewinnen. So heißt es etwa in einem Blogpost des »Security Shop« *Obramo*:

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> Doch was, wenn wirklich der Ernstfall eintritt? […] Dann gilt es, dass die eigenen Fenster bereits gesichert sind, eine Alarmanlage verbaut wurde und die Familie mit freien Waffen geschützt werden kann. Diese Vorbereitung muss nicht jeder auf die Spitze treiben, wie es die Prepper oft tun, doch ein wenig Vorsicht und Absicherung schadet eigentlich nie. Nur darum geht es doch. Sich nicht verrückt machen, sondern vorbereitet zu sein auf den Ernstfall. (»Corona im Alltag«)

Auffällig ist hierbei die bewusste Abgrenzung zwischen Prepper:innen, die ihre Vorbereitung »[oft] auf die Spitze treiben«, und einem vernünftigen und vorausschauenden Handeln, das jedem Menschen empfohlen wird.

»An Endless Parade of White Males«

Die Kontaktbeschränkungen im Rahmen der Corona-Pandemie trugen dazu bei, dass digitale (Selbst-)Inszenierungen der Szene wichtiger wurden. Gerade die auf YouTube besonders populären Prepper [sic!] sind darum bemüht, möglichst unpolitisch zu wirken – *City Prepping* etwa veröffentlichte im Vorfeld der US-Präsidentschaftswahl zwei Videos, in denen er jeweils die beiden möglichen Szenarien »If Biden Wins: What You Can Expect To Happen« und »If Trump Wins: What You Can Expect To Happen« diskutiert, um bemüht neutral realistische Prognosen für die zu erwartenden Ausschreitungen nach dem Wahlabend vorzustellen.

Andererseits zeigt sich, wie schnell Menschen, die sich online über Prepping informieren wollen, auf eindeutig politisch motivierte Beiträge stoßen: Sucht man etwa auf Google Shopping nach »bug out bag«, sind einige der ersten Ergebnisse gesponserte Werbeanzeigen des *Kopp Verlags*. Dieser nimmt laut Kulturwissenschaftlerin und Journalistin Anna Hunger eine Scharnierfunktion zwischen verschiedenen Gruppen im politisch rechten Milieu ein – »von Esoterikern und Weltverschwörern über Vertreter der alten NPD bis zu denen der Neuen Rechten« (Hunger: 432). Dieses Beispiel zeigt ganz konkret, wie nah bisweilen Verschwörungserzählungen, das Buch *Die Plandemie. Profitstreben, Korruption und Täuschung hinter der COVID-19-Pandemie* (Fife) etwa, und Produkte zur Krisenvorsorge beieinander liegen. Auch die vom Bundesinnenministerium als rechtsextremistisch (»Verfassungsschutzbericht 2019«) eingestufte Partei *Der Dritte Weg* empfahl Anfang April 2020 auf ihrer Homepage, Lebensmittel einzukochen und sich Vorräte anzulegen. Zur Begründung heißt es, »[i]n der heutigen Zeit [sei] es wichtiger denn je, auf die Grundlagen unserer Ahnen zurückzugreifen, anstatt uns auf den kaptitalistischen [sic!] Staat zu verlassen« (»Vorrat anlegen in Krisenzeiten«). Auch diesem Zitat liegt die Vorstellung zugrunde, jede:r sei für sich selbst verantwortlich, und das vermeintlich naturnahe und ganzheitliche Erfahrungswissen der »Ahnen« wird romantisiert. Eine politische Lösung wird ebenfalls angedeutet, es bleibt aber bei der vagen Kritik am Kapitalismus. Erst wenn man sich den Kontext des Artikels ansieht, nämlich die Homepage der Partei, erfährt man, welchen ideologischen Unterbau der Einkoch-Ratgeber hat: Gefordert wird nicht weniger als ein »Deutscher Sozialismus« und die Wiederherstellung des Großdeutschen Reichs (»10 Punkte Programm«).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Diese Anekdoten reihen sich in Erkenntnisse über strukturelle ideologische Merkmale der Prepping-Szene ein: Über diese schreibt etwa Jordan McKenzie, sie beinhalte »deeply conservative ideas about male dominance, white supremacy, individualism, ›natural‹ forms of aggression and non-cooperative behaviour« (McKenzie: 5). Anders, als Reality-TV-Sendungen wie *Doomsday Preppers* suggerieren, seien Prepper:innen keine sonderlich heterogene Gruppe, sondern zumeist weiße Männer, die sich politisch rechts verorten lassen. Diese Feststellung lässt sich auch historisch zurückverfolgen – erinnert sei an die oben genannten antikommunistischen *Minutemen*, die gewissermaßen als Gründungsväter der heutigen Prepper:innen gelten. In seiner Analyse von US-amerikanischen »Survival«-Zeitschriften kommt Philip Terrie bereits im Jahr 1992 zu dem Schluss, die dort abgebildeten Fotos zeigen »an endless parade of white males. Women apparently exist only to be protected by their men, and non-whites exist only as part of the usually unidentified threat« (Terrie: 24). Auch wenn die Zielgruppe solcher Magazine nicht ausschließlich aus denjenigen besteht, die sich gegenwärtig als Prepper:innen verstehen – und gerade im angloamerikanischen Sprachraum eine Differenzierung zwischen Survivalism und Prepping vorgenommen wird (Bounds: 10) –, teilen diese Gruppen die Auffassung, dass es wichtig sei, das individuelle Überleben in Krisenzeiten durch entsprechende Praktiken frühzeitig sicherzustellen, weil auf staatliche Hilfe nicht vertraut wird.

Ein konservatives Geschlechterbild zeigt sich auch in den Darstellungen der Prepping-Szene auf YouTube: Bereits beim Blick auf die Video-Thumbnails einschlägiger Kanäle fällt auf, dass Abbildungen von Frauen meist dann genutzt werden, wenn Hilflosigkeit symbolisiert werden soll – Porträtaufnahmen von Frauen mit Tränen in den Augen oder verzweifelten Gesten sind häufige Motive auf dem Kanal *City Prepping*. Ein Video, das erklären will, wie man in gefährlichen Situationen die eigene Familie aus dem Haus in Sicherheit bringt, ist mit dem Foto einer Frau und zwei Kindern illustriert. Der Mann, so suggeriert das Video, verantwortet die Vorbereitungen und behält den Überblick, während die Frau sich um die Kinder kümmert (City Prepping, »How to Bug Out«). Darstellungen von Männern zeigen hauptsächlich den Kanalinhaber selbst, ernst in die Kamera blickend. Auffällig ist in diesem Zusammenhang auch die beinahe vollständige Abwesenheit von People of Color. Ebenfalls anschlussfähig an patriarchale Vorstellungen ist das Selbstverständnis, das viele – insbesondere die männlichen – Prepper:innen teilen: umfassende Verantwortung für den Schutz und das Überleben der eigenen Familie. Eine Aufgabe, die sich stark an das Bild des (männlichen) Ernährers und Beschützers anlehnt. Dabei sei darauf hingewiesen, dass nicht alle Prepper:innen per se hegemoniale Männlichkeit verkörpern, vielmehr sind in deren Narrativen gewisse Muster zu finden, die derlei Vorstellungen *strukturell* reproduzieren. Insofern ist es nicht widersprüchlich, dass auch Frauen aktiv preppen, wenngleich sie quantitativ deutlich unterlegen sind.

Ähnliches ist in einem weiteren Punkt festzustellen, denn die breit geteilte Skepsis gegenüber staatlichen Institutionen erweist sich als kompatibel mit gängigen Verschwörungsmythen: Letztere basieren häufig auf der Annahme, die Geschicke der Welt würden im Geheimen von einer kosmopolitischen – zumeist jüdischen – Elite gelenkt, die früher oder später die Welt, wie wir sie jetzt kennen, radikal umwerfen werde. In Teilen, etwa bei den *QAnon*-Anhänger:innen, ist man der Überzeugung, dass bereits jetzt einige Regierungen von dieser Gruppe unterwandert seien und u.a. die Maßnahmen

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

zur Bekämpfung der Corona-Pandemie als Vorwand genutzt würden, um Bürger:innen zu kontrollieren (diMaggio; Conner/MacMurray). Wer sich mit Krisenvorbereitung beschäftigt, scheint ebenfalls geneigt sein, die Frage danach zu stellen, ob jemand bzw. wer von solchen Szenarien profitiert. Unter dem reißerischen Titel *Who Is In Control Of All Of This?* veröffentlicht *City Prepping* im Mai 2022 ein Video, das sich mit möglichen Erklärungen für zeitgenössische Krisen auseinandersetzt. Dabei präsentiert der Kanalbetreiber eine von ihm durchgeführte Umfrage unter seinen Abonnent:innen zur im Videotitel gestellten Frage. 29 Prozent der rund 28.000 Befragten bejahen die Aussage »there are individuals who are deciding our futures«, mehr als die Hälfte hingegen stimmen der Aussage zu, »we're in a decay spiral & some are capitalizing on it«, und nur 3 Prozent meinen, »events are random« (1:02). Während *City Prepping* selbst eine betont ausgewogene Position vertritt und die Vorstellung einer globalen Weltverschwörung zurückweist (2:35), werden in der Kommentarspalte zahlreiche gängige Verschwörungserzählungen reproduziert – so heißt es etwa unwidersprochen, die Mitglieder des *World Economic Forum* »openly tell you that they're conspiring against you« und sie seien »absolutely drunk on control and power« (Dovely).

Ein bemerkenswertes Ergebnis ist auch, dass immerhin neun Prozent an eine höhere (göttliche) Macht glauben, die den Gang der Geschichte beeinflusst. *City Prepping* selbst bringt sein Verhältnis dazu wie folgt auf den Punkt: »I grew up in Texas, too, so I'm a firm believer in in ›Praise the Lord and pass the ammunition.‹« (4:18-4:22) Ein Spruch, für den er von seinen Abonnent:innen ebenfalls viel Zuspruch erhält.

Dabei ist der Aspekt der Bewaffnung sicherlich derjenige, der die US-amerikanische und kontinentaleuropäische bzw. deutsche Prepping-Szene am stärksten voneinander unterscheidet: Während für Erstere ihr *Right to Bear Arms* von immenser Bedeutung ist, spielen Schusswaffen für deutsche Prepper:innen eine untergeordnete Rolle. Bewaffnung ist zwar durchaus ein Thema, in den öffentlich zugänglichen Plattformen und Gruppen wird jedoch nur solche beworben, die nicht unter das Waffengesetz fällt. Dass dieses in gewissen Kreisen bewusst übertreten wird, zeigen nicht zuletzt die Aufdeckungen um die Gruppe »Nordkreuz« oder die sechs bayerischen Prepper, die knapp 70 Schusswaffen horteten (»Schusswaffen und Munition beschlagnahmt«).

Wege aus der Krise

Das derzeit große Interesse an Prepping deutet darauf hin, dass die Covid-19-Pandemie für zahlreiche Menschen als Initialzündung wirkt, um sich erstmalig mit Krisenvorbereitung auseinanderzusetzen. Die ohnehin schon vielschichtige Prepper:innen-Szene dürfte sich durch die Pandemie noch weiter ausdifferenziert haben: Nicht jeder Mensch, der die Empfehlungen des Bundesamts für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe umsetzt und einen Lebensmittelvorrat zu Hause hat, gilt als Prepper:in und viele, die weit über die staatlichen Empfehlungen hinausgehen, möchten sich selbst nicht als Prepper:innen bezeichnen. Gleichzeitig gilt es, extrem rechte oder gewaltbereite Prepper:innen von Personen abzugrenzen, die Krisenvorsorge ohne jegliche Ideologie betreiben. Private Bewaffnung könnte zumindest ein Indiz sein, dass es nicht länger um bloße Vorbereitung auf einen möglichen Versorgungsengpass geht. Eine grundsätzliche

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Anschlussfähigkeit des Preppings an Gewalt, Verschwörungsmythen und rechte Ideologien, wie sie auch Mischa Luy im Gespräch mit Daniel Lücking betont, muss dabei ernst genommen und kritisch reflektiert werden (Lücking).

Unbestritten hat die Covid-19-Pandemie dazu beigetragen, dass Ängste vor gewissen Szenarien, auf die sich Prepper:innen seit Jahren vorbereiten, an Relevanz gewinnen, sodass die zunehmende Attraktivität des Preppings nachvollziehbar wird – inner- wie außerhalb eines rechten Milieus. Jedoch müssen auch die gesellschaftlichen (Miss-)Verhältnisse, die zu generellem Unbehagen und Unsicherheitsempfinden führen, in den Blick genommen werden. Denn die Antizipation sozialer Unruhen und militärischen Auseinandersetzungen findet hier ihren Nährboden. Fraglich ist jedoch, ob das Versprechen von Sicherheit durch individuelle Vorsorge wirklich eine Antwort auf diese Verhältnisse sein kann. Gerade angesichts der gegenwärtigen Pandemie erscheint es paradox, sich auf individuelle Überlebensstrategien und neoliberale Vorstellungen zu berufen – hat SARS-CoV-2 doch nur allzu deutlich gemacht, zu welchen tödlichen Konsequenzen die Privatisierung öffentlicher Daseinsvorsorge führt, wenn Gesundheit zur Ware wird.

»Der Begriff des Fortschritts ist in der Idee der Katastrophe zu fundieren. Daß es ›so weiter‹ geht, *ist* die Katastrophe. Sie ist nicht das jeweils Bevorstehende, sondern das jeweils Gegebene. Strindbergs Gedanke: die Hölle ist nichts, was uns bevorstünde – sondern *dieses Leben hier*.« (Benjamin: 683)

Literatur

Bauman, Zygmunt: Gemeinschaften. Auf der Suche nach Sicherheit in einer bedrohlichen Welt. 5. Aufl., übersetzt von Frank Jakubzik, Suhrkamp, 2019.

Benjamin, Walter: »Charles Baudelaire. Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus«, in: Gesammelte Schriften I, unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Suhrkamp, 1991, S. 509–690.

Bounds, Anna Maria: Bracing for the Apocalypse. An Ethnographic Study of New York's ›Prepper‹ Subculture, Taylor & Francis, 2021.

Conner, Christopher T./MacMurray, Nicholas: »The Perfect Storm. A Subcultural Analysis of the QAnon Movement«, in: Critical Sociology, Vol. 48, No. 6, 2022, pp. 1049–1071.

DiMaggio, Anthony R.: »Conspiracy Theories and the Manufacture of Dissent. QAnon, the ›Big Lie‹, Covid-19, and the Rise of Rightwing Propaganda«, in: Critical Sociology, Vol. 48, No. 6, 2022, pp. 1025–1048.

Emirbayer, Mustafa/Mische, Ann: »What is Agency?«, in: American Journal of Sociology, Vol. 103, No. 4, 1998, pp. 962–1023.

Fife, Bruce: Die Plandemie. Profitstreben, Korruption und Täuschung hinter der COVID-19-Pandemie, Kopp, 2020.

Garrett, Bradley: Bunker. Building for the End Times, Penguin Random House, 2020.

Hunger, Anna: »Gut vernetzt. Der Kopp-Verlag und die schillernde rechte Publizistenszene«, in: Strategien der extremen Rechten. Hintergründe – Analysen – Antworten.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

2., aktualisierte und erweiterte Auflage, hg. von Stephan Braun, Alexander Geisler und Martin Gerster, Springer, 2016, S. 425–437.
Kabel, Allison/Chmidling, Catherine: »Disaster Prepper. Health, Identity, and American Survivalist Culture«, in: Human Organization, Vol. 73, No. 3, 2014, S. 258–266.
Kannankulam, John: Autoritärer Etatismus im Neoliberalismus, VSA, 2008.
Kiesel, Robert: »Vorbereitung auf den Tag X. Rechtsextreme Pepper in Mecklenburg-Vorpommern«, in: Extreme Sicherheit. Rechtsradikale in Polizei, Verfassungsschutz, Bundeswehr und Justiz, hg. von Heike Kleffner und Matthias Meisner, Herder, 2019, S. 39–48.
König, Anika: »Digitale Ethnographie«, in: Methoden ethnologischer Feldforschung, 3., überarbeitete und erweiterte Auflage, hg. von Bettina Beer und Anika König, Reimer, 2020, S. 223–240.
Luy, Mischa: »Das bedrohte Selbst. Die Praxis des ›Preppens‹ als Lebens- und Subjektivierungsform«, in: Leben am Ende der Zeiten. Wissen, Praktiken und Zeitvorstellungen der Apokalypse, hg. von Louis M. Berger, Hajo Raupach und Alexander Schnickmann, Campus, 2021, S. 173–191.
McKenzie, Jordan: »Millennial Utopians and Prepper Subcultures. Contemporary Utopianism on the Left and Right«, in: Futures, Vol. 126, 2021, S. 1–8.
Pink, Sarah et al.: Digital Ethnography. Principles and Practice, Sage, 2016.
Strauss, Anselm/Corbin, Juliet: Grounded Theory. Grundlagen qualitativer Sozialforschung, Beltz, 1996.

Internetquellen

o. A.: »Mit Klopapier durch die Krise. Hamsterkäufe wegen Corona-Pandemie«, Tagesschau, 25.03.2020, https://www.tagesschau.de/inland/hamsterkaeufe-corona-101.html [02.08.2020].
o. A.: »Corona im Alltag: Warum es gut war, sich als Prepper auf den Ernstfall vorzubereiten«, Obramo Security Blog, 27.04.2020, https://blog.obramo-security.de/corona-im-alltag-warum-es-gut-war-sich-als-prepper-auf-den-ernstfall-vorzubereiten/ [23.08.2020].
o. A.: »Schusswaffen und Munition beschlagnahmt«,Tagesspiegel, 31.03.2022, https://www.tagesspiegel.de/politik/prepper-aus-bayern-planten-offenbar-anschlage-auf-stromtrassen-4320469.html [03.04.2022].
Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe: »Informationen und Empfehlungen zum Coronavirus auf den Internetseiten des RKI und der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung«, 26.02.2020, https://www.bbk.bund.de/SharedDocs/Kurzmeldungen/BBK/DE/2020/02/Fragen_zu_Coronavirus_Zustaendigkeit_liegt_bei_RKI.html [27.05.2020].
Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat: »Verfassungsschutzbericht 2019«, 09.07.2020, https://www.verfassungsschutz.de/de/oeffentlichkeitsarbeit/publikationen/verfassungsschutzberichte/vsbericht-2019 [30.11.2020].
Der Dritte Weg: »10 Punkte Programm der Partei DER DRITTE WEG«, https://der-dritte-weg.info/zehn-punkte-programm/ [30.11.2020].

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Der Dritte Weg: »Vorrat anlegen in Krisenzeiten«, 07.04.2020, https://der-dritte-weg.info/2020/04/vorrat-anlegen-in-krisenzeiten/ [30.11.2020].

Fuchs, Thorsten et al.: »Coronavirus: Ist Deutschland wirklich gut vorbereitet?«, Redaktionsnetzwerk Deutschland, 24.02.2020, https://www.rnd.de/gesundheit/coronavirus-in-deutschland-wie-gut-sind-wir-vorbereitet-wie-hoch-ist-das-risiko-WHIWX4SWSNFE7G6TZ3EPUSUWMA.html [01.10.2020].

Garen, J. R. alias DIY Prepper: »Prepper Movie Review. Lessons Learned from Contagion«, 25.09.2019, https://www.diyprepper.com/prepper-movies-lessons-learned-from-contagion/ [05.10.2020].

Lücking, Daniel: »Bereit für die Apokalypse«, neues deutschland, 25.07.2020, https://www.neues-deutschland.de/artikel/1139622.prepper-bereit-fuer-die-apokalypse.html [02.08.2020].

Verfassungsschutz Brandenburg: »Prepper-Szene«, 25.07.2018, https://verfassungsschutz.brandenburg.de/cms/detail.php/bb1.c.604979.de [27.05.2020].

Online-Postings

Dovely: YouTube-Kommentar unter »Who Is In Control Of All Of This?«, Mai 2022, https://www.youtube.com/watch?v=hVmpmhR1O4s&lc=UgysMgDhImmJCmSD8qt4AaABAg.9bISRfOUhJQ9bITsvmqEfd [26.09.2022].

littlewulf: Foren-Beitrag, previval, 28.01.2020, https://www.previval.org/f/forum/index.php?thread/531186-coronavirus-erreicht-deutschland/ [10.10.2020].

The Mad Engineer: Tweet, Twitter, 21.03.2020, https://twitter.com/WalkingTrojen/status/1241201567597858816 [30.11.2020].

Pikor69: Reddit-Beitrag,/r/PandemicPreps, 11.03.2020, https://www.reddit.com/r/PandemicPreps/comments/fh2s57/secret_prep/fk8l401?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 [02.08.2020].

Videos

City Prepping: »How to Build a Bug Out Bag (aka B.O.B.).« YouTube, 08.03.2016, https://youtu.be/LtmIuM1LkLI [30.11.2020].

City Prepping: »Coronavirus. 5 Reasons this Next Pandemic Will Be Devastating.« YouTube, 19.07.2019, https://youtu.be/JnAAf9lVa1k [24.08.2020].

City Prepping: »5 Things You Need To Do Before the U.S. Election.« YouTube, 18.09.2020, https://youtu.be/olDmZRDJt1A [23.09.2020].

City Prepping: »If Biden Wins: What You Can Expect To Happen.« YouTube, 26.10.2020, https://youtu.be/Y7plOKzaoDs [05.11.2020].

City Prepping: »If Trump Wins: What You Can Expect To Happen.« YouTube, 26.10.2020, https://youtu.be/1jBzYKSDTbU [05.11.2020].

City Prepping: »How to Bug Out – A Step by Step Guide.« YouTube, 28.04.2022, https://youtu.be/1EMuTrx-JBI [26.09.2022].

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

City Prepping: »Who Is In Control Of All Of This?« YouTube, 21.05.2022, https://youtu.be/hVmpmhR1O4s [26.09.2022].
NDR Doku: »Prepper in Deutschland: Angst vor Krieg, Naturkatastrophen und Blackout | 7 Tage | NDR Doku.« YouTube, 01.11.2017, https://youtu.be/wQVurpnVYvk [26.05.2020].
TheUrbanPrepper: »Before COVID-19. After COVID-19.« YouTube, 06.04.2020, https://youtu.be/SdtPqjWLIro [06.06.2020].
TheUrbanPrepper: »DIY Containment/Quarantine Room Kit for Pandemic Outbreaks (#Coronavirus).« YouTube, 17.08.2019, https://youtu.be/7fYBgBM-O0A [06.06.2020].

Filme/TV-Serien

Kirkman, Robert et al.: *The Walking Dead*. AMC Networks/Entertainment One, 2010-.
Madison, Alan/Cromley, Kathleen/Sharp, Matt: *Doomsday Preppers*. Sharp Entertainment/NGC Studios, 2011–2014.
Manos, James Jr.: *Dexter*. The Colleton Company/John Goldwyn Productions/Showtime Networks, 2006–2013.
Soderbergh, Steven: *Contagion*. Warner Bros. Pictures, 2011.

Abbildungsverzeichnis

Über Google getätigte Suchanfragen zum Stichwort »Prepper« zwischen 01.01.2017 und 05.10.2020. Screenshot, eigene Aufnahme, https://trends.google.com/trends/explore?date=2017-01-01%202020-10-05&geo=DE&q=Prepper [05.10.2020].

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Trostlose Protokolle oder Zeitzeugnisse einer Krise? Diaristische Schreibverfahren in Zeiten von Covid-19

Anna-Christina Chatzinikolaou

»Ich schreibe an einem der seltenen 29. Februare, einem Samstag in diesem Schaltjahr. Die Zahl der Ansteckungen hat weltweit 85 000 überschritten, 80 000 allein in China« (Giordano: 10). Diese Zahlen und Fakten zur Corona-Krise hält der italienische Schriftsteller und Physiker Paolo Giordano in seinem essayistischen Werk *In Zeiten der Ansteckung* fest, welches am 23. März 2020, also noch mitten in der ersten Welle der Corona-Pandemie, als erster literarisch-philosophischer Beitrag zur Corona-Pandemie aus europäischer Perspektive erschienen ist. Mittlerweile, knapp sieben Monate nach den Aufzeichnungen Giordanos, hat laut dem Coronavirus Resource Center der Johns Hopkins University die Zahl der weltweit registrierten Ansteckungen die 45-Millionen-Marke überschritten und über eine Million Menschen sind dem SARS-CoV-2 Virus zum Opfer gefallen (Covid-19 Map, Stand: 31.10.2020). Hier in der Schweiz und auch in weiteren Teilen der Welt wird aktuell von der *Zweiten Welle* gesprochen, einige Länder und Regionen befinden sich in einem zweiten Lockdown. Diese summarische Auswertung und Auflistung aller registrierten positiven Fälle der Covid-19-Erkrankung ist ein Beweis dafür, in welch rasantem Tempo sich das Virus trotz unzähliger Eindämmungsmaßnahmen global ausbreitet.

Fast scheint es, als würden sogenannte Corona-Tagebücher in einem ähnlichen Tempo das Internet virusartig befallen und den Buchmarkt infizieren. Eckard Schumacher spricht bei diesem Phänomen von einer »Parallelität der Topik des Viralen« (Schumacher).[1] Nicht nur die Rasanz der Veröffentlichungen, sondern auch die Vielzahl

1 Das DFG-Forschungsprojekt *Schreibweisen der Gegenwart* an der Universität Greifswald hat sich bereits früh nach Erscheinen der ersten Corona-Tagebücher mit der Thematik auseinandergesetzt. Der Leiter des Projekts Eckard Schumacher hat dazu gemeinsam mit seinen wissenschaftlichen Mitarbeitenden Magdalena Pflock und Elias Kreuzmair et al. hauptsächlich den Aspekt der Zeitwahrnehmung untersucht. Erschienen sind die fünf essayhaften Beobachtungen unter dem Titel *Tag für Tag festhalten, reflektieren, revidieren – Notizen zur Wahrnehmung in Corona-Tagebüchern* zuerst auf dem Blog 54books.de.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

der Schreibformen, die dafür zum Einsatz kommen, sind markante Spezifika, welche die Covid-19-Texte zum Vorschein bringen.[2]

Das Virus beschert der Literatur ein neues Genre

Das Feuilleton hat für diese Texte mit Corona-Thematik bereits einen Genre-Begriff in Umlauf gebracht. So wird beispielsweise von »Pandemie-Literatur« gesprochen (Decker). Egal ob analoge oder digitale Tagebücher, Journale oder auch fiktive Romane – eines haben all diese unterschiedlichen Schreibverfahren gemeinsam: Sie sind ein Versuch, die aktuelle Krise mit all ihren Auswirkungen auf unseren Alltag literarisch oder zumindest schriftlich festzuhalten. Dabei greifen die Verfasser:innen auf sich ähnelnde Methoden und Techniken zurück. Das Miteinbeziehen von referenzialisierbaren Fakten und die Literarisierung realitätsorientierter Beobachtungen erweisen sich in diesen Fällen als Modellcharakteristika, die in den meisten aktuell relevanten Corona-Texten wiederzufinden sind.

Diesen Texten inhärent ist vor allem eine radikale Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich, welche hauptsächlich auf die Erfahrungen der Isolation und der damit einhergehenden Einsamkeit zurückzuführen ist. Eine ständige Konfrontation mit Themen wie Infektion, Sterben und Tod ist aufgrund der aktuellen Situation unumgänglich. »Manchmal sieht man Militärkarawanen, die als neue Leichenwägen fungieren und die Toten in andere Gebiete verstreuen. In manchen Gegenden werden ganze Wäldchen für die Särge abgeholzt« (Adler: 3). Diese Bewusstwerdung des Kontrollverlusts und der eigenen Vergänglichkeit kann als Grund und Auslöser für das Schreiben der Tagebücher in Frage kommen. Es entsteht eine Dringlichkeit, etwas Substanzielles im Angesicht eines möglichen Ablebens festhalten und hinterlassen zu wollen. Das Schreiben eines Tagebuchs kann dabei helfen, dieser Dringlichkeit nachzukommen und diese eventuell zu stillen.

So hält Lena Pflock fest, dass Tagebücher demnach »auch eine Form [sind], etwas von sich zu konservieren und zurückzulassen, weil selbst der eigene Ausgang ungewiss ist« (Pflock). Die Materialisierung von Gedanken in Tagebüchern stellt in solch unsicheren Zeiten somit eine Art private Hinterlassenschaft dar.

Neben privaten Tagebüchern von nicht schriftstellerisch tätigen Personen sind es dabei hauptsächlich Diarien, Notizen und Essays zur aktuellen Situation von bereits in der Öffentlichkeit stehenden Autor:innen, die dabei besonders in den Fokus rücken.

Auf folgende Veröffentlichungen soll im vorliegenden Beitrag besonderes Augenmerk gelegt werden: Texte und Beiträge aus *Stoff für den Shutdown*, einem Print-Zine von und mit in der Schweiz lebenden Autor:innen und Kulturschaffenden, die Corona-Tagebücher von Dorothee Elmiger und Peter Stamm, welche die beiden im Auftrag des Aargauer Literaturhauses verfasst haben, sowie die Corona-Tagebücher des Literaturhauses Graz, an welchem sich zahlreiche in Österreich lebende Autor:innen

2 Das Ziel dieses Beitrags ist es, eine Übersicht der angesprochenen Themen in den Tagebucheinträgen und essayistischen Beiträgen zu bekommen. Eine gründliche literaturtheoretische Analyse und Interpretation der einzelnen Texte ist aufgrund der Vielzahl an Texten und des hier zur Verfügung stehenden Umfangs des Beitrags nicht möglich.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

beteiligt haben.[3] Diese Auswahl an Texten für den vorliegenden Beitrag wurde einerseits aufgrund der ähnlichen Schreibverfahren getroffen, andererseits stehen diese Texte respektive deren Veröffentlichung in Verbindung zu einer kulturellen Einrichtung oder zu einem Projekt, welche die Idee teilten, die Sichtbarkeit der Autor:innen, aber auch die eigene Präsenz inmitten der Pandemie aufrechtzuerhalten.[4]

Krisen verstärken die Relevanz von Tagebüchern

Betrachtet man zuvörderst die Form des Tagebuchs, gibt es ganz allgemein einige definitorische Ansätze, welche Lutz Hagestedt als »Common sense« für diese Schreibform bezeichnet (Hagestedt: XV). Die folgenden Punkte sind seine Ergebnisse aus dem theoretischen Desiderat der Werke von Arno Dusini, Gerard Genette und Philippe Lejeune, den wohl bedeutendsten Wissenschaftlern auf dem Gebiet der Tagebuchforschung. So handelt es sich diesen zufolge bei einem Tagebuch um »eine intime Mitteilung für das eigene Selbst mit einer Ich-Ich-Sprechsituation« (ebd.). Diese Mitteilung besteht in der Regel aus mehreren Notizen, deren Produktion auf Kontinuität respektive Regelmäßigkeit und einem »kurze[n] zeitliche[n] Abstand« beruht, für deren einzelne Einträge eine Datierung unabdingbar ist (ebd.). Im Übrigen ist eine »Einhaltung eines Aufzeichnungsmodus« und eine »bewusste Selektion von überflüssig Erscheinendem« maßgebend, damit der fragmentarische Charakter des Tagebuchs beibehalten wird (Plener: 264).

In einem relevanten Punkt unterscheidet sich die Auswahl der vorliegenden Tagebücher von diesen theoretischen Ansätzen jedoch zumindest ein wenig: Die für den vorliegenden Beitrag ausgewählten Tagebücher sind als honorierte Auftragsarbeiten entstanden (vgl. Fußnote 3). Die Autor:innen waren sich einer Veröffentlichung bereits im Vorfeld bewusst. Somit handelt es sich dabei zwar immer noch um eine intime Mitteilung,

3 Hintergrundinformationen zur Entstehung und Finanzierung der Veröffentlichungen: Das Print-Zine *Stoff für den Shutdown* Vol. 1 und Vol. 2 wurde durch eine öffentliche Crowdfunding-Aktion finanziert. So konnte den Autor:innen ein kleines Honorar bezahlt werden. Auch die Autor:innen des Projekts *Die Corona-Tagebücher* des Literaturhauses Graz wurden für ihre Beiträge honoriert. Dasselbe gilt für die Tagebücher von Dorothee Elmiger und Peter Stamm, die sie für das Aargauer Literaturhaus verfasst haben. Diese Informationen habe ich auf direkte Anfrage bei den Literaturhäusern erhalten.

4 Neben diesen Corona-Tagebüchern sollten folgende Erscheinungen nicht unerwähnt bleiben: zum einen das *Journal – Politisch-persönliche Notizen zur Corona-Krise* von Carolin Emcke, welches sie online für die Süddeutsche Zeitung wöchentlich veröffentlicht hat; zum anderen die beiden fiktiven Corona-Romane, welche zum jetzigen Zeitpunkt (Stand November 2020) Beachtung finden: Martin Meyer behandelt in *Corona* (Kein & Aber Verlag, Mai 2020) die Thematik aus der Perspektive des Buchhändlers Matteo, der sich in Covid-19-Quarantäne befindet und sich die Zeit mit dem Lesen von »den Standardwerken der Seuchenliteratur« vertreibt (Bartels, *Es gibt sie, wie bald Martin Meyers Erzählung »Corona«, es gibt sie nicht*, www.tagesspiegel.de). Die österreichische Autorin Marlene Streeruwitz wiederum erzählt in *So ist die Welt geworden. Der Covid-19 Roman* (anfangs wöchentlich online erschienen, dann als Buch bei bahoe books im Oktober 2020 veröffentlicht) die Situation aus der Sicht der Schriftstellerin Betty Andover, die ebenfalls einsam in ihrer Wohnung sitzt und versucht, mit den Maßnahmen der österreichischen Regierung klarzukommen und die bürokratischen Hürden für den Erhalt von Überbrückungsgeldern zu überwinden.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

aber diese ist bereits von vornherein nicht mehr nur für das eigene Selbst gedacht. Dennoch kann festgehalten werden, dass es sich bei den Notizen um »literarisierte [ ] und stilisierte Ego-Dokument[e]« handelt, welche »die Identität von Autor und Tagebuch-Ich, also dem
›Ego‹, postulier[en]« (Hagestedt: XVI).

Dadurch wird nicht nur eine persönliche Bewältigung der Gegenwart angestrebt, sie wird bestenfalls der Öffentlichkeit als eine Art Hilfestellung für eine kollektive Gemeinschaft angeboten. »Das Tagebuch ist in diesem Sinne also ein Medium, das mit der Subjektivität und Individualität der Erfahrung des Selbst und der Welt operiert« (ebd.). Auch wenn referenzialisierbare Fakten des realen Weltgeschehens in die Notizen miteinbezogen werden, muss festgehalten werden, dass es sich um eine »subjektive Wahrheit« handelt, welche auf individuellen Erfahrungswerten beruht und daher nicht generalisiert werden sollte (ebd.). Diese punktuellen und selektierten Einblicke, welches Tagebucheinträge letztendlich sind, erlangen ihre Kredibilität zwar vor allem aufgrund ihrer Kohärenz mit dem realen Weltgeschehen, bilden dieses jedoch, im Einzelnen betrachtet, trotzdem nicht im Ganzen ab.

Was aber ist der Grund, dass sich so viele Autor:innen in ihrer Auseinandersetzung mit der Corona-Pandemie für die Schreibweise des Tagebuchs entscheiden? Wirft man einen Blick auf andere Krisenerfahrungen verschiedenster Epochen, fällt auf, dass sich diese Verfahrensweise als eine der häufigsten manifestiert. Das protokollhafte Festhalten respektive diaristische Schreiben über persönliche Erfahrungen in der Krise ist demnach kein neues Phänomen, sondern vielmehr ein altbewährtes. »Nach Krisen und epochalen Ereignissen, Zeiten symbolischen Wertewandels, aber auch zu Schwellenzeiten kollektiver Erinnerung blüht das Genre der Autobiografie auf und bietet Möglichkeiten der historischen und gesellschaftlichen Selbsterforschung und -verortung« (Preußer/Schmitz: 15). »Das Tagebuch als autobiographische Gattung« dient dabei als eine der häufigsten Formen, Ereignisse fragmentarisch und losgelöst von einer inhaltlichen Erzählung literarisch festzuhalten und in gewisser Weise auch gleichzeitig zu archivieren (Dusini: 55). Aufgrund der subjektiven Perspektive spielt bei den Notizen auch die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich und dessen Wahrnehmung des Umfelds also eine zentrale Rolle, weshalb Dusini dieses Schreibverfahren dem autobiografischen Genre zuordnet.

Was vermitteln uns diaristische Texte?

Sowohl die Tagebücher, aber auch die fiktiven Romane (vgl. Fußnote 4), welche thematisch die Corona-Pandemie aufgreifen, konservieren Zahlen, Fakten, Empfindungen und neue Alltagsphänomene, mit denen wir bereits auch in den Medien konfrontiert werden. Erzählt wird vom Aufstocken der Klopapierreserven, von leeren Pastaregalen im Supermarkt (vgl. Meier), Schlangestehen für Lebensmittel, den Auswirkungen der Grenzschließungen auf unsere Mobilität und der Isolation in den eigenen vier Wänden. Die Autor:innen lassen in ihren Notizen nichts unerwähnt, was realiter nicht ebenfalls erfahrbar ist.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Der geografisch verkleinerte Bewegungsradius bringt auch weitere, zum Teil neuartige Phänomene zutage, welche ebenfalls literarisiert und festgehalten werden: das Arbeiten aus dem Homeoffice, die Verwendung von Videotelefonie für berufliche Meetings und zur Pflege der sozialen Kontakte in Zeiten von *social* bzw. *physical distancing*. In dieser Unmittelbarkeit von selbst Erlebtem und Geschriebenem liegt die Vermittlung respektive das Festhalten und Archivieren der Gegenwart.

Was spezifisch in den hier untersuchten Texten hinzukommt, ist die existenzielle Bedrohung der Sichtbarkeit von Kunst und Kultur, welche durch ausgefallene Veranstaltungen und verschobene Buchveröffentlichungen zum Tragen kommt. Zwar können digitale Lesungen möglicherweise dabei helfen, die Sichtbarkeit aufrechtzuerhalten. Einen Ersatz, und vor allem eine gesicherte finanzielle Einnahmequelle, stellen sie jedoch nicht dar. Kritik am jeweiligen System und am Kleinreden der Systemrelevanz von Kultur finden auf diese Weise in den Tagebüchern häufig Erwähnung.[5] So notiert beispielsweise Angelika Reitzer in ihrem Tagebuch: »Gratis-Content als aktuelle Kultur, an sich schon ein beschämendes Signal, eine verheerende Reaktion in dieser außergewöhnlichen Zeit, in der viel von Kooperation und Zusammenhalt die Rede ist« (Reitzer: 26). Dies kann als Zeichen dafür gewertet werden, wie ausgegrenzt sich die Autor:innen in Bezug auf finanzielle Hilfe fühlen. Gleichzeitig offenbart sich darin eine Art Hilferuf. Gerade zu Beginn der Pandemie fiel die Relevanz für Kunst- und Kulturschaffende in vielen Ländern durch bestimmte Raster, weshalb ihnen finanzielle Überbrückungsgelder verwehrt blieben.

Wenn man so will, führt diese Pandemie aber auch zu einer neuen Wahrnehmung des eigenen Umfelds. Die gefühlte Entschleunigung bewirkt, den Blick mehr auf Dinge zu richten, die durch den sonst eher rasanten Alltag zwischen ständiger Erreichbarkeit und vollen Terminplänen aus dem Fokus rücken. So übt sich die Autorin Tabea Steiner beispielsweise als Ornithologin und schreibt ein *Falkentagebuch* (Steiner). Interessant ist hierbei auch die Konstruktion des Texts. Dem eigentlichen Text, in welchem das Interesse an Falken hervorgeht und in dem zum Teil wissenschaftliche Erkenntnisse und Informationen zu dieser Vogelart festgehalten werden, wird in einer Fußnote das eigentliche Falkentagebuch notiert. Über eine Livecam streamt sie das Geschehen der Zürcher Falken und notiert ihre Beobachtungen in eben dieser einen Fußnote.

Ihr Drang nach Freiheit manifestiert sich metaphorisch: »Ich beneide diese Vögel um ihr Panorama und um die Möglichkeit, die Flügel auszubreiten und wegzufliegen« (Steiner: 32). Ihr eigenes Leben vergleicht sie mit dem einer Maus. »Obwohl ich im zweiten Stock wohne, lebe ich am Boden, ganz genau wie eine Waldmaus, und mein Fenster zur Welt bleibt vorerst mein MacBook Air« (ebd.). Es wird deutlich, dass Steiner nicht nur der Weitblick, sondern auch der Ausblick fehlt. Nur auf eine artifizielle Weise, in diesem Fall durch digitale Möglichkeiten, ist eine Teilnahme am Leben außerhalb der vier Wände für sie möglich. Ihren Weitblick kann sie somit nur künstlich herstellen, indem

5 Auch in dem bereits in der Fußnote 4 erwähnten fiktiven Roman von Marlene Streeruwitz (*So ist die Welt geworden)* wird aus der Perspektive einer Autorin erzählt. Dabei wird der bürokratische Aufwand zur Beantragung von Hilfsgeldern thematisiert und stark in den Fokus gerückt. Es lässt sich festhalten, dass Streeruwitz u.a. damit ihre kritische Haltung gegenüber der österreichischen Regierung zum Ausdruck bringt.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sich ihr Blick auf das unmittelbar in der Nähe befindende Objekt, in diesem Fall der Laptop, scharf stellt. Nicht nur ist sie in den eigenen vier Wänden *gefangen*, sondern auch in der Digitalität. Natur ist für sie aktuell nicht mehr analog und unmittelbar, sondern nur noch digital aus einer Distanz heraus erfahrbar.

Allgemein betrachtet wird die Sehnsucht nach Weitsicht, nach uneingeschränkter Mobilität und speziell nach Freiheit verstärkt. Somit greift Steiner durch diese Metaphorik eine wichtige Gefühlslage auf, die auch faktisch für die meisten Menschen aufgrund der aktuellen Beschränkungen erfahrbar ist.

Die Pandemie als Lupe für gesellschaftliche und politische Unruhen

In den Diarien und Romanen werden neben dem Coronavirus und dessen Auswirkungen auch politische Ereignisse, die sich während der Pandemie ereignen, erwähnt. Thematisiert werden beispielsweise Erdogans Grenzöffnung zwischen der Türkei und Griechenland und die Situation der Flüchtenden (z.B. Michel) oder auch die Ermordung George Floyds auf offener Straße durch Polizisten und die damit einhergehenden Proteste der Black-Lives-Matter-Bewegung (z.B. Streeruwitz). »Während Corona die Luft zum Atmen nimmt, erblüht nebenan eine Diktatur von Orbans Gnaden«, notiert Julya Rabinowich in den Grazer Corona-Tagebüchern am 31.03.2020 (Rabinowich: 25). Trotz des mehr oder weniger gelebten globalen Stillstands, der durch die Pandemie entstanden ist, sind weltweit weiterhin Unruhen und Missstände im Gange. Bei all der Introspektion und Reflexion mit dem eigenen Ich und der Fokussierung auf die Corona-Thematik verlieren die Autor:innen den Blick für globale Missstände und Ereignisse dennoch nicht. Es scheint eher so, als würden durch die aktuelle Krise gewisse Spannungen und Missstände genau die Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit bekommen, die ihnen sonst nicht zugesprochen wird (vgl. Miller/Ludwig/Voss).

Diese doppelte Perspektive der Autor:innen unterstreicht einmal mehr den hybriden Charakter des Tagebuchs, der zwischen Selbstreflexion und Auseinandersetzung mit globalen Themen changiert. Angereichert werden diese Auseinandersetzungen häufig noch mit einer Positionierung der Schreibenden, was wiederum dazu führt, dass sich Lesende, die dieselbe oder eine ähnliche Meinung vertreten, in diesen Texten eher wiederfinden als in objektiven Zeitungs- und Medienberichten.

»dieses ungewohnte gefühl von verbundenheit.« – Konstruktion kollektiver Zusammengehörigkeit

Das Teilen intimster Gedanken, das Erleben von ähnlichen Realitäten und die Konfrontation mit ein und demselben Problem können zu einer Leser:innenbindung auf emotionaler Ebene führen. Der Fakt, dass jeder Mensch auf irgendeine Weise mit der Corona-Pandemie konfrontiert wird, führt zu einer scheinbaren Verbundenheit. Dies notiert beispielsweise auch Michelle Steinbeck: »dieses ungewohnte gefühl von verbundenheit« (Steinbeck: 8).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Es kann festgehalten werden, dass durch die Rezeption von Covid-19-Texten das Gefühl der durch Isolation bedingten Einsamkeit zum Teil relativiert wird, da eine Art kollektive Zusammengehörigkeit auf literarischer Ebene entsteht. Obwohl die Autor:innen ihre eigene Perspektiven und ihre persönlichen Erfahrungen festhalten, können daraus Verflechtungen und Zusammenhänge gemeinschaftlicher und solidarischer Erfahrungswerte entstehen. Anders als in Medienberichten (ausgehend von einer objektiven Berichterstattung) gelingt dies in den vorliegenden Texten vor allen Dingen dadurch, da sie die faktenbasierten Aussagen der wissenschaftlichen Informationen mit ihren subjektiven Empfindungen anreichern. Lesende gleichen dies im besten Fall mit den eigenen Gedanken und der eigenen Meinung ab. Decken sich die Meinungen, fühlen sich Lesende verstanden, weil sie emotional involviert werden.

Die Kollektivität, welche die Corona-Texte erzeugen, basiert demnach auf zwei verschiedenen Ebenen. Einerseits können diese Texte die Lesenden aus ihrer beschränkten Isoliertheit holen, zumindest geistig, da sie sich im selben Ausnahmezustand wiederfinden wie die Autor:innen. Die ähnlichen Erfahrungswerte können somit das Gefühl von kollektiver Zusammengehörigkeit stärken. Auf einer zweiten Ebene entsteht eine kollektive Ganzheit dadurch, dass sich die Autor:innen nicht nur auf die eigenen Erfahrungen beschränken, sondern auch auf die gesellschaftlichen Spannungen und Missstände aufmerksam machen. Somit liegt ihr Blick nicht nur auf individuellen Ereignissen, sondern es werden gleichzeitig globale und epochal einschneidende Geschehnisse festgehalten.

»Als ob eine neue Zeitrechnung eingesetzt hätte« – Der Topos der Zeitwahrnehmung als Signifikator

Ein markanter und immer wiederkehrender Topos in den genannten Texten ist die subjektive Wahrnehmung der Zeit. So tauchen in den Tagebüchern und Texten sehr häufig Bemerkungen auf, in welchen die Schreibenden eine Langsamkeit der Zeit manifestieren. Diese resultiert, so der Großteil der Schreibenden, vor allem aus der Entschleunigung, welche die gesetzlich geregelten Maßnahmen mit sich bringen. Geschlossene Läden und Restaurants, reduzierte Fahrpläne des öffentlichen Verkehrs sowie Kontaktbeschränkungen und Ausgangssperren: Der Mensch ist dazu aufgefordert, mehr Zeit mit sich selbst zu verbringen. Er ist dazu angehalten, die plötzlich eingetretene Leere mit neuen, corona-konformen Aktivitäten zu füllen.

Auf der anderen Seite werden Langsamkeit und Entschleunigung in Dialog mit den sich schnell verändernden und sich ständig aktualisierenden Informationen rund um das Virus, dessen Ausbreitung und den Neuerungen der Vorsichtsmaßnahmen gesetzt. Aus diesem Grund wird versucht, dieser Langsamkeit und Entschleunigung entgegenzuwirken. Daraus entwickelt sich ein Wissensdurst nach neuen Informationen rund um den Progress des Virus. Dieser Wissensdurst wird durch ständige Prüfung und Konsultation neuer medialer Nachrichten zu stillen versucht (Lacroix/Rosa). Der Soziologe Hartmut Rosa sieht darin nicht nur ein symptomatisches Vorgehen, er unterteilt das »sozio-kulturelle Leben […] in ein physisch entschleunigtes ›realweltliches‹ und ein hyperventilierendes digitales Leben« (ebd.). Diese ›Hyperventilation des Digitalen‹, also der ständig aktualisierte Wissensstand und die Informationsgenerierung online, fallen beim analo-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

gen Zeitungslesen komplett weg. Da also auch die Tagebuchnotizen nicht in derselben Rasanz produziert werden können, wie sich die neuen Informationen bezüglich Covid-19 entwickeln, entsteht in gewisser Weise eine Diskrepanz zwischen aktuellen Informationen und überholtem Wissensstand, die unüberbrückbar erscheint.

Melitta Breznik[6] beschreibt dies folgendermaßen: »es befällt mich das Gefühl, bereits Geschichte zu lesen, wenn ich die Seiten aufblättere, selbst das geliebte Rascheln des Papiers klingt noch eine Spur altmodischer als früher« (Breznik: 9). In Anlehnung an Hartmut Rosa und als Erweiterung seiner respiratorischen Metapher der ›*Hyperventilation*‹ kann man dabei von einer Hypoventilation des Analogen, also der unzulänglichen, verminderten und müßigen Aktualisierung des gegenwärtigen Geschehens sprechen.

Neben dieser hybriden Form des Zeitempfindens macht Meret Michel in ihrem Beitrag *Man wünscht sich, dies wäre die Ausnahme* (in: Stoff für den Shutdown, Vol. 2) eine zusätzliche wichtige Beobachtung in Bezug auf Zeit. »Als ob eine neue Zeitrechnung eingesetzt hätte, die Welt vor Corona und die Welt danach« (Michel: 5). Für Michel scheint die Pandemie ein so einschneidendes Ereignis zu sein, dass für sie eine neue Zeitrechnung beginnt. Dies ist zum einen darauf zurückzuführen, dass die Normalität des Weltgeschehens und Alltags bis dato als selbstverständlich wahrgenommen wurde und diese nun aufgrund der restriktiven Maßnahmen und der zahlreichen Veränderungen im Alltag so nicht mehr stattfinden kann. So ist es nachvollziehbar, dass die Corona-Pandemie aufgrund des Kontrollverlusts auch als eine Zäsur empfunden werden kann.

Die Textur der Zeit: synchrones Schreiben vs. asynchrone Modifikation

Wenn man so will, entwickeln die vorliegenden Covid-19-Schreibverfahren also eine ganz eigene Textur der Zeit: Obwohl die Tagebucheinträge und essayistischen Beiträge versuchen, die Geschehnisse der Gegenwart synchron festzuhalten, wird ihre Zeit-Textur im Moment der Veröffentlichung, genau genommen eigentlich zum Zeitpunkt der Fertigstellung, asynchron modifiziert. Der gefühlte Stillstand respektive die Langsamkeit und Entschleunigung führen zu einer Interferenz von wahrgenommener und gelebter Zeit. Gleichzeitig heben sie sich mit der beschleunigten Realität aufgrund der sich rasant entwickelnden Ereignisse wieder auf. Für Arno Dusini ist das Tagebuch »materialisierte Zeit« (Dusini: 9). »Diese Materialisierung verleiht dem Element der Zeit eine ungeahnte Flexibilität, die sich in der Vielfalt verschiedener Rhythmisierungen realisiert« (ebd.: 10). Diese Rhythmisierungen lassen sich – speziell in den Corona-Tagebüchern – einerseits auf das Weltgeschehen und das Empfinden der Zeit übertragen,

6 Hier sollte nicht unerwähnt bleiben, dass Melitta Breznik nicht nur als Autorin, sondern auch als leitende Ärztin für komplementäre Medizin und als Fachärztin für Psychiatrie und Psychotherapie in der Clinica Curativa im Gesundheitszentrum Unterengadin tätig ist. In ihren Beiträgen für die Corona-Tagebücher des Literaturhauses Graz gewährt sie Einblicke auf die Klinik-Station, in der sie arbeitet, was ihre Beiträge von denen vieler anderer Autor:innen unterscheidet. Eine ausführliche Analyse und Interpretation ihrer gesamten Notizen kann gewiss sehr aufschlussreich sein und kann neue Ansätze in Bezug auf Corona-Literatur geben.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

andererseits auf die Temporalität der Texte selbst, welche durch die Selektion der festgehaltenen Ereignisse und angesprochenen Themen zeitlich gerafft oder ausgedehnt werden können.

Diese Flexibilität der Zeit geht aber in Hinblick auf die Diskrepanz zwischen Produktionszeit und dem Moment der Veröffentlichung verloren bzw. büßt an ihrer positiven Konnotation ein, da die Aktualität des Wissensstands über das Virus und der globalen Situation für den jetzigen Moment einen höheren Stellenwert besitzt als die Archivierung der Empfindungen einzelner Betrachtungsweisen.

Die Zeitstruktur spielt also in Hinblick auf die Veröffentlichung eine markante Rolle, weil die Notizen und Einträge rasant ihre Aktualität verlieren. »Die Texte sind schon veraltet, wenn sie erscheinen« (Pflock). Es ist nicht verwunderlich, dass Marie Schmidt Vergleiche und Parallelen zur Verfahrensweise der Popliteratur heranzieht, deren Autor:innen sich ebenfalls für »Momente, die sogleich überholt sind«, interessieren (Schmidt).

Auch Melitta Breznik setzt sich mit der Thematik der zeitlichen Diskrepanz der Veröffentlichungspraxis ihrer Tagebucheinträge auseinander. »Zuerst denke ich, Tagebuch schreiben, sonst vergesse ich das Unglaubliche, doch dann ist jeder Tag anders, es macht gar keinen Sinn über das zu berichten, was sich gerade geändert hat, denn nach Mitternacht, nach Inkrafttreten von neuen Beschlüssen, ist das zu Berichtende bereits Makulatur« (Breznik: 8). Der Sinn des Notierens als Archivierung gegenwärtiger Ereignisse wird hier mit dem zeitlichen Aspekt, mit der rasant schwindenden Aktualität des Geschriebenen verknüpft. Die Autorin stellt mit ihrer Hinterfragung also den Sinn der Funktion des Tagebuchs als Möglichkeit der Archivierung gegenwärtiger Ereignisse der Zeitlichkeit der Werthaftigkeit und Nützlichkeit des Inhalts gegenüber.

Lockdown-Erfahrungen aus sicherer Distanz

All diesen genannten Versuchen, die aktuelle Situation literarisch festzuhalten, ist immanent, dass es sich dabei um subjektive Betrachtungen handelt, welche vorwiegend aus geschützten Räumlichkeiten verfasst wurden. Es sind keine Erfahrungsberichte oder medizinischen Fallgeschichten etwa, welche sich tatsächlich mit dem Erleben und Überleben des Virus und der Morbidität auseinandersetzen, vielmehr sind es Beobachtungen der Veränderungen und deren Auswirkungen auf den Alltag (eine Ausnahme stellen die Beiträge von Melitta Breznik dar, siehe Fußnote 6). Diese Ego-Dokumente werden zwar einerseits in einer gewissen Weise aus einer privilegierten, andererseits auch aus einer prekären Situation heraus geschrieben: privilegiert deshalb, weil sich die meisten Autor:innen in Sicherheit bringen und die Lockdown-Zeit an einem geschützten Ort verbringen konnten, während andere Mitmenschen dem Virus ausgesetzt waren. »Ich lag im Bett in einem Zelt aus Schmerz, während der Kopf immer leichter wurde und sich langsam zu entfernen schien, dann stand ich auf, panisch, verliess meine Wohnung mitten in der Nacht und fuhr aufs Land. Berührte keine Haltestangen, Türknöpfe, Sitzpolster unterwegs«, dokumentiert Dorothee Elmiger ihre Flucht aus der Stadt (Elmiger).

Das Privileg, einer schriftstellerischen Tätigkeit nachzugehen, kommt in solchen Beschreibungen zum Vorschein. Die Autor:innen sind dem Virus nicht auf die Weise ausgesetzt, wie es Arbeitende an einer Supermarktkasse oder auf einem Schlachthof sind.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Sie mussten auch nicht auf Intensivstationen um das Leben todkranker Patient:innen ringen. Lena Pflock (vgl. Fußnote 1) hinterfragt in ihrer wissenschaftlichen Auseinandersetzung dieser Texte genau jene Perspektive: »Verzerrt es nicht die Realität, wenn hauptsächlich die dokumentieren, die vom Kampf gegen die Pandemie am wenigsten spüren? Wenn sie nicht aus dem Krankenhaus, dem Supermarkt oder vom Leben auf der Straße berichten, was für eine Funktion haben diese Tagebücher dann?« (Pflock) Dabei sollte nicht vergessen werden, dass sich »[h]inter jedem Eintrag […] eine Wirklichkeit [verbirgt], die in der Regel nicht mit unserer Realität übereinstimmt« (Thanner: 1): Die Autor:innen mögen vielleicht in einer gewissen Distanz zur »Außenwelt« stehen, dennoch beschreiben sie eine Art von Realität, mit welcher sie selbst konfrontiert werden: eine Realität, die sie aus der Isolation heraus beschreiben, in der sie auch von Einschränkungen in ihrem Handeln und in ihrer Arbeit betroffen sind. Aus diesem Grund sollte die Situation der Autor:innen nicht relativiert werden. Auch sie befanden sich während dieser Zeit in einer sehr existenzbedrohenden Lage. Vor allem die ausfallenden Veranstaltungen brachten viele von ihnen in eine monetär prekäre Situation.

Die hier aufgeführten Themenschwerpunkte in den Bereichen Zeitwahrnehmung, gesellschaftliche und politische Missstände, das Gefühl einer Zusammengehörigkeit und die zunächst fehlende finanzielle Unterstützung der Kunst- und Kulturschaffenden tauchen in sehr vielen der vorliegenden Tagebücher auf. Die Verfasser:innen beobachten und beanstanden zwar ähnliche gesellschaftliche Spannungen, beziehen sich aber auch auf ihre subjektiven Erfahrungswerte und beschäftigen sich mit individuelleren Themen. Für eine weiterführende Untersuchung bezüglich inhaltlicher Themen dieser Tagebücher wäre es gewiss sinnvoll, Aspekte wie Alter, Geschlecht und ökonomische Ausgangslage der Verfasser:innen zu berücksichtigen. So könnten gegebenenfalls nicht nur Ähnlichkeiten und Parallelen zusammengetragen werden, sondern auch deutliche Unterschiede verzeichnet werden.

Welche Relevanz besitzen sogenannte Corona-Tagebücher?

Der Grund, warum sich die Corona-Tagebücher so rasant, sei es digital oder auch analog, verbreitet haben, liegt demnach zum einen an der Aktualität der Sache selbst. Zum anderen haben sich viele Kulturbetriebe, die Medienbranche, aber auch Kunstkollektive von der Idee der Solidarisierung anstecken lassen – um eine weitere Krankheitsmetapher aufzugreifen –, Kunstschaffende und Autor:innen durch Auftragsarbeiten durch ihre finanziell schwierige Lage zu helfen und damit einerseits ausgefallene Honorare und Lesungen aufzufangen, andererseits aber auch die eigene Sichtbarkeit aufrechtzuerhalten. Dass die hier untersuchten Tagebücher und Beiträge als Auftragsarbeiten entstanden sind, muss daher in Bezug auf Fiktionalisierung und Selbstzensur respektive -korrektur mitbedacht werden. Zwar erhalten die Texte aufgrund der Herstellung und Thematisierung kongruenter Ereignisse und Erfahrungswerte einen authentischen Charakter, dennoch steht ihre *Gemachtheit* außer Frage. Die Corona-Tagebücher lassen sich somit letztendlich auch als artifizialisierte Psychogramme charakterisieren.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Aber was genau möchten diese Tagebücher und Texte mit Corona-Thematik zum Ausdruck bringen und welche Relevanz besitzen sie in der Literaturlandschaft? Diesen Fragen soll aus verschiedenen Blickwinkeln nachgegangen werden.

Aus der Sicht der Schreibenden ist das Verfassen der fragmentarischen Notizen in Hinblick auf den sozialen Aspekt eine gute Möglichkeit, die eigene Sichtbarkeit in der Öffentlichkeit zu wahren und auch die ökonomische Sicherheit abzudecken. Wird die Funktion aus der psychologischen Perspektive durchleuchtet, lässt sich festhalten, dass das Schreiben eines Diariums im Speziellen und das Schreiben im Allgemeinen dabei helfen kann, in einer auseinanderbrechenden Zeit wieder Struktur zu finden. Durch die Regelmäßigkeit des Notierens entsteht auch eine »kognitive Prozessierung von Emotionen: Zunächst unverstandene Emotionen werden versprachlicht und so in das bestehende Weltwissen des schreibenden Subjekts eingeordnet« (Lätsch: 79). Weiter führt Lätsch aus, dass »[d]as expressive Niederschreiben belastender Lebenserfahrungen […] – durch die wiederholte Konfrontation – zur Habituation führen [kann], das heißt, der Schreibende *gewöhnt sich*« (ebd.). Diese Habituation führt dazu, so Läsch, dass die Reaktion auf dieselben traumatischen Reize dementsprechend abnimmt.

Miriam Suter hinterfragt in ihrem Beitrag ihre Schreibtätigkeit zwar, lässt aber auch anklingen, dass es hilft. »Ist belangloses Schreiben besser als nicht schreiben? Den Kopf leeren für diese Seiten hier […]« (Suter: 41). Aus der Perspektive der Schreibenden geht es also vorrangig um den Schreibakt an sich, der als eine gewisse Hilfestellung in diesen unsicheren Zeiten dienen kann.

Inhaltlich und einzeln betrachtet mögen die relativ kurz und prägnant gehaltenen Aufzeichnungen und Notate *prima facie* lediglich selektierte und fragmentarisch zusammengefügte Ausschnitte subjektiver Introspektion darstellen. Mosaikhaft zusammengeführt ergeben sie dennoch ein Konvolut literarischer Zeitzeugnisse einer globalen Krise.

Und so bleibt vielleicht gar nicht mehr zu sagen, als es Peter Stamm in seinem Tagebuch notiert: »Präsenz ist in unruhigen Zeiten besonders schwer zu erreichen, ich bin ziemlich sicher, dass in ruhigen, in langweiligen Zeiten die bessere Kunst entsteht als in Krisenzeiten« (Stamm). Eckard Schumacher betont zu Recht, dass »sich Literatur in dieser Situation mehr denn je als Zeitkunst erweisen« muss (Schumacher). Und auch die beiden Herausgeber Benjamin von Wyl und Daniel Kissling merken im Vorwort ihres Print-Zines *Stoff für den Shutdown* an: »Sie [die Texte, A. C.] sind im Jetzt für's jetzt geschrieben« (von Wyl/Kissling: 1). Vielleicht fehlt den Corona-Tagebüchern und der Pandemie-Literatur manchmal ein innovativer und hochliterarischer Charakter. Dennoch erfüllen sie einen Zweck. Mit einer gewissen Distanz betrachtet, können diese in kürzester Zeit produzierten Corona-Texte sehr wohl als literarische Zeit- und Selbstzeugnisse dienen und dabei uns und nachfolgenden Generationen vor Augen führen, in was für einem Ausnahmezustand sich die Welt befand und in welcher Form die Pandemie den Alltag geprägt hat.[7] Ob die Corona-Literatur allgemein und die Tagebücher im Speziellen nicht nur eine kurzlebige Erscheinung bleiben, sondern auch tatsächlich eine nach-

7 Um dieser Frage nach Relevanz und Bedeutung solcher Tagebücher nachzugehen, wäre eine ausführlichere Untersuchung und ein Vergleich mit weiteren Tagebüchern, beispielsweise aus der Zeit der Spanischen Grippe, gewiss aufschlussreich.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

haltige und langanhaltende Wirkung auf die Literatur haben werden, wird die Zeit zeigen. Festzuhalten bleibt, dass sich das Tagebuch einmal mehr als *das* Schreibverfahren der Krise erwiesen hat. Die Fragmentierung der Welt selbst lässt sich somit einerseits mimetisch auf das fragmenthafte Schreibverfahren der Tagebuchnotizen übertragen, andererseits kann sie durch das Zusammenfügen der einzelnen Fragmente wieder zu etwas Ganzem rekonstruiert werden – vorerst mal zumindest auf textueller Ebene.

Literatur

Adler, Helena: »Quarantanamo 3«, in: Die Corona-Tagebücher Teil 3, 2020, S. 3–6. Online zugänglich unter: www.literaturhaus-graz.at/die-corona-tagebuecher-teil-3/. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

Bartels, Gerrit: »Es gibt sie, wie bald Martin Meyers Erzählung ›Corona‹, es gibt sie nicht«, in: Tagesspiegel, 06.05.2020, https://www.tagesspiegel.de/kultur/der-hype-um-die-corona-literatur-es-gibt-sie-wie-bald-martin-meyers-erzaehlung-corona-es-gibt-sie-nicht/25805436.html. Letzter Zugriff am 06.10.2020.

Breznik, Melitta: »Corona Tagebuch«, in: Die Corona Tagebücher Teil 3, 2020, S. 7–10. Online zugänglich unter: www.literaturhaus-graz.at/die-corona-tagebuecher-teil-3/. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

»COVID-19 Map«, Johns Hopkins Coronavirus Resource Center, https://coronavirus.jhu.edu/map.html. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

Decker, Kerstin: »Von ›Tödliche Quarantäne‹ bis ›In Zeiten der Ansteckung«, in: Tagesspiegel, 01.05.2020, https://www.tagesspiegel.de/kultur/wettlauf-um-den-corona-bestseller-von-toedliche-quarantaene-bis-in-zeiten-der-ansteckung/25787550.html. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

Dusini, Arno: Tagebuch. Möglichkeiten einer Gattung, Wilhelm Fink Verlag, 2005.

Elmiger, Dorothee: Tagebuch von Dorothee Elmiger. Erschienen auf https://www.aargauer-literaturhaus.ch, 19.03.2020 bis 20.05.2020. Online zugänglich unter: https://static1.squarespace.com/static/5a6997fdbe42d6ce7cf92c91/t/5ec66f458899d41c2b5a642d/1590062917788/Tagebuch_Elmiger_20.4._mit+Logo.pdf. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

Giordano, Paolo: In Zeiten der Ansteckung. Wie die Corona-Pandemie unser Leben verändert, Rowohlt Taschenbuch, 2020.

Hagestedt, Lutz: »Der richtige Ort für systematische Überlegungen. Philippe Lejeune und die Tagebuchforschung«, in: Philippe Lejeune. »Liebes Tagebuch«. Zur Theorie und Praxis des Journals, Belleville, 2014, S. VII-XXXII.

Lacroix, Alexandre/Rosa, Hartmut: »Auf einmal sind wir nicht mehr die Gejagten«, in: Philosophie Magazin, 18. März 2020, https://pi.mikomp.de/?p=10589. Letzter Zugriff am 17.10.2020.

Lätsch, David: Schreiben als Therapie? Eine psychologische Studie über das Heilsame in der literarischen Fiktion, Psychosozial-Verlag, 2011.

Michel, Meret: »Man wünscht sich, dies wäre die Ausnahme«, in: Stoff für den Shutdown, Bd. 2, Ausdauer, 2020, S. 5–7.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Miller, Simone/Ludwig, Gundula/Voss, Martin: »Theorie in Coronazeiten. Brennglas für gesellschaftliche Missstände«, in: Deutschlandfunk Kultur – Sein und Streit. Veröffentlicht am 05.07.2020. https://www.deutschlandfunkkultur.de/theorie-in-coronazeiten-brennglas-fuer-gesellschaftliche.2162.de.html?dram:article_id=479895. Letzter Zugriff am 26.03.2021.

Pflock, Lena: Tag für Tag festhalten, reflektieren, revidieren – Notizen zur Zeitwahrnehmung in Corona-Tagebüchern. Erschienen auf: 54books.de am 4. Mai 2020, https://www.54books.de/tag-fuer-tag-festhalten-reflektieren-revidieren-notizen-zu-zeitwahrnehmung-gegenwart-und-aktualitaet-in-corona-tagebuechern/. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

Plener, Peter: »Schnitzlers Tagebuch lesen. Ein Versuch in drei Tagen«, in: Konstanze Fliedl: Arthur Schnitzler im 20. Jahrhundert, PICUS, 2003, S. 264–287.

Preußer, Heinz-Peter/Schmitz, Helmut: »Autobiografik zwischen Literaturwissenschaft und Geschichtsschreibung. Eine Einleitung«, in: Heinz-Peter Preußer et al.: Autobiografie und Historische Krisenerfahrung, Universitätsverlag Winter, 2010, S. 7–20.

Rabinowich, Julya: »Coronatagebücher: Echokammer 3«, in: Die Corona-Tagebücher Teil 3, 2020, S. 24–25. Online zugänglich unter: www.literaturhaus-graz.at/die-corona-tagebuecher-teil-3/. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

Reitzer, Angelika: ohne Titel, in: Die Corona-Tagebücher Teil 3, 2020, S. 26–32. Online zugänglich unter: www.literaturhaus-graz.at/die-corona-tagebuecher-teil-3/. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

Schmidt, Marie: »Eine Pandemie sucht ihren Autor«, erschienen auf: Süddeutsche.de, 15.04.2020, https://www.sueddeutsche.de/kultur/literatur-corona-1.4877583. Letzter Zugriff am 16.04.2020.

Schumacher, Eckard: Tag für Tag festhalten, reflektieren, revidieren – Notizen zur Zeitwahrnehmung in Corona-Tagebüchern. Erschienen auf *54books.de*, 2. Mai 2020, https://www.54books.de/tag-fuer-tag-festhalten-reflektieren-revidieren-notizen-zu-zeitwahrnehmung-gegenwart-und-aktualitaet-in-corona-tagebuechern/. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

Stamm, Peter: Das ganze ›Corona-Tagebuch‹ von Peter Stamm. Erschienen auf aargauer-literaturhaus.ch, 19.03.2020 bis 20.05.2020. Online zugänglich unter: https://static1.squarespace.com/static/5a6997fdbe42d6ce7cf92c91/t/5ec4eec0d48c515251dac37c/1589964482250/Tagebuch+von+Peter+Stamm-20.5.pdf. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

Steinbeck, Michelle: »The Book of Quarantine«, in: Stoff für den Shutdown, Vol. 1, Umarmen, 2020, S. 8–9.

Steiner, Tabea: »Falkentagebuch«, in: Stoff für den Shutdown, Vol. 2, Ausdauer, 2020, S. 31–32.

Suter, Miriam: »Strange days indeed«, in: Stoff für den Shutdown, Vol. 2, Ausdauer, 2020, S. 41–42.

Thanner, Kathrin: Die Rekonstruktion von privaten Textwelten, Historische Tagebücher als Gegenstand der gemeinsprachlichen Übersetzungspraxis. Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2014.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Von Wyl, Benjamin/Kissling, Daniel: »Vorwort«, in: Stoff für den Shutdown, Vol. 1, Umarmen, 2020, S. 1.

Wisser, Daniel: Ohne Titel, in: Die Corona-Tagebücher Teil 3, 2020, S. 26–32. Online zugänglich unter: www.literaturhaus-graz.at/die-corona-tagebuecher-teil-3/. Letzter Zugriff am 01.11.2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Selbstfürsorge und Achtsamkeit in der Krise? Social-Media-Narrative der Selbstoptimierung im Zeichen der Corona-Pandemie

Marcella Fassio

Einleitung

Pandemien sind nicht nur durch körperliche Krankheitssymptome und -folgen geprägt, sondern sie haben auch Auswirkungen auf soziale Beziehungen und auf die psychische Subjekt-Bildung. An Covid 19 wird dies aktuell durch die Schlagworte »Social Distancing« und »Physical Distancing« verdeutlicht. Die soziale Isolation erfuhr in Deutschland vor allem in der Zeit des ersten Lockdowns 2020 eine intensive mediale Verhandlung – insbesondere in sozialen Medien wie Instagram und YouTube. Zentral war und ist dabei die Thematisierung von Selbstfürsorge und Achtsamkeit. Dies schlägt sich in den wiederholten Fragen danach nieder, wie in dieser Krisenzeit Selbstfürsorge betrieben und wie die Zeit der Isolation und Arbeitslosigkeit sinnvoll genutzt werden kann.[1] Achtsamkeit und Kreativität werden hier scheinbar in eine Verbindung miteinander gesetzt. Der vorliegende Beitrag widmet sich diesen Praktiken der Selbstfürsorge und Selbstoptimierung im Zeichen der Corona-Pandemie. Neben der inhaltlichen Verhandlung von Praktiken der Selbstsorge berücksichtige ich in meiner Analyse auch die narrative und äußere Gestaltung der Postings und Videos. Anhand ausgewählter Social-Media-Auftritte deutschsprachiger Lifestyle-Influencerinnen auf Instagram und YouTube untersuche ich, was für unterschiedliche Praktiken der Subjektivierung angesichts der Corona-Krise auf Social-Media-Plattformen verhandelt und vollzogen werden. Ausgewählt für die Analyse wurden die fünf deutschen Lifestyle-Influencerinnen BarbaraSofie, Considerlena und Considerleonie (die zusammen das Influencer:innen-Duo Considercologne bilden), Diana zur Löwen und Jasminar. Die Influencerinnen sind zur Zeit der untersuchten Beiträge zwischen 25 und 32 Jahre alt, arbeiten als Selbstständige

1 Hier ist zu beachten, dass dies nur für eine bestimmte sozial privilegierte Gruppe gilt. So konnten und können viele Menschen beruflich nicht in Quarantäne. Zudem sind gerade im Niedriglohnsektor beschäftigte Personen der Pandemie besonders ausgesetzt. Diese können ebenfalls nur bedingt an den genannten Diskursen teilhaben, da sie u.a. durch Kündigungen mit am stärksten unter der Pandemie leiden

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

und leben in Großstädten. Die ausgewählten Kanäle sind exemplarisch, sie entsprechen aber allgemein feststellbaren Charakterisierungen von Lifestyle-Influencer:innen: Die Kanäle haben eine hohe Zahl an Follower:innen, es werden regelmäßig Beiträge veröffentlicht, die inhaltlich, narrativ und in der Gestaltung ein sich wiederholendes Muster aufweisen, die Postings dienen der kommerziellen Vermarktung von Produkten und eines spezifischen Lebensstils. Als Lifestyle-Influencer:innen befassen sie sich vorwiegend mit Themen der Lebens- und Selbstgestaltung. Neben Praktiken, die das Äußere betreffen (Mode, Kosmetik, Sport, Ernährung), sind Praktiken der mentalen Selbstfürsorge zentral.[2]

In gegenwärtigen Social-Media-Narrativen von Influencer:innen über die Corona-Pandemie findet sich, so meine These, eine Ambiguität von Selbstsorge und Selbstoptimierung. Zwar erfolgt in den Social-Media-Auftritten wiederholt eine Gesellschaftskritik, z.B. an den Strukturen der Arbeitswelt und dem gesellschaftlichen Erfolgsdruck; gleichwohl berufen sich die Narrative auf Praktiken der Selbstoptimierung, die sich spezifisch in der Verhandlung eines ideal-normativen (psychischen) Umgangs mit der Corona-Pandemie ausdrücken. Die Pandemie wird als Möglichkeit gedeutet, eigene Potenziale zu entdecken, sich weiterzuentwickeln und zu optimieren.

Selbstsorge, Selbstoptimierung und Social Media

Die Praktiken der Selbstfürsorge und Selbstoptimierung werden in Rückgriff auf Michel Foucaults Konzept der Technologien des Selbst in Verbindung mit einem narratologischen Ansatz untersucht. Selbst-Technologien seien, so Michel Foucault, »reflektierte und willentliche Praktiken […], durch die die Menschen nicht nur Verhaltensregeln für sich festlegen, sondern sich auch selbst zu verwandeln, sich in ihrem einzigartigen Sein zu modifizieren und aus ihrem Leben ein Werk zu machen suchen, das gewisse ästhetische Werte beinhaltet und gewissen Stilkriterien genügt.« (»Gebrauch der Lüste«: 666) Verknüpft sind diese Technologien mit der Sorge um sich selbst (Foucault, »Technologien des Selbst«: 970). Das Prinzip der Selbstsorge sei, so Foucault, als ein Imperativ zu verstehen, der sich in Praktiken entwickle und dort niederschlage (»Die Sorge um sich«: 62). Dabei bildet die Sorge um sich keine »Übung in Einsamkeit, sondern eine wahrhaft gesellschaftliche Praxis« (71). In *Technologien des Selbst* nennt Foucault drei unterschiedliche Selbsttechniken, denen das Prinzip der Selbstsorge zugrunde liegt: erstens den Brief und damit »die Enthüllung des Selbst«, zweitens die *hypomnêmata* (antike Notizbücher) als »Selbstprüfung und Gewissenserforschung, verbunden in einem Rückblick auf das, was man getan hat, und das, was man hätte tun sollen«, sowie drittens die *askesis* als

2 Der Fokus auf Influencer:innen wurde vorgenommen, um einen Vergleich innerhalb einer spezifischen Gruppe von Lifestyle-Influencer:innen anstellen zu können. Es gibt ebenfalls männliche* Lifestyle-Influencer, deren Selbstnarrationen jedoch oft anderen normativen und stereotypen Mustern folgen, da sie zumeist eine meist männliche* Zielgruppe ansprechen. Es lässt sich vermuten, dass sich dies auch in der Verhandlung der Corona-Pandemie zeigt und hier ebenfalls gender-stereotype Praktiken propagiert werden.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

»Akt des Erinnerns« (Foucault, »Technologien des Selbst«: 984f.). Die Selbstsorge, so Foucault, weiche in der Moderne dem Streben nach Selbsterkenntnis (973). Nichtsdestotrotz können die modernen Praktiken des Geständnisses und die verschiedenen Formen des autobiografischen Schreibens als Nachfolger der antiken Selbstbeobachtung verstanden werden (Pritsch: 130). Praktiken des Erzählens in sozialen Medien, als Form des autobiografischen Schreibens, fasse ich in einem ersten Verständnis ebenfalls als Praktiken des Selbst. Als Selbstfürsorge verstehe ich anschließend an Foucault den Imperativ, sich um sich selbst zu kümmern und die eigenen Bedürfnisse zu beachten, um sich somit als gesellschaftlich anerkanntes Subjekt selbst zu gestalten. Gegenwärtige Praktiken der Selbstfürsorge, die in Medien propagiert werden, lassen sich vorwiegend den Bereichen Körper (Meditieren, Sport, gesunde Ernährung), Selbstreflexion (Tagebuch schreiben, sich Zeit für sich nehmen), Intellekt (etwas Neues lernen, lesen) und Beziehungen (soziale Kontakte pflegen) zuordnen.

Durch die Entwicklung digitaler Technologien entstehen neue Selbst-Praktiken (Reckwitz, *Das hybride Subjekt:* 450f.), die zugleich vorhandene Praktiken, beispielsweise den Umgang mit schriftlichen und audiovisuellen Medien, aufnehmen (575). Diesen Subjekttechniken sei zugleich, so Innokentij Kreknin und Chantal Marquardt, eine hohe Konventionalisierung inhärent (10), da die Plattformen der Selbstdarstellung normativ auf die Subjektivierung wirken. Die digitalen Räume werden so zu digitalen Dispositiven. Das soziale Netzwerk als interaktives Netzwerk ist damit durch Machtstrukturen geprägt. In ihnen wird besonders deutlich, dass Subjektivierung von der Anerkennung durch andere abhängig ist, wird hier doch durch Likes und Kommentare der Inhalt und die Person bewertet (Simanowski: 95). Für soziale Medien ist zudem der Blick auf die spezifischen von der Plattform vorgegebenen Strukturen zentral. Simanowski spricht diesbezüglich von einer »Schwächung der Souveränität des Selbst-Erzählers«, die »medientheoretisch gesehen eine Folge des technischen und sozialen Dispositivs der sozialen Netzwerke« sei (96). Durch diese Regularisierungen komme es, so Laurie McNeill, zu einer Homogenisierung der User:innen (70). Das Subjekt der sozialen Netzwerke sei damit als »consumer and product-to-be-consumed« (78) sowie als »networked subject« zu fassen, das »produsedd« wird (74).[3] Allerdings sollte hier nicht vergessen werden, dass die erzählenden Subjekte weiterhin Möglichkeiten haben, zensierend einzugreifen, Kommentare zu löschen oder User:innen zu sperren.

Diese Beobachtungen zu den Praktiken in den sozialen Medien lassen sich zusammenbringen mit dem Konzept des postmodernen Subjekts des Kultursoziologen Andreas Reckwitz. Nach Reckwitz ist das Subjekt der Postmoderne der Verpflichtung unterworfen, kreativ zu sein. Wenn es ihm »an kreativen Kompetenzen mangelt«, werde es zu einer »Figur außerhalb […] des Normalen« (Reckwitz, *Unscharfe Grenzen:* 236). Grundlegender Teil dieser Verpflichtung sei das psychophysische Subjektkapital. Dieses umreißt die Notwendigkeit, »dass das Subjekt an seiner physischen und psychischen Struktur arbeitet, damit diese ein stabiles Fundament sowohl für den beruflichen Erfolg als auch

3 Das Konzept der Produsage beschreibt die Kombination von *production* und *usage*, die Sozialen Medien laut dem Medienwissenschaftlicher Axel Bruns (*Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond*) zugrunde liegt.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

den geglückten Lebensstil liefert« (Reckwitz, *Singularität des Selbst:* 305). Diese Selbstoptimierung sei davon geprägt, dass »[p]sychologische Angebote […] häufig nur noch gesteigerte Selbsttransformation (›mehr Authentizität‹, ›mehr Resonanz‹, ›aus dem Scheitern lernen‹) nahe[legen]« (348). Mit Blick auf die digitale Selbstproduktion stellt Reckwitz ein Paradox heraus. Zwar können sich im digitalen Raum »Entwertungen […] in positive Valorisierungen umkehren« (268). Jedoch gehe es dabei »nicht um eine Selbstverwirklichung, die sich in Opposition zur modernen Welt vollzieht; sie soll vielmehr sozial erfolgreich und anerkannt in dieser Welt stattfinden.« (289)

Die Verknüpfung dieser kultursoziologischen Perspektive mit einem narratologischen Ansatz ermöglicht es zu untersuchen, inwieweit auf den Social-Media-Plattformen spezifische narrative Strukturen solcher typischen Selbsterzählungen aufgerufen werden. In Anschluss an Marie-Laure Ryan verstehe ich Narrative als »cognitive construct, built in response to stimuli that can be found in various media« (8). Erzählen ist als eine Praktik zu begreifen, mit der Handlungen und Ereignisse in einen sinnvollen Zusammenhang gebracht werden. Um Social-Media-Narrative angemessen erschließen zu können, ist es zudem notwendig, die medialen Besonderheiten zu berücksichtigen (Nünning/Rupp: 27). Autobiografische Praktiken stellen zugleich mediale und kulturelle Praktiken dar (Dünne/Moser: 14). Mediale Praktiken werden hierdurch mit Berücksichtigung auf die »Materialität des Mediums sowie seine Einbindung in spezifische Dispositive der Macht« (11) betrachtet. Hiermit ist kein Mediendeterminismus gemeint, sondern »ein konstitutives Zusammenspiel von medialem Dispositiv, subjektiver Reflexion und praktischer Selbstbearbeitung« (13). Medien fasse ich damit als Kommunikationsmittel, das auf spezifischen technischen Gegebenheiten sowie auf Zeichen basiert. Die Darstellungsmöglichkeiten des Mediums formen den Inhalt. Medien generieren spezifische Praktiken, zugleich wirken sich Praktiken auf Medien aus. Das autobiografische Social-Media-Narrativ verstehe ich anschließend an McNeill als »*networked* narrative«, als »life narrative told serially, even in fragments, inscribing the moment« (78). Die Social-Media-Postings, die sich mit dem Umgang mit Covid-19 auseinandersetzen, lassen sich somit als fragmentierte *life narratives* fassen, die Sinn erzeugen. Zugleich stellen sie als eine öffentliche Kommunikationspraktik eine soziale Praktik dar.

Corona-Narrative auf Instagram und YouTube

Im Folgenden wird die Verhandlung des durch die Corona-Pandemie bedingten Lockdowns auf den Instagram- und YouTube-Kanälen der anfangs genannten Lifestyle-Influencerinnen untersucht. Der Fokus liegt auf Postings zwischen März und Mai 2020 und deckt damit den Zeitraum des Anfangs der Pandemie in Deutschland, des Lockdowns sowie der ersten Wochen danach ab. Grundlegend lassen sich hier vier inhaltliche Richtungen herausarbeiten. In den Beiträgen werden Ratschläge für das Homeoffice, gegen Langeweile, für Achtsamkeit sowie der psychische Umgang mit den Herausforderungen thematisiert.

Wie im Homeoffice (nicht) gearbeitet werden sollte, wird sowohl in YouTube-Videos als auch in Instagram-Postings durch das Aufzählen von Tipps aufgezeigt. Diese werden

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

durch die eigene Erfahrung legitimiert und persönliche Beispiele werden genannt. Die Videos und Bilder bei Instagram zeigen oft die beschriebene Situation und verdeutlichen diese damit visuell. Zwischen den unterschiedlichen Kanälen sind dabei deutliche Überschneidungen sichtbar. Ein Tipp, der aber in allen untersuchten Postings genannt wird, ist, sich wie für das Büro anzuziehen und zurechtzumachen. Die Influencerin und Unternehmerin Diana zur Löwen schreibt so auf Instagram als Bildunterschrift zu einem Video, in dem sie dem Jogginghose- und T-Shirt-Look ein Outfit im Satin-Jumpsuit gegenüberstellt: »Was tragt ihr im Home Office? Für mich gehört es dazu, mich schön zu machen, um erfolgreich und motiviert in den Tag zu starten! Man muss sich ja auch nicht für andere schön machen, sondern eher für sich selbst.« (»Diana zur Löwen« 18.03.2020) Begründet wird dies mit einer besseren Leistungsfähigkeit. »Verabschiede dich vom Gammellook«, meint so auch die Lifestyle-Influencerin BarbaraSofie (»100 % mehr MOTIVATION« 26.03.2020, 00:00:57), da dies mit einer deutlich erhöhten Produktivität und Arbeitsmoral einhergehe. Hier zeigt sich bereits die Leistungssteigerung und Selbstoptimierung als Ziel des ›richtigen‹ Umgangs mit den Auswirkungen der Corona-Pandemie. Auch die weiteren Tipps auf dem Kanal von BarbaraSofie sind in einer Steigerung der Motivation und Leistung begründet: ein guter Arbeitsplatz, keine Ablenkung, Pausen einhalten, Bewegung. So rät die YouTuberin: »Schaffe dir einen Arbeitsplatz« (00:01:40), denn »[m]an fühlt sich produktiver, wenn man am Schreibtisch sitzt« (00:02:08). Wichtig sei, sich bei der Arbeit nicht ablenken zu lassen (00:02:37): »Deswegen ist ein Arbeitsplatz so wichtig, an dem ihr euch konzentrieren könnt und möglichst weniger Ablenkungen da sind.« (00:03:00) Dies betrifft auch den Umgang mit Kommunikationstechnik wie dem Handy: »Wenn ihr das Handy nicht für die Arbeit braucht, legt es einfach weg. Schaltet es in den Flugmodus.« (00:03:10) Produktivität entsteht damit durch Selbstregulierung und wird in die Verantwortung des Individuums gelegt. Dabei spricht BarbaraSofie auch die Aspekte Bewegung und Zeitmanagement an. So sei es wichtig, »[a]b und zu auch mal [zu] stehen« (00:02:14) und mehr Bewegung einzubauen (00:04:13). Das Zeitmanagement nimmt im Video eine zentrale Rolle ein. Dies beginnt mit der Aufforderung, sich weiterhin den Wecker zu stellen (00:03:15) und Pausen zu machen (00:04:59), »[w]eil Pausen euch Konzentration wieder zurückgeben, die Motivation wiedergeben.« (00:05:13) Für die Motivation sei es zudem wichtig, Routinen zu haben (00:05:47). Das erstrebte Selbstmanagement wird schließlich in den Tipps deutlich, sich Zeitpläne zu erstellen (00:06:27), die eigenen Ziele zu visualisieren (06:52), und findet schließlich seinen Höhepunkt im Appell »Lerne dich selbst zu fördern« (08:11). Die herausgestellten Praktiken dienen hier der Selbstoptimierung und Steigerung der Arbeitsleistung. Dies betrifft auch die Ratschläge, Pausen zu machen oder sich zu bewegen, da auch diese dem Zweck dienen, wieder motiviert (für die Arbeit) zu sein. Diese Tipps werden auch auf dem YouTube-Kanal *considercologne*[4] aufgegriffen. Hier werden die Empfehlungen während eines Vlogs[5] genannt, der die beiden Influencerinnen Lena und Leonie beim Arbeiten im Homeoffice

4 Neben dem gemeinsamen YouTube-Kanal *considercologne*, der mittlerweile eingestellt wurde, betreiben sie jeweils die Instagram-Accounts considerlena und considerleonie.

5 Ein Vlog ist ein Video-Blog, der den Alltag einer sich aufnehmenden Person zeigt. Grundlegend für Vlogs ist, dass in ihnen Authentizität und Privatheit inszeniert wird. Ein Vlog umfasst meist einen

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

zeigt (»PRODUKTIV IM HOME OFFICE« 30.03.2020). Auch in diesem Video werden die Follower:innen aufgefordert, sich morgens fertig zu machen (00:04:35-00:04:57), das Handy wegzulegen (00:06:48-00:07:07), den Arbeitsplatz aufzuräumen (00:20:10-00:20:20), feste Zeiten zu haben (00:07:08-00:07:40) sowie Pausen zu machen (00:14:49) und diese für die Entspannung zu nutzen (00:15:52-00:16:24). Außerdem wird im Vlog der Ratschlag gegeben, morgens an die frische Luft zu gehen (02:25-02:48) und nicht im Bett zu arbeiten (00:10:15-00:10:20). Die Vorschläge, wie das Homeoffice gestaltet werden sollte, dienen hier ebenfalls der Steigerung der Produktivität. Ergänzt werden diese Anregungen durch weitere Motivationstipps: So sei es wichtig, Verbindlichkeiten zu schaffen; ebenso könnten Online-Team-Work oder Meditieren im Homeoffice helfen (00:27:04-00:30:27). Ähnliche Empfehlungen finden sich auf dem von Jasmin Arensmeier geführten YouTube-Kanal *Jasminar*. Auch die von 2016 bis 2020 in London lebende Influencerin legt ihren Zuschauer:innen nahe, sich arbeitstauglich anzuziehen:

> Auch wenn es am Anfang verlockend scheint, nur im Schlafanzug rumzulümmeln, falls ihr Home-Office machen müsst. Am Ende, vielleicht fühlt es sich die ersten paar Tage gut an, aber es ist wirklich ein sehr sehr guter Tipp, an den Routinen festzuhalten, die man so hat. Sprich, zu einer bestimmten Zeit aufzustehen, sich anzuziehen, sich fertig zu machen, vor allem wenn man sich eh nicht so gut fühlt. Also ihr müsst euch jetzt nicht mega aufstylen […]. (»Life Update aus U.K.« 16.03.2020, 00:04:56-00:05:28)

Allerdings liegt hier eine differenziertere Sichtweise vor und weniger die Steigerung von Produktivität als Achtsamkeit steht im Fokus. So stellt Arensmeier eine Woche später einen Weekly-Vlog auf ihren Kanal, der den Titel *Achtsam im Home Office | Tipps, die wirklich helfen & Mut zum Nichts-tun* trägt (24.03.2020). In diesem stellt sie, neben weiteren Tipps wie frische Luft und Morgenroutinen (00:10:53-00:11:02), die psychische Belastung durch die Corona-Pandemie und das Arbeiten im Homeoffice heraus:

> Eine Sache, […] die ich euch unbedingt mitgeben möchte […]. Seid nicht so hart mit euch. Das ist nicht die Phase eures Lebens jetzt, in der ihr das krasseste Projekt machen müsst, in der ihr am produktivsten sein müsst. In dieser Phase müsst ihr nicht leistungsstark sein und die beste Leistung erbringen. Das ist eine absolute Ausnahmesituation, die ist mental, emotional ultra belastend. […] Ihr müsst momentan nicht funktionieren und nicht super produktiv sein. Das ist glaube ich, auch eine Sache, die uns die Medien gerade auch wiederum versuchen einzureden. (00:13:41-00:15:47)

Es erfolgt somit, wenigstens im Ansatz, eine Kritik des Dispositivs der Selbstoptimierung, das in den sozialen Medien (mit)produziert werde. Im Herausstellen der Verweigerung und des Scheiterns als erlaubte Möglichkeiten findet sich ein Narrativ, das konträr zu den Praktiken der Selbstoptimierung verläuft.

Neben dem Arbeiten im Homeoffice wird auf den Kanälen auch der Freizeitbereich beleuchtet. Auf dem Kanal *BarbaraSofie* zeigt sich dies anhand eines Videos zu *20 BE-*

Tag (Daily-Vlog) oder eine Woche (Weekly-Vlog), der bzw. die in dem Video zusammengeschnitten wird.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

SCHÄFTIGUNGEN gegen Langeweile ZUHAUSE! #wirbleibenzuhause (18.03.2020).[6] Diese Beschäftigungen lassen sich in die Bereiche Do-it-yourself-Projekte, Organisation, Bewegung, Kreativität und Entspannung einordnen. So empfiehlt Barbara Makramee, denn »[d]as ist so ein tolles DIY-Projekt« (00:00:47), oder »ein Bild zu malen« (00:02:26). Vor allem der Bereich Organisation und Aufräumen nimmt einen zentralen Stellenwert im Video ein: »Vielleicht gibt es bei euch zu Hause oder in eurem Zimmer ja Ecken, die euch irgendwie nie so hundertprozentig richtig gefallen haben und dann könnt ihr die Zeit jetzt super nutzen, um zu dekorieren, zu planen, zu verschieben […].« (00:01:07-00:01:22) Auch hier zeigt sich der Appell, die Zeit zu Hause – auch in der Freizeit – sinnvoll und produktiv zu nutzen. Dieser Tipp wird ergänzt durch die Ratschläge, die Bücherwand nach Farben zu sortieren (00:01:51), das Haus zu putzen (00:02:00-00:02:06), zu »decluttern« (00:02:12)[7], den Schrank aufzuräumen (00:02:59), im Garten zu arbeiten (00:04:04-00:04:10) und Unterlagen zu sortieren (00:04:53-00:04:59). Diese Optimierung im Bereich des Häuslichen wird ergänzt durch eine Optimierung des eigenen Körpers. So wird vorgeschlagen, mit Yoga anzufangen (00:03:28) und spazieren zu gehen (00:04:44). Zudem gibt es Anregungen, die sich im Bereich Kreativität verorten lassen. Die Influencerin empfiehlt, »nach neuen Rezept-Inspirationen« zu suchen (00:03:05). Auch Schreiben finde sie »extrem therapeutisch« (00:05:37). Schließlich seien »solche Momente […] vielleicht ganz gut, um über sein Leben nachzudenken, über neue Projekte. Damit etwas anzufangen, das man immer schon mal machen wollte.« (00:05:28-00:05:35) Die Corona-Pandemie wird hier zum Anlass genommen, die Zeit produktiv zu nutzen – am besten für ein neues kreatives Projekt. Zwar werden diese Ratschläge durch Tipps wie Lesen (00:06:00), einen »entspannten Wellness-Abend« (00:06:37), Online-Shoppen (00:06:49) und Fernsehen ergänzt. Dabei wird jedoch postuliert: »schaut etwas Fröhliches, umgebt euch mit etwas Positivem« (00:07:25-00:07:30). Hier wird ein weiterer Imperativ, der des »Stay Positive«, produziert. Neben diesen Beschäftigungsmöglichkeiten schlägt Barbara aber auch vor, »den Leuten, vielleicht euren Nachbarn aus der Umgebung zu helfen, die älter sind, die geschwächt sind, wenn ihr einkaufen geht« (00:03:44-00:04:03), und spricht damit – als Ausnahme – eine soziale Praktik an, die sich nicht auf die Beschäftigung mit sich selbst, sondern auf das Miteinander richtet. Auch ihr Vorschlag, »[n]ichts zu tun und zu lernen, mit sich selbst zu sein, ohne was zu machen und ohne ständige Beschäftigung zu brauchen« (00:08:30-00:08:37), greift den Aspekt der Verweigerung auf, der im Video von Jasminar sichtbar ist. Allerdings wird diese Praktik des ›Nichts-Tuns‹ durch die Praktik des Lernens ergänzt. Damit wird auch die Verweigerung zu einem Werkzeug des Selbstmanagements und der Selbstoptimierung. Der Appell, die Zeit sinnvoll zu nutzen, zeigt sich ebenfalls

6 Der Hashtag #wirbleibenzuhause ging während des ersten Lockdowns in Deutschland auf Twitter und Instagram viral und stellte einen Appell an die Bevölkerung dar, im Home-Office zu arbeiten und soziale Kontakte zu vermeiden. Hier ist abermals zu beachten, dass dies nur einer spezifischen privilegierten Bevölkerungsgruppe möglich war.

7 *Decluttering* bezeichnet das Aufräumen bzw. Entrümpeln nicht benötigter Dinge und ist der Minimalismus-Bewegung zuzuordnen. In den Sozialen Medien wird es seit 2019 in zahlreichen Beiträgen verhandelt.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

auf dem YouTube-Kanal von Diana zur Löwen, wenn eines ihrer Videos den Titel *#wirbleibenzuhause bei Corona I Nicht einsam fühlen & Zeit nutzen* trägt (17.03.2020). Ähnlich wie bei BarbaraSofie wird hier außerdem die Praktik des Schreibens als Bewältigungspraktik aufgegriffen: »Mir hilft es, meine Gedanken und Gefühle aufzuschreiben.« (Diana zur Löwen, »Meine neue Stimme!« 24.03.2020, 00:01:37) Auch Considercologne stellen, abermals anhand eines Vlogs, heraus, wie die Zeit in der Quarantäne bzw. während der Beschränkungen genutzt werden kann (»PUZZELN, AUFRÄUMEN, YOGA« 13.04.2020). Die Tipps ähneln dabei zum einen den Beschäftigungen, die BarbaraSofie vorschlägt: Brot backen, nähen, puzzeln, aufräumen. Zum anderen zeigt sich in dem Vlog jedoch eine ähnliche Einstellung wie im Video von Jasminar:

> Eigentlich hatte ich für heute Abend noch richtig richtig viel geplant. Aber ehrlich gesagt ist mir jetzt einfach nicht danach. Ich möchte mich gerade einfach nur auf die Couch legen und nichts tun. Und ich finde das ist auch mal okay. Ich glaube es geht im Moment sehr viel rum an Content, was man alles tun kann, und wie man seine Zeit super nutzen kann. Aber ich find es ist auch vollkommen okay, wenn man sich einfach mal hinlegt und entspannt und nichts tut. (00:07:45-00:08:11)

Hier erfolgt ebenfalls eine Kritik der Praktiken der Selbstoptimierung, die in den sozialen Medien aufgegriffen und produziert werden. Lena geht zudem auf ihrem Instagram-Kanal auf den Umgang mit psychischen Belastungen durch Corona ein. So postet sie einen Beitrag zu ihren neuen Routinen, beispielsweise nennt sie ihren »Mealplan«, der ihr »viel Struktur und Freude« gibt (Considerlena 11.05.2020). Dabei richtet sie sich direkt an ihre Leser:innen: »Was für neue Routinen und Gewohnheiten habt ihr für euch geschaffen in den letzten Wochen?« (Considerlena 11.05.2020) Hier wird deutlich, dass Praktiken der Selbstsorge, wie Foucault herausstellt, eine öffentliche Praxis sind. Dies zeigt sich auch in den weiteren Beiträgen, in welchen das Thema Selbstsorge und Achtsamkeit explizit aufgegriffen wird:

> Wir erwarten so oft so viel von uns, und vor allem mehr, als wir eigentlich schon erwarten können. Alles muss schnell gehen, mit sich selbst hat man oft am wenigstens Geduld. […] Es kommt ein Schritt nach dem anderen und du kannst nicht irgendwo weitermachen, wo du noch gar nicht bist. In diesem Sinne: seid geduldig mit euch selbst. Immer, aber besonders aktuell. (Considerlena 27.05.2020)

Dieser Text dient als Kontextualisierung für ein Foto, auf dem die Influencerin in entspannter Pose seitlich an der Kamera vorbeilächelt und sich die Haare aus dem Gesicht streicht. Das Foto suggeriert damit die Authentizität der eigenen positiven Erfahrung mit dem Befolgen dieses Tipps. Die Praktiken der Selbstsorge zeigen sich des Weiteren an einem Posting, das ein Doppelporträt darstellt. Die Influencerin ist auf dem Foto in ihrem Spiegelbild verdoppelt. Sie steht mit gesenktem Kopf und gesenktem Blick an den Spiegel gelehnt, die erhobene Hand berührt den Spiegel und damit die Hand des eigenen Spiegelbilds. Der begleitende Text stellt einen Brief an sich selbst dar und greift hier sowohl das Tagebuchschreiben als auch das Briefeschreiben als Praktiken der Selbstsorge auf:

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> Hallo Lena, ich bin's, Lena! Ich wollte nur mal fragen, wie es dir geht und ob alles gut ist bei dir. Brauchst du irgendwas? Erzähl mal, was grade bei dir so abgeht, auch wenn's länger dauert. Ich kann vielleicht nix ändern, vor allem kann ich dir aktuell nicht genauso helfen wie sonst, aber vielleicht finde ich ja eine Alternative. Ansonsten hör ich auch gerne einfach nur zu. Und wenn du eine Umarmung brauchst oder jemanden zum Anlehnen, ich bin da. Sag einfach Bescheid. Ich hab dich lieb! Lena. (Considerlena 05.05.2020)

Begleitet wird dieses Posting von den Hashtags #lettertomyself, #mindfulness und #selfcare. Die Praktik der Selbstfürsorge wird damit inhaltlich sowie auf formaler und visueller Ebene aufgegriffen. In ihrem Vlog *Motivationstipps für große Projekte, Selfcare und Stress* stellt Jasminar den Aspekt der Selbstfürsorge und Achtsamkeit ebenfalls heraus (»Motivationstipps für große Projekte« 21.04.2020):

> Setzt euch nicht diesem sozialen Druck aus und was ihr auf Instagram seht und Co, dass ihr euren Körper optimieren müsst, dass ihr ein krasses Projekt machen müsst. Wenn ihr irgendwas habt, dann ist das fein, wenn euch das Spaß macht, wenn euch das Kraft spendet, dann macht das. Aber zwingt euch zu keinen Sachen, die euch momentan auch noch zusätzlich belasten. (00:11:49-00:12:21)

Die Kritik an der Selbstoptimierung erfolgt also nicht nur in Bezug auf den Bereich der Arbeit, sondern auch auf den Bereich der Freizeit und des Körpers. Dabei wird die Umdeutung von Selbstsorge als Selbstoptimierung herausgestellt: »Nehmt euch einfach pro Tag eine Sache vor und priorisiert eine Sache, die ihr machen müsst, das ist was für die Arbeit und priorisiert eine Sache vom Thema Self-Care. Auch das Thema Self-Care kann Stress verursachen und euch demotivieren […].« (00:13:04-00:13:20) In diesem Video verdeutlicht die Influencerin abermals, dass es wichtig ist, »nichts zu tun«, und nicht die Freizeit mit zahlreichen Beschäftigungen zu füllen. Allerdings erfolgt auch hier letztendlich ein Nutzbarmachen der Achtsamkeit für die eigene Motivation: »Und das schenkt euch dann am Ende auch wieder mehr Inspiration und mehr Motivation für eure tatsächliche Arbeit, das ist ganz ganz wichtig.« (00:15:36-00:16:00) Damit wird eine Ambiguität zwischen Selbstfürsorge und Selbstoptimierung sichtbar.

Selbstfürsorge und Achtsamkeit werden in allen untersuchten Postings zu Werkzeugen der Produktivität. Auf den Kanälen von Jasminar findet sich dabei eine eher differenzierte Sichtweise, die auch auf Verweigerung und Scheitern als Möglichkeiten des Umgangs mit der psychischen Belastung durch die Corona-Pandemie eingeht. Zudem legt sie in ihren Postings dar, dass ihre Ratschläge subjektiv sind und ihr persönlich helfen, aber nicht pauschalisiert werden können. Diese Reflexion fehlt bei den Postings von BarbaraSofie und Diana zu Löwen fast gänzlich. Die Beiträge von Considercologne und Considerlena stellen sich ambivalent dar, da hier einerseits eine Kritik der Selbstoptimierung erfolgt, diese jedoch andererseits durch die Tipps zur Steigerung der Produktivität postuliert wird.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Fazit: Die Pandemie und die Arbeit am Selbst

Nicht Covid-19 als körperliche Krankheit steht in den untersuchten Postings im Fokus, sondern der Umgang mit den sozialen und psychischen Auswirkungen. Dabei zeigen sich auffällige inhaltliche und formale Ähnlichkeiten zwischen den Postings und Kanälen, sodass sich hier ein übergreifendes Narrativ herauskristallisiert. Die Corona-Pandemie wird zur Grundlage für Praktiken der Selbstoptimierung, die von Selbstfürsorge überlagert werden. Die präsentierten Praktiken zielen zumeist auf eine Steigerung von Motivation und Produktivität ab. Dabei zeigen sich zwei Richtungen: Produktivität trotz der Corona-Pandemie sowie Produktivität wegen der Corona-Pandemie. Gerade die zweite Richtung schreibt der Pandemie Sinn zu. Wiederholt wird in den Beiträgen herausgestellt, dass die Zeit nun sinnvoll genutzt werden soll. Es zeigen sich Praktiken des Selbstmanagements, in welchen die Verantwortung für die Produktivität und eine ›sinnvolle‹ Nutzung der Zeit dem Individuum übertragen wird. Diese Praktiken erweisen sich als normativ, was vor allem in den Überschneidungen zwischen den Postings deutlich wird. Nur in Teilen wird dieser mediale Imperativ der Selbstoptimierung kritisiert und in Frage gestellt. Dabei verbleiben die Beiträge in einer Ambiguität, da auch sie im Vollzug von Praktiken der Selbstfürsorge, die zu mehr Kreativität und Motivation führen, ihre eigene Kritik unterlaufen. Zugleich wird die Störung der Normalität durch die Pandemie durch die gezeigten Selbstachtsamkeitsdiskurse in eine neue Normalität überführt. Dabei werden dem Individuum Verantwortung über berufliches und privates Wohlergehen auferlegt. Es zeigt sich damit die von Reckwitz herausgestellte Arbeit am psychophysischen Subjektkapital, die permanente Arbeit am eigenen Selbst – trotz und gerade aufgrund einer Pandemie.

Literatur

Bruns, Axel: Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond. From Production to Produsage, Peter Lang, 2008.

Dünne, Jörg/Moser, Christian: »Allgemeine Einleitung. Automedialität«, in: Automedialität. Subjektkonstitution in Schrift, Bild und neuen Medien, hg. von Jörg Dünne und Christian Moser, Fink, 2008, S. 7–16.

Foucault, Michel: Die Sorge um sich. Sexualität und Wahrheit. Bd. 3, Suhrkamp, 1986.

Foucault, Michel: »Gebrauch der Lüste und Techniken des Selbst«, in: Dits et Ecrits. Schriften. Bd. 4: 1980–1988, Suhrkamp, 2005, S. 658–686.

Foucault, Michel: »Technologien des Selbst«, in: Dits et Ecrits. Schriften. Bd. 4: 1980–1988, Suhrkamp, 2005, S. 966–999.

Kreknin, Innokentij/Marquardt, Chantal: »Einleitung. Subjekthaftigkeit, Digitalität, Fiktion und Alltagswirklichkeit«, in: Das digitalisierte Subjekt. Grenzbereiche zwischen Fiktion und Alltagswirklichkeit, Sonderausgabe #1 von *Textpraxis*. Digitales Journal für Philologie, 2016, S. 1–20.

McNeill, Laurie: »There Is No ›I‹ in Network: Social Networking Sites and Posthuman Auto/Biography«, in: Biography, Vol. 35, Nr. 1, 2012, S. 65–82.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Nünning, Ansgar/Rupp, Jan: »›The Internet's New Storytellers‹. Merkmale, Typologien und Funktionen narrativer Genres im Internet aus gattungstheoretischer, narratologischer und medienkulturwissenschaftlicher Sicht«, in: Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen, hg. von Ansgar Nünning und Jan Rupp, WVT, 2012, S. 3–50.

Pritsch, Sylvia: Rhetorik des Subjekts. Zur textuellen Konstruktion des Subjekts in feministischen und anderen postmodernen Diskursen, transcript, 2008.

Reckwitz, Andreas: Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne, Velbrück Wiss., 2006.

Reckwitz, Andreas: Unscharfe Grenzen. Perspektiven der Kultursoziologie, transcript, 2008.

Reckwitz, Andreas: Die Gesellschaft der Singularitäten, Suhrkamp, 2017.

Ryan, Marie-Laure: »Introduction«, in: Narrative Across Media. The Languages of Storytelling, hg. von Marie-Laure Ryan, Univ. of Nebraska, 2004, S. 1–40.

Simanowski, Roberto: »Soziale Netzwerke (Social Media)«, in: Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch, hg. von Matías Martínez, Metzler, 2017, S. 95–98.

Internetquellen

BarbaraSofie: »100 % mehr MOTIVATION: Organisiere dein HOME OFFICE + Lernen ZUHAUSE!« YouTube, 26.03.2020, https://www.youtube.com/watch?v=JSqQIwsh54s. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

BarbaraSofie: »20 BESCHÄFTIGUNGEN gegen Langeweile ZUHAUSE! #wirbleibenzuhause.« YouTube, 18.03.2020, https://www.youtube.com/watch?v=exGYyZSQuPI . Letzter Zugriff am 25.04.2020.

Considercologne: »PRODUKTIV IM HOME OFFICE | UNSERE TIPPS | Consider Cologne Weekly Vlog.« YouTube, 30.03.2020, https://www.youtube.com/watch?v=LlqljZxdSXI. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

Considercologne: »PUZZELN, AUFRÄUMEN, YOGA, SHELLAC ZUHAUSE & FOOD | Consider Cologne Weekly Vlog.« YouTube, 13.04.2020, https://www.youtube.com/watch?v=rZFJNZ9Drq8. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

Considerlena: »considerlena.« Instagram, 05.05.20202, https://www.instagram.com/p/B_0LqnCBcr-/. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

Considerlena: »considerlena.« Instagram, 11.05.2020, https://www.instagram.com/p/CADg3FUhgEf/. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

Considerlena: »considerlena.« Instagram, 27.05.2020, https://www.instagram.com/p/CAs60xxhGO2/. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

Diana zur Löwen: »Diana zur Löwen.« Instagram, 18.03.2020, https://www.instagram.com/p/B-yvl5HDj83/. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

Diana zur Löwen: »#wirbleibenzuhause bei Corona I Nicht einsam fühlen & Zeit nutzen.« YouTube, 17.03.2020, https://www.youtube.com/watch?v=KkZnL37zJx4. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Diana zur Löwen: »Meine neue Stimme! Ehrliches Q&A zur Corona Quarantäne.« YouTube, 24.03.2020, https://www.youtube.com/watch?v=-Qbz0-22On4. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

Jasminar: »Life Update aus U.K. | Zwischen Normalität und Sorge | Wie geht's weiter?« YouTube, hochgeladen von Jasmin Arensmeier, 16.03.2020, https://www.youtube.com/watch?v=WQuCcGC3ZLc. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

Jasminar: »Achtsam im Home Office | Tipps, die wirklich helfen & Mut zum Nichts-tun | WEEKLYVLOG.« YouTube, hochgeladen von Jasmin Arensmeier, 24.03.2020, https://www.youtube.com/watch?v=w_uYlsz9JiM. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

Jasminar: »Motivationstipps für große Projekt, Selfcare und Stress | #WEEKLYVLOG.« YouTube, hochgeladen von Jasmin Arensmeier, 21.04.2020, https://www.youtube.com/watch?v=rkCeiFljkIA. Letzter Zugriff am 25.04.2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Bill Gates, Impfungen und die New World Order. Verschwörungstheorien zu Covid-19 in sozialen Medien

Martin Tschiggerl

Einleitung

Angesichts der Covid-19-Pandemie wird einmal mehr deutlich, wie sehr gesellschaftliche Krisen das Entstehen und die Verbreitung von Verschwörungstheorien befeuern (Prooijen/Douglas 2017, Pummerer/Sassenberg 2020). Ein Wikipedia-Artikel[1], der Fake News, Verschwörungstheorien und Falschinformationen zu Covid-19 auflistet, umfasst mittlerweile (Stand 2021) mehrere hundert einzelne Positionen und zeigt, dass wir es mit einer richtiggehenden »Infodemie« zu tun haben, die mit der Pandemie einhergeht (Cinelli et al. 2020). Der Begriff »Infodemie« bezieht sich herbei jedoch nicht nur auf die schiere Menge an Falschinformationen und Verschwörungstheorien, sondern gerade auch auf deren epidemische Komponente. Schließlich besteht die nicht unerhebliche Gefahr, dass falsche Informationen die Verbreitung einer Krankheit noch zusätzlich befeuern (Kim/Fast/Markuzon 2019). Wie sehr Verschwörungstheorien die öffentliche Debatte prägen, bestätigt ein Blick auf den deutschsprachigen Raum. Konfrontiert mit einem Staat, der im Kontext der Pandemiebekämpfung direkter, als es viele gewohnt sind, in die individuellen Lebenswelten seiner Bürger:innen eingreift und teilweise auch Grund- und Freiheitsrechte maßgeblich einschränkt, sehen sich viele Menschen offenbar mit fundamentalen Ängsten konfrontiert. Spätestens seitdem in zahlreichen Staaten – darunter auch Deutschland und Österreich – öffentlich über eine mögliche Impfpflicht gegen die neuartigen Coronaviren diskutiert wird, blühen nicht nur in unterschiedlichen sozialen Medien die wildesten Verschwörungstheorien auf, sondern beginnen deren Anhänger:innen auch auf die Straße zu gehen. Die Teilnehmer:innen dieser sogenannten »Hygienedemos« oder »Querdenkerdemos« in Berlin, Wien und anderen Städten im deutschsprachigen Raum bilden ein ausgesprochen heterogenes Feld, das sich auch in Fotografien der Demonstrationen widerspiegelt: Deutsche Reichskriegsfahnen wehen neben jenen der Friedensbewegung, Dreadlocks-Träger:innen marschieren gemeinsam mit amtsbekannten Rechtsextremen, bieder aussehende Rentner:innen mit ernsten Blicken wer-

1 https://en.wikipedia.org/wiki/COVID-19_misinformation, zuletzt aufgerufen am 9. März 2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

den von tanzenden Trommler:innen umrandet. Nadine Frei und Oliver Nachtwey unterscheiden basierend auf einer soziologischen Untersuchung der Corona-Proteste grundsätzliche vier verschiedene Milieus, aus denen sich die Protestierenden rekrutieren: das Alternativmilieu, das anthroposophische Milieu, das christlich-evangelikale Milieu sowie ein bürgerliches Protest-Milieu (Frei/Nachtwey 2021). Bereits in den ersten Monaten der Proteste zeichnete sich außerdem ab, dass sowohl in Deutschland als auch in Österreich zunehmend rechtsextreme Personen und Organisationen begannen, die Führung innerhalb der Bewegung zu übernehmen und diese für sich zu vereinnahmen bzw. als Plattform zu nutzen (Thießen 2021, Weiß 2021). Geeint sind diese verschiedenen Interessensgruppen durch die Ablehnung der aktuellen Corona-Politik ihrer jeweiligen Heimatländer. Wie Nachtwey, Frei und Schäfer (2021) in mehreren empirischen Untersuchungen gezeigt haben, bleibt diese Kritik selbst allerdings recht vage und inhaltlich abstrakt, im Vordergrund steht ein prinzipielles »Dagegensein«, das sich primär gegen einen häufig imaginierten »Mainstream« richtet und das durch diese Abgrenzung zu einem vorgestellten Anderen identitätskonkrete Funktionen erfüllt. Ein weiteres Bindeglied ist – wie Juliane Wetzel (2021) untersucht hat – speziell in der deutschsprachigen Corona-Protestbewegung ein zumindest latenter, teilweise aber auch offen kommunizierter Antisemitismus. Vieles deutet hierbei auf eine zunehmende Radikalisierung der »Querdenker«-Bewegung im Verlauf der Pandemie hin – was teils als vielleicht nachvollziehbare Kritik an bestimmten Maßnahmen begonnen hat, glitt schnell in immer extremere Verschwörungsnarrative ab, wie auch die hier vorliegende Untersuchung zeigt.

Im Zentrum dieses Artikels steht der virtuelle soziale Raum, in dem sich diese heterogene Subkultur bevorzugt bewegt. Der Artikel gliedert sich dazu in zwei Teile: Zunächst wird einleitend erklärt, was ich unter dem so populären Begriff »Verschwörungstheorien« verstehe, um in weiterer Folge soziale Medien und deren Bedeutung für die Produktion und Dissemination von Verschwörungstheorien rund um die Covid-19-Pandemie 2020 zu analysieren. Den Hauptteil des Artikels bilden zwei Fallstudien zu »Superspreadern« an Verschwörungstheorien: der Twitter-Account »KenFM« des Journalisten Ken Jebsen und der Telegram-Kanal des prominenten Berliner Kochs Attila Hildmann.[2] In diesem Artikel fokussiere ich dabei auf bewusst auf zwei zentrale Figuren der Frühphase der Corona-Proteste und weder auf deren Rezipient:innen noch auf die Telegram-Gruppen der Protestierenden selbst. Dies hat in erster Linie forschungsethische, jedoch auch rein technische Gründe: forschungsethische, da es sich bei den Nutzer:innen dieser Channels um Privatpersonen handelt, die sich in grundsätzlich nicht vollkommen öffentlichen Räumen bewegen und dort teils unter Klarnamen Dinge posten, die ihnen im Falle einer Veröffentlichung erheblich schaden könnten. Technische, da sich beispielsweise im Falle des Telegram-Kanals von Attila Hildmann einfach nicht nachvollziehen

2 Zum Zeitpunkt der Niederschrift und letzten Überarbeitung dieses Beitrags waren beide Kanäle noch online, auch wenn der Twitter-Account von KenFM in der Zwischenzeit in »apolut.net« umbenannt wurde. Jebsen nutzt zudem seit 2023 öffentlich seinen bürgerlichen Namen Kayvan Soufi-Siavas. Auch der Lebensweg Hildmanns ist seitdem gewissermaßen eskaliert. Nicht nur wurde der Telegram-Kanal Hildmanns mehrfach gejackt, auch hält sich Hildmann derzeit (2024) auf der Flucht vor der Berliner Staatsanwaltschaft in der Türkei auf. Dies macht recht eindrucksvoll die methodischen und geschichtswissenschaftlichen Schwierigkeiten im Umgang mit Social-Media-Daten deutlich.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

lässt, wer die Personen sind, die diesen abonniert haben. Boris Holzer (2021) hat eine sehr gute Studie zu einem ausgewählten Telegram-Kanal der Protestbewegung selbst vorgelegt, in der analysiert wird, welche Inhalte dort geteilt werden und wie diese miteinander in Verbindung stehen. Auch in dieser Studie lassen sich aber aus den oben genannten Gründen keine Rückschlüsse auf die einzelnen Nutzer:innen des Kanals ziehen.

Verschwörungstheorien

Ich verstehe Verschwörungstheorien als komplexe Narrative, mit denen historische oder gegenwärtige Phänomene als Folge eines konspirativen Plans einer bestimmten Gruppe oder bestimmter Einzelpersonen erklärt werden (Douglas/Sutton/Chichocka, 2017; Butter 2018; Butter/Knight 2020). Sie sind abgeschlossene, selbstreferentielle Theoriegebäude, die alle Erklärungsmodelle, die außerhalb des eigenen Narrativs liegen, als Teil eben jener Verschwörung ansehen, die sie aufzudecken versuchen (Douglas et al. 2017). Dies macht sie nach wissenschaftlichen Standards unmöglich zu falsifizieren. Verschwörungstheorien folgen einem teleologischen Geschichtsbild, das eine kontinuierliche Entwicklungslinie einer vorgestellten Verschwörung aus der Vergangenheit in die Gegenwart bis in die Zukunft zieht. Sie setzen eine absolute Handlungsmächtigkeit des Subjekts als eines historischen Akteurs voraus, da aus ihrer Perspektive in der menschlichen Geschichte nichts durch Zufall oder als Folge komplexer Prozesse geschieht, sondern aufgrund des Willens und der Handlungen der Verschwörer:innen. Gemein ist Verschwörungstheorien der Anspruch, Komplexität durch monokausale Erklärungen zu reduzieren, wobei sie dabei selbst ausgesprochen komplexe Formen annehmen können (Butter 2018). Dies erlaubt die Frage, ob der Begriff »Verschwörungsideologie« nicht besser geeignet ist, um aktuelle Phänomene zu beschreiben – schließlich liefern viele der populären Verschwörungstheorien eine Ideologie als ganzheitliches Modell zur Erklärung der Welt, das auch den Habitus und die gelebte Praxis und das grundlegende Weltbild ihrer Gläubigen bestimmt (Pfahl-Traughber 2002). Oft sind Verschwörungstheorien die radikalstmögliche Form eines Gegendiskurses und negieren nicht nur die Inhalte und Ergebnisse hegemonialer Diskurse, sondern lehnen diese in ihrer Gesamtheit ab. Gleichwohl imitieren viele von ihnen wissenschaftliche Theorien: Sie stellen sich durch eine Vielzahl von ›Quellen‹ und ›Beweisen‹ intersubjektiv nachvollziehbar dar, zitieren ›Expertenpositionen‹ und erzeugen damit eine Aura der ›Wissenschaftlichkeit‹. Dabei schaffen sie ihre eigenen ›Fakten‹, was oft mit einer radikalen Form der Selbstermächtigung der Verschwörungstheoretiker:innen einhergeht: Diese erheben sich zu Expert:innen und behaupten, durch ihre eigene »Forschung« zur »Wahrheit« gelangt zu sein, und leiten daraus identitätskonkrete Narrative von Erhabenheit und Gemeinschaftlichkeit ab (Imhoff/Lamberty 2017).

In der wissenschaftlichen Forschung und auch in der öffentlichen Diskussion über Verschwörungstheorien ist umstritten, ob die Digitalisierung zu einem Mehr an Verschwörungstheorien geführt hat – also gleichsam als Katalysator für deren Entstehung fungiert hat – oder ob sie lediglich dafür verantwortlich ist, dass diese Verschwörungstheorien aufgrund der vereinfachten Medialisierung des eigenen Selbst besser sichtbar sind (Butter 2018). Verschwörungstheorien sind allerdings kein Phänomen des digitalen

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Zeitalters, sondern lassen sich in allen Epochen und Kulturen beobachten, waren also auch in vordigitalen Zeiten weit verbreitet (Prooijen/Douglas 2017). Besonders spannend sind im Kontext dieses Artikels Verschwörungstheorien rund um Pandemien und gerade auch rund um Impfungen. So lassen sich bereits für die mittelalterlichen Pest-Epidemien Verschwörungstheorien nachweisen, laut derer die jüdische Bevölkerung Schuld an den Ausbrüchen dieser Krankheit hätte, da diese die Brunnen vergiftet habe (Winkle 2021: 451). Auch neuzeitliche Pandemien produzierten Verschwörungstheorien, so waren die verschiedenen Cholera-Epidemien, die Europa im 19. Jahrhundert heimsuchten, stets auch begleitet von Verschwörungsnarrativen über deren Ursprung (Snowden 2019). Die Impfgegnerschaft ist genauso alt wie Impfungen selbst und wurde häufig durch Verschwörungstheorien untermauert (Thießen 2017). So hat beispielsweise bereits Eugen Dühring in seinem Werk »Die Judenfrage« von 1881, das als einer der Schlüsseltexte eines modernen, rassistisch legitimierten Antisemitismus gilt, den »Impfaberglauben« als reine Geldmacherei der jüdischen Ärzte kritisiert (Dühring 1881).

Soziale Medien als Verschwörungscluster

Die Digitalisierung als fundamentale Reorganisation der menschlichen Kultur durch digitale Medien und Praktiken hat mittlerweile praktisch all unsere Lebensbereiche erfasst und verändert, aber wohl wenige so sehr wie jene Sphäre, die gemeinhin als Öffentlichkeit verstanden wird. »Öffentlichkeit« war bereits in vordigitalen Zeiten schwer zu fassen. Eine der vielleicht populärsten Definitionen liefert Jürgen Habermas, der Öffentlichkeit kurz gefasst als das Verhältnis zwischen dem Staat und seinen Bürger:innen versteht, das seit dem 17. Jahrhundert durch die Presse moderiert worden ist (Habermas 1990: 69–76). Diese Beschreibung ist sehr stark auf das (Staats-)Bürgertum fokussiert und daher auch zu Recht kritisiert worden (Tschiggerl/Walach 2018: 12). Angesichts der tiefgreifenden Änderungen aktueller Öffentlichkeiten durch die Digitalisierung verliert sie noch deutlicher an Relevanz. Vor allem soziale Medien wie beispielsweise Facebook, Instagram, Twitter oder Reddit stehen wie kaum eine andere Medienform stellvertretend für diese tiefgreifende Wandlung gegenwärtiger (Medien-)Öffentlichkeiten und Medienkulturen durch die Digitalisierung (Schmidt 2018). Von fundamentaler Bedeutung ist hierbei vor allem die Erweiterung jenes Personenkreises, der in der Lage ist, eigene Wahrnehmungen zu veröffentlichen. Selbst wenn Nutzer:innen nur über basale Kenntnisse in der Verwendung digitaler Endgeräte verfügen, können sie auf den von den Anbietern der sozialen Medien erstellten Plattformen publizistisch tätig werden. Digitalisierung hat – hier in Form sozialer Medien – die Stellung des Menschen als historisches Subjekt radikal verändert, indem sie ihn stärker als zuvor ermächtigt hat, seinen Ort in der medialisierten Umwelt selbst festzulegen (Tschiggerl/Walach/Zahlmann 2019). Das von Habermas imaginierte Ideal der bürgerlichen Öffentlichkeit mit der besonderen Rolle der Presse wird einem digitalen Umfeld noch weniger gerecht, da sich gegenwärtig Öffentlichkeiten oft durch die Verhältnisse digitaler Repräsentationen medialisierter Subjekte zueinander konstituieren. Klassische Massenmedien mit der ihnen zugeschriebenen Funktion als »Mittler« oder »Vermittler« als Ort, an dem sich eine Öffentlichkeit konstituiert, haben in den letzten zwei Jahrzehnten zusehends an Stellen-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

wert verloren (Walach 2018: 147–148). Besonders soziale Medien spielen bei dieser Erosion der klassischen Massenmedien als »vierter Gewalt« im Staat eine zentrale Rolle, da diese für viele Nutzer und Nutzerinnen mittlerweile den primären Kanal darstellen, auf dem Nachrichten konsumiert werden (Schmidt et al. 2017; Newman/Levy/Nielsen 2015). Die Funktion des Mittlers und Vermittlers wird dabei nicht mehr von den Journalist:innen der klassischen Massenmedien selbst übernommen, sondern in vielen Fällen von den Algorithmen der sozialen Medien und/oder anderen Nutzer:innen. An dieser Stelle kann natürlich angemerkt werden, dass dies auch zu einer Demokratisierung von Informationsdistributionen beigetragen hat. Und tatsächlich wurden beispielsweise die anlässlich des Zweiten Irakkrieges 2004 in klassischen Massenmedien verbreiteten Fake News, Saddam Hussein würde über Massenvernichtungswaffen verfügen, hauptsächlich von sogenannten Bürgerjournalist:innen auf deren Blogs dekonstruiert (Tschiggerl/Walach 2018). Dies ist zwar richtig, muss jedoch auch im Kontext der in den letzten zehn Jahren erfolgten Monopolisierung des World Wide Webs betrachtet werden. Schließlich sind die unterschiedlichen sozialen Medien, die der absolute Großteil der Internetnutzer:innen zur Medialisierung des eigenen Selbst nutzt, keine offenen, demokratischen Räume, sondern werden von multinationalen Konzernen kontrolliert, die den Zugriff nach Belieben einschränken und aktiv in die dort verbreiteten Inhalte eingreifen können und dies auch immer wieder tun.

Dies ist insofern ausgesprochen problematisch, als auf sozialen Medien ein starker Echokammer-Effekt beobachtet werden kann (Starnini/Frasca/Baronchelli 2016; Spohr 2017; Tschiggerl/Walach 2018). Dies bedeutet, dass Nutzer:innen im Normalfall lediglich gefällige Nachrichten und Neuigkeiten angezeigt werden, die deren vorgefertigtes Weltbild und deren bereits gefasste Meinungen bestätigen. Dies gilt zwar grundsätzlich auch für klassische Massenmedien – ich kaufe in der Regel beispielsweise keine Tageszeitungen, deren Blattlinie meiner eigenen Weltsicht fundamental widerspricht –, wird durch die algorithmusbasierte Auswahl der angezeigten Inhalte noch deutlich verstärkt. Immerhin nutzt dieser Algorithmus die von mir generierten Daten, um die angebotenen Inhalte exakt auf mich zuzuschneiden. Abweichende Positionen, alternative Sichtweisen und gegenläufige Diskurse werden so vollkommen ausgeblendet. Wie alle anderen (Massen-)Medien funktionieren auch die sozialen Medien als Wirklichkeitsgeneratoren, da sie von Subjekten zur Konstruktion ihrer eigenen Identität in Abgrenzung zu einer Alterität funktionalisiert werden (Tschiggerl/Walach/Zahlmann 2018). Aufbauend auf Niklas Luhmann ist unser Verständnis der Welt, sukzessive der Wirklichkeit an sich, medial geprägt: »Was wir über die Welt wissen, wissen wir aus Massenmedien« (Luhmann 2009: 12) gilt demnach auch für soziale Medien wie Facebook, Twitter oder Telegram. Diese können als Nachrichtenplattformen und als Nachrichtenaggregatoren ein ausgesprochen einseitiges und polarisiertes Weltverständnis konstituieren und perpetuieren. Gerade kontrafaktische Inhalte verbreiten sich dadurch besonders gut, da faktenbasierte Gegenpositionen nicht in diese Echokammern vordringen können und Nutzer:innen auch gezielt mit Falschinformationen beworben werden können (Sachs-Hombach/Zywietz 2018). Gerade die Verbreitung von Verschwörungstheorien zu Covid-19 hat in den letzten Monaten immens von diesem Phänomen profitiert (Cinelli et al. 2020).

2020 haben weltweit insgesamt rund 3,6 Milliarden Menschen soziale Medien genutzt, wobei Facebook mit 2,6 Milliarden Nutzer:innen immer noch den Platzhirsch dar-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

stellt, dicht gefolgt von Whatsapp und YouTube mit jeweils rund zwei Milliarden (Statista 2020[a]). In Deutschland kommt Facebook auf 23 Millionen tägliche Nutzer:innen, muss den Platz an der Spitze der meistgenutzten sozialen Medien allerdings Whatsapp mit 58 Millionen täglichen Nutzer:innen überlassen. Telegram (7 Millionen tägliche Nutzer:innen) und Twitter (1,4 Millionen tägliche Nutzer:innen) sind quantitativ zwar weit hinter Facebook und Whatsapp (Statista 2020[b]), aber gerade bei der Produktion und Dissemination von Verschwörungstheorien interessant, da viele Nutzer:innen Facebook und Whatsapp zu deren Gunsten den Rücken gekehrt haben, da insbesondere Telegram die dort verbreiteten Inhalte weniger stark reglementiert als andere soziale Medien. Zwei dieser sozialen Medien stehen im Zentrum der beiden folgenden Case Studies.

Case Study »KenFM«

KenFM kann als eines der Leitmedien in der deutschen Verschwörungstheorie-Szene bezeichnet werden und ist neben dem deutschsprachigen Ableger von Russia Today eines der reichweitenstärksten (Schink 2020: 356). Diese Reichweite erlebte jedoch im Januar 2021 einen empfindlichen Dämpfer, als YouTube den Kanal der Plattform endgültig gesperrt hat.[3] Betrieben wird die Plattform vom Journalisten Ken Jebsen, der seine publizistische Karriere beim Radiosender RBB begann und heute neben Xavier Naidoo, Daniele Ganser und Attila Hildmann einer der prominentesten deutschsprachigen Verschwörungstheoretiker:innen ist. Im Rahmen dieses Artikels habe ich den Twitter-Account @TeamKenFM untersucht, auf dem neben Ken Jebsen selbst auch andere bei KenFM beschäftigte Redakteur:innen posten. Bei dieser Analyse kamen neben dem Twitter-Analysetool *Twitonomy* unterschiedliche Verfahren der qualitativen und quantitativen Textanalyse zum Einsatz. Als Analysezeitraum habe ich die Zeit zwischen dem 27. Februar 2020, also dem Tag, an dem der im Pandemieplan der deutschen Bundesregierung vorgesehene Krisenstab zum ersten Mal zusammengekommen ist, und dem 29. Oktober 2020 gewählt. Letzteres ist der Deadline zur Abgabe dieses Artikels geschuldet. In dieser Zeit wurden mit dem Account 3087 Tweets veröffentlicht, die mit insgesamt 322.422 Likes versehen und 111.255 mal retweetet wurden. Die Corona-Pandemie war das bestimmende Thema des Accounts und es wurde dort praktisch kaum ein Tweet veröffentlicht, der nicht in irgendeinem Zusammenhang mit Covid-19 stand. In rund einem Viertel der Tweets kamen direkt die Begriffe Corona, Covid oder SARS-CoV-19 vor, wobei der Begriff »Corona« mit 531 Erwähnungen absoluter Spitzenreiter ist.

Dabei ist es essenziell, zwischen Inhalten, die einfach nur die Maßnahmen der deutschen Bundesregierung zur Eindämmung der Covid-19-Pandemie kritisieren bzw. vom wissenschaftlichen Mainstream abweichen, und solchen, die klar verschwörungstheoretische Positionen verbreiten, zu unterscheiden. Rufen wir uns dazu noch einmal die einleitende Definition von Verschwörungstheorien ins Gedächtnis. Um von einer Verschwörungstheorie sprechen zu können, muss diese unter anderem gegenwärtige Phänomene als das Resultat eines konspirativen Planes im Hintergrund und im Verborge-

3 https://www.heise.de/news/KenFM-Youtube-sperrt-Ken-Jebsens-Kanal-endgueltig-5033216.html, zuletzt aufgerufen am 9. März 2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

nen agierender Entitäten interpretieren. Im Fall von Covid-19 wären dies beispielsweise Narrative, die Bill Gates und seine Stiftung als Urheber der Pandemie oder zumindest als deren Profiteure sehen. Interessanterweise wurde innerhalb meines Untersuchungszeitraums kein anderer Name so oft in den Tweets des Accounts @TeamKenFM genannt wie jener des Microsoft-Gründers. Insgesamt 72 mal erwähnte der Account Bill Gates, deutlich öfter als beispielsweise die deutsche Bundeskanzlerin Angela Merkel (49), den deutschen Virologen Christian Drosten (45) oder den vielleicht populärsten Corona-Skeptiker Deutschlands Sucharit Bhakdi (17).

Um die narrativen Strategien zur Verbreitung von Verschwörungstheorien auf diesem Account zu untersuchen, wollen wir uns den erfolgreichsten dieser Tweets ansehen, der mit insgesamt 919 Likes und 375 Retweets zu den drei Tweets gehört, die im Untersuchungszeitraum die meisten Interaktionen aufweisen:

> Bill Gates und seine Foundation haben die WHO fest im Griff und diktieren über diesen Club der ganze [sic!] Welt welche Impfungen ab sofort Pflicht werden. Dr. No lässt grüssen. [sic!] Regierungen die das mitmachen gehören vor Gericht. Untersuchungsausschuss Corona JETZT! (@TeamKenFW 3. Mai 2020)

Dieser Tweet illustriert in geradezu archetypischer Form, wie auf dem Account @TeamKenFM Verschwörungstheorien verbreitet werden: Er suggeriert, Bill Gates verfüge über praktisch uneingeschränkte Macht in der Weltgesundheitsorganisation (WHO) und könne daher entscheiden, welche Impfungen auf »der ganzen Welt« (!) Pflicht wären. Dies ist zwar recht vage formuliert, aber in gleich mehrfacher Hinsicht falsch. Schließlich entscheidet erstens nicht die WHO, welche Impfungen Pflicht werden, sondern gibt lediglich Empfehlungen ab, und zweitens ist Bill Gates bzw. die Bill und Melinda Gates Stiftung nur ein Geldgeber von vielen in der WHO. Zwar mit 11,41 Prozent des Gesamtbudgets der zweitgrößte, aber trotzdem weit weg von uneingeschränkter Macht. Die Art und Weise, wie der Vorwurf formuliert ist, lässt genug Interpretationsspielraum für Rezipient:innen, um den Tweet selbst mit Bedeutung aufzuladen, ohne explizit und dadurch stark angreifbar zu werden. Mit Bill Gates, der WHO und Impfungen werden wichtige Buzzwords der Verschwörungstheorien zu Covid-19 genannt (Bruns/Harrington/Hurcombe 2020) und die Gläubigen dieser Theorien klar adressiert. Bereits am Beispiel dieses Tweets wird deutlich, dass KenFM so etwas Ähnliches wie eine Einstiegsdroge in die Welt der Verschwörungstheorien ist. Ein finsterer, geheimer Plan von Bill Gates wird lediglich angedeutet, aber nicht explizit erklärt oder gar die Absicht unterstellt, Gates wolle durch Impfungen die Weltbevölkerung dezimieren – ein zentraler Bestandteil radikaler Verschwörungstheorien rund um Bill Gates und Covid-19.

@TeamKenFM benutzt hier eine ähnliche Strategie, wie es der Schweizer Historiker Daniele Ganser bei seinen verschwörungstheoretischen Vorträgen über 9/11 tut: Zusammenhänge werden insinuiert, aber nicht klar benannt, vermeintlich offene Fragen in Wahrheit zutiefst suggestiv gestellt und auch gleich indirekt beantwortet, Fakten zwar nicht zwingend falsch, aber zumindest aus dem Zusammenhang gerissen präsentiert und mit manipulativer Absicht neu kombiniert (Butter 2018: 83–93). @TeamKenFM geht allerdings noch einen Schritt weiter als Ganser und fordert direkt Konsequenzen für ver-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

meintliche Schuldige. Der Zusammenhang Bill Gates – WHO – Impfungen – Covid-19 wird dabei immer wieder bemüht und ist eines der substanziellen verschwörungstheoretischen Motive. So auch in einem Tweet vom 4. Mai, in dem auf ein Video von Ken Jebsen selbst verlinkt und behauptet wird, Bill Gates würde »Deutschland kapern« und das Grundgesetz außer Kraft setzen. Letztere Behauptung wird dabei einmal mehr nur vage angedeutet. Wie die Rechercheplattform Correctiv festgestellt hat, enthält der Artikel von KenFM aber nichtsdestotrotz zahlreiche Falschbehauptungen und Unwahrheiten (Eckert/Echtermann 2020).

Die direkten Reaktionen auf KenFMs Tweets müssen als ambivalent beschrieben werden. Zwar haben diese eine hohe Reichweite – mit dem Tool *Twitonomy* lässt sich beispielsweise für den analysierten Tweet zu Bill Gates vom 3. Mai eine direkte Reichweite von über 200.000 Personen schätzen –, sie verursachen jedoch auch Widerspruch, gut ein Drittel der direkten Kommentare zu dem Tweet sind negativ und kritisieren KenFM. Die anderen beiden Drittel bestärken die Position allerdings und liefern weitere Links und Bilder, die teilweise deutlich radikalere Positionen beinhalten als die von @TeamKenFM. Ein wiederkehrendes Narrativ ist hierbei eine grundsätzliche Ablehnung von Impfungen. Wie wir aus zahlreichen Studien wissen, korreliert der Glauben an Verschwörungstheorien rund um Covid-19 sehr stark mit einer Impfskepsis bzw. mit dem Glauben an Verschwörungstheorien rund um Impfungen (Bertin/Nera/Delouvée 2020; Hotez 2020).

Case Study »Attila Hildmann«

Wenn KenFM wie weiter oben erwähnt eine der Einstiegsdrogen in die deutschsprachige Verschwörungstheorie-Szene darstellt, dann ist Attila Hildmann quasi deren Heroin. Hildmann, der als veganer Koch und Buchautor bekannt geworden ist, hat sich ab der sogenannten Migrationskrise 2015 zusehends radikalisiert und ist anlässlich der Covid-19-Pandemie 2020 gemeinsam mit Xavier Naidoo eine der extremsten und zugleich prominentesten Stimmen in der heterogenen Gemeinschaft der Verschwörungstheorie-Gläubigen in Deutschland. Für diesen Artikel habe ich ausgewählte Inhalte aus Hildmanns Telegram-Channel analysiert. Dazu habe ich diesen entlang bestimmter Schlagworte durchsucht und die Inhalte qualitativ ausgewertet. Zunächst allerdings einige Statistiken zu dem Channel, die ich mit dem Tool Telegram Analytics erhoben habe: Mit Stand 30.10.2020 hatte der Channel insgesamt 112.760 Nutzer:innen und weist somit eine immense Reichweite auf. Es ist hier allerdings anzunehmen, dass ein Teil dieser Nutzer:innen Bots, also automatisierte Accounts sind. Im Zuge dieser Untersuchung ließ sich aber nicht feststellen, wie groß dieser Anteil ist. Die große Zahl der Nutzer:innen ist insofern erschreckend, als die dort verbreiteten Inhalte extrem radikal sind und – wie sich gleich noch zeigen wird – auch zutiefst antisemitisch. Auffallend ist, dass der Channel im Laufe des Sommers 2020 immens an Popularität gewonnen hat und von gerade einmal rund 6000 Nutzer:innen im April 2020 bis heute konstant gewachsen ist. Im Channel selbst können nur Attila Hildmann oder Personen, die Zugriff auf seinen Account haben, posten – pro Tag werden im Schnitt unglaubliche 174 Postings veröffentlicht, die im Schnitt jeweils von rund 23.000 Nutzer:innen gelesen werden – die direkte

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

geschätzte Reichweite pro Tag beträgt rund eine Million Zugriffe auf den Channel, hierbei ist das Teilen von Inhalten aus dem Channel in andere Channels nicht mitgerechnet.

Auch im Telegram-Channel von Attila Hildmann stellt Bill Gates einen wichtigen Referenzpunkt dar. Insgesamt wurde der Name Bill Gates seit April 2020 1410 mal erwähnt, also mehrmals pro Tag. Oft werden bestimmte Inhalte – Links zu Videos, Artikeln oder Dokumenten, Bilder oder kurze Textpassagen – mehrfach wiederholt. Grundtenor dieser Inhalte ist die Behauptung, Bill Gates sei pädophil und Teil einer geheimen, im Verborgenen agierenden Gruppe – der New World Order (NWO), die ihre Macht und ihre finanziellen Mittel dazu einsetzt, eine Reduktion der Weltbevölkerung zu erreichen; Gates sei ›Bolschewik‹, ›Zionist‹, ›Illuminat‹, ›Satanist‹ und grundsätzlich schuld an all dem Schlechten, das gerade passiert. So der konfuse Kern der immer wieder verbreiteten Thesen Hildmanns. Besonders interessant ist hierbei ein Posting vom 18. Mai 2020, das mit 54.000 Ansichten eines der erfolgreicheren in Hildmanns Channel ist. In dem Text, der Hildmann nach eigenen Angaben von einem geheimen Informanten zugespielt wurde, heißt es unter anderem:

> Bill gates wollte uns nicht einfach nur einen Chip mit in die impfung geben, und nicht einfach nur ein hormon das unfruchtbar macht, das wird er sogar jetzt nicht mal machen, da die welt so genau drauf kuckt, nein die RFID chips sind jetzt schon im Bereich Nanotechnik angekommen, und sie sind in der flüssigkeit drin, und da es schon ein patent darauf gab, Menschen hinzurichten mit dem REISKORN-RFID chip, muss ich befürchten, man kann Menschen töten, mit dieser injezierten Flüssigkeit, die ein impfstoff sein soll […] [alle Fehler im Original]

Die Covid-19-Pandemie sei demnach ein einziger großer Betrug, eine Täuschung der NWO, die von den gleichgeschalteten Medien und der kontrollierten Politik verbreitet wird und letztendlich lediglich dem Ziel dient, alle Menschen unter Zwang zu impfen, einen kleinen Teil zu versklaven und den Rest – sieben Milliarden – zu töten. An dieser Stelle will ich gar nicht auf die abstrusen Behauptungen eingehen, die wohl ein pathologisch recht eindeutiges Bild zeigen. Hildmann ist hierbei – wenig überraschend – inkonsistent in seinen Aussagen. Extrem absurden Theorien wie den zuvor genannten stehen Theorien gegenüber, wonach es Gates entweder nur um reine Kontrolle und Gewinnmaximierung gehen würde oder er nur einen Teil der Menschheit töten wolle. Ein häufig referenziertes Metanarrativ ist die QAnon-Verschwörungstheorie, eine sogenannte Super-Verschwörungstheorie, also eine Theorie, die zahlreiche andere in sich vereint und bündelt (Papsava et al. 2020). Hildmann hat sich aber im Laufe der letzten Monate von dieser Theorie mehrmals distanziert und sie kritisiert, da er sie mittlerweile für eine gezielte Täuschung erklärt. Nichtsdestotrotz teilt er immer wieder Inhalte, die sich darauf berufen, und wiederholt zentrale Narrative – speziell die Verweise auf ein internationales Netzwerk an Pädophilen, dem praktisch alle Eliten angehören und das auf eine Vernichtung bzw. Versklavung der Menschheit abzielt. Hildmann greift hierbei häufig auf klassische antisemitische Topoi zurück und sieht Gates als Teil einer jüdisch-zionistischen Weltverschwörung, der unter anderem auch Angela Merkel, George Soros, die Rothschilds und die Rockefellers angehören. Auffallend ist, dass Hildmann oft nicht direkt den Begriff »Juden« benutzt, sondern auf gängige antisemitische Codes wie eben

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

»Zionisten« oder »die Rothschilds« zurückgreift. In den letzten Monaten hat Hildmann auch an der sogenannten Reichsbürger-Bewegung angedockt, die der verfassungs- und staatsfeindlichen Verschwörungstheorie anhängt, die BRD würde als Staat nicht existieren und Deutschland sei immer noch besetzt (Schönberger/Schönberger 2019). Attila Hildmann beschränkt seine Aktivitäten jedoch nicht nur auf Telegram und das Internet, sondern tritt auch immer wieder auf den unterschiedlichen Demonstrationen gegen die Corona-Maßnahmen der deutschen Bundesregierung auf. Mittlerweile (Stand 9. März 2021) wird Hildmann per Haftbefehl wegen Volksverhetzung, Beleidigung, Bedrohung und öffentlicher Aufforderung zu Straftaten gesucht.[4] Bereits zuvor war er im Zuge von Demonstrationen mehrmals festgenommen worden.

Conclusio

Im Rahmen dieses Artikels wurden zwei unterschiedliche Kanäle zur Verbreitung Covid-19-spezifischer Verschwörungstheorien auf sozialen Medien exemplarisch untersucht. Beide sind ausgesprochen stark in ihrer Reichweite und haben sich im Untersuchungszeitraum ausführlich mit der Covid-19-Pandemie beschäftigt, taten dies aber mit einer signifikant unterschiedlichen Radikalität der verbreiteten Inhalte. Nichtsdestotrotz lassen sich Parallelen ziehen. So ist die Figur des Microsoft-Gründers und Philanthropen Bill Gates ein auf beiden Plattformen wiederkehrendes Motiv, das oft mit einer grundsätzlichen Ablehnung von Impfungen einhergeht. Diese Impfgegnerschaft steht hierbei in einer jahrhundertelangen Tradition wissenschaftsfeindlicher und oft auch radikal-individualistischer Verschwörungsnarrative. Schließlich ist Impfskepsis genauso alt wie die medizinische Anwendung von Impfungen selbst (Porter/Porter 1988; Dinges 1996; Durbach 2005; Williamson 2007; Kita 2012). Zahlreiche Indizien deuten darauf hin, dass die Digitalisierung und hier im Speziellen soziale Medien bereits vorhandene Dispositionen noch zusätzlich verstärkt haben, da impfkritische Menschen online auf Gleichgesinnte treffen, die ihre Skepsis teilen und bestätigen, bzw. im Internet zahlreiche kontrafaktische Inhalte zu finden sind, die Argumente gegen Impfungen liefern. Dies kann zu einer Radikalisierung und Polarisierung der Wahrnehmung von Impfungen führen (Kata 2010, 2012; Nan/Daily 2015; Smith/Graham 2019). Hierbei dürfte es sich um Nährboden handeln, auf dem die zahlreichen Verschwörungstheorien zu Covid-19 gedeihen konnten (Bertin/Nera/Delouvée 2020; Hotez 2020).

KenFM und Attila Hildmann können ein wenig vereinfacht als zwei unterschiedliche Enden des verschwörungstheoretischen Spektrums gesehen werden. KenFM hält seine Inhalte bewusst bedeutungsoffen. Dadurch kann er sich sowohl an Einsteiger:innen in die Welt der Verschwörungstheorien richten, die beispielsweise glauben, dass die Gefährlichkeit von Covid-19 überschätzt wird und dahinter ein perfider Plan der Pharmaindustrie steckt, um mehr Geld zu verdienen, als auch an radikalere Gläubige, die Covid-19

4 https://www.spiegel.de/panorama/justiz/attila-hildmann-verdacht-der-volksverhetzung-polizei-sucht-mit-haftbefehl-a-a0af455e-c6c8-4cfd-ab27-2f8534bd667e, zuletzt aufgerufen am 9. März 2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

als Teil des Plans der NWO sehen, um die Menschheit auszurotten. Attila Hildmann wiederum ist deutlich extremer und adressiert direkt ein stark fanatisiertes Publikum, das an Super-Verschwörungstheorien wie QAnon glaubt und/oder aus der Reichsbürger-Bewegung stammt. Die von ihm verbreiteten Inhalte greifen häufig auf klassisch antisemitische Narrative wie jene des jüdischen Kindsmords oder einer jüdisch-bolschewistischen Weltverschwörung zurück und sehen Covid-19 als Deckmantel für die geplante Auslöschung des Großteils der Menschheit. Beide Kanäle erreichen täglich hunderttausende Menschen. Die Inhalte sind im Falle von KenFM zumindest falsch oder irreführend, bei Attila Hildmann sogar teilweise strafrechtlich relevant. Beide nutzen unterschiedliche soziale Medien, um sich direkt an ihr Publikum zu wenden und mit diesem zu interagieren. Sie sind also nicht darauf angewiesen, dass andere mediale Kanäle ihre Themen aufgreifen, sondern können auf die digitale Infrastruktur und die potenzielle Reichweite von Twitter, Telegram oder YouTube zurückgreifen. Diese wiederum übernehmen keinerlei Verantwortung für die dort verbreiteten Inhalte. Gerade am Beispiel von Attila Hildmann wird deutlich, wie problematisch dieses Laissez-faire-Prinzip sein kann, da dieser ungestört antisemitische, faschistoide und verfassungsfeindliche Inhalte verbreiten kann. Dies wirft die Frage auf, ob die Anbieter sozialer Medien nicht stärker als bisher für die auf ihren Plattformen transportierten Botschaften zur Verantwortung gezogen werden sollten. Vieles deutet darauf hin, dass in den letzten Monaten hier zumindest teilweise ein Umdenken stattgefunden hat. So wurde der YouTube-Kanal von KenFM im Januar 2021 endgültig gesperrt, was zu einem starken Verlust an potenzieller Reichweite geführt haben dürfte, und selbst Twitter hat nach Jahren der Lethargie mittlerweile den Account des ehemaligen US-Präsidenten Donald Trump gesperrt.[5] De-Platforming könnte ein adäquates Mittel darstellen, die Verbreitung von Verschwörungstheorien auf sozialen Medien zumindest einzuschränken, bringt jedoch das Risiko mit sich, dass sich die Phänomene von öffentlichen Räumen in schwerer zu überwachende Bereiche des Internets verlagern.

Verschwörungstheorien und Fake News werfen in diesem Zusammenhang die grundlegende Frage auf, wie viel Meinungsfreiheit das Internet tatsächlich verträgt und wo eine demokratische Gesellschaft die Grenze ziehen muss zwischen legitimer Abweichung vom hegemonialen gesellschaftlichen Diskurs und gefährlichen Fehlinformationen. Gerade das Beispiel Attila Hildmanns zeigt, dass eine mögliche Grenze hier entlang des Straftatbestands der Volksverhetzung verlaufen kann. Im Anbetracht der Gefahren, die von Fehlinformationen gerade in Zeiten einer Pandemie ausgehen, sind die Anbieter sozialer Medien jedoch dazu angehalten, bereits früher Verantwortung für die auf ihren Plattformen verbreiteten Inhalte zu übernehmen und kontrafaktische Behauptungen zumindest mit faktenbasierten Argumenten und Warnungen zu versehen. Ein mögliches Beispiel für dieses Vorgehen stellt der Umgang Twitters mit Donald Trump dar. Aufgrund der zunehmenden Dichte an Fehlinformationen, welche dieser mit seinem Account verbreitete, begann Twitter im Umfeld der US-amerikanischen Präsidentschaftswahl 2020 damit, die Tweets mit Warnungen und Faktenchecks zu

5 https://blog.twitter.com/en_us/topics/company/2020/suspension.html, zuletzt aufgerufen am 9. März 2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

kennzeichnen. Eine Praxis, die gerade bei Verschwörungstheorien und Fehlinformationen zu Covid-19 mittlerweile in vielen sozialen Medien zu beobachten ist. Zwar werden Menschen, die bereits an diese Verschwörungstheorien glauben, sich durch diese Faktenchecks kaum überzeugen lassen – wahrscheinlicher ist, dass sie diese als Teil der imaginierten Verschwörung ansehen –, noch nicht überzeugte Einsteiger:innen in die Szene könnten dadurch jedoch erreicht und eine weitere Radikalisierung verhindert werden.

Literatur

Bertin, Paul, et al.: »Conspiracy Beliefs, Rejection of Vaccination, and Support for Hydroxychloroquine: A Conceptual Replication-Extension in the COVID-19 Pandemic Context«, in: Frontiers in Psychology, Vol. 11, 2020, p. 1–9.

Bricker, Brett/Justice, Jacob: »The Postmodern Medical Paradigm: A Case Study of Anti-MMR Vaccine Arguments«, in: Western Journal of Communication, Vol. 83, No. 2, 2019, pp. 172–189.

Bruns, Axel, et al.: »›Corona?: 5g?: Or Both?‹: The Dynamics of Covid-19/5g Conspiracy Theories on Facebook«, in: Media International Australia Incorporating Culture & Policy, Vol. 177, No. 1, 2020, pp. 12–29.

Butter, Michael: »Nichts ist, wie es scheint«: Über Verschwörungstheorien. 1. Aufl., Sonderdruck, Originalausgabe, Suhrkamp, 2018.

Butter, Michael/Knight, Peter: Routledge Handbook of Conspiracy Theories, Milton: Taylor & Francis Group, 2020.

Davies, P., et al.: »Antivaccination Activists on the World Wide Web«, in: Archives of Disease in Childhood, Vol. 87, No. 1, 2002, pp. 22–25.

Dinges, Martin: Medizinkritische Bewegungen im Deutschen Reich (ca. 1870 – ca. 1933), Steiner, 1996.

Douglas, K. M./Sutton, R. M./Cichocka, A. (2017): »The Psychology of Conspiracy Theories«, in: Current Directions in Psychological Science, 26(6), pp. 538–542.

Dredze, Mark, et al.: »Zika Vaccine Misconceptions: A Social Media Analysis«, in: Vaccine, Vol. 34, No. 30, 2016, pp. 3441–3442.

Durbach, Nadja: Bodily Matters: The Anti-Vaccination Movement in England, 1853–1907, Durham: Duke University Press, 2005.

Eckert, Till/Echtermann, Alice: »Große Verschwörung zum Coronavirus? Wie Ken Jebsen mit irreführenden Behauptungen Stimmung macht«, in: Correctiv 8. Mai 2020. Online: https://correctiv.org/faktencheck/2020/05/08/grosse-verschwoerung-zum-coronavirus-wie-ken-jebsen-mit-falschen-behauptungen-stimmung-macht/

Eiríkur Bergmann/Butter, Michael: »Conspiracy Theory and Populism«, in: Michael Butter and Peter Knight (ed.): Routledge Handbook of Conspiracy Theories, Taylor and Francis, 2020.

Frei, Nadine/Nachtwey, Oliver: »Quellen des ›Querdenkertums‹. Eine politische Soziologie der Corona-Proteste in Baden-Württemberg«, in: SocArXiv, 11. Januar 2022.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Habermas, Jürgen: Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft. 1. Aufl., unveränd. Nachdr. der zuerst 1962 im Luchterhand-Verl. ersch. Ausg., erg. um ein Vorw., Suhrkamp, 1990.

Holzer, Boris: »Zwischen Protest und Parodie: Strukturen Der ›querdenken‹-Kommunikation auf Telegram (und anderswo)«, in: SocArXiv, 10. April 2021.

Hotez, Peter J.: »COVID19 Meets the Antivaccine Movement«, in: Microbes and Infection, Vol. 22, No. 4–5, 2020, pp. 162–164.

Imhoff, Roland/Lamberty, Pia Karoline: »Too Special to Be Duped: Need for Uniqueness Motivates Conspiracy Beliefs«, in: European Journal of Social Psychology, Vol. 47, No. 6, 2017, pp. 724–734.

Jolley, Daniel/Douglas, Karen M.: »The Effects of Anti-Vaccine Conspiracy Theories on Vaccination Intentions«, in: PloS One, Vol. 9, No. 2, 2014, p. e89177.

Kata, Anna: »A Postmodern Pandora's Box: Anti-Vaccination Misinformation on the Internet«, in: Vaccine, Vol. 28, No. 7, 2010, pp. 1709–1716.

Kata, Anna: »Anti-Vaccine Activists, Web 2.0, and the Postmodern Paradigm – An Overview of Tactics and Tropes Used Online by the Anti-Vaccination Movement«, in: Vaccine, Vol. 30, No. 25, 2012, pp. 3778–3789.

Kim, L./Fast, S. M./Markuzon, N.: »Incorporating media data into a model of infectious disease transmission«, in: PLoS ONE 14, 1, 2019.

Kitta, Andrea: Vaccinations and Public Concern in History: Legend, Rumor, and Risk Perception, New York: Routledge, 2012.

Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien. 4. Aufl., VS, Verlag für Sozialwiss., 2009.

Nachtwey, Oliver/Schäfer, Robert/Frei, Nadine: »Generalverdacht und Kritik als Selbstzweck: Empirische Befunde zu den Corona-Protesten«, in: Querdenken: Protestbewegung zwischen Demokratieverachtung, Hass und Aufruhr, 2021, S. 194–213.

Nan, Xiaoli/Daily, Kelly: »Biased Assimilation and Need for Closure: Examining the Effects of Mixed Blogs on Vaccine-Related Beliefs«, in: Journal of Health Communication, Vol. 20, No. 4, 2015, pp. 462–471.

Papasavva, Antonis, et al.: »›Is It a Qoincidence?‹: A First Step Towards Understanding and Characterizing the QAnon Movement on Voat.co.« 2020. URL: https://arxiv.org/abs/2009.04885 (Zugriff: 07.12.2023).

Pfahl-Traughber, Armin: »›Bausteine‹ zu einer Theorie über Verschwörungstheorien«, in: Helmut Reinalter: Verschwörungstheorien. Theorie – Geschichte – Wirkung, Studien Verlag, 2002, S. 30–44.

Porter, Dorothy/Porter, Roy: »The Politics of Prevention: Anti-Vaccinationism and Public Health in Nineteenth-Century England«, in: Medical History, Vol. 32, No. 3, 1988, pp. 231–252.

Pummerer, Lotte, et al.: »Conspiracy Theories and Their Societal Effects During the COVID-19 Pandemic«, in: PsyArXiv, 14. April 2020.

Sachs-Hombach, Klaus/Zywietz, Bernd: Fake News, Hashtags and Social Bots, Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, 2018.

Schink, Alan: Verschwörungstheorie und Konspiration, Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, 2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Schmidt, Ana Lucía, et al.: »Anatomy of News Consumption on Facebook«, in: Proceedings of the National Academy of Sciences – PNAS, Vol. 114, No. 12, 2017, pp. 3035–3039.

Schmidt, Jan-Hinrik: Social Media. 2. Aufl., Springer Fachmedien Wiesbaden: Imprint: Springer VS, 2018.

Schönberger, Christoph, et al.: Die Reichsbürger: Verfassungsfeinde zwischen Staatsverweigerung und Verschwörungstheorie, Campus Verlag, 2019.

Sharma, Megha, et al.: »Zika Virus Pandemic—Analysis of Facebook as a Social Media Health Information Platform«, in: American Journal of Infection Control, Vol. 45, No. 3, 2017, pp. 301–302.

Smith, Naomi/Graham, Tim: »Mapping the Anti-Vaccination Movement on Facebook«, in: Information, Communication & Society, Vol. 22, No. 9, 2019, pp. 1310–1327.

Snowden, Frank M.: Epidemics and Society: from the Black Death to the Present, Yale University Press, 2019.

Starnini, Michele, et al.: »Emergence of Metapopulations and Echo Chambers in Mobile Agents«, in: Scientific Reports, Vol. 6, No. 1, 2016, p. 318–334.

Thießen, Malte: Immunisierte Gesellschaft: Impfen in Deutschland im 19. und 20. Jahrhundert, Vandenhoeck & Ruprecht, 2017.

Thießen, Malte: Auf Abstand: eine Gesellschaftsgeschichte der Coronapandemie, Campus Verlag, 2021.

Tschiggerl, Martin/Walach, Thomas: »Fake News – Geschichte und Gegenwart eines Medienphänomens«, in: Historische Sozialkunde, Vol. 4/18, 2018, S. 10–16.

Tschiggerl, Martin, et al.: Geschichtstheorie, Springer Vieweg in Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, 2019.

Van Prooijen, Jan Willem/Douglas, Karen M.: »Conspiracy Theories as Part of History: The Role of Societal Crisis Situations«, in: Memory Studies, Vol. 10, No. 3, 2017, pp. 323–333.

Walach, Thomas/Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH Verlag: Geschichte des virtuellen Denkens, Springer VS, 2018.

Weiß, Voler: »Gemeinsam gegen den Great Reset. Synergien zwischen Neuer Rechter und Corona Protesten«, in: Querdenken. Protestbewegung zwischen Demokratieverachtung, Hass und Aufruhr, Berlin, 2021, S. 214–229.

Wetzel, Juliane: »Antisemitismus – Bindekitt für Verdrossene und Verweigerer«, in: Querdenken. Protestbewegung zwischen Demokratieverachtung, Hass und Aufruhr, Berlin, 2021, S. 55–75.

Williamson, Stanley: The Vaccination Controversy. 1st ed., Liverpool University Press, 2007.

Winkle, Stefan: Geißeln der Menschheit: Kulturgeschichte der Seuchen, Artemis & Winkler, 2021.

Internetquellen

Attila Hildmann auf Telegram https://web.telegram.org/#/im?p=@ATTILAHILDMANN
KenFM auf Twitter https://twitter.com/TeamKenFM

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Statista[a]: Ranking der größten Social Networks und Messenger nach der Anzahl der Nutzer im Januar 2020, https://de.statista.com/statistik/daten/studie/181086/umfrage/die-weltweit-groessten-social-networks-nach-anzahl-der-user/

Statista[b]: Anteil der befragten Internetnutzer, die folgende soziale Netzwerke nutzen, in Deutschland im Jahr 2020, https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1026109/umfrage/beliebteste-soziale-netzwerke-in-deutschland/

https://www.heise.de/news/KenFM-Youtube-sperrt-Ken-Jebsens-Kanal-endgueltig-5033216.html

https://www.spiegel.de/panorama/justiz/attila-hildmann-verdacht-der-volksverhetzung-polizei-sucht-mit-haftbefehl-a-a0af455e-c6c8-4cfd-ab27-2f8534bd667e

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

PandeMEME. Digitales Storytelling in Corona-Memes als Seismograf soziokultureller Konflikte

Laura Niebling und Manuel Trummer

Eine kulturelle Strategie, Katastrophen, Ängste und Bedrohungen zu bewältigen, bietet in Phasen beschleunigter alltagskultureller Transformation, wie wir sie mit der weltweiten Corona-Pandemie ab 2020 erlebt haben, der Humor. Die exponentielle Ausbreitung des Virus sah sich flankiert von einem vielstimmigen Storytelling, das den Alltag in der Krise ironisch, zynisch, mal mehr, mal weniger witzig kommentiert und dabei ältere Erzählmotive zu Krankheiten und Epidemien (Dundes; Hose) einem medialen Update unterzog.

Der folgende Beitrag richtet seinen Fokus auf eine Form des humoristischen Kommentars, die im Kontext digitaler Erzählstrategien zentral ist: Memes. Als Medium digitalen Erzählens verstanden, bieten sie die Chance, weiterreichende gesellschaftliche Konflikte und Ängste offenzulegen. Das Storytelling über Memes kann so als Indikator – oder Seismograf –für soziokulturelle Bruchlinien dienen. Entsprechend stehen diese Fragen im Mittelpunkt des Folgenden: Wie verhandeln Memes eine Krise wie Corona und welche kulturellen Zuschreibungen, Stereotype oder Ängste werden dabei sichtbar? Ziel ist es, zu einem besseren Verständnis grassierender Ängste, Schuldzuweisungen und möglicher gesellschaftspolitischer Konfliktherde rund um die Pandemie zu gelangen, um so zu verstehen, wie Menschen mit der konkreten Bedrohung durch Corona umgehen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Thema der humoristischen Alltagsbewältigung und auf Memes als einer Erzählstrategie im digitalen Raum.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 1: 4-Panel-Meme über Memes während der Corona-Krise, angelehnt an die Serie Dr. Who



Humor in der Krise.Digitales Erzählen zwischen Epidemie und Infodemie

»Disasters breed jokes«, stellte der Kulturanthropologe Alan Dundes bereits 1987 angesichts der damals akuten Furcht vor Aids fest (72). Auch am Beispiel des Challenger-Unglücks, der 9/11-Anschläge oder der Reaktorkatastrophe von Tschernobyl haben die kulturwissenschaftliche Erzählforschung und die Medienforschung überzeugend nachgewiesen, wie massenmediales humorvolles Erzählen als kulturelle Strategie entlastend wirken (Hiimäe) und dabei helfen kann, in Phasen gesellschaftlicher Konflikte und kollektiver Ängste das Außeralltägliche zu veralltäglichen (z.B. Ellis 2001; Ellis 2002; Kuipers; Morrow; Schneider).

Die humorvolle Verarbeitung von Katastrophen ist weder ein neues noch ein ungewöhnliches Phänomen (vgl. Bergson; Oring; Howard). Dennoch zeichnete sich in den Medienkulturen rund um »Corona« in zweifacher Hinsicht ein Paradigmenwechsel ab, der neue methodische Zugänge erforderte. So führte *erstens* der Verlust an Öffentlichkeit im physischen Raum im Verbund mit der Verlagerung von Arbeit, Freizeit und sozialem Austausch ins Internet zu einem sprunghaften Bedeutungsgewinn der Onlinekommunikation. Diese avancierte zum primären Forum für Informationen, Meinungen, Ängste und den Austausch von Erfahrungen. Weil *zweitens* –etwa im Gegensatz zu den Anschlägen vom 11. September (Kalapos), einer Naturkatastrophe wie dem Hurrikan ›Katrina‹ (Frizzoni) oder einer Krankheit wie Aids (Dundes) – nahezu die gesamte Bevölkerung von den Folgen der Pandemie betroffen ist, etabliert sich so neben der ›offiziellen‹ Be-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

richterstattung in Presse und Rundfunk ein in seiner gesellschaftlichen Breite deutlich erweiterter Kommunikationsraum. Dieser umfasste vor allem die Vielzahl der sozialen Netzwerke, in denen sich die Erzählungen größtenteils ungefiltert, ohne redaktionelle Gatekeeper und Faktenchecker, strukturierten. In Form einer niedrigschwelligen *bottom-up*-Kommunikation (Shifman: 4) artikulieren sich so – in laufender kritischer Auseinandersetzung mit den ›offiziellen‹ Informationslagen – individuelle Erfahrungen, Ängste und Konflikte aus dem Alltag breiter Bevölkerungsteile in extremer Dichte. Die medizinische Pandemie sah sich flankiert von einer medialen »Infodemie« (Zarocostas). Für eine medienkulturelle Analyse eröffnete sich in dieser Explosion alltäglichen Erzählens und Erfahrens ein neuer Fundus an Quellenmaterial von außergewöhnlicher alltagspolitischer Bedeutung.

Abb. 2: Verbindung des ›So Hot Right Now‹-Meme-Template (Bild 1) und des Reaction-Memes ›Jim Halpert Smiling Through Blinds‹ (Bild 2), das einen Wechsel von Coronavirus-Memes hin zu Toilettenpapier-Memes (Bild 3) prognostiziert.



Memes als digitale Erzählstrategie. Theoretische Grundlagen

Im Jahr 2018 wurden weltweit etwa 1,2 Billionen digitale Fotos geschossen (Dahmen). Dazu kommt eine unüberschaubare Menge von Bildkunst, Bildmanipulationen und Karikaturen. Die »Selbstverständlichkeit unaufhaltsamer Bilderzeugung und ständiger Bildtransformation« (Brosch: 72) charakterisiert die digitalen Kulturen fundamental. Dies gilt auch für das aktuelle massenmediale Erzählen zur Covid-19-Krise. So zeigt sich der infodemische Erzählfluss zum Thema Corona maßgeblich durch die narrativen Logiken der Mediensysteme der 2020er Jahre mit ihrem Fokus auf aufmerksamkeitsstarken Bildern und pointierten, sloganhaften Texten bestimmt. Memes dienen in diesem Kontext als zentrales erzählerisches Medium. Sie bilden die »eigentliche Essenz der sogenannten Web 2.0-Ära« (15), wie die israelische Kommunikationswissenschaftlerin Limor Shifman in Hinblick auf die narrativen Strukturen, unkontrollierbaren Produktionslogiken und die epidemische Verbreitung von Memes konstatiert.

Shifmans Ansatz erweiternd sind wir der Auffassung, dass Memes als Erzählmedium nicht lediglich Einblicke in digitale Kulturen, sondern auch in kulturelle Wertvorstellungen, Ängste und Feindbilder der breiteren Gesellschaft erlauben. Denn tatsächlich generierten die Nutzer:innen von reichweitenstarken Plattformen wie *9Gag*, *4chan* oder *Reddit* in den ersten Monaten der Krise eine nicht mehr überschaubare Menge von Memes zum

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Thema Corona, die sich von dort aus über verschiedene Kanäle wie persönliche Facebook-Seiten, Twitter-Accounts oder Instagram-Profile für ein globales Publikum viral weiterverbreiteten, mutierten, die momentane Informationslage kommentierten und so auch in den Offline-Alltagen zu resonieren begannen (Bausinger: 2ff.).

Für unser Lehrforschungsprojekt[1] zur Corona-Meme-Produktion auf Plattformen wie *Reddit*, *9Gag* oder *Instagram* legten wir ein Verständnis von Memes als überwiegend anonymen, sich rasch verbreitenden Komplexen von Einzelbildern, Serienbildern oder kurzen animierten Bildfolgen (GIFs) zugrunde. Häufig versehen mit einer Textkomponente, setzen Memes sich tagesaktuell, meist auf humorvolle Weise, mit gesellschaftlich akuten Themen oder popkulturellen Phänomenen auseinander oder unterhalten mit witzigen Inhalten, wobei sich bei Letzterem eine Traditionslinie zu älteren Medien wie Scherzpostkarten oder Pannenvideos abzeichnet.

Wie andere Erzählformen (z. B. Wandersage, Regionalwitze, Legenden) verwandeln sich Memes während ihrer Wanderung durch die digitalen Kulturen. Neu und charakteristisch ist, wie sie dabei differenzierte selbstreferenzielle Systeme, eine Art digitaler Bildtradition, ausprägen, die Wiedererkennbarkeit und Variabilität ermöglichen. So definiert Shifman Memes über ihren epidemischen Schwarmcharakter als eine »group of digital content units sharing common characteristics of content, form, and/or stance« (177). Memes nehmen bildtheoretisch damit eine vage Sonderrolle zwischen Einzel- und Serienbild sowie zwischen Bild und Text ein. Obwohl ihre reduzierte Ikonografie – Warburgs »Schlagbildern« (Diers, Warburg) ähnlich – ausgesprochen stark auf die Ikonizität eindringlicher Einzelbilder setzt, entfalten sie ihre Macht und Bedeutung vor allem über ihre massenhafte Variation und die Einbindung in sprachliche Kontexte, wie etwa Kommentarspalten.

Der Zugang zu und die Verbreitung von Memes funktionieren grundsätzlich niedrigschwellig. Der Kommunikationswissenschaftler Ryan Milner bezeichnet memetische Medien als eine »lingua franca for digitally mediated participation, a common tongue allowing geographically dispersed participants to connect and share« (7). Memes zu erstellen und sie zu lesen, kann darüber hinaus erlernt werden, beispielsweise über Portale wie *KnowYourMeme* und die Teilhabe in Meme-Kulturen. Hierbei existieren einerseits Gruppen, die heterogene Memes thematisch unabhängig über reichweitenstarke Portale wie *Reddit* oder *9Gag* teilen, und andererseits Gruppen, die mit homogenerem thematischem Rahmen sowie oftmals szeneintern über Memes kommunizieren, z. B. im Fall neurechter Bewegungen im Netz (Bogerts/Fielitz: 137–155; Woods/Hahner; Bülow/Johann) oder –

1 Wir danken an dieser Stelle unseren Seminarteilnehmer:innen der Seminare *Virale Netzmedien* (Niebling) sowie *Kulturen der Unterhaltung und Vergnügung* (Trummer) im Sommersemester 2020: Paula Ackermann, Elif Sima Bayrak, Theresa Bechtold, Michael Boksch-Diaz, Kristina Dauerer, Sandra Fimm, Leo Grillmeier, Max Kentsch, Finn Knof, Jan-Mirco Linse, Anita Onskul, Olena Orzia, Carina Prüll, Franziska Schradstetter, Annika Schuppe, Kaya-Tara Siewerth, Julius Spintler, Nelly Urban, Maria Vollrath, Julius Windloff, Josefine Zimmermann, Lena Zimmermann, Patrick Antholzner, Stella Fink, Laura Guppenberger, Felix Haigermoser, Tim Hanke-Zilles, Franziska Hüttner, Viet Dung Le, Hannah Löhe, Sina Meindl, Helena Metzker, Hannah Moser, Max Moser, Robin Neuerer, Philipp Neumann, Mara Puscher, Ajdin Rekic, Johanna Rieble, Lili Sebök, Peter Selmeier, Alexander Staudinger, Ramona Stauner, Laura Weinert und Robert Zimmermann.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

um in der medizinischen Sphäre zu bleiben – der Impfgegner:innen-Szene (Harvey et al. 2019).

Memes fungieren somit als nichtkommerzielle, intertextuelle Ausdrucksform einer digitalen Erzählkultur. Sie visualisieren einen partizipativen Diskurs, in dem, so Shifman, Popkultur, Politik und Kritik komplex zusammenlaufen (4). Die Produktion, die Verbreitung und der Konsum von Memes als erzählerisches Medium können in Krisenzeiten so als semantisch polyvalente, aber grundsätzlich für alle Internetuser:innen verfügbare, schnelle emotionale Verarbeitungsstrategien mit globaler Reichweite dienen: »Using memes or GIFs can help us express how we're feeling when words fail us. […] We can post about COVID19 using words: ›I'm upset, but it'll be ok‹, or we could post a GIF of aperson trying to vacuum fireinstead« (Fisher zitiert in Harris).

Abb. 3: Variation des »This Is Fine«-Meme-Templates zur Rolle der WHO in der Corona-Pandemie



Zur Methodik: Dokumentation, qualitative Inhaltsanalyse, thematisches Clustering

Es wird deutlich: Memes stellen bildtheoretisch und methodologisch eine erhebliche Herausforderung dar. Zunächst stellen ihre volatile Ikonizität, die stets ein Bündel unsichtbarer (Selbst-)Referenzen mitträgt, sowie ihr Schwarmcharakter Konventionen von Bildlichkeit in Frage. Ein Meme ist niemals nur es selbst, sondern zugleich ein Dutzend anderer Bilder, die es variieren, referenzieren und weitertragen, was ikonologische Methodologien und Modelle der Einzelbildanalyse grundsätzlich überfordert. In dieser Bandbreite spiegeln sich die Herausforderungen des digitalen Bildes per se wider. Ein digitales Bild sei »besonders schwer greifbar«, so Ruchatz und Pauliks, da seine vielfältigen Orte des Erscheinens, Variationen und Urheber:innen eigentlich weniger das *eine* digitale Bild begünstigen, sondern vielmehr eine Vielzahl von ›Versionen‹ (Ruchatz/Pauliks 2020, auch Hand: 69). Auch die wichtige Frage nach dem Produktionskontext, der Agenda und der Autor:innenschaft sowie der Bedeutung der Bilder im Alltag der User:innen muss – ohne flankierende qualitative Empirie –offenbleiben. Ob sich hinter

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

einem Corona-Meme eine ›Trollfabrik‹ oder ein Teenager mit einem Faible für zynischen Bildhumor verbirgt, ist rein aus dem Bild heraus nicht zu klären.

Das Lehrforschungsprojekt adressierte stattdessen die narrativen Strukturen, die sich in einer größeren Datensammlung von Memes finden lassen, die das Thema Corona verhandeln. Die Sammlung setzte auf zwei unterschiedliche Vorgehensweisen. Für den zugrunde liegenden Zeitraum von Januar bis Juli 2020 nahm ein studentisches Projektteam jeweils an einem Tag in der Woche mithilfe der Anwendung *Pushshift Reddit Search* auf redditsearch.io eine Auswertung der Tagespostings des *Subreddits* »r/CoronavirusMemes« vor. Dabei handelt es um ein Forum innerhalb der *Reddit*-Community mit derzeit (Stand Oktober 2020) fast 95.000 Mitgliedern, das seit Januar 2020 existiert. Das Motto des *Subreddits*, der für Memes sehr klare Posting-Richtlinien und eine strenge Moderation hat, lautet: »Getting a laugh out of the Coronavirus while we still can, and spreading happiness in a time of distress.« (r/CoronavirusMemes) Die Moderation wird vor allem in der wachsenden Anzahl gelöschter Meme-Beiträge deutlich, die gegen die Community-Richtlinien verstoßen, wobei die Moderator:innen – wie inzwischen zunehmend bei Reddit möglich – aus Sicherheitsgründen nicht öffentlich angezeigt werden. Die Board-Sprache ist Englisch, die Memes weisen in ihren inhaltlichen Referenzen zumeist auf einen US-amerikanischen oder eurozentrischen Kulturraum hin, allerdings lässt sich aufgrund der klaren Richtlinien und Maßnahmen gegen Hate Speech und gegen die Bewerbung politischer Positionen nicht eindeutig ausmachen, wo ein Großteil der User:innen tatsächlich angesiedelt ist. Es handelt sich hierbei um ein allgemeines Problem der Meme-Forschung, insofern nicht mit klar zuzuordnenden Foren einzelner Gruppierungen gearbeitet wird. Im Untersuchungszeitraum wurden im Schnitt zwischen 50 und 100 Postings pro Tag veröffentlicht, von denen in der Regel die Hälfte als neues Posting, der Rest als Repost oder Crossposting markiert waren. Nach einer Deduplizierung, die mehrfach dokumentierte Memes, aber auch Memes, die sich nur in einzelnen Details voneinander unterschieden (z.B. durch eine andere Schriftart, Orthografie, Satzzeichen, Sprache, Anordnung der Panels) ausschloss, blieb ein Korpus von 512 Datensätzen übrig. Dabei handelte es sich hauptsächlich um klassische Memes, also Bilder mit Text, sowie jeweils einige Videos und GIFs pro Tag.

Ein zweites studentisches Projektteam widmete sich der führenden Meme-Seite *9Gag* sowie der Social-Media-Plattform *Instagram*, wo extrem reichweitenstarke Memes mit ihrer Deutung der Corona-Krise zum Teil ein Publikum im Millionenbereich erreichen. *9Gag* mit Sitz in Hongkong und einer klar westlich geprägten User:innenschaft steht hierbei unter anderem für kaum moderierten Austausch, in dem ein Community Building wesentlich über ein Othering/Gendering stattfindet (Wagener 2014). Die untersuchte Meme-Nutzung auf Instagram ist ebenfalls vor allem an einzelne Personen aus einem ebenfalls zumeist westlichen Kulturraum geknüpft. Während *9Gag* es erlaubt, stärker die kreative ›Basisarbeit‹ in den engeren Meme-Kulturen in den Blick zu nehmen, bietet *Instagram* eine exzellente Möglichkeit, die Zirkulation von Bildern in der breiten Internetnutzer:innenschaft zu beobachten und damit die Frage zu beantworten, welche Themen und Kommentare zu Corona besonders anschlussfähig für ein breites Publikum sind. In beiden Fällen wurde eine erforderliche Mindestanzahl von Likes und Shares angelegt, um die populärsten Memes zu isolieren. Eine für alle

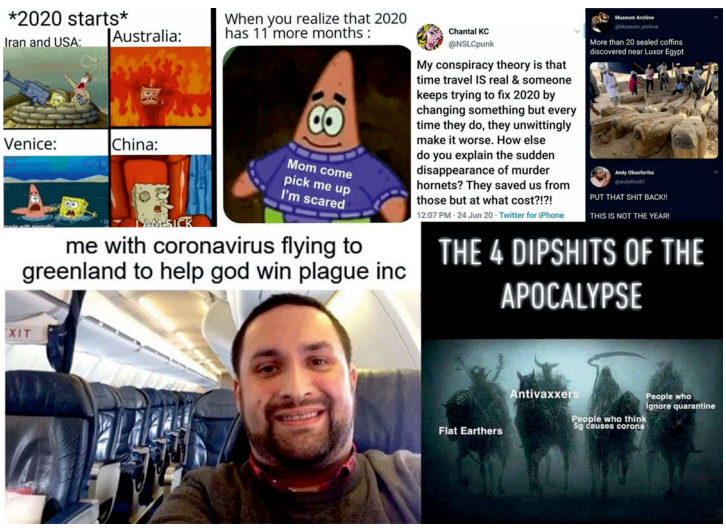
https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Teilnehmer:innen einsehbare Datenbank sorgte dafür, Duplikate zu verhindern. Das Ergebnis waren insgesamt 188 Datensätze, die mit den 512 Datensätzen von Gruppe 1 zusammengeführt und einer mehrstufigen qualitativen Inhaltsanalyse (Mayring/Fenzl) unterzogen wurden.

In einem ersten Abstraktions- und Generalisierungsschritt wurden die 700 Memes inhaltlich verschlagwortet. Ausschlaggebend dafür waren die inhaltliche Aussage, aber auch formale Kriterien und variierte Ikonografien. Diese Datenbank wurde im nächsten Schritt zu einer inhaltlich gegliederten Themenstruktur mit bis zu drei Subebenen reduziert. Eine Codierung erlaubte im dritten Schritt schließlich eine Quantifizierung und weitere Reduktion zu mehreren thematischen Großclustern, die so eindringlich illustrierten, welche Themen prägend für den erzählerischen Umgang mit Corona über Memes sind.

Es ergaben sich hierbei narrativ starke, wiederkehrende Themenblöcke zu (1) Gesundheitsthemen, -akteur:innen und dem Virus, (2) Nationen und nationaler Gesundheitspolitik, (3) Umwelt und Natur, (4) Gesellschaft, (5) Arbeit, (6) Alltag und Quarantäne sowie (7) Corona, Popkultur und Medien, die sich häufig jedoch auch überschneiden. Aus den Themenblöcken Gesellschaft (198 Datensätze) und Arbeit und Quarantäne (182 Datensätze) sollen abschließend im Folgenden einige der populärsten Narrationscluster exemplarisch diskutiert werden, um so mögliche Horizonte für weiterführende Analysen kurz anzureißen.

Abb. 4: Auswahl von Memes aus dem Themencluster ›Gesellschaft‹ zum Leitmotiv ›Apokalypse‹



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Apokalyptik, Alltagsroutinen, Othering. Populäre Erzählmotive und Analysehorizonte

Der Block der gesellschaftlich fokussierten Memes in der Studie deckte einen breiten Bereich von Themen der sozialen Verantwortung, der Veränderung von Lebenssituationen und der Rolle der Individuen in einer globalen, kapitalistischen Welt ab. Eines der häufigsten Motive innerhalb dieses Clusters betraf den totalen Kollaps unserer Gesellschaft. Als persiflierendes Endzeitnarrativ rahmt es 2020 als das Jahr der großen Katastrophen: mit einer Aufeinanderfolge von zerstörerischen Naturphänomenen, sozialen Unruhen, politischen Konflikten und dem (Wieder-)Ausbrechen weiterer potenziell pandemischer Krankheiten wie Ebola oder Pest. Als Metanarrativ ist die Corona-Krise damit zunächst Baustein einer größeren Endzeiterzählung, die in den populären Medienkulturen über eine lange Tradition verfügt (Walliss/Newport). Die neuen Corona-Memes fügten diesem beliebten populärkulturellen Topos nun Lesarten der Pandemie als ›Rache‹ der Erde oder als elaborierte Simulation – quasi eine reale Variante des Spiels *Plague Inc.* (2012, Ndemic Creations) – hinzu, mit dem Ziel, die Menschheit loszuwerden. Eine umgekehrte Lesart war die des Jahres 2020 als eine nicht enden wollende Runde Jumanji (in dem gleichnamigen Abenteuerfilm wird ein Spieler von einem geheimnisvollen Brettspiel aufgesogen und über Jahrzehnte gefangen gehalten, *Jumanji* USA 1995; Joe Johnston).

Dieses schwarzhumorige, pop-referenzielle *Apocalypse Bingo* avancierte rasch zu einem beliebten strukturellen Topos der Corona-Memes. Es äußerte sich unter anderem in Form argwöhnischer Skepsis zu Beginn jedes Monats oder in dem Versuch, eine größere Struktur im *annus horribilis* 2020 zu entdecken (»My conspiracy theory is that time travel is real & someone keeps trying to fix 2020 […] but every time they do, they unwittingly make it worse«). Diese Endzeitfantasien wurden humoristisch von Warnungen gerahmt, die häufig postfaktische oder mythische Zusammenhänge aufgreifen und dabei selbst teilweise die reale Abfolge von Ereignissen verschleierten. So kommentierten einige Memes beispielsweise Berichte über einen Sarkophag-Fund in Ägypten – eigentlich aus dem Oktober 2019 – mit dem Tenor »Put that shit back. This is not the year!«, der Fund von Monophosphan auf dem Planeten Venus im Herbst 2020 wurde gerahmt mit »Who had aliens for September?«.

Hinter dieser apokalyptischen Glossierung der Krise tritt eine Strategie erzählerischer Krisenbewältigung zutage, die mit dem Stilmittel der Übertreibung Distanz zum realen Geschehen oder tatsächlichen Erfahrungen erzeugt. Die reale Bedrohung verschiebt sich so von einer faktischen Alltagsebene in eine fiktionale Sphäre, die etwa Science-Fiction-Thriller, Horrorfilme und andere Motive der populärkulturellen Dystopie und Apokalyptik referenziert (Walliss/Newport). Derartige ästhetische und erzählerische Hyperbolisierungen erlauben zugleich eine emotionale Distanzierung mittels Humor (Bergson: 15f.). Die populären apokalyptischen Corona-Memes entsprechen somit jenem »collective mental hygienic defense mechanism« (73), den Alan Dundes für schwarzen Humor über Aids in den USA der 1980er Jahre festgestellt hat. Die humorvolle Übertreibung gerät zur Erzählstrategie einer lässigen Selbstdistanzierung – gegenüber einem Thema, das auf Alltagsebene Millionen von Menschen bedroht.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 5: Auswahl von Memes aus dem Themencluster ›Alltag und Quarantäne‹ zum Leitmotiv ›Verhalten in der Quarantäne‹



Auch im Themenblock »Quarantäne-Alltag« ließen sich eine Reihe von Erzählmotiven als besonders prägend identifizieren. Die Memes dieses Clusters zeigten sich ab Ende Januar 2020 zunächst von einer subtilen Sorge vor einer Pandemie bestimmt, um sich ab März rasch mit den Shutdowns auseinanderzusetzen, die die Bürger:innen vieler Nationen aus ihrer gewohnten Arbeitsumgebung in eine Form der Heimarbeit oder Arbeitslosigkeit warfen. In den folgenden Monaten bis zum vorläufigen Ende des Untersuchungszeitraums im Juli 2020 spiegelten die Memes beispielsweise die Hamsterkäufe von Toilettenpapier, die Anti-Lockdown-Protestbewegungen oder das Bedürfnis nach Urlaub wider. Besonders letzteres Motiv des Reisens diente bald dazu, die persönlichen Gewohnheiten während der Quarantäne grundsätzlich infrage zu stellen und Kritik an ›Corona-Leugnern‹ zu üben. Ausgehend von Berichten über an Covid-19 erkrankte Tourist:innen entfaltete sich ein Erzählmuster der Infektion als einer transgressiv wirksam werdenden Selbsterfüllung. Dies geschah beispielsweise in Form eines ›*Expanding Brain*‹/›*Galaxy Brain*‹-Meme-Templates, in dem Reisen mit Covid-19 mit einer gezielten Auslöschung der Menschheit gleichgesetzt wird, oder – als Gegensatz – in Form der beliebten Meme-Figur Bill (Abb. 5, oben links), die ›verantwortungsbewusst‹ zu Hause eine Reise mit halluzinogenen Pilzen vornimmt.

Im allgemeinen Blick der Memes auf das Quarantäneverhalten während der Pandemie wird über den Untersuchungszeitraum eine relativ klare Position der Nutzer:innen aller Plattformen, insbesondere aber des moderierten Reddit-Forums deutlich. Soziale Regeln wie Social Distancing, Maskenpflicht oder achtsames, nachhaltiges Einkaufen (z.B. im Kontext des Toilettenpapierkaufs in den Monaten März/April) wurden als Alltagsnorm weitgehend akzeptiert – die Memes zielten vor allem auf jene, die sich diesen Regeln widersetzen. Hier stellte vor allem der *Subreddit* in gewisser Weise eine meme-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

tische Echokammer dar, deren Ziel, »beim Adressaten keine als unangenehm empfundenen kognitiven oder sozialen Dissonanzen hervorzurufen« (Magin et al.: 99), bereits in der Gruppenbeschreibung »spreading happiness in a time of distress« implizit festgelegt ist. Es ist an dieser Stelle anzumerken, dass andere Meme-Plattformen oder Foren diese Moderationsstrategie zwar nicht verfolgen, der Tenor in unseren erweiterten Forschungserfahrungen häufig aber ähnlich war. In nahezu allen Fällen diskutierten Memes das ›richtige‹ Verhalten während der Krise. Die Tatsache, dass der Themenkomplex »Quarantäne/individueller Alltag in der Krise« zu den populärsten Meme-Clustern zu Corona zählt, weist retrospektiv auf eine grundsätzliche Unsicherheit hin, in einer Zeit, in der übliche Verhaltensnormen und öffentliche Begegnungen außer Kraft gesetzt sind.

Abb. 6: Auswahl von Memes aus dem Themencluster ›Gesellschaft‹ zum Leitmotiv des ›Othering‹



Die im Themenblock gestellte zentrale Frage nach dem ›richtigen‹ Verhalten manifestierte sich als zentrales Erzählmotiv entlang von Konfliktlinien, die während der Krise aufgebrochen sind. Hier fanden Schuldzuweisungen und Otheringprozesse statt, wie sie für Viruserzählungen typisch sind (Dundes). So sei die Simplifizierung moralischer Mehrdeutigkeiten ein »pleasure of outbreak narratives« (Schweitzer: 37), wie Dahlia Schweitzer an Virusfilmen aufzeigt. Corona-Memes spiegelten dies im Wesentlichen in zwei Formen wider. So fand in den ersten Monaten zum einen ein diskriminierendes *Othering* von Personen primär anhand ihrer nationalen Herkunft statt – besonders China diente hier als Sündenbock (Pauliks: 34). Mit der Formierung öffentlicher Anti-Corona-Proteste ab Mai 2020 begannen zum anderen nationale Aspekte in den Hintergrund zu treten, während sich das *Othering* zunehmend allgemein auf Personen richtete, die die Pandemie leugneten, ignorierten oder sogar bewusst verbreiteten. Entsprechend diente eine Reihe sozialer Stereotype den Memes als Vehikel ihrer Kritik.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

So zielte der Spott etwa auf die Figur der ›Karens‹, in der US-amerikanisch geprägten Meme-Kultur das – in Hinblick auf seine inhärente Misogynie problematische – Stereotyp einer weißen, heteronormativen Frau mittleren Alters, die alle Privilegien für sich einfordert und dabei Minoritäten den Lebensalltag erschwert. Die Memes verhandelten in diesem Kontext verschiedene Forderungen, beispielsweise nach der Öffnung von Orten des öffentlichen Lebens oder von Schönheitssalons, die eine Gefährdung der dort arbeitenden Angestellten gezielt in Kauf nehmen. Hierzu gehörte vor allem auch die lautstarke, teils gewaltsame Verweigerung der ›Karens‹, beispielsweise beim Einkaufen eine Maske zu tragen. Die Memes basierten hierbei meist auf Schlagzeilen aus den USA oder anderen Ländern, in denen solche Vorfälle aufgetreten sind.

So formuliert sich in den Corona-Erzählungen auch eine Klassen- und Kapitalismuskritik, die in erheblicher Weise auf eine Diskriminierung der arbeitenden Bevölkerung abzielt. Denn das Wieder-Hochfahren der Industrie barg ebenso wie eine Verlängerung des Shutdowns ein erhebliches Konfliktpotenzial, wie ein Drake-Meme auf den Punkt bringt, in dem der Rapper »Dying from the Virus« ablehnt und stattdessen »Dying from the Financial Collaps« bevorzugt. Den teils Satireseiten entnommenen Schlagzeilen – »Inspiring Celebrities Spell Out ›We're All In This Together‹ With Their Yachts« (The Babylon Bee 2020) – und dem Kapitalismus der Industrievertreter:innen stehen die systemrelevanten Arbeiter:innen und ihre teilweise gefährlichen Berufe gegenüber. Figuren wie die ›Karens‹ unterstützen – auch jenseits von Corona-Humor typisch für ihre Erzählungen – aus persönlicher Vorteilnahme diese Diskriminierung, in der häufig auch die Kategorien *race* und *gender* eine Rolle spielen. Hier fügten sich die realen Arbeitssituationen in Zeiten von Corona in ein älteres Motiv des Privilegs »von Kontakt und von Kontamination« (Mayer/Weingart: 26).

Allerdings – und dies ist in den Memes bezeichnenderweise seltener gespiegelt – korrelierte der Ruf nach einer Öffnung des Alltags mit einer Illegalisierung eben jener Berufe, in denen viele plötzlich arbeitslos wurden und teilweise stattdessen schwarz arbeiteten (Telford). Zwar wurde der finanzielle ›Kollaps‹ durchaus angesprochen, in der Memeverhandlung spiegelt sich jedoch häufig eine eher privilegierte Position der Meme-Ersteller:innen (»Me staying home when the state reopens: In chess, the pawns go first«). Hier scheint sich eine Produktionsdemografie wiederholt zu bestätigen, die wesentlich mit der Meme-Culture verbunden wird. Memes können zwar allen Nutzer:innen als Kommentarinstrument dienen, sie werden aber – so zumindest kritische Auswertungen von Reddit-Nutzerstatistiken – wohl wesentlich von weißen, heterosexuellen jungen Männern mit höheren Bildungsabschlüssen genutzt (Roozenbeck/Palau: 197).

In der Zusammenschau kristallisieren sich innerhalb der einzelnen Themencluster so drei wesentliche populäre Erzählstrategien heraus: Es geht *erstens* um eine Verarbeitung von Ängsten durch eine emotionale Distanzierung. Diese Distanzierung funktioniert vor allem durch Übertreibungen und überspitzte Polemik, die der faktischen Bedrohungslage durch Corona den Boden entziehen, indem sie deren mögliche reale Folgen fiktionalisieren.

Es geht *zweitens* um die Frage nach dem ›richtigen‹ Verhalten auf der Alltagsebene. Der Wegfall von Routinen und der Struktur des Alltags durch Arbeit, Freizeit und Urlaub, aber vor allem auch die Diskussion über wirksame Schutzmaßnahmen in einer beträchtlichen Anzahl von Memes deutet auf grundsätzliche Unsicherheiten und Ratlosigkeit be-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

züglich des eigenen Verhaltens während der Pandemie hin. Oft glossieren Memes diese Unsicherheiten selbstironisch, häufig aber auch moralisierend.

In der moralischen Bewertung von Corona tritt *drittens* die Tendenz auf, erzählerisch Feindbilder oder Antagonisten zu konstituieren. Dabei ging es vor allem in den frühen Wochen der Pandemie um die Frage nach den ›Schuldigen‹ an der Krise, die häufig über nationale und ethnische Stereotype mit deutlich diskriminierendem Tonfall diskutiert wurde. Mit dem Fortschreiten der Krise, den national unterschiedlichen Schutzmaßnahmen und vor allem den Protesten begannen ab Mai 2020 soziale Stereotypen als Projektionsfläche für Fragen von Schuld und Moral zu dienen, wobei, wie das Beispiel der Karen-Memes zeigt, auch *Othering*-Regime entlang von *race* und *gender* zu beobachten sind.

Vor dem Hintergrund des eingangs umrissenen Forschungsstandes wird deutlich, dass Corona-Memes unmittelbar an etablierte Muster des »sick humour« (Dundes; Oring) als Entlastungsstrategie andocken. Gleichzeitig spiegeln sich in den drei oben dargelegten Leitmustern des Erzählens sowie in der Art, wie sich die Themen der Memes im Lauf der Krise veränderten, ältere und weit verbreitete kulturelle Strategien wider. So hat der Soziologie Philip Strong in einem bahnbrechenden Aufsatz am Beispiel von Aids bereits 1990 herausgearbeitet, wie in Gesellschaften Virus-Epidemien (also eher länderspezifische Erkrankungsgeschichten) von »psychosozialen Epidemien« (250) begleitet werden. Die Furcht vor einem Zusammenbruch bestehender Ordnungen, wozu etwa auch Alltagsroutinen und die Verlässlichkeit von Wissenschaft und politischen Institutionen zählen, brächte drei unkontrolliert verlaufende »Kommunikationsseuchen« hervor: erstens eine Epidemie der Furcht, die zunächst kollektiven Ängsten zu ihrem Ausdruck verhilft, zweitens eine Epidemie der Erklärung und Moralisierung, die nach den Gründen für die Krise sucht und dabei auch Feindbilder schafft, sowie drittens eine Epidemie des Handelns, in der sich die Unsicherheit über das richtige Verhalten in einer unbekannten und bedrohlichen Zeit niederschlägt. Die inhaltliche Auswertung der Memes in Hinblick auf dominierende Themen und Erzählstrategien bestätigt Strong – trotz des neuen, digitalen Erzählumfelds – in seinen zentralen Annahmen.

Abb. 7: Memes zur Überdrüssigkeit in Bezug auf Coronavirus-Neuigkeiten



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Ergebnisse

Die Alltagsbewältigung in Zeiten des Virus bildet nur eine Facette der Onlinekommunikation um Corona, doch sie zeigt einerseits, wie Menschen über Memes die Krise verhandeln, und andererseits, welche Aspekte der Pandemie als besonders alltagsrelevant oder konfliktbehaftet eingeschätzt werden. Dies wurde hier zunächst anhand von großen Erzählsträngen in international zugänglichen Plattformen diskutiert, die inhaltlich am ehesten einem US-nahen Kulturkreis zuzuordnen sind. Die Auswertung des gesammelten Materials zeigt, dass hierbei vor allem Übertreibung, Ironie und Zynismus wichtige erzählerische Stilmittel sind. Sie eröffnen User:innen die Möglichkeit, sich von der Bedrohung emotional zu distanzieren (Bergson), indem sie faktische Gefahren in fiktionale oder offen polemische Szenarien überführen. Memes übernehmen so eine Ventilfunktion für Ängste und Tabus (Dundes). Sie sind dabei nicht zwangsläufig humoristisch, bieten aber genügend Spielraum, um verfehlte Statements als Witz abzutun. Diese Uneindeutigkeit verleiht dem Onlinediskurs zu Corona eine mitunter gefährliche Dynamik als Resonanzraum von Verschwörungstheorien, Vorurteilen, Stereotypen, Feindbildern und anderen postfaktischen Erzählungen (Shifman: 4). Dies gilt insbesondere, wenn nationale Verhandlungsmuster prägend werden – so gibt es auf Plattformen wie Instagram durchaus auch deutsche Coronavirus-Meme-Sammlungen, die eigenen Erzähllogiken folgen – diese haben allerdings erheblich geringere Reichweiten und User:innen-Engagements als die englischsprachigen Pendants. Denn nicht zuletzt durch ihre Funktion als Resonanzraum dienen Memes als zentrales Medium für das visuelle Storytelling in identitätspolitischen Konflikten – nicht selten mit rassistischen oder diskriminierenden Leseangeboten, was sich auch in Hinblick auf Corona-Memes zu China und ihre ethnischen und nationalen Verächtlichmachungen andeutet (Pauliks: 34).

Wie andere Medien der populären Unterhaltungs- und Vergnügungskulturen verfügen Memes über sowohl emanzipatorisches als auch autoritäres Potenzial (Milner: 191), was sich etwa daran zeigt, dass sich eine breite Mehrheit von Memes (auch in der Studie) kritisch mit Verhaltensverstößen und Verschwörungstheorien auseinandersetzt. Unter dem Schirm von Corona finden sich darüber hinaus eine Vielzahl von divergierenden Clustern, Lesarten und Versuchen einer partizipativen Aushandlung des – moralisch wie pragmatisch – ›richtigen‹ Lebens unter den unsicheren Bedingungen einer globalen Krise. Diese Komplexität und Widersprüchlichkeit, in der sich breitere kulturelle Konfliktlagen spiegeln, gilt es als visuell-erzählerischen Ausdruck gesellschaftspolitischer Entwicklungen ernst zu nehmen, denn in ihr offenbart sich das wahre Potenzial von Memes als Instrument der Kulturanalyse in digitalen Medien.

Literatur

Bausinger, Hermann: »Vom Jagdrecht auf Moorhühner. Anmerkungen zur kulturwissenschaftlichen Medienforschung«, in: Zeitschrift für Volkskunde, 97/2001, S. 1–14.

Bergson, Henri: Das Lachen: Le rire. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen, Felix Meiner, 2011.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Bogerts, Lisa/Maik Fielitz: »›Do you want a Meme War?‹ Understanding the Visual Memes of the German Far Right«, in: Post-Digital Cultures of the Far Right. Online Actions and Offline Consequences in Europe and the US, Maik Fielitz/Nick Thurston (Hg.), transcript, 2019, S. 137–155.

Brosch, Renate: »Bilderflut und Bildverstehen. Neue Wege der Kulturwissenschaft«, in: Themenheft Forschung: Kultur und Technik, 4/2008, S. 70–78.

Bülow, Lars/Johann, Michael: Politische Internet-Memes – Theoretische Herausforderungen und empirische Befunde, Frank & Timme, 2019.

Dahmen, Nicole Smith: »Of the trillion photos taken in 2018, which were the most memorable?« The Conversation, http://theconversation.com/of-the-trillion-photos-taken-in-2018-which-were-the-most-memorable-108815.

Diers, Michael: Schlagbilder. Zur politischen Ikonographie der Gegenwart, Fischer, 1997.

Dundes, Alan: »At Ease, Disease – AIDS Jokes as Sick Humor«, in: American Behavioral Scientist 30(3)/1987, S.72–81. DOI: https://doi.org/10.1177/000276487030003006.

Ellis, Bill: »A Model for Collecting and Interpreting World Trade Center Disaster Jokes«, in: New Directions in Folklore, 5/2001, S.1–10.

Ellis, Bill: »Making a Big Apple Crumble: The Role of Humor in Constructing a Global Response to Disaster«, in: New Directions in Folklore, 6/2002, https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ndif/article/view/19883 (02.04.2020).

Frizzoni, Brigitte: »Post-Katrina. Die Verarbeitung der Überflutung von New Orleans in der TV-Serie Treme (HBO 2010–2013)«, in: Erzählen über Katastrophen: Beiträge aus Deutscher Philologie, Erzählforschung und Psychotherapiewissenschaft, Bernd Rieken (Hg.): Waxmann 2016, S.163–176.

Hand, Martin:Ubiquitous Photography,Polity, 2012.

Harris, Margot: »Coronavirus memes are spreading as the disease travels across the world — here's what they look like and why creators say they're important«, in: Insider, 16.03.2020, https://www.insider.com/coronavirus-memes-people-joking-about-covid-19-to-reduce-stress-2020-3.

Harvey, Amanda M. et al.: »Fear and Derision: A Quantitative Content Analysis of Provaccine and Antivaccine Internet Memes«, in: Health Education & Behavior 46(6)/2019, S.1012–1023. DOI: https://doi.org/10.1177/1090198119866886.

Hiiemäe, Reet: »Strategien zur Bewältigung von Ängsten durch massenmediales Erzählen«, in: Erzählkulturen im Medienwandel, Christoph Schmitt (Hg.), Waxmann, 2008, S.245–254.

Hose, Susanne: »›Ein ungebeten Gast aus fremden Landen …‹. Erzählen über die Pest in der Lausitz«, in: Erzählen über Katastrophen: Beiträge aus Deutscher Philologie, Erzählforschung und Psychotherapiewissenschaft, Bernd Rieken (Hg.), Waxmann, 2016, S.115–132.

Howard, Robert Glenn: »Apocalypse in Your In-Box: End-Times Communication on the Internet«, in: Western Folklore, 56(3/4)/1997, S.295. DOI: https://doi.org/10.2307/1500281.

Kalapoš, Sanja: »The Culture of Laughter, the Culture of Tears: September 11th Events echoed on the Internet«, in: Narodna umjetnost: hrvatski časopis za etnologiju i folkloristiku, 39(1)/2002, S.97–113.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kuipers, Giselinde: »Media culture and Internet disaster jokes: bin Laden and the attack on the World Trade Center«, in: European Journal of Cultural Studies, 2016, DOI: https://doi.org/10.1177/1364942002005004296 (02.04.2020).

Magin, Melanie et al.: »Schweigespirale oder Echokammer? Zum Einfluss sozialer Medien auf die Artikulationsbereitschaft in der Migrationsdebatte«, in: Meinungsbildung in der Netzöffentlichkeit. Aktuelle Studien zu Nachrichtennutzung, Meinungsaustausch und Meinungsbeeinflussung in Social Media, Patrick Weber et al. (Hg.), Nomos, 2019, S. 95–115.

Mayer, Ruth/Weingart, Brigitte: »Viren zirkulieren. Eine Einleitung«, in: Virus! Mutationen einer Metapher, Ruth Mayer/Brigitte Weingart (Hg.), transcript, 2004, S. 7–43.

Mayring, Philipp/Fenzl, Thomas: »Qualitative Inhaltsanalyse«, in: Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung, Nina Baur/Jörg Blasius (Hg.), Springer VS, 2019, S.633–648. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-658-21308-4_42.

Milner, Ryan M.: The World Made Meme. Public Conversations and Participatory Media, MIT Press, 2016.

Morrow, Patrick D.: »Those Sick Challenger Jokes«, in: The Journal of Popular Culture, 20(4)/1987, S.175–184. DOI: https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1987.00175.x.

Oring, Elliott: »Jokes and the Discourse on Disaster«, in: The Journal of American Folklore, 100(397), 1987, S.276–286. DOI: https://doi.org/10.2307/540324.

Pauliks, Kevin: »Corona-Memes: Gesellschaftskritik im Internet«, in: TelevIZIon, 33(1)/2020, S. 33–36.

R/CoronavirusMemes: »CoronavirusMemes«, in: Reddit, 22.01.2020, https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/.

Ruchatz, Jens/Pauliks, Kevin: »Digitale Medien und Methoden: Kevin Pauliks und Jens Ruchatz über die Bildpraxisanalyse als praxeologische Perspektive auf das digitale Bild«, in: Open Media Studies Blog, 03.08.2020, https://mediastudies.hypotheses.org/2449.

Schneider, Ingo: »Terror als Katastrophe. Über den erzählerischen Umgang mit den Anschlägen vom 11. September 2001«, in: Erzählen über Katastrophen: Beiträge aus Deutscher Philologie, Erzählforschung und Psychotherapiewissenschaft, Bernd Rieken (Hg.), Waxmann, 2016, S.149–162.

Schweitzer, Dahlia: Going Viral. Zombies, Viruses, and the End of the World. Rutgers University Press, 2018.

Shifman, Limor: Memes in Digital Culture, MIT Press, 2014.

Strong, Philip: »Epidemic psychology: a model«, in: Sociology of Health & Illness, 12(3)/1990, S.249–259. DOI: https://doi.org/10.1111/1467-9566.ep11347150.

Telford, Taylor: »›I feel like a criminal‹: Hair stylists, trainers and nail techs risk it all with house calls as coronavirus lockdown intensifies«, in: Washington Post, 27.03.2020, https://www.washingtonpost.com/business/2020/03/27/hair-stylists-nail-salon-coronavirus/.

The Babylon Bee: »Inspiring: Celebrities Spell Out ›We're All In This Together‹ With Their Yachts«, in: Babylon Bee, 27.04.2020, https://babylonbee.com/news/inspiring-celebrities-spell-out-were-all-in-this-together-with-their-yachts.

Wagner, Albin: »Creating Identity and Building Bridges between Cultures: The Case of 9Gag«, in: International Journal of Communication 8/2014, S. 2488–2502.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Walliss, John/Newport, Kenneth G. C.: The End All Around Us: Apocalyptic Texts and Popular Culture, Routledge, 2014.
Warburg, Aby: Heidnisch-antike Weissagung in Wort und Bild zu Luthers Zeiten: Sitzungsberichte der Heidelberger Akademie der Wissenschaften, Philosophisch-Historische Klasse, 26. Winter, 1919.
Woods, Heather Suzanne/Hahner, Leslie A.: Make America Meme Again – The Rhetoric of the Alt-Right, Peter Lang, 2019.
Zarocostas, John: »How To Fight An Infodemic«, in: The Lancet, 29.02.2020, https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736(20)30461-X/fulltext.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: »2019-20 Coronavirus Outbreak – Can't argue with the 12th Doctor./r/CoronavirusMemes«, *KnowYourMeme*, 02.04.2020. https://knowyourmeme.com/photos/1815201-2019-20-coronavirus-outbreak. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 2.1: »X So Hot Right Now – electric boogaloo«, *KnowYourMeme*, o.J. https://knowyourmeme.com/photos/1881463-x-is-so-hot-right-now. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 2.2: »Jim Halpert Smiling Through Blinds – The plague happens«, *KnowYourMeme*, o.J. https://knowyourmeme.com/photos/1376994-jim-halpert-smiling-through-blinds. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 2.3: Coronavirus Memes So Hot Right Now, Toiletpaper Memes Waiting The Office. Auf: Starecat, o.J. https://starecat.com/coronavirus-memes-so-hot-right-now-toilet-paper-memes-waiting-the-office/. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 3: »2019-20 Coronavirus Outbreak– WHO on Corona«, *KnowYourMeme*, 21.04.2020. https://knowyourmeme.com/photos/1734917-2019-20-coronavirus-outbreak. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 4.1: »2020 timeline WITH CORONAVIRUS NOW (sad year...)«, *Reddit, r/Coronavirus*, 11.03.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/fgp7fb/2020_timeline_with_coronavirus_nowsad_year/. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 4.2: »Coole Sprüche«, Pinterest, o.J. https://www.pinterest.de/pin/420242208984681599/. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 4.3: »Wise words«, *Reddit, r/Coronavirus*, 29.04.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/ga181f/wise_words/. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 4.4: »Lmao the Greenland struggles are real in plague inc«, *Reddit, r/Coronavirus*, 03.06.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/gvv3kh/lmao_the_greenland_struggles_are_real_in_plague/. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 4.5: »Beware of the Dipshits«, *Reddit, r/Coronavirus*, 19.05.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/gmv9ql/beware_of_the_dipshits/. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 5.1: »Be like Bill«, *Reddit, r/Coronavirus*, 29.04.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/ga3q4f/be_like_bill/. Zugriff: 29.10.2020.
Abb. 5.2: »Awwww!«, *Reddit, r/Coronavirus*, 11.03.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/fgqdwp/awwww/. Zugriff: 29.10.2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 5.3: »Big brain coronavirus«, *Reddit, r/Coronavirus*, 04.03.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/fd9win/big_brain_coronavirus/. Zugriff: 29.10.2020.

Abb. 5.4: »Lorem Ipsum vestis virum Reddit!«, *Reddit, r/Coronavirus*, 06.05.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/gear6n/lorem_ipsum_vestis_virum_reddit/. Zugriff: 29.10.2020.

Abb. 5.5: »Dinkleberg _«, *Reddit, r/Coronavirus*, 11.03.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/fgpa5x/dinkleberg__/. Zugriff: 29.10.2020.

Abb. 6.1: »Ya ain't gunna get me. I'll hoard. I will.«, *Reddit, r/Coronavirus*, 22.04.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/g5v1rz/ya_aint_gunna_get_me_ill_hoard_i_will/. Zugriff: 29.10.2020.

Abb. 6.2: »A true inspiration to the ›expenda-‹ ahh, err, ›essentials.‹ Just like fighter jet flyovers! Just don't ask for ›Combat Pay!‹«, *Reddit, r/Coronavirus*, 29.04.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/ga16ud/a_true_inspiration_to_the_expenda_ahh_err/. Zugriff: 29.10.2020.

Abb. 6.3: »My buddy told me he decided to try his hand at making memes. This was the first one…«, *Reddit, r/Coronavirus*, 29.01.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/evf3u7/my_buddy_told_me_he_decided_to_try_his_hand_at/. Zugriff: 29.10.2020.

Abb. 6.4: »Remember this rule when your state or country reopens«, *Reddit, r/Coronavirus*, 06.05.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/gek2fg/remember_this_rule_when_your_state_or_country/. Zugriff: 29.10.2020.

Abb. 6.5: »It pretty much made itself…«, *Reddit, r/Coronavirus*, 26.02.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/f9vzsp/it_pretty_much_made_itself/. Zugriff: 29.10.2020.

Abb. 7.1: »I don't even check my phone anymore«, *Reddit, r/Coronavirus*, *Reddit, r/Coronavirus*, 02.04.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/ftd5fr/i_dont_even_check_my_phone_anymore/. Zugriff: 29.10.2020.

Abb. 7.2: »Is it Good???«, *Reddit, r/Coronavirus*, 29.01.2020. https://www.reddit.com/r/CoronavirusMemes/comments/evihp5/is_it_good/. Zugriff: 29.10.2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

II Popkultur

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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)



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 Katastrophenereignis 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 Instanziierung 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 Katastrophenereignis im Sinne auch der Diskursanalyse »nie vorgefundenes Faktum, sondern immer [soziokulturell] hergestellte Faktizität; hervorgebracht im Wechselspiel von Dekomposition (vorhandener Versionen) und Rekomposition« (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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> 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)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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/Görgen: 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).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 – Zombieapokalypse. 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*

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

(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 schmerzhafte 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-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 Instanziierung 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 Angriffes auf die körperliche und umweltliche Integrität fast immer eine Verhandlung von Autonomie und Identität aufgreift, fiktionalisierte Pandemien in der Popkultur also Metaphern darstellen. Die Entfremdung von Körper und

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 Moralkompasse neu genordet werden müssen?

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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 Exzeptionalität (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 (Görgen, 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 unbekannten 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:

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> 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« handele 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 Johnsten 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).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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-traumatising. 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 zeithistorisches 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 (Pfister, MmmRRRrr UrrRrRRrr), um kritische Fragen der kollektiven Identität und allgemein gesellschaftskritische Beobachtungen zu transportieren.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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.

Ferme, 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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/television/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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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, 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 naturaler und artifizieller 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Dancing »Typhoid Mary« – zum Corona-Beat

Dave Schläpfer

»We're all Typhoid Mary now« (Brown) – »until proven innocent« (Babicz). »As time passed, Typhoid Mary was reduced to metaphor. Now we know better.« (Tolson) »Abused as a child, Typhoid Mary developed dissociative identity disorder.« (Bacon 2020) »[C]ash has become the new Typhoid Mary.« (Raney) »The death of George Floyd in Minneapolis […] was not the Typhoid Mary of this epidemic.« (»Editorial: Violence«) »[Pakistan] is such a pariah these days thanks to its support of international terrorism that it's the equivalent of a warm wet kiss from Typhoid Mary.« (Lazare) »[E]ach one will return home a Typhoid Mary, shedding infection like BBQ sparks in the Australian bush.« (Woods) »Thousands of Typhoid Mary's are coming into the state refusing to follow the 14-day quarantine rule.« (Moran) »Trump at Tulsa as 21st Century Typhoid Mary, as Fauci warns on Rally, Science-Bashing« (Cole). »Hey, hey, Typhoid Trump how many innocent support staffers/secret service/military guards did you infect today?« (Bitecofer in Harvey)

Anfang 2020 schlugen – metaphorisch ausgedrückt – die Seismografen in kulturwissenschaftlichen Labors aus: Registriert wurde eine weltweite, signifikante Zunahme von Google-Suchen nach dem Begriff »Typhoid Mary«.[1] Der massivste Anstieg erfolgte gemäß Google Trends (https://trends.google.com) im März, in den USA zugleich den Höchstwert seit Messbeginn Anfang 2004 darstellend. Danach sank das Interesse; es verblieb allerdings auf vergleichsweise hohem Niveau. Wie sich im Falle von Newsportalen und Blogs via Google News bzw. Alerts (https://news.google.com, www.google.com/alerts) aufzeigen lässt, ging damit eine ebenfalls schlagartige Vermehrung von primär englischsprachigen Fundstellen im Internet einher, das exponentiell aufschießende Informationsbedürfnis anstoßend und zugleich widerspiegelnd.

Grob betrachtet, hat der »Typhoid Mary«-Kurvenverlauf unverkennbar einen wenn auch natürlich ungleich größeren Doppelgänger: denjenigen zur Corona-Krise und ihren mannigfaltigen Manifestationen im Internet. Am als Auftakt dieses Beitrags darge-

1 Die Niederschrift der Erstfassung des vorliegenden Aufsatzes erfolgte im Sommer und Herbst 2020. In einer Zeit also, in der Corona ein *ongoing event* darstellte – weiterer Verlauf nicht absehbar. Es handelt sich damit um ein inmitten einer vielfach individuell und kollektiv als Zäsur beschriebenen Phase entstandenes Stück Forschung. Um den Zeitdokument- und Momentaufnahme-Charakter beizubehalten, fand später bewusst nur noch eine sanfte Überarbeitung statt.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

brachten Strauß beispielhafter Fundstellen wird die Korrelation, um nicht zu sagen: *Kausalität,* sehr deutlich – mit der Transformation zu »Typhoid Trump«[2], also zu einem *Seuchen-Präsidenten*, als Höhepunkt. Allerdings irritieren die zeitgleich auftauchenden Ausreißer: »Typhoid Mary«, die eine dissoziative Identitätsstörung entwickelt hat; »Typhoid Mary«, in die Nähe zum bei einer gewalttätigen Festnahme umgekommenen George Floyd und damit zur Black-Lives-Matter-Bewegung gebracht, einer weiteren massiven, weit über die USA hinausreichenden Erschütterung; »Typhoid Mary« und Pakistan. Wer oder, vielleicht sogar treffender, *was* ist »Typhoid Mary« und auf welche Kontexte referieren die einzelnen, vielfarbig schillernden Teile in diesem Kaleidoskop?

In die Welt kam der Begriff im Juni 1908 im Rahmen eines Redebeitrags an einer Medizin-Tagung in Chicago, im Manuskript noch als »typhoid Mary« – also mit einem Adjektiv: *typhös* – realisiert (vgl. Walzer Leavitt: 127)[3]. Zwar durch das Setzen in Anführungszeichen als konstruiert markiert, wurde damit das Denken als Einheit, als *Terminus* unwiderruflich etabliert. Der Autor: Milton J. Rosenau (1869–1946), damaliger Direktor des Hygienic Laboratory in Washington, D.C. Die Bezeichnete, deren Identität auf diese Weise wohl geschützt werden sollte: Mary Mallon (1869–1938), im irischen Cookstown geboren, 1883 nach New York migriert, 1907 von den Gesundheitsbehörden festgenommen und seither auf North Brother Island, einer kleinen Insel im East River, auf dem Gelände des dortigen Quarantäne-Spitals isoliert. Was war geschehen?

22 an Typhus[4] Erkrankte, darunter eine Tote, ein Mädchen: Die Ursache dafür ist mitnichten verunreinigtes Trinkwasser, wie es die bisherige Lehrmeinung nahelegt, sondern muss vielmehr ein *asymptomatic*, *healthy carrier*, ein äußerlich gesunder Überträger sein: Zu diesem Schluss kam der *sanitary engineer* George A. Soper (1870–1948) Anfang 1907 bei der Untersuchung eines der Ausbrüche, Erkenntnisse der aufkommenden Bakteriologie miteinbeziehend. Im Zuge dieser dramatischen Verschiebung der Perspektive hin zu einer übertragbaren Krankheit identifizierte er schließlich mittels einer *shoeleather*-Recherche die als Herrschaftsköchin bei verschiedenen wohlhabenden Familien arbeitende Mary Mallon als ebenjenen *silent spreader*. Die Ansteckungen waren über ihre – zumindest nach heutigen Standards – ungenügend gewaschenen Hände nach dem Gang auf die Toilette via von ihr zubereitete kalte Speisen erfolgt. Mallon gab an, selbst nie krank gewesen zu sein, was angesichts der Möglichkeit milder Verläufe bei Typhus gut möglich ist. So neu das Konzept war, so groß, wohl auch aufgrund der prominenten Opfer, war das Interesse der *yellow press,* diesen ersten in den USA publik gewordenen Fall einem breiten Publikum bekannt zu machen – und auch das damit in Zusammenhang stehende *label*: »›Typhoid Mary‹ most harmless and yet the most dangerous Woman in America« lautet der Titel eines der diversen, mit wirkungsmächtigen Illustrationen (eine Köchin, die kleine Totenköpfe in eine Bratpfanne gibt) operierenden Artikel. Nach drei Jahren freigelassen, kam es 1915 zur zweiten Ergreifung – Mary Mallon hatte das ihr auferlegte Berufsverbot missachtet. Mit fatalen Folgen, auch für sie selbst: Mutmaßlich zeitlebens ansteckend, verbrachte sie insgesamt mehr als 26Jahre bis zu ihrem Tod 1938

2 inklusive Vertonung als »Typhoid Don« durch Porageater, siehe die Songliste ganz am Schluss.

3 Hinsichtlich der Fakten zum historischen Fall dient im Folgenden dieses Standardwerk als Basis.

4 Es ist damit *Typhus abdominalis*, Bauchtyphus, gemeint (auf Englisch *typhoid fever* bzw. *typhoid*) – nicht zu verwechseln mit Fleckfieber (*typhus fever* bzw. *typhus*).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

in (sukzessive gelockerter) Quarantäne. Schlussbilanz, zumindest in epidemiologischer Hinsicht: nachweisbar 47mit Typhus Angesteckte, darunter drei Tote.

Weshalb hörte Mary Mallon nicht mit dem Kochen auf? War sie sich der Folgen ihres Tuns bewusst, vermochte sie das Risiko angemessen einzuschätzen, sich eine Vorstellung zu machen vom mikroskopisch kleinen Erreger *Salmonella Typhi*, der wohl in ihrer Gallenblase logierte? Unkooperatives Verhalten zum Trotz: Warum erfuhr sie als einzige sogenannte *Dauerausscheiderin* – eine, wie sich bald zeigte, unter vielen und keineswegs die am meisten Opfer verursachende – derart harsche Sanktionen? Welche Rolle spielten dabei *race* (Irin und Katholikin), *class* (*domestic servant*, *new immigrant*) und *gender* (ledige und somit, vgl. Bronfen: 62, auch örtlich *ungebundene* Frau)? Diese Fragen hallen auch Dekaden später nach und erfahren, wie im Falle von Corona, wo das schwierige Abwägen zwischen persönlicher Freiheit und dem Allgemeinwohl erneut *virulent* wird, ungemein schnell Aktualisierung. Generell erweist sich »Typhoid Mary« als (in Anlehnung an Bennett/Woollacott: 42 bzw. Bennett: 11) »mobile signifier« – vielfach kompatibel, anschlussfähig und aufpfropfbar, von den möglichen Verwendungen her über eine »metaphor for a dangerous person who should be reviled and avoided« (Walzer Leavitt: 127) deutlich hinausgehend.

Mit der unauflösbaren Letztfrage »Villain or [v]ictim?« (Andrews) bis heute für nachhaltige Irritation sorgend, brachte »Typhoid Mary« zeitgenössisch rasch diverse gesellschaftliche Systeme zum Schwingen, so unter anderem auch das Terrain der Kunst, wo der Fall Weiterverhandlung fand. Bereits 1922 erschien – der Konnex blieb bis anhin von der Forschung unbeachtet – mit der Kurzgeschichte *Die Typhusmarie* des populären Autors Hanns Heinz Ewers (1871–1943) die mutmaßlich erste künstlerische Verarbeitung in deutscher Sprache. Ewers hatte sich von 1914 bis 1920 vor dem Hintergrund der Verbreitung deutscher Propaganda in den USA aufgehalten und womöglich so vom Fall erfahren; eine transatlantische Verbreitung hatte damals erst rudimentär stattgefunden. Der Erzählung dürfte eine nicht geringe Reichweite beschieden gewesen sein; so hatte der Band *Nachtmahr. Seltsame Geschichten*, in dem sie enthalten ist, eine Auflage von 35.000 Stück. Die Resonanz interessiert, da just in dieser initialen Ausformung die titelgebende, magisch aufgeladene Figur in einem ideologisch rechtskonservativen Rahmen als Wegbereiterin für eine Erneuerung der Gesellschaft inszeniert wird. Die nächste genuin fiktionale Verarbeitung erfolgte, soweit bekannt, erst 1979 mit dem Hörspiel *Typhoid Mary* der Britin Shirley Gee (1932–2016). Gee verschmolz darin Mallons Identität mit derjenigen der (fiktiven) Dubliner Fischhändlerin Molly Malone, Protagonistin des bekannten irischen Volkslieds *Cockles and Mussels*. Wenig später, 1982, erschien der vor dem Hintergrund von Corona wieder an Aufmerksamkeit gewinnende (siehe auch Melin) Roman *Die Ballade von der Typhoid Mary* des Schweizers Jürg Federspiel (1931–2007). Dieser nahm, charakteristisch für sein Œuvre zwischen Fakt und Fiktion mäandernd, diverse Umformungen vor, machte Mallon zur ausgewanderten Landsfrau Maria Caduff und stellte die Geschichte in den Kontext wirtschaftlicher und sexueller Ausbeutung. Seit der Jahrtausendwende schließlich ist eine richtiggehende Flut an hauptsächlich US-amerikanischen Romanen und Theaterstücken zu beobachten. Am bekanntesten dürfte wohl das Buch *Fever* (2013) von Mary Beth Keane (* 1977) sein; es soll als TV-Serie adaptiert werden (vgl. Brown).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

»Typhoid Mary« hat – um nach dieser Startrampe zum eigentlichen Thema vorzudringen – auch in die Musik Einzug gehalten: sei es, dass sich Solo-Künstlerinnen und -Künstler oder Bands selbst so nennen[5], dass der Begriff in den Songtexten vorkommt oder aber, dass sich ganze Lieder damit befassen. 184 solcher Songs konnten, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, bis Ende Oktober 2020 recherchiert werden. 1972, am Anfang dieser Serie respektive dieses Korpus, steht ein (notabene damals erst einem Nischenpublikum) bekannter Name: Iggy Pop (* 1947) mit seiner Band The Stooges aus dem US-amerikanischen Ann Arbor, Michigan, die als eine der Begründerinnen des Punkrocks angesehen wird. So heißt es im temporeich-lärmigen *Gimme some Skin*[6], einem der Demos zum Album *Raw Power* (1973), das erst 1977 veröffentlicht wurde und retrospektiv im eigenen Schaffen Pops Lieblingssong darstellt (»Iggy Pop«):

> Typhoid Mary, she got soul
> Sucks all night on an old asshole
> She shoots speed right up her ass
> She shoots speed and she smokes grass[7]

Bei einem Interview (Leyser) gab Iggy Pop an, dass es sich bei »Typhoid Mary«, zusammen mit der weiteren Songzeile »Billy Billy Lee, ain't no fool/All the junkies think he's cool«[8], um eine Reverenz an den Beat-Autor William S. Burroughs (1914–1997) handle. In Burroughs' *Naked Lunch* (1959: 202) ist im Zusammenhang mit Drogenabhängigen von »typhoid carriers« die Rede, in *Nova Express* (1964: 59) schließlich explizit von »Typhoid Mary«; später kam sie in der Kurzgeschichte *Meet Señor Kaposi* (1986) zu einem größeren Auftritt. Wie auch immer die Interpretation des vom jungen Pop mit seinen auf der Bühne charakteristischen exaltierten Bewegungen herausgeschrienen Texts *en detail* ausfällt – maßgebend ist der gegen- und subkulturelle Kontext des Auftauchens. Dieses Vorzeichen der Subversion sollte insbesondere in der Musik zentral bleiben, geradezu zur Bedingung dafür werden, dass sich das *Argument* »Typhoid Mary« überhaupt manifestieren kann, dass es zulässig, *sagbar* ist. So existiert kaum ein Lied, das sich von der Ausformung, vom Stil, von der Stimmung her als hitparaden-, radio-, mainstreamtauglich erweist. Eine Ausnahme bildet das Country/Folk-Genre, in dem »Typhoid Mary« seit

5 Die erste Band dieses Namens wurde – soweit recherchierbar – 1988 in der Stadt Akron im US-Bundesstaat Ohio gegründet. Die Hard-Rock-/Heavy-Metal-Formation um Steve Hammond (gemäß eigener Beschreibung »The Greatest Band You've Never Heard Of«; www.oocities.org/thegatekeeper666, Abruf: 01.11.2020) war in verschiedener Besetzung bis mindestens 2016 aktiv. 2011 wurde der Song *Infected* veröffentlicht.

6 Alle thematisierten Songs sowie, wo möglich, die Quellen der offiziellen Lyrics werden in der Aufstellung ganz am Schluss ausgewiesen.

7 Es scheinen verschiedene Versionen und Liedtexte zu existieren. Die erste Reimzeile rezitierte Pop so in einem Interview (»Iggy Pop«), die zweite Reimzeile ist dergestalt auf der Lyrics-Plattform Musixmatch ausgewiesen (https://www.musixmatch.com/de/songtext/The-Stooges/Gimme-Some-Skin, Aufruf: 01.11.2020).

8 Der Wortlaut ist bei der von Stooges-Gitarrist James Williamson 2014 auf dem Album *Re-Licked* veröffentlichten Neuaufnahme des von ihm mitverfassten Songs mit einer Frau, Carolyn Wonderland, als Sängerin anders. Auch gibt er auf Anfrage an, sich an keinen Burroughs-Bezug erinnern zu können (Auskunft via Facebook-Messenger, 28.10.2020).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

den späten 1970er Jahren regelmäßig in einem für eine breite Klientel konsumerablen Rahmen an die Oberfläche tritt.

Ab Anfang 2020 gab Corona den Takt vor – netzwerktheoretisch gesprochen, trat das Virus SARS-CoV-2 als Agens auf und zog in Interaktion mit den Musikschaffenden eine deutliche Häufung von »Typhoid Mary«-Songs nach sich: Bis Ende Oktober, mit einer Spitze von März bis Mai, erschienen 23 Lieder und *tracks*, also ein Achtel aller total erfassten. Es handelt sich samt und sonders um Independent- und Garage-Bands sowie *bedroom producers*, oftmals ohne Plattenvertrag bzw. zumindest nicht bei einem Major, also einem der großen Label, welche in dieser Zeit zum Mikrofon griffen und ihre Instrumente *sprechen* ließen. Gemeinhin nicht kommerziell ausgerichtet, waren (und sind) diese dank der einfachen und relativ erschwinglichen Aufnahme- sowie der vielfältigen Publikations- und Distributionsmöglichkeiten im Internet (YouTube, BandCamp, SoundCloud, ReverbNation usw.) in der Lage, rasch und agil zu agieren. Die Analyse der entstandenen Produkte ist kulturwissenschaftlich fruchtbar. Etwaige Disziplinierungs- und Zensurmechanismen der Musikindustrie fehlen – die Songs und Texte (soweit es sich nicht um Instrumentalstücke handelt) kommen ungeschliffen und ungefiltert daher.[9]

Diese Stooges'sche *raw power* zeigt sich deutlich am schlicht *Typhoid Mary* betitelten Lied der Band The Mary Crosbie Implosion aus New York City. Dieses war zwar bereits Ende Januar 2019 auf dem Album *End Times, LOL!* erschienen, allerdings folgte ein Jahr später, als Corona zunehmend ins *westliche* Bewusstsein gelangte, ein Videoclip dazu. Der Ausruf »Who was working last night?« dominiert dabei den auch musikalisch repetitiven, gut 90-sekündigen, aufgepeitschten Rocksong:

> Who was working last night?
> A family came in, ordered burgers and fries
> Who was working last night?
> Now they're bleeding out of their eyes
> Who was working last night?

Im Musikvideo hetzt die bandnamengebende Sängerin als Mann verkleidet auf der Suche nach den Mitarbeitenden durch eine Restaurantküche, bis ihr schließlich der Schichtplan Gewissheit verschafft. Es folgt eine kurze Einblendung der Verursacherin während ihres nach heutigem Verständnis unhygienischen Verhaltens und ein gesprochenes Outro: »We're gonna to [sic!] talk to this Typhoid Mary/And we're gonna ask … who else was working last night, cuz a lotta people got very sick.«

Während hier isoliert auf den historischen Fall referiert wird, stellt die ebenfalls aus NYC stammende Band Sweet Soubrette in ihrem Ende März publizierten, ebenfalls *Typhoid-Mary* betitelten Song die Verknüpfung zu Corona und zum Hier und Heute her: Es

9 Es war nicht in jedem Fall möglich, die von den jeweiligen Künstlerinnen und Künstlern zu erhalten oder diese infolge der Aufnahmequalität garantiert fehlerfrei herauszuhören; ebenfalls blieben einige Texte von der Bedeutung her kryptisch und ließen sich nicht respektive nicht in konventionellem Sinne verstehen (wie etwa im Falle der beiden rein vom Titel her Ewers anklingen lassenden »Geschwader-Typhusmarie«-Songs). Bei sämtlichen der im Folgenden besprochenen Songs werden die autorisierten Liedtexte aufgeführt.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

handle sich, so die *liner notes*, um einen »rock song inspired by the coronavirus pandemic, the black plague, and the history of Mary Mallon«.

Party's over
It's a shame
Cover your mouth
Don't touch your face
Wash your hands
Stay in place
Typhoid Mary's
Come to stay

Typhoid Mary's in the kitchen
Cooking us a fancy dinner
Typhoid Mary's so familiar
You can see her in the mirror

Die eigene Stilangabe – »dark, edgy ›existential indie rock‹« – erweist sich auch für *Typhoid Mary* als stimmig vor dem Hintergrund des minimalistischen Sounddesigns, wobei der schleppende Rhythmus im Zentrum steht und die Stimmung des Songs, das monotone Leben in Quarantäne heraufbeschwörend. Dies kommt im basslastigen *minimalist remix* [sic!] von caseyXcreeper aus Florida noch mehr zur Geltung; mit dem *all fall down remix* wird ein clubbigerer Ansatz erreicht. Im Musikvideo präsentiert sich Sängerin Ellia Bisker mit Schutzmaske, dazwischengeschnitten sind (unspezifische) historische Archiv- und Stop-Motion-Aufnahmen eines von der englischen Künstlerin Lee Harper gefertigten Dioramas. Dieses zeigt Mary Mallon – dargestellt als Skelett, an barocke *Memento-mori*-Darstellungen und durch die abgehackten Bewegungen an einen Totentanz gemahnend – beim Zubereiten des mit ihr in Verbindung gebrachten letalen Desserts: Eiscreme mit rohen Pfirsichen.

Doch ist die »bringer of death« (Carlin) schuldig oder nicht? Das Pendel schlägt im Falle von *Mary Mallon* – man beachte den Verzicht auf den stigmatisierenden Übernamen »Typhoid Mary« – von Backyard Folk Club von Mitte Mai klar in Richtung Unschuld. Zunächst überraschend angesichts des amerikanisch anmutenden Sounds, »d'inspiration folk-blues et aux accents country« (www.backyardfolkclub.com), ist die Band in Sélestat im nordöstlichen Frankreich, nahe der deutschen Grenze, früheres Elsass, heimisch. Mary Mallon – »[o]ne of our lockdown songs« – wird getragen vom mehrstimmigen Gesang von Magali Martin und Hélène Braeuner. Zum Einsatz gelangen Akustikgitarre, Banjo und Flöte, mit seinem beschwingten, schon fast freudigen Setting, einen Kontrapunkt zum Text schaffend, zum Mitwippen und Tanzen einladend.

Moody Mary, there she went tainted them all
Bloody Mary didn't know she'd make them all fall …
[…]
She didn't know, poor soul, she didn't know, she didn't know
She didn't know, poor soul, she didn't know her wrongs

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

She didn't know, poor soul, what the hell, what the hell
What the hell was going on
(lyrics per E-Mail von der Band erhalten, 26.06.2020)

Neben der uneingeschränkten *Freisprechung* von Interesse ist hier auch die ebenfalls anderweitig beobachtbare Verflechtung mit »Bloody Mary«, einesteils verunglimpfender Übername von Mary I bzw. Mary Tudor (1516–1558), Königin von England, hervorzuheben. Andernteils handelt es sich um eine *urban legend*, eine Spukgestalt, die in Spiegeln, siehe hierzu auch den Link zur »mirror«-Zeile im Soubrettes-Song, wohnen soll und die sich durch ihren Namen herbeirufen lässt – ein nach wie vor beliebter Stoff in der Populärkultur (siehe beispielsweise die *Candyman*-Neuverfilmung von Nia DaCosta, 2021). Generell lässt sich die populärkulturelle Verschmelzung in Bezug auf den naturgemäß massiv aufgeladenen *Gottesmutter*-Namen Maria bzw. Mary beobachten, siehe etwa das Electronica-Experiment *Typhoid Mary had a little Lamb* (2005) des britischen Producers Looptron, der auf den Kinderreim *Mary had a little Lamb* Bezug (1830) nimmt. Aufmerken lässt auch das Reimwort »moody«: So war Mary Mallons Charakter vom Hygieniker George A. Soper in seinen diskursbestimmenden Aufsätzen (1907, 1919 und vor allem 1939) ebenfalls explizit thematisiert worden. Hintergrund dieses Interesses dürfte die bei Typhus im Rahmen des medizinischen Paradigmenwechsels erfolgte Neujustierung des Fokus auf den *human vector* sein – in der Hoffnung, mittels eines Psychogramms das von *silent spreaders* ausgehende Risiko angemessen einschätzen zu können. Dass Mallon im Rahmen dieses Prozederes maskuline Züge zugeschrieben werden (vgl. Soper 1939: 698), sie zum *Mannweib* gemacht wird, überrascht nicht: Grund dürfte das Bedürfnis sein, Unsichtbares sichtbar zu machen, und zwar durch die Markierung als von der Norm Abweichendes, Deviantes.

Wie Backyard Folk Club plädiert auch die Death-Metal-Band Depression aus Lüdenscheid im deutschen Nordrhein-Westfalen auf unschuldig:

Typhoid Mary
Nice but scary
Never got ill
Was infectious still
She didn't know
No symptoms were shown
But people died
Ate what she fried

Der im September auf dem Album *Ära der Finsternis* herausgegebene, nur 50-sekündige Song *The Ballad of Typhoid Mary* – eventuell ein Verweis auf Jürg Federspiels Roman – ist dem Genre entsprechend brachial. Dies schließt die für das Genre charakteristischen *growls*, *guttural grunts* und *shrieks* mit ein. Gemäß den *liner notes* wurde das Lied von Bandmitglied Ron Sanders, »while eating Mary's meal«, verfasst. Einesteils demonstriert dies, dass den Gattungskonventionen entsprechend die Faszination und Lust am Morbiden – mit einer naturwissenschaftlichen Metapher gesprochen – die Botenstoffe zum Ausschütten gebracht haben. Andernteils fehlt hier die typische Dämonisierung

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Mary Mallons, die in einigen der *härteren* Songs aus der Prä-Corona-Ära zu beobachten ist. Womöglich hat sich die starke Verbreitung faktenbasierter Darstellungen, es erschienen unter anderem auch Artikel in *National Geographic* (Strochlic) und im *GEO* (Thome), als *Fabulierungshemmer* erwiesen: Man ist schlicht zu gut informiert, um legitim wider besseres Wissen und Gewissen undifferenziert zu sein, Mary Mallon also beispielsweise ohne Weiteres Hunderte von Toten zuzuschreiben – oder sie sogar als promiske Überträgerin eines als sexuell übertragbar fantasierten Typhus darzustellen. Letzteres war noch 1988, und damit vor dem Internet in den heimischen Stuben, von der im US-amerikanischen Wilmington, Delaware, beheimateten Trash-Metal-Band Solitude auf ihrem Kassette-Demo *Sickness* mit *Typhoid Mary*, ggf. unter dem Eindruck der damals erst seit wenigen Jahren bekannten Immunschwäche Aids, praktiziert worden.

Kommen wir zum Schluss dieser Analyse verschiedener *Probebohrungen* zu Turfseer und seinem ebenfalls *The Ballad of Typhoid Mary* benannten Song – der Federspiel'sche Buchtitel scheint über die Jahre sprichwörtlich geworden zu sein und auch abgekoppelt anwendbar. (Oder aber: Die Angabe dieser Textsorte ist derart kompatibel zum Narrativ, sodass bereits der Schriftsteller, notabene rund vier Jahrzehnte früher, aus diesem Reservoir geschöpft hatte.) Der Folk/Pop-Singer-Songwriter aus New York City zeichnet im wehmütigen, aber eingängigen, im Juni veröffentlichten Lied Mary Mallons Geschichte nach. Zugleich zeigt er diese auf dem Cover mit Tränen in den Augen hinter Gittern. Die letzte Strophe:

> A healthy woman, but she was hexed
> And maybe soon you'll be perplexed
> When they come for you, as you fit their specs
> (Another) Typhoid Mary, maybe you'll be next!

Der Einbezug von Turfseers anderen im ähnlichen Zeitraum publizierten Songs – *The Virus is my God*, *Nevermore* und *O Holy Roman* – zeigt die Stoßrichtung: Diese Version der »Typhoid Mary« bewegt sich in einem Corona- oder zumindest maßnahmenkritischen Kontext, in einem Kosmos, in dem »[s]o-called ›experts‹ arrive in town one day warning of destruction if people don't fall in line with a new, more authoritarian way of living. Citizens are robbed of their individuality and their livelihoods, all for the greater good, or so they are told«, so die *liner notes* zu *The Virus is my God*, dessen Setting in einer Wildwest-Stadt – »a not-so-distant world that parallels our present time« – angesiedelt ist. Es handle sich um »an artist's valid, heartfelt plea, to right the wrongs of today's world as he sees it«.

Parallel zum Auftauchen von »Typhoid Mary« in Zeiten von Covid-19 als Galionsfigur wissenschaftsskeptischer Positionen gibt es auch Gegenpositionen – Steve Messenger, in dessen Song zum Zuhausebleiben aufgerufen wird – und Revisionen: »I regret the lyrics now. I would never encourage people to spread this pandemic! I want everyone to be safe.« Es handelt sich hierbei um eine Auskunft (via Facebook-Messenger, 18.06.2020) von Carrie Donovan, ehemalige Sängerin der Punk-Bands Cheerleaders of the Apocalypse aus Washington D.C. und The Revelevens aus Baltimore, Maryland, und mittlerweile in einer Rockabilly-Band im deutschen Essen aktiv. Im Song *Typhoid Mary* von 2001 bzw. 2005 der beiden Bands wurde die Titelgebende als eine Art *Racheengel* inszeniert: die ge-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

ächtete Außenseiterin gegen das Establishment, gegen die im Umkehrschluss für *krank* erklärte Gesellschaft. Dies mit der Aufforderung, »[to] keep on burning« und »[b]ring society to its knees« (autorisierte Lyrics; erhalten via Mail, 04.01.2005; siehe zu diesem Aspekt auch Schläpfer in Labhardt 2020).

Eine alte Geschichte, neu oder zumindest unter anderem *Vorzeichen* erzählt: Wie sich am markant erhöhten Gebrauch im *vernacular* während der Corona-Pandemie und in der Kunst unter anderem am vermehrten Komponieren von Songs zeigt, wohnt »Typhoid Mary« ein enormes Kompatibilitäts- und Anschlusspotenzial inne. Neue Vernetzungen und Muster in diesem komplexen Verweissystem generierend, verarbeiten in erster Linie Indie-Bands den Fall in individueller Weise und den jeweiligen Gattungskonventionen entsprechend und stellen diesen teils explizit in den Covid-19-Kontext. Im Zuge der Realisierung als Musik werden die Seuchengeschichten um »Mary Mallon« körperlich erfahrbar – und dies ungleich direkter, jedenfalls sicher *anders* als etwa bei einer ungefähr gleich lange dauernden Lektüre einer Kurzgeschichte oder eines Gedichts zur Thematik. Je nach Gestaltung gerät die oder der Zuhörende womöglich sogar selbst in Bewegung: Das vorstellbare Spektrum reicht vom Mitwippen bis zum enthemmten Headbangen. So oder so: Nach dem Sommer 2020 nahm die Veröffentlichung neuer Songs rapide ab. Dies könnte auf das Erreichen einer Sättigung zurückzuführen sein, vielleicht aber auch, wie bereits angedeutet, auf eine Ausbremsung von Fantasie und Imagination infolge des erhöhten Informationslevels (vgl. aber beispielsweise Meier) – oder aber auch auf die endgültige Ankunft des Phänomens im Mainstream.

Allerdings darf »Typhoid Mary« nicht unterschätzt werden: entweder nur scheinbar absent, unter der Oberfläche mitschwingend und jederzeit fähig, erneut Gestalt anzunehmen – oder aber grell beleuchtet vor aller Welt Augen präsent und doch nicht komplett sichtbar. »Abused as a child, Typhoid Mary developed dissociative identity disorder.« Mit diesem zu Beginn miteingestreuten Zitat wird nicht bzw. nicht unmittelbar auf die historische Mary Mallon Bezug genommen, sondern auf eine Figur dieses Namens im Erzählkosmos des US-amerikanischen Comic-Großverlags Marvel. Von Ann Nocenti (* 1957) 1988 als *villain* in der Serie *Daredevil* eingeführt und zunächst ein angesichts der kommerziellen Ausrichtung vergleichsweise widerständiger Einschluss im Superhelden-Diskurs, erfuhr der Charakter diesbezüglich immer mehr Aufweichung. Generell wird damit vieles bereits in der ursprünglichen Debatte Angelegtes weitertransportiert, so etwa die Konstruktion als *femme fatale* und als – im Sinne einer Spiegelung – psychisch Kranke und potenziell gefährliche Person. Nach Monatserfassung und weltweit betrachtet, weist *diese* »Typhoid Mary« im September 2018 vor dem Hintergrund des Anlaufens der zweiten Staffel der TV-Serie *Iron Fist*, wo die Figur vorkommt, den höchsten gemessenen Wert an Google-Suchanfragen auf (100 zu 92 Punkten im März 2020). Wenn es auch nicht ein nachhaltiger *peak* war, legt dies doch eindrucksvoll Zeugnis ab von der Macht und Beständigkeit populärer Fiktionen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Bibliografie

Andrews, Paul: »Typhoid Mary Mallon – Villain or Victim?« 10 Nov 2019, https://paulwandrews.wordpress.com/2019/11/10/typhoid-mary-mallon-villain-or-victim. Accessed 1Nov 2020.

Babicz, Michelle: »Laughter: the (second) best Medicine for COVID-19«, in: ChicagoNow, 27 May 2020, http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:qcUzKQp1RiMJ:www.chicagonow.com/planet-michelle/2020/05/laughter-the-second-best-medicine-for-covid-19/+&cd=2&hl=de&ct=clnk&gl=ch (Cache). Accessed 1 Nov 2020.

Bacon, Thomas: »This Daredevil Supervillain is the NEW Protector of Hell's Kitchen«, in: Screen Rant, 15Jun 2020, https://screenrant.com/daredevil-typhoid-mary-protector-hells-kitchen. Accessed 1 Nov 2020.

Bennett, Tony: »The Bond Phenomenon. Theorising a popular Hero – A Retrospective«, in: International Journal of James Bond Studies, Vol. I, Issue 1, Spring 2017, https://jamesbondstudies.ac.uk/articles/10.24877/jbs.4. Accessed 1 Nov 2020.

Bennett, Tony/Woollacott, Janet: Bond and beyond. The political Career of a popular Hero, Routledge, London 1987.

Bitecofer, Rachel »The Doc«: »Hey, hey, Typhoid Trump how many innocent support staffers/secret service/military guards did you infect today?«, 12 Oct 2020, https://twitter.com/RachelBitecofer/status/1315761806044999682. Accessed 1 Nov 2020.

Bronfen, Elisabeth: Angesteckt. Zeitgemässes über Pandemie und Kultur, Basel: Echtzeit, 2020.

Brown, Brigid: »Elisabeth Moss and BBC America developing Typhoid Mary Period Drama ›Fever‹.« 24 May 2017, https://www.bbcamerica.com/anglophenia/2017/05/elisabeth-moss-and-bbc-america-developing-typhoid-mary-period-drama-fever. Accessed 1 Nov 2020.

Brown, Joey: »We're all Typhoid Mary now«, in: Newsday, 16 May 2020, www.newsday.com/long-island/columnists/joye-brown/joye-brown-typhoid-mary-long-island-1.44672635. Accessed 1Nov 2020.

Burroughs, William S.: »Meet Señor Kaposi«, in: The Missouri Review, University of Missouri, Vol. 9, No. 2, 1986, pp. 156–159. Project MUSE, www.doi.org/10.1353/mis.1986.0056. Accessed 1Nov 2020.

Burroughs, William S.: Naked Lunch, Grove Press, New York City, 1959.

Burroughs, William S.: Nova Express, Grove Press, New York City, 1964.

Carlin, Kira: »Typhoid Mary«, in: The Swan Newspaper, 25 Apr 2015, www.theswan.net.au/typhoid-mary. Accessed 1 Nov 2020.

Cole, Juan: »Trump at Tulsa as 21st Century Typhoid Mary, as Fauci warns on Rally, Science-Bashing.« 20 June 2020, www.juancole.com/2020/06/century-typhoid-science.html. Accessed 1 Nov 2020.

»Editorial: Violence is a different Kind of Virus«, in: Trib Live, 30 May 2020, https://triblive.com/opinion/editorial-violence-is-a-different-kind-of-virus. Accessed 1 Nov 2020.

Ewers, Hanns Heinz: »Die Typhusmarie«, in: Nachtmahr. Seltsame Geschichten, München: Georg Müller, 1922, S. 197–256.

Federspiel, Jürg: Die Ballade von der Typhoid Mary, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1982.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Gee, Shirley: »Typhoid Mary«, in: Best Radio Plays of 1979, London: Eyre Methuen/BBC Publications, 1980, pp. 7–49.

Harper, Lee: »Typhoid Mary.« https://historybones.com/#/typhoidmary. Accessed 1 Nov 2020.

Harvey, Josie: »Maskless Trump Photo pretty much sums up his Presidency, Critics say«, in: HuffPost, 13Oct 2020, www.huffingtonpost.in/entry/maskless-trump-photo-presidency_in_5f859beec5b6e6d033a7e96e. Accessed 1 Nov 2020.

»Iggy Pop«, www.redbullmusicacademy.com/lectures/iggy-pop-lecture, 7 Oct 2016. Accessed 1 Nov 2020.

Keane, Mary Beth: Fever, New York City: Scribner, 2013.

Lazare, Daniel: »Erdogan's excellent Syrian Adventure.« 19 Feb 2020, https://original.antiwar.com/Daniel_Lazare/2020/02/18/erdogans-excellent-syrian-adventure. Accessed 1 Nov 2020.

Leyser, Yoni: William S. Burroughs: A Man within, Oscilloscope Laboratories, 2010.

Meier, Simone: »Der Horror von New York – Typhoid Mary war der erste Superspreader«, in: watson, 23. August 2020, www.watson.ch/leben/history/814577654-der-horror-von-new-york-typhoid-mary-war-der-erste-superspreader. Aufgerufen am 1. November 2020.

Melin, Charlotte: »Borderless Flows in Federspiel's Die Ballade Von Der Typhoid Mary«, in: Studies in 20th & 21st Century Literature, Vol. 44, Iss. 1, Article 20, www.doi.org/10.4148/2334-4415.2110. Accessed 1 Nov 2020.

Moran, Rick: »Cuomo threatens to Sue Rhode Island for Crackdown on New York Visitors.« 29 Mar 2020, https://pjmedia.com/news-and-politics/rick-moran/2020/03/29/cuomo-threatens-to-sue-rhode-island-for-crackdown-on-new-york-visitors-n382975. Accessed 1Nov 2020.

Park, William H.: »Typhoid Bacilli Carriers«, in: Journal of the American Medical Association, Chicago, Vol. LI, No. 12, Sept 19, 1908, pp. 981–982.

Raney, James: »In a Pandemic, no one wants to touch it. Why Cash has become the new Typhoid Mary«, in: Los Angeles Times, 22 May 2020, www.latimes.com/california/story/2020-05-22/retailers-consumers-reject-cash-coronavirus-pandemic. Accessed 1 Nov 2020.

Labhardt, Janina: »Doktorand untersucht die Kunst über Typhoid Mary«, Radio X, 1. Juni 2020, https://radiox.ch/news-archiv/doktorand-untersucht-die-kunst-ueber-typhoid-mary.html. Aufruf: 1. Nov. 2020.

Soper, George A: »The curious Career of Typhoid Mary«, in: Bulletin of the New York Academy of Medicine, Vol. 15, Iss. 10, 1939, pp. 698–712.

Strochlic, Nina: »Typhoid Mary's tragic Tale exposed the Health Impacts of ›Super-Spreaders‹«, in: National Geographic, 17 Mar 2020, https://www.nationalgeographic.com/history/2020/03/typhoid-mary-tragic-tale-exposed-health-impacts-super-spreaders (German version, 23. März 2020: www.nationalgeographic.de/geschichte-und-kultur/2020/03/typhoid-marys-tragoedie-ein-krankheitsverbreiter-auf-der-flucht). Accessed 1 Nov 2020.

Thome, Matthias: »Ein halbes Leben in Quarantäne: Das Schicksal von ›Typhus-Mary‹«, in: GEO, 7. März 2020, www.geo.de/wissen/gesundheit/22752-rtkl-mary-mallon-ein-halbes-leben-quarantaene-das-schicksal-von-typhus-mary. Aufruf: 1. Nov. 2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Tolson, Mike: »In Houston, our new Companion is uncertainty. We may be in for a long, mean Year«, in: Houston Chronicle, 5 Apr 2020, www.houstonchronicle.com/news/houston-texas/houston/article/In-Houston-our-new-companion-is-uncertainty-We-15180201.php. Accessed 1 Nov 2020.

»›Typhoid Mary‹ most harmless and yet the most dangerous Woman in America«, in: New York American, 20 June 1909, pp. 6–7.

Walzer Leavitt, Judith: Typhoid Mary. Captive to the Public's Health, Bostdon: Beacon Press, 1996.

Woods, Judith: »We Parents need to stop attacking each other over the School Debate«, in: The Telegraph, 21 May 2020, www.telegraph.co.uk/women/life/parents-need-stop-attacking-school-debate. Accessed 1 Nov 2020.

Thematisierte Songs und, soweit abrufbar, offizielle Lyrics

Backyard Folk Club: »Mary Mallon«, 2020, www.youtube.com/watch?v=SnlvwjFRc7c. Accessed 1 Nov 2020.

Das Gehölz: »Geschwader Typhusmarie«, 2020, https://soundcloud.com/user-564439011/geschwader-typhusmarie/https://www.youtube.com/watch?v=xhiV9dVKs0E. Accessed 1 Nov 2020.

Depression: »The Ballad of Typhoid Mary«, Ära der Finsternis, Rotten Roll Rex, 2020, https://rottenrollrex.bandcamp.com/track/the-ballad-of-typhoid-mary/www.depression-grind.de/Typhoid.html. Accessed 1 Nov 2020.

Iggy Pop and The Stooges: »Gimme some Skin«, I got a Right, Siamese Records, 1977.

James Williamson: »Gimme some Skin«, Re-Licked, Leopard Lady Records, 2014.

Looptron: »Typhoid Mary had a little Lamb«, 2005, www.looptron.com/podcast.asp#427246926. Accessed 13 May 2005 (no longer active).

Porageater: »Typhoid Don«, 2020, https://www.youtube.com/watch?v=pv9ynjCcGN4. Accessed 1 Nov 2020.

Sailor Club Rangon: »Geschwader Typhusmarie«, 2020, https://soundcloud.com/sailor-club-rangoon/geschwader-typhusmarie-demo. Accessed 1 Nov 2020.

Solitude: »Typhoid Mary«, Sickness, 1988.

Steve Messenger: »Typhoid Mary«, 2020, https://soundcloud.com/steve-messenger/typhoid-mary/https://www.youtube.com/watch?v=i5_xHzIdNOI. Accessed 1 Nov 2020.

Sweet Soubrette: »Typhoid Mary«, 2020, https://music.sweetsoubrette.com/track/typhoid-mary/www.youtube.com/watch?v=2gLsHTLUE80. Accessed 1 Nov 2020.

Sweet Soubrette: »Typhoid Mary (all fall down remix)«, Remixes by caseyXcreeper, 2020, https://music.sweetsoubrette.com/track/typhoid-mary-all-fall-down-remix. Accessed 1 Nov 2020.

Sweet Soubrette: »Typhoid Mary (minimalist remix)«, Remixes by caseyXcreeper, 2020, https://music.sweetsoubrette.com/track/typhoid-mary-minimalist-remix. Accessed 1 Nov 2020.

The Mary Crosbie Implosion: »Typhoid Mary«, End Times, LOL!, 2019/2020, https://themarycrosbieimplosion.bandcamp.com/track/typhoid-mary/www.youtube.com/watch?v=xPjVDBOL7Fg. Accessed 1 Nov 2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Turfseer: »The Ballad of Typhoid Mary«, 2020, https://soundcloud.com/turfseer/the-ballad-of-typhoid-mary. Accessed 1 Nov 2020.
Turfseer: »The Virus is my God«, 2020, https://soundcloud.com/turfseer/the-virus-is-my-god, Accessed 1 Nov 2020.
Typhoid Mary: »Infected«, 2011, https://www.youtube.com/watch?v=uMaQvcLyk_E, Accessed 1 Nov 2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Pandemische Musikvideoräume: Eine Typologie

Maximilian Jablonowski und Johannes Springer

Einleitung

Die Maßnahmen zur Bekämpfung der Covid-19-Pandemie zielen neben Hygienepraktiken vor allem auf räumliche Ordnungen und Praktiken (Knoblauch/Löw). Menschen sind aufgefordert, in ihren Wohnungen zu bleiben und Büros oder Stadtzentren zu meiden; viele öffentliche Orte werden abgesperrt; die Aufforderung zum Abstandhalten hat die Bewegung und Verteilung von Menschen in öffentlichen Räumen verändert (Mehta). Die Pandemie hat ganz fundamental in die Raumerfahrung und -wahrnehmung der betroffenen Gesellschaften eingegriffen.

Musikvideos partizipieren an Repräsentationen, Konstruktionen und Wahrnehmungen von Raum. Sie greifen medial etablierte räumliche Imaginationen und Ästhetiken auf, führen sie weiter und entwerfen neue. Während filmische (Koeck/Roberts; Koeck; Mains, Cupples/Lukinbeal/Brunsdon)und (pop)musikalische Raumreflexionen (Connell/Gibson; Lashua/Spracklen/Wagg; Lashua/Wagg/Spracklen/Yavuz) schon viel akademische Aufmerksamkeit erfahren haben, ist die Bedeutung von Musikvideos in der Exploration und Reflexion von Raumwahrnehmungen bisher nur exemplarisch betrachtet worden (z.B. den Tandt; Frahm; Rossetto/Andrigo; Stehle). Dass sich gerade Musikvideos durch eine große Sensibilität für gesellschaftliche, kulturelle und räumliche Veränderungen auszeichnen, können die Musikvideos illustrieren, die seit Beginn der Pandemie produziert und veröffentlicht wurden. Anders als große Filmproduktionen konnten Musikvideos, die viel kleinere oder gar keine präsenten Crews und weniger aufwendige Technik voraussetzen, weiter produziert und veröffentlicht werden.

Diese Gelegenheit wurde von vielen Künstler:innen weltweit genutzt und hat schnell viel Aufmerksamkeit erfahren: Verschiedene Medien veröffentlichten Listen mit einer Auswahl an Quarantäne-Musikvideos (Savage; Laut). Die *MTV Music Video Awards 2020* führten zwei neue Kategorien, »Best Music Video from Home« und »Best Quarantine Performance«, ein. Auch die *UK Music Video Awards 2020* warteten mit der neuen Kategorie »Best Lockdown Video« auf und produzierten einen Video-Essay mit dem Versuch einer ersten Sortierung des Materials (Knight/Ulitski).

Wissenschaftlich wurden diese Videos rasch als bedeutsam wahrgenommen. Eine chinesische Analyse aus dem Frühjahr rahmt die auf dortigen Plattformen hochgelade-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

nen Videos als »essential art form« mit »significant social effects« für nationale Kohäsion und soziale Zusammengehörigkeit im Ausnahmezustand. Sie deutet diese Musikvideos deshalb normativ als omnipräsentes Medium mit positiven Potenzialen (Zhao/Chen/Zhao: 1). Martin Butler und Marek Jeziński diskutieren verschiedene während der Lockdowns entstandene Musikvideos als kreative Aufrufe zur Solidarität (4), aber auch als politische Kommentare zur Situation (7).

Wir verstehen Musikvideos als sensibles Medium ästhetischer Reflexion, das die räumlichen Bedingungen pandemischer Alltage und ihre Bildwelten aufgreift, ihre verschiedenen emotionalen Tonalitäten erprobt und allfällige Widersprüche und Widerstände erfahrbar macht.Unser Beitrag schlägt eine Typologie pandemischer Musikvideoräume vor. Wir knüpfen an bestehende Typologien an, die sich nicht an musikalischen Genres, sondern an formalen Gestaltungen orientieren (Korsgaard; Railton/Watson) – auch wenn es durchaus genrespezifische Auseinandersetzungen mit Covid zu geben scheint, z.B. im HipHop (Caramanica).

Pandemische Musikvideoräume sind nicht eindeutig zu bestimmen. Wir beschränken uns weitgehend auf eine Auswahl exemplarischer Videos, die entstanden sind, als sich die meisten europäischen und nordamerikanischen Länder im ersten Lockdown des Frühjahrs 2020 befanden, oder die in ihrer formalen Gestaltung, ihrer Narration oder ihren Prä- und Paratexten explizit pandemische Räume reflektieren. Zunächst arbeiten wir neun Typen pandemischer Musikvideoräume heraus. Diese Typologie folgt sowohl motivischen als auch formalen Kriterien, die Übergänge zwischen den einzelnen unterschiedlich gewichteten Kategorien sind also nicht trennscharf. Im Anschluss diskutieren wir die typologischen Aspekte mit Blick auf räumliche Ästhetiken der Pandemie und die Entwicklung gegenwärtiger Musikvideoproduktion.

Eine Typologie pandemischer Musikvideoräume

1. Leere Städte

Eines der paradigmatischen Bilder des ersten Lockdowns ist die verwaiste Innenstadt (Buss/Müller). Vorstellungen des »emphatisch Urbanen« (Ege) sind untrennbar mit Dichte, Mobilität und Austausch verbunden. Diese Qualitäten des Städtischen sind während der Lockdowns fast vollständig zum Erliegen gekommen: »It seemed, in some ways, that cities transformed into something between the setting of a post-apocalyptic thriller, a ghost world, a Le Corbusier fantasy, and OpenCities Planner« (Colangelo/Melzer). Apokalyptische Bilder der Stadt ohne Menschen wurden vor allem zu Beginn der Pandemie explizit als Folie für die Bildwelten der pandemischen Städte evoziert (z.B. in Ai Weiweis Dokumentarfilm *Coronation*).

Das Video zu *Hoffnung*[1] von Tocotronic schließt bewusst an diese apokalyptische Ästhetik des leeren Stadtraums an. Auch wenn die Band deutlich machte, dass das Lied bereits vor der Pandemie geschrieben wurde, und es unklar ist, ob die Aufnahmen des

1 Zur besseren Lesbarkeit wird das Jahr der Veröffentlichung nur bei Videos genannt, die nicht in 2020 veröffentlicht wurden.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Videos alle während des Lockdowns entstanden sind, ist es vielfach als *der* einschlägige deutschsprachige Pandemiesong verstanden worden (Balzer; Lorenz). Die mit leuchtend gelber Schrift eingeblendeten Lyrics besingen, dem Titel des Lieds entsprechend, Musik als Medium, das Hoffnung und Zusammenhalt stiftet.Das Video besteht aus 61 mit feststehender oder langsam schwenkender Kamera gefilmten Einstellungen von überwiegend ein bis drei Takten Länge, die kaum belebte Straßen und Plätze in mehreren amerikanischen, europäischen und asiatischen Städten sowie menschenleere touristische Orte zeigen. Die Aufnahmen sind alle in grobkörnigem Schwarzweiß gehalten und aus leicht bis stark erhöhter Perspektive gefilmt. Sie simulieren die posthumane Wahrnehmung von Überwachungskameras, was den Eindruck der entvölkerten Stadt auch formal unterstreicht (Zylinska).[2]

Die apokalyptische Leere dieser pandemischen Räume unterscheidet sich wesentlich von anderen leeren urbanen Räumen der Film- und Musikvideogeschichte, wie etwa verlassenen Lagerhäusern oder Abrissbauten in den postindustriellen *Shrinking Cities*. Da solche Orte als »places of both narrative and analytic possibility« (Brunsdon: 91) und damit auch als »Gegenwelten« und »Freiräume ohne Öffentlichkeit« (Sieverts: 12) angeeignet werden können, sind sie zu verschiedenen Zeiten und Orten immer wieder wichtige Musikvideoräume gewesen. Die Ästhetik dieser Räume, deren Leere Möglichkeiten bedeutete, unterscheidet sich fundamental von der Ästhetik der plötzlichen und verordneten Leere repräsentativer Plätze und Straßen in der pandemischen Stadt.

Während es in nicht-pandemischen Zeiten sehr aufwendig und teuer ist, innerstädtische, normalerweise stark frequentierte Räume so abzusperren, dass man sie unbevölkert aufnehmen kann, war dieser Zustand während des Lockdowns der normale Modus urbanen Raums. Zahlreiche Musikvideos inszenierten deshalb leere Stadträume: den ungewohnt leeren Parkplatz einer US-amerikanischen Mall (Haim), die menschenleeren Innenräume der Malls selbst (Jessy Lanza, *Over and over*), den Weg durch Londons leere Straßen hin zu einer leeren Veranstaltungshalle (Glass Animals, Heat Wave), regnerische Bürgersteige in Manhattan (Delanila), eine Fahrt mit Rollerblades mitten auf den leeren Straßen von Pasadena, Kalifornien (The Knocks & Muna) oder allein tanzende Jugendliche in den Wohnvierteln von Amsterdam-Noord (Massih Hutak). Viele dieser Musikvideoräume schließen dabei nicht nur an (post)apokalyptische Ästhetiken der pandemischen Stadt an, sondern können durchaus Freiräume in den nun nicht mehr dem Konsum oder Verkehr untergeordneten Räumen entdecken.

2. Private Räume

Das Gegenstück zu den leeren urbanen Räumen bilden die privaten Räume, die nun viele Funktionen anderer Räume übernehmen müssen: Büro, Schule, Fitnessstudio u.v.m. Dass private Räume zunehmend medial durchdrungen und in Szene gesetzt werden, ist nicht neu, sondern etablierte Inszenierungspraktik von Influencern und Social-Media-Persönlichkeiten (Rebane). Mit dem Lockdown finden sich Inszenierungen eines solchen

2 Ebenfalls mit einer nichthumanen Perspektive auf geisterhaft leere pandemische Städte arbeitet das Video zu *Living in a ghost town* der Rolling Stones.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

wortwörtlichen *kitchen sink realism*[3] auch in zahlreichen Musikvideos: explizit im iPhone-Realismus von Evanescenes *Wasted On You* oder Motiven familiärer Idylle bei Sharon van Etten & Josh Hommes *(What's so funny ›bout) Peace, Love and Understanding*-Cover, aber auch in der inszenierten Öffnung des Privaten im Motiv von auf dem Bett sitzenden Künstler:innen bei Anna Mabo, GRACEY & Ruel und Ella Henderson. Während der Akzent hier auf Intimität, Überschaubarkeit und Authentizität liegt, gibt es auch Positionen, die gewissermaßen eine Überwältigungsästhetik des Privaten in der Darstellung von Reichtum und sozialer Differenz anstreben. Eines der meistgesehenen und populärsten Videos aus der frühen Pandemiezeit ist Drakes *Toosie Slide*. Nach einem Establishing Shot auf das leere, nächtliche Toronto zeigt das Video einen Einblick in die Privaträume des Stars. Was das Video von anderen Inszenierungen privaten Luxus in der Pandemie, wie etwa Juicy J.s *GAH DAMN HIGH*, unterscheidet, ist seine explizite Ausrichtung auf Interaktion und Viralität. Sowohl der Song als auch die Choreografie sind darauf ausgelegt, von TikTok-User:innen reproduziert zu werden. Jason King deutet das Video als interaktives Tool, das den Tanz als therapeutische, verbindende und aktivierende Idee inmitten der alle betreffenden Isolation und Einsamkeit propagieren will. King kommt aber zu dem Schluss, dass das Video auf seiner »unabashed celebration of private property, of home ownership, of the celebrity dwelling as a Superman-style fortress of solitude« eher als Ausdruck neoliberaler Celebrity- und Superreichen-Ästhetik gelesen werden muss, was besonders in Zeiten der Pandemie ethisch problematisch ist: »It unironically—and callously, even—celebrates extreme wealth at a time of worldwide economic insecurity exacerbated by the global health crisis« (King).

3. Digitale Räume

Digitale Räume haben einen Teil der Lücke, die von der Unzugänglichkeit öffentlicher Räume hinterlassen wurde, gefüllt – oder zumindest zu füllen versucht. Ein paradigmatisches Bild des Lockdowns ist laut der Kunsthistorikerin Paula Burleigh »the digital grid of people congregating virtually on Zoom for ›quarantini‹ happy hours, work meetings, and classroom instruction«. *Zoom* und andere Plattformen wie *Skype*, *MS Teams* etc. wurden, wie es der Medientheoretiker Geert Lovink formuliert, »another room in the house«, an einer prekären und unheimlichen Schnittstelle von Privatheit und Öffentlichkeit (3). Prekär ist diese Schnittstelle, so Lovink, da sie die Grenze zwischen Arbeit und Freizeit noch durchlässiger werden lässt, als sie ohnehin schon ist; und unheimlich, da sie eine um wichtige Qualitäten zwischenmenschlicher Kommunikation reduzierte Präsenz der anderen am Screen produziert. Die Kachel- oder Raster-Ästhetik ist verschiedentlich als eine in ihrem Funktionalismus und ihrer starren Ordnung einengende, ermüdende »logic of uniformity and repetition« (Burleigh: n. p.) beschrieben worden, die schnell zu »Zoom fatigue« und »video vertigo« führte. Diese Ästhetik produziere Grenzziehungen, die kaum zu überwinden sind, hat gleichzeitig aber auch zu Übergriffigkeiten eingeladen: »Individuals are unable to spill-over into the space of others, except when they gos-

3 Bezeichnet sozialrealistische Verfahren in verschiedenen Feldern britischer Nachkriegskulturproduktion u.a. die Filme der British New Wave und Dramatiker wie John Osborne. Vgl. die Beiträge in Tucker.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sip on a backchannel or use the ›vulgar‹ theatrics of Zoom bombers who, early on in lockdown, carried out raids on open sessions until they were expelled« (Lovink: 10) Insofern ist das Video zu *Phenom* der US-amerikanischen Band Thao & the Get Down Stay Down interessant. Zunächst scheint es die Rigidität der Zoom-Ästhetik zu bestärken: Das Video beginnt mit der Remediation[4] einer beginnenden Zoom-Session auf dem Desktop der Sängerin. Im weiteren Verlauf der Choreografie werden dann explizit die Grenzen der Kacheln überschritten. Es wird von der einen Box in eine andere Wasser geschüttet (also ein explizites Spilling-over im Sinne Lovinks) und nicht trotz, sondern gerade durch die digitale Trennung ein gemeinsamer Körper gebildet. Selten allerdings kommt es zu solchen choreografischen Körperinteraktionen. Weitaus häufiger synchronisieren sich die Bilder isolierter, an ihren jeweiligen Instrumenten oder Geräten befindlicher Musiker in einer nun auch bildlichen Illustration schon lange etablierter Produktionspraktiken von um den Globus reisenden Dateien, die sich nun über- und nebeneinanderlegen, wie etwa bei Jessy Lanzas *Anyone Around*.

4. Lonely raver

Clubs und Konzerthallen sind besonders hart von der Krise betroffen. Zwar gibt es verschiedene Versuche, Konzerte in digitalen Räumen, etwa Computerspielen wie *Fortnite* und *Second Life* oder auf *Twitch* zu veranstalten (Chu/Rincon; Press-Reynolds), doch bedeutet diese Situation für die Locations und die mit ihnen verbundenen Communitys eine existenzielle Krise. So interessant die alternativen Formate sind, sie machen vor allem den Mangel an Gemeinschaftsgefühl und Einnahmemöglichkeiten deutlich (Vandenberg/Berghman/Schap).

Wer in Zeiten der Pandemie physisch tanzen will, muss dies deshalb alleine tun. Textlich und visuell expliziert wird dieser Imperativ in Theodor Shitstorms Video zu *Tanz die soziale Distanz*. Der Song spielt nicht nur im Titel, sondern auch in verschiedenen Textstellen und mit dezenten musikalischen Zitaten an DAFs legendären Song *Tanz den Mussolini* von 1981 an. Während dieser jedoch den Exzess jenseits aller ideologischen Grenzen feiert, sind die tanzenden Menschen in Theodor Shitstorms Video eingehegt und räumlich abgetrennt. In der Referenz an den DAF-Song eröffnet sich das Spannungsverhältnis von Vernunft und Exzess, in dem widerständige Posen und Gesten des Tabubruchs zunehmend von rechts angeeignet werden, während die kritische Popkultur nun auf Seiten der Vernunft steht und kollektive Verantwortung übernimmt (Walter 2020).[5]

4 Remediation ist ein von Jay Bolter und Richard Grusin vorgeschlagenes Konzept, um zu reflektieren, dass sich Medien beständig auf andere, oftmals ältere Medien beziehen und deren Ästhetiken und formale Eigenschaften aufnehmen, also re-mediieren. Korsgaard (2017) hat Remediation als eine zentrale Charakteristik der Ästhetik von Musikvideos beschrieben.

5 Diese Lesart erhält im Nachhinein durch die Tatsache eine Brechung, dass Dietrich Brüggemann, eine Hälfte des Duos Theodor Shitstorm, im Frühjahr 2021 federführend an der Protestaktion #allesdichtmachen deutscher Schauspieler:innen beteiligt gewesen ist. Auf Brüggemanns Soundcloud-Account fand sich bis vor kurzem auch ein Song, in dem er die Maskenpflicht mit Polizeistaatmethoden in Zusammenhang brachte und der regelmässig auf Querdenker:innen-Demonstrationen gesungen wurde (Busche u.a.). Dies ist ein weiteres Beispiel für die im Kontext der Corona-Krise weiter verkomplizierte Grenzziehung zwischen linker und rechter Alternativkultur.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Videos, in denen Menschen alleine in leeren Räumen tanzen, gibt es schon lange und gänzlich unabhängig von Überlegungen des Infektionsschutzes. Eines der ikonischsten Videos dieser Art ist Fatboy Slims *Weapon of Choice* (2010), in dem Christopher Walken sich als müder Geschäftsmann in einer leeren Hotellobby die Last von der Seele tanzt, sodass er schwerelos durch den Raum fliegen kann. Zahlreiche pandemische Musikvideos inszenieren ebenfalls eine oder mehrere Personen, die jeweils alleine vor der Kamera tanzen, um die mentale Last des pandemischen Alltags loszuwerden: etwa in einem verwaisten Bowlingcenter oder einer Privatwohnung in Jessie Wares Videos zu *What's your pleasure* oder *Step Into My Life*; an verschiedensten Orten rund um den Globus, etwa in Tom Walkers *Wait for You*,Disclosures *Douha (Mali Mali)*; im privaten Wohnraum bei James Blakes *Before* oder zahlreichen Fan-Participation-Videos (s.u.).

Einige Videos verbinden das Motiv des Lonely Ravers explizit mit dem Diskurs über die Zukunft der Clubkultur. Das Video zum Track *Home* des Hamburger Deep House DJs Solomun beginnt mit aufeinanderfolgenden Einstellungen, in denen in verschiedenen bekannten europäischen, nord- und südamerikanischen Clubs sowie im großen Saal der Elbphilharmonie das Licht eingeschaltet wird. Jede Location wird dann von einer:m Tänzer:in betreten, die mit steigender Intensität des Songs auch immer ausgelassener tanzen, bis sie alle zum Ende des Songs auf dem Boden der Tanzfläche liegen.

Niemand tanzt mehr im Video *Blurred* des Londoner Produzentenduos Darkstar, das den bereits seit Jahren aktuellen und sich nun zuspitzenden Diskurs um das Sterben der Clubs in Großbritannien im Modus eines Google-Street-View-Videos aufgreift. Dieses Requiem kennt nur noch die kühl vermessenen, im Tageslicht geheimnislosen und glamourfreien Club-Fassaden – bzw. im Fall von Abrissen nicht mal mehr diese – und die Jahreszahlen ihres Bestehens mit dem Hinweis auf die Unsicherheit der aktuell noch existierenden Clubs.

5. Pandemische Produktionsbedingungen

Die Pandemie hat die Arbeitsbedingungen für fast alle massiv verändert. Verschiedene Musikvideos reflektieren diese Transformationsprozesse, indem sie ihre Produktionsbedingungen explizit ausstellen. Ließ sich dies schon vor der Pandemie als erfolgreiche Strategie viraler Aufmerksamkeitsökonomien deuten, wie z. B. bei Young Thugs Video zu *Wyclef Jean* (2017), ist der Blick auf die Hinterbühne nun oftmals Hauptprodukt geworden; entweder als in das Video integriertes Making-of (21 Pilots, Glass Animals' *Dreamland*, Charlie XCX), in Form paratextueller Hinweise (Regie über Zoom und iMessage bei Sharon Van Etten & Josh Homme) oder als eine ironische Zwischenform in Pascal Fuhlbrügges *Schüchtern*. Letzteres arbeitet mit Texttafeln, die gleichsam als Skript fungieren und erklären, was die Idee des Videos gewesen wäre, wenn die Pandemie nicht alles unmöglich gemacht hätte: Großchoreografien im Stile Busby Berkeleys, Special Effects, ein blendend tanzender Protagonist. All das wird begleitet von Bildern des Alltags auf einem norddeutschen Bauernhof, was ein Grundprinzip einiger Clips dieses Typs ausmacht: Komik wird aus dem Kontrast zwischen dem, was ist, und dem, wie es nicht-pandemisch hätte sein sollen/können, hergeleitet.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Mesmerize von Duck Sauce wird inszeniert als Desktop-Video voller Computernutzungsvorgänge.[6] Die von Filmemachern für Prävisualisierungen vielfach genutzte Storyboard-Software FrameForge wird dabei genauso eingesetzt und offen gezeigt wie Google-Suchprozesse und Wikipedia-Link-Surfing, die direkt in Storyboard-Ideen umgesetzt werden. Was in den ersten Sequenzen wie eine Computerspielästhetik der 90er Jahre wirkt, wird im weiteren Verlauf des Videos immer transparenter als Software-Benutzeroberfläche markiert, von deren Zentrum aus man sowohl der Entwicklung visueller wie narrativer Ideen samt Regieanweisungen der Clip-Produktion zuschauen kann. Der Clip wartet auf mit einer Mischung aus generischen Stock-Fotografien[7] eng tanzender Menschen in Clubs, die mit »getty images«-Wasserzeichen versehen sind, und einer Handlung, die mit einer DJ-Performance der Protagonisten in einem Club startet und eine Reihe an Celebrities von Morgan Freeman über Bruce Willis bis zu Daniel Craig als Figuren in den Club kommen lässt, um dort die Thread-Beiträge der Google-Frage »what's the craziest thing you've ever seen in a club?« umzusetzen. Emergieren Computer-Interface-Erzählstrukturen dieser Art auch im Spielfilm (Aneesh Chaganty *Searching*) und im dokumentarischen Video-Essay (Kevin B. Lee *Transformers: The Premake*), sodass Bešlagić schon von einem Paradigmenwechsel weg von der Kamera hin zur Datenappropriation und Postproduktion im Bourriaud'schen Sinne schreibt (58), gewinnt diese Art des Umgangs mit existierenden, digitalen Materialien nun auch im pandemischen Musikvideo wie bei Duck Sauce eine neue Relevanz.

Glass Animals Clip *Dreamland* trennt Ergebnis und Making-of strenger und bietet zwei Clips in einem an. Die erste Hälfte des Videos ist ein Tracking Shot des Sängers, der vor einem selbstgebastelt und explizit sehr analog anmutenden Hintergrund sitzt. In der Mitte des Videos gibt es eine Zäsur, die mit den ersten diegetischen Tönen, einem Voice-Over-Kommentar des Sängers beim Öffnen eines Pakets, eingeleitet wird. Von nun an sieht man, wie Sänger Dave Bayley in seiner Wohnung einer schriftlichen Anleitung folgt, um das Set und die Technik für den Dreh in seiner privaten Wohnung zu installieren. Glass Animals, visuell meist nur durch Bayley vertreten, sind eine Band, die die Klaviatur des viralen Lockdown-Marketings wie kaum eine andere bespielt hat. Sie demonstrieren, wie mit postfordistischen Tugenden des flexiblen, kreativen Umgangs mit experimentellen und prekären Lebens- und Arbeitsbedingungen, Provisorien und Transformationszumutungen der Lockdown als spielerische Herausforderung begriffen und eine Art schlanke One-Man-Band der Musikvideoproduktion performt werden kann.[8] Überforderungs- oder Unsicherheitserfahrungen angesichts dieser zugespitzten, räumlichen, zeitlichen und sinnhaften Entgrenzung der Arbeit werden wenig artikuliert. Die ohnehin als postfordistische Avantgarde apostrophierten Kreativsubjekte

6 Auch bei Yellow Days Green-Screen-Video und einigen anderen z.B. GRACEY & Ruel ist die Ebene der Bearbeitung von Bildern an Computeroberflächen eingewoben in die Textur der Videos

7 Auf Vorrat produzierte, von Bildagenturen vertriebene und entsprechend recht allgemeine, Zeit- und Raumspezifika weitgehend ausblendende Fotos, die vor allem zur Illustration von Online-Werbung verwendet werden und darüber Eingang in Meme-Kulturen gefunden haben.

8 Variationen dieses Motivs finden sich auch bei 21 Pilots *Level of Concern* und Matt Berningers *Distant Axis*.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

demonstrieren ihre Beweglichkeit damit, etablierte Modelle der Arbeitsteilung vielfach aufzuheben und zu versierten Produzenten visueller Inhalte zu werden.

6. Geteilte Räume

Korsgaard konstatiert, Musikvideos erkundeten »wild new forms« (501) im neuen, meist netzbasierten Zeitalter. Zu diesen gehöre der Typ des »user-generated« Musikvideos, der wie andere neue Typen die Überwindung des unidirektionalen Videos zur Prämisse hatte. Reichert nimmt eine weitere Unterscheidung zwischen »kollektiven« und »kollaborativen« (92f.) Musikvideos vor. Sein Kriterium ist, inwieweit im partizipatorischen Gestus wirklich redaktionelle Prozesse und Autorenmodelle demokratisiert und Machtasymmetrien abgebaut werden. Die im Hintergrund mitlaufende Kritik an usergenerierten Videos ist die Debatte um »free labour« in partizipatorischen kulturindustriellen Projekten (Hesmondhalgh).

Glass Animals breit rezipiertes Video *Heat Waves*, das in seiner Inszenierung verwaister Straßen und Konzerthallen urbane Leere evoziert, variiert diese allerdings mit einer wertschöpfenden Pointe: Die Verlassenheit des öffentlichen Raums, in diesem Falle einer viktorianischen Wohnstraße im Osten Londons, über die der Sänger mit einem Bollerwagen voller alter Fernseher läuft, wird kompensiert durch die soziale Sättigung, die erreicht wird qua Multiperspektivität der einzelnen Sequenzen des Clips, geschossen von hunderten Smartphone-Kameras aus Fenstern, Türen und Dachluken der Anwohner:innen, die sich damit auch teilweise in der Enge der Straße gegenseitig im Bild einfangen, generell aber den Blick auf den Star fokussieren. Die »togetherness«, die Glass Animals damit über die mannigfachen Blicke von der Straße explizit produzieren und damit auch Resonanzen mit Funktionen proletarischer Straßenräume im Osten Londons erzeugen wollen, findet ihren Widerpart in der mediatisierten, über Fernseher stattfindenden Bühnenperformance der Band in einer leeren Konzerthalle.

Das auf Fanpartizipation setzende Musikvideo reüssiert unter pandemischen Bedingungen: Zum einen verspricht es virtuelle Vergemeinschaftung, indem es die Erfahrung der Einschränkung teilt und somit Vereinzelung verringert wird; zum anderen aktiviert es die User/Fans in einem Moment, in dem die Produktionsbedingungen der Musikvideoindustrie selbst ins Wanken geraten. Sehr selbstreflexiv verhandeln Sebastian Maschat und Erlend Øye in ihrem Video *Quarantime* die Modalitäten des partizipativen Covid-Clips. Entnommen ist der Clip dem explizit als Lockdown-Album entstandenen *Quarantine at El Ganzo*. Textlich wie visuell erzählt er die Geschichte dieser Zeit aus der Perspektive der Musiker als monatelanges Gestrandetsein fern des Zuhauses auf dem Weg zum Konzert in Mexiko als Episode einer kosmopolitischen, situativen, ohnehin nomadischen Künstlerkommune in einem Hotel. Keine Herausforderung stellt die Bewältigung des Pandemie-Moments dar, stattdessen dominieren warmes Licht, Sonnenuntergänge, und ›social distance‹ ist in der Natur nur als ironisches Zitat denkbar.

Was diesen Clip mit den formal ähnlichen *Mateo (Quarantine Karaoke Video)* von Tove Lo und *Stuck with U* von Ariana Grande und Justin Bieber verbindet, ist die Fähigkeit, die Vergemeinschaftung als möglichst global und divers zu inszenieren. So ist in allen drei Clips ein sehr auffälliger Mix an städtischen Formen, Landschaften und Jahreszeiten präsent, wobei insbesondere auffällt, dass Inszenierungen von Opulenz und Luxus, wie

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

bei Drake, vermieden werden. Die drei Clips wollen vielmehr ein Panorama des für alle bewältigbaren Ausnahmezustands erzeugen.

7. Animierte Räume

Das animierte Video ist sicherlich die Form, die am stärksten durch die Pandemie an Popularität gewonnen hat. Einige Labels haben schnell die Budgets für Musikvideos hochgefahren, um animierte Videos anbieten zu können (Leight; Steiner), die in verschiedenen Größenordnungen operieren (etwa Videos von Superstars wie Moby, Billie Eilish oder Katy Perry). Eines der günstigeren Projekte, das die Videospielästhetik der 80er Jahre samt 8-Bit-Ästhetik aufgriff, kam von Soccer Mommy, die die Unmöglichkeit des realen Livemusik-Tourens aufgriff und für den Song *Crawling in my skin*eine Fünf-Städte-Tour imaginierte. Für jede Stadt wurde eine ikonische, distinktive Motivik gewählt, die an die Bildsprache des Stadtmarketings und globaler Filmproduktionen andockt und diese in eine dezidiert antiquierte Indie-Sprache übersetzt.

Die Transponierung von Livemusik in animierte Kontexte hat sich vor allem in schon existierenden digitalen Spielen als Trend manifestiert. Dieser Trend war bereits vor der Corona-Pandemie so groß, dass auch das Musikvideo diese Ästhetik aufgriff und fortan von virtuellen Clubs erzählt, in denen zeitgenössische Albumlaunches gefeiert werden (DJ Danny 2021). Das digitale Spiel, insbesondere das veraltete, ist als wichtige motivische Referenz für viele eher kleinere Produktionen zu sehen, in denen z.B. der unmöglich gewordene Clubbesuch (AK Sports) oder feministische Beziehungsstoffe erzählt werden (CMTEN, Slut Magic).

Protagonist:innen, die hinter einem Fenster sehnsüchtig auf die unerreichbar hinter der Scheibe liegende Welt schauen, spielen auch im animierten Lockdown-Leben eine große Rolle: mit dem Unterschied, dass vor den animierten Fenstern bei Tinie oder Dua Lipa & The Blessed Madonna mehr passiert als in den ausgestorbenen Straßen der pandemischen Realität, während der Aus- und Aufbruch mit Holodeck- und Green-Screen-Technologieselbst Fernreisen erlaubt und keine Limitierungen des Bewegungsradius kennt (Phoebe Bridgers, Capslock Superstars).

8. Virale Räume

Seit Ausbruch der Pandemie werden Viralität und Ansteckung verschiedentlich als kulturtheoretisch nutzbare Metaphern in Anschlag gebracht: Slavoj Žižek entwirft eine Anthropologie der Infektion, ansteckende Figuren des Vampirs und des Zombies werden zur Deutung herangezogen (Bronfen) und die globalen Infektionsketten filmischer Pandemiereflexionen nachvollzogen (Robnik). Ansteckung als mikrosoziale Übertragung zwischen Personen, die sich in und zwischen Räumen bewegen, betont die Bedeutung von räumlichen Verbindungen, Kommunikation und Begegnungen für soziale Netzwerke: »Auf der Mikroebene macht die Präsenz des Virus deutlich, dass Sozialität eine grundlegende relationale, materielle und räumliche Dimension hat« (Knoblauch/Löw: 90). Viralität und Ansteckung sind räumliche Praktiken und konstituieren spezifische räumliche Verhältnisse (z.B. die pandemische Stadt, s. oben).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Auch Musikvideos inszenieren virale Infektionsketten, ohne sich dabei allerdings zu explizit auf Covid zu beziehen. In *Allo* von Samaran ist das ›Virus‹ ein buntes Spielzeugtelefon, das scheinbar wahllos junge Menschen auf ihren 90er-Jahre-Retro-Handys anruft. Der Telefonanruf (›Unbekannte Nummer‹) lässt aus den Angerufenen wild tanzende Zombies werden, die sich am Ende des Videos auf einem leeren Parkplatz um das Spielzeugtelefon sammeln. Bronsons *Keep Moving* spielt hingegen in einer überzeichneten Businesswelt, in der die steigenden Kurven des Profits zu einer euphorisierenden Ansteckung führen, die sich rasend schnell über Computerbildschirme und Smartphones verbreitet. Beide Videos zeigen Ansteckung als medialen Prozess. Infektion ist hier ein Zustand des Kontrollverlusts über Körper und Geist, der jedoch deutungsoffen bleibt, da er Möglichkeiten für Disruption, Euphorie und Exzess bereithält.

9. Rückzugsräume im Draußen

Wer konnte, versuchte während der Lockdowns die Städte zu verlassen und suchte mehr Freiraum in der Natur. Mit Natur assoziierte Gegenwelten erleben immer wieder Konjunkturen im Pop (Springer/Dören). Das Jahr 2020 brachte nun den Durchbruch für die schon länger zirkulierende Ästhetik des »Cottagecore« (Jennings), die von Ausstiegsideen, Landleben, Wildblumenwiesen, Spaziergängen, Handarbeit und floraler Mode geprägt ist. War diese Ästhetik von Anbeginn stark mit queeren Lebensentwürfen verknüpft, weist Maak auf eine eher hypermaskuline Spielart der diesmal explizit realweltlich »urbanophoben« Prepperszene hin, deren Vorbereitetsein auf urbane Katastrophen und den Zusammenbruch gesellschaftlicher Ordnung eher Bunker, Geländewagen und Waffen mit sich bringe.

Das Motiv des in ruraler Isolation aufgenommenen Albums hat unter anderem mit Bruce Springsteen und Bon Iver wichtige Vorläufer (Harris), aber in ihrem Anspruch auf Intimität und Verletzlichkeit unter pandemischen Bedingungen neue Resonanzen produziert. Die Sängerin Adrianne Lenker verbindet das Motiv des Rückzugs in die Thoreau'sche Waldhütte nach Abbruch einer Tour ihrer Band Big Thief mit Cottagecore-Bezügen. Ihr ›Cabin in the woods‹-Album *Songs* wartet mit dem selbstgedrehten Video *Zombie Girl* auf. Der Wald wird akustisch in die Performance des Videos integriert. Die verwackelten Bilder des dämmrigen, nebligen, spätwinterlichen Waldes, dessen Boden nichtsdestotrotz barfuß begangen wird, machen dabei im Laufe des Videos dem Grün und Licht des Frühlings Platz. Wo der Wald vorher Holzfeuerquelle war, ist nun der Bach des Waldes Erfrischung und Ort der Reinigung. Der tagebuchartige Gestus eines Thoreau wird hier überführt in einen akustischen und visuellen Dokumentarismus, der nie neutral zu beobachten vorgibt, sondern von Alpträumen singt und ähnlich subjektiv Naturerfahrung inszeniert.

Das Motiv der Rückzugsräume in der Natur lässt sich vielfach auch mit anderen Ästhetiken verschränkt finden: Als virtueller Computerspiel-Wald knüpft es in A. G. Cooks *Today* an Ästhetiken künstlicher Stimmen, Körper und Räume des Hyperpop-Universums an; bei Myss Ketas *Giovanna Hardcore* ist es im hochalpinen, gleichwohl hochstilisierten Setting des Aostatals in Verbindung mit dem Lonely-Raver-Motiv anzutreffen; bei Ella Hendersons *Take Care of You* wird die Natur nostalgisch und idyllisch verstanden.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Gelebte und imaginäre Räume

Die besprochenen Videos tragen auf unterschiedliche Weise zu einer Reflexion der seit Beginn der Pandemie veränderten Räume, Raumpraktiken und -repräsentationen sowie räumlichen Sensibilitäten bei. Hubert Knoblauch und Martina Löw haben in ihren raumtheoretischen Überlegungen zur Pandemie eine »dichotope Spannung zwischen Territorial- und Netzwerklogik, zwischen Hierarchie und Heterarchie, zwischen Begrenzung und Entgrenzung« (92) ausgemacht. Ergänzend dazu und quer zu der hier vorgestellten Typologie machen wir vier pandemische Musikvideoräumeaus:

(1) Zunächst sind dies die physischen, in Anlehnung an Lefebvres »espace vecu« gelebten pandemischen Räume – also die Räume, in denen sich der Alltag während der Pandemie tatsächlich abgespielt hat. Es gehört zur Paradoxie des pandemischen Raums, dass der gelebte Raum gleichzeitig häufig unbelebt ist, wie etwa die ikonischen Bilder der pandemischen Stadt vor Augen führen. In der unheimlichen Unbelebtheit scheinen jedoch vereinzelt auch neue Freiräume auf.
(2) Die digitalen Räume, die Smartphones, Tablets und Laptops eröffnen, überschreiten und überschreiben den physischen, gelebten pandemischen Raum an vielen Stellen. Sie bilden damit einen wichtigen Teil gelebter pandemischer Räumlichkeit, der allerdings stärker Bilder des Teilens und der Verbindung als der Absonderung erzeugt, auch über die starren Grenzen der Zoom-Kacheln hinweg.
(3) Neben tatsächlich gelebten, physischen oder digitalen Räumen aktualisieren die Musikvideos zahlreiche vorgestellte, imaginäre Räume. Egal, ob sie mit Green Screens, Google Street View, digitalem Rendering, klassischer Animation oder durch Bilder nostalgischer Erinnerungen inszeniert werden, immer geht es darum, den Beschränkungen und Zumutungen des tatsächlich gelebten pandemischen Raums zu entkommen.
(4) Zuletzt zeigen Musikvideos ansteckende Räume und virale Raumpraktiken, die Reflexionen über die kommunikative und räumliche, somit fundamental mediale Dimension von Viralität als kulturellem Prozess ermöglichen.

Trotz der Unsichtbarkeit des Virus für das menschliche Auge – martialisch apostrophiert als ›unsichtbarer Feind‹ – wurde die Zentralität von Bildern für die Wahrnehmung der Pandemie vielfach hervorgehoben. Erst die global zirkulierenden Bilder haben trotz aller Unterschiede der lokalen Infektionsgeschehen eine visuelle Folie für das geteilte Erleben einer Pandemie geliefert (Lynteris). Diese pandemischen Bildwelten sind selbst ansteckend, indem sie »Kriterien des Viralen« erfüllen und als affektive »Übertragungsmedien« fungieren (Buss/Müller). Die Ästhetik von Musikvideos bezieht sich fundamental auf Archive und gegenwärtige Bildwelten visueller Kultur. Es überrascht also nicht, dass Musikvideos die Bildwelten der Pandemie schnell aufgegriffen haben. Musikvideos haben somit nicht nur die pandemischen Räume selbst, sondern auch deren Medialisierung sichtbar – und damit (ästhetisch, ethisch, politisch) reflektierbar – gemacht. Anhand der während der Lockdowns produzierten Musikvideos ließe sich somit eine umfassende Bildgeschichte der Coronavirus-Pandemie schreiben.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Wirft man einen vorläufig abschließenden Blick auf die Bedeutung der Pandemie für die Musikvideoproduktion, zeigt sich, dass die Pandemie einige Tendenzen der letzten Jahre verstärkt sowie einige nicht mehr so verbreitete Ästhetiken wiederbelebt hat:

1. Viele pandemische Musikvideoräume knüpfen an den zuletzt verbreiteten pseudodokumentarischen Stil (Railton/Watson) an, der oft verbunden ist mit einer medientechnisch induzierten Nostalgie gegenüber der eigenen Kindheit und Adoleszenz (Jablonowski/Springer 2022).
2. Korsgaards These zur Bedeutung der Remediation gegenwärtiger medientechnologischer Entwicklungen in Musikvideos erfährt weitere Bestätigung, wenn man etwa die schnelle Übernahme und Reflexion der Ästhetik von Plattformen wie Zoom oder die Verflechtung von Computerspiel und Musikvideo bedenkt.
3. Animierte Musikvideos haben bereits in den letzten Jahren genreübergreifend an Bedeutung gewonnen und sich nun vollends als populäre Musikvideoästhetik durchgesetzt.
4. Der Einbezug und die Reflexion von Ästhetiken virtueller Realität haben, ähnlich wie die animierter Videos, bereits in den letzten Jahren stark an Popularität gewonnen und im Jahr 2020 noch weitere Verbreitung erfahren.
5. Das explizite Ausstellen der eigenen Produktionsbedingungen innerhalb von Musikvideos hat während der Pandemie neue Bedeutungen und Ausdrucksformen gefunden.
6. Das partizipative Moment von Musikvideos und insbesondere kollektive Produktionen, die Bildmaterial von Fans verwenden, haben eine Revitalisierung erfahren.

Bereits im Spätsommer 2020 haben einige Musikvideos begonnen, Zustände eines postpandemischen Raums nach den Lockdowns zu erkunden: Dazu gehören etwa die vorsichtigen Wiederaneignungen von New Yorks urbanen Außenräumen bei Sylvain Essos *Rooftop Dancing* oder die Rückeroberung der hedonistischen Nacht bei Dua Lipas und Angèles *Fever*. Es ließen sich außerdem fließende Übergänge von Lockdown-Ästhetiken und den neu aufflammenden urbanen Demonstrationen der Black-Lives-Matter-Bewegung beobachten, etwa in Anderson Paaks *Lockdown*, Public Enemys Neuauflage von *Fight the Power* und in Arthur Jafas Musikvideo zu Kanye Wests und Travis Scotts *Wash Us In The Blood*. Diese noch sichtbar und hörbar von pandemischen Motiven wie omnipräsenten Masken durchzogenen Videos zeigen insbesondere die schnelle Wiederaufladung öffentlicher Räume als Protestplätze, in denen insbesondere schwarze Körper nicht mehr nur innen durch das Virus angegriffen werden, sondern durch Polizeigewalt äußerlich attackiert werden. Dass ein nachhaltiger Einfluss auf räumliche Musikvideoerzählungen auf absehbare Zeit auch in eher impliziter Form zu gewärtigen sein wird, lässt sich an Biceps *Saku* (2021) beobachten, das in seiner zyklischen Ausweglosigkeit das ins Unendliche gedehnte Treppenhaus eines Hochhauses zum unüberwindbaren Raum auf dem Weg ins Nachtleben draußen werden lässt. Eine Periodisierung der Musikvideoproduktion anhand verschiedener Stadien der Pandemie wäre ein weiterer Schritt, scheint zu Beginn des zweiten Pandemiejahres doch die solidarische, humoristische, sich virtuell vergemeinschaftende Seite des Musikvideos des ersten pandemischen Frühlings eher im Verschwinden begriffen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Literatur

Balzer, Jens: »Aus jedem Ton spricht eine Hoffnung«, in: Zeit Online, 8. April 2020, https://www.zeit.de/kultur/musik/2020-04/tocotronic-hoffnung-coronavirus-isolation-song.

Bešlagić, Luka: »Computer Interface as Film: Post-Media Aesthetics of Desktop Documentary«, in: Art+Media, 20, 2019, S. 51–60.

Bolter, Jay David/Grusin, David: Remediation. Understanding New Media, MIT Press, 1998.

Bronfen, Elisabeth: Angesteckt. Zeitgemässes über Pandemie und Kultur, Echtzeit, 2020.

Brunsdon, Charlotte: »Towards a History of Empty Spaces«, in: The City and the Moving Image: Urban Projections, hg. von Richard Koeck und Les Roberts, Palgrave, 2010, S. 91–103.

Brunsdon, Charlotte: »The attractions of the cinematic city«, in: Screen, 53, 2012, S. 209–227.

Burleigh, Paula: »Square Roots«, in: Artforum, 22. Juni 2020, https://www.artforum.com/slant/paula-burleigh-on-the-zoom-grid-83272.

Busche, Andreas/Soltau, Hannes/Geiler, Julius/Dell, Matthias: »Eine Spur führt ins Querdenker-Milieu«, in: Der Tagesspiegel, 29. April 2021, https://www.tagesspiegel.de/kultur/wer-steckt-hinter-allesdichtmachen-eine-spur-fuehrt-ins-querdenker-milieu/27140704.html.

Buss, Franca/Müller, Philipp: »Ansteckende Bilder: Visuelles Angstmanagement in der Berichterstattung zu Covid-19«, L.I.S.A., 28. Mai 2020, https://lisa.gerda-henkel-stiftung.de/corona_ansteckende_bilder.

Butler, Martin/Jeziński, Marek: »Pop, Pandemic, Politics: On the ›Virtual Social‹ and Ways of Engagement in Times of Crises – A Conversation across Borders and Disciplines«, in: Rock Music Studies, 2020, DOI: 10.1080/19401159.2020.1852768.

Caramanica, Jon: »The Latest Indulgence in Hip-Hop Videos? Coronavirus Protection«, in: The New York Times, 28. April 2020, https://www.nytimes.com/2020/04/28/arts/music/coronavirus-rap-videos.html.

Chu, Mimi/Rincon, Cami: »How to Keep Clubbing During Lockdown«, in: Frieze, 21. April 2020, https://www.frieze.com/article/how-keep-clubbing-during-lockdown.

Colangelo, Dave/Melzer, Zach: »Media and the Physically Distanced City«, in: Mediapolis, 3, 5, 2020, https://www.mediapolisjournal.com/2020/08/media-and-the-physically-distanced-city/.

Connell, John/Gibson, Chris: Sound Tracks: Popular Music, Identity and Place. Routledge, 2003.

den Tandt, Christophe: »Dancing in the Virtual Streets: Urban Space in Music Videos, from Neighborhood to Technopolis«, in: Storytelling: A Critical Journal of Popular Narrative, 5, 3, 2006, S. 199–212.

Ege, Moritz: »Urban sein: Zur Kulturanalyse und Ethnografie des emphatisch Städtischen«, in: Urbane Räume und Kulturen intermedial: Zur Lesbarkeit der Stadt in interdisziplinärer Perspektive, hg. von Claudia Öhlschläger, transcript, 2020, S. 223–254.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Frahm, Laura: Bewegte Räume. Zur Konstruktion von Raum in Videoclips von Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek und Michel Gondry, Peter Lang, 2007.

Harris, Sophie: »Cottage industry: The enduring power of the ›cabin in the woods‹ album«, in: The Guardian, 6. November 2020, https://www.theguardian.com/music/2020/nov/06/cottage-industry-the-enduring-power-of-the-cabin-in-the-woods-album.

Hesmondhalgh, David: »User-generated content, free labour and the cultural industries«, in: ephemera, 10, 3/4, 2010, S. 267–284.

Jablonowski, Maximilian/Springer, Johannes: »Warum sind die großen Kinder so borniert? Remediatisierte Jugend im gegenwärtigen Musikvideo«, in: Jugend, Musik, Film, hg. von Kathrin Dreckmann, Carsten Heinze, Dagmar Hoffmann und Dirk Matejovski, düsseldorf university press, 2022, S. 175–192.

Jennings, Rebecca: »Once upon a time, there was cottagecore.« Vox, 3. August 2020, https://www.vox.com/the-goods/2020/8/3/21349640/cottagecore-taylor-swift-folklore-lesbian-clothes-animal-crossing.

King, Jason: »Fireworks for Myself: Drake's Toosie Slide Music Video and the Politics of Going Viral.« For the Record, 2020, https://fortherecord.hetnieuweinstituut.nl/en/video-essays/fireworks-myself-drakes-toosie-slide-music-video-and-politics-going-viral.

Knight, David/Ulitski, Rob: »A Brief History of the Lockdown Video.« Vimeo, 16. November 2020, https://vimeo.com/480110914.

Knoblauch, Hubert/Löw, Martina: »Dichotopie: Die Refiguration von Räumen in Zeiten der Pandemie«, in: Die Corona-Gesellschaft: Analysen zur Lage und Perspektiven für die Zukunft, hg. von Michael Volkmer und Karin Werner, transcript, 2020, S. 89–99.

Koeck, Richard: Cine-scapes. Cinematic spaces in architecture and cities, Routledge, 2013.

Koeck, Richard/Les Roberts (Hg.): The city and the moving image: Urban projections, Palgrave, 2010.

Korsgaard, Mathias Bonde: »Music Video Transformed«, in: The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics, hg. von John Richardson, Claudia Grobman und Carol Vernallis, Oxford University Press, 2013, S. 501–521.

Korsgaard, Mathias Bonde: Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music, Routledge, 2017.

Lashua, Brett/Spracklen, Karl/Wagg, Stephen (Hg.): Sounds and the city: Popular music, place and globalization, Palgrave, 2013.

Lashua, Brett/Wagg, Stephen/Spracklen, Karl/Yavuz, Selim M. (Hg.): Sounds and the City: Volume 2, Palgrave, 2019.

Laut: »Die besten Quarantäne-Musikvideos«, in: laut.de, 14. August 2020, https://www.laut.de/News/Corona-Clips-Die-besten-Quarantaene-Musikvideos-14-08-2020-17262/Seite-1.

Leight, Elias: »Your Favorite Artist's Next Video Will Be Animated«, in: Rolling Stone, 10. April 2020, https://www.rollingstone.com/pro/features/animated-music-videos-covid-19-981278/.

Lorenz, Julia: »Verlässlich antiautoritär«, in: taz, 10. April 2020, https://taz.de/Tocotronic-zur-Corona-Krise/!5675203/.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Lovink, Geert: »The Anatomy of Zoom Fatigue«, in: Eurozine, 2. November 2020, https://www.eurozine.com/the-anatomy-of-zoom-fatigue/.

Lynteris, Christos: »How photography has shaped our experience of pandemics«, in: Apollo, 2020, https://www.apollo-magazine.com/photography-pandemics/.

Maak, Niklas: »Die Stunde der Urbanophobie«, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 18. April 2020, https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/prepper-und-corona-wenn-es-zur-stunde-der-urbanophobie-kommt-16729714.html.

Mains, Susan P./Cupples, Julie/Lukinbeal, Chris (Hg.): Mediated Geographies and Geographies of Media, Springer, 2015.

Mehta, Vikas: »The new proxemics: COVID-19, social distancing, and sociable space«, in: Journal of Urban Design, 2020. DOI: 10.1080/13574809.2020.1785283.

Press-Reynolds, Kieran. »The Future of Fun: Why Video Game Raves & Virtual Clubs Are Here to Stay«, in: Highsnobiety, 2020, https://www.highsnobiety.com/p/future-of-fun-virtual-raves-clubbing/.

Railton, Diane/Watson, Paul: Music Video and the Politics of Representation, Edinburgh University Press, 2011.

Rebane, Gala: »Room Tour-Videos«, in: Pop-Zeitschrift, 24. Februar 2020, https://pop-zeitschrift.de/2020/02/24/room-tour-videosvon-gala-rebane24-2-2020/.

Reichert, Ramón: »Musikvideos im Social Web«, in: Populäre Musikkulturen im Film: Inter- und transdisziplinäre Perspektiven, hg. von Carsten Heinze und Laura Niebling, Springer VS, 2016, S. 91–109.

Robnik, Drehli: Ansteckkino: Eine politische Philosophie und Geschichte des Pandemie-Spielfilms von 1919 bis Covid-19, Neofelis, 2020.

Rossetto, Tania/Andrigo, Annalisa: »Cities in music videos: Audiovisual variations on London's neoliberal skyline«, in: Urban Studies, 55, 6, 2007, S. 1257–1273.

Savage, Mark: »11 of the best music videos from lockdown.« BBC News, 7. August 2020, https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-53676767.

Sieverts, Boris: »Festplatz ohne Kirmes«, Urbane Künste Ruhr, Nr. 2, 2020, S. 12.

Springer, Johannes/Dören, Thomas (Hg.): Draußen: Zum neuen Naturbezug in der Popkultur der Gegenwart, transcript, 2016.

Stehle, Maria: »Temporal tapestries: Transforming cityscapes in Berlin pop music videos«, in: Journal of European Popular Culture, 10, 2, 2019, S. 109–125.

Steiner, Natalie: »Music Videos in Lockdown: EP 3 Working During the Lockdown.« Vimeo, 13. Mai 2020, https://vimeo.com/418280741.

Tucker, David (Hg.): British Social Realism in the Arts since 1940, Palgrave Macmillan, 2011.

Vandenberg, Femke/Berghman, Michaël/Schap, Julian: »The ›lonely raver‹: music livestreaming during Covid-19 as hotline to collective consciousness?«, in: European Societies, 2020, DOI: 10.1080/14616696.2020.1818271.

Walter, Klaus: »Der Sieg der puren Vernunft«, in: taz, 29. Juni 2020, https://taz.de/Pop-und-Corona/!5691522/.

Zhao, Jiangnan/Cheng Chen/Lai Zhao: »The spread characteristics of music videos relating to Covid-19 in China online video platforms«, in: International Journal of Communication and Society, 2, 1, 2020, S. 1–11.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Žižek, Slavoj: »Das Ende der Welt, wie wir sie kennen«, in: Die Welt, 3. März 2020, https://www.welt.de/kultur/plus206189063/Corona-Epidemie-Das-Ende-der-Welt-wie-wir-sie-kennen.html.
Zylinska, Joanna: Nonhuman Photography, MIT Press, 2017.

Musikvideos

21 Pilots: »Level of Concern.« YouTube, 9. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=loOWKm8GW6A.
A. G. Cook: »Today.« YouTube, 13. September 2020, https://www.youtube.com/watch?v=0nK-jKofi-0.
Adrianne Lenker: »Zombie Girl.« YouTube, 23. Oktober 2020, https://www.youtube.com/watch?v=Zhd2Wfk6l4w.
AK Sports: »Houdini.« YouTube, 10. November 2020, https://www.youtube.com/watch?v=9Q2LCrf-kxE.
Anderson Paak: »Lockdown.« YouTube, 19. Juni 2020, https://www.youtube.com/watch?v=TgItkJCm09c.
Anna Mabo: »Wir hatten andere Pläne.« YouTube, 15. März 2020, https://www.youtube.com/watch?v=JsgbVqGtlbM.
Ariana Grande/Justin Bieber: »Stuck with U.« YouTube, 8. Mai 2020, https://www.youtube.com/watch?v=pE49WK-0NjU.
Bicep feat. Clara La San: »Saku.« YouTube, 7. Januar 2021, feat. Clara La San
Billie Eilish: »My Future.« YouTube, 31. Juli 2020, https://www.youtube.com/watch?v=Dm9Zf1WYQ_A.
Bronson: »Keep Moving.« YouTube, 21. Juli 2020, https://www.youtube.com/watch?v=grYhC0-fSMo.
Capslock Superstar: »Montevideo.« YouTube, 31. Juli 2020, https://www.youtube.com/watch?v=TmtAbv3ApAc.
Charlie XCX: »Claws.« YouTube, 1. Mail 2020, https://www.youtube.com/watch?v=WAo8X-rIt8k.
CMTEN feat. Glitch Gum (100 gecs Remix): »Never Met!« YouTube, 23. November 2020, https://www.youtube.com/watch?v=Ki-2MvxNjys.
Darkstar: »Blurred.« YouTube, 13. August 2020, https://www.youtube.com/watch?v=7fcZmggXmvM.
Delanila: »It's Been a While Since I Went Outside (Visual Poem).« YouTube, 22. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=8_va0PZ3vOA.
Disclosure: »Douha (Mali Mali).« YouTube, 29. Juli 2020, https://www.youtube.com/results?search_query=disclosure+mali+mali.
DJ Danny: »On A Mountain.« YouTube, 14. Januar 2021, https://www.youtube.com/watch?v=nwcyjGoGV-w.
Drake: »Toosie Slide.« YouTube, 3. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=xWggTb45brM.
Dua Lipa & The Blessed Madonna: »Club Future Nostalgia.« YouTube, 28. August 2020, https://www.youtube.com/watch?v=m5lp8S-YgrQ.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Dua Lipa/Angèle: »Fever.« YouTube, 6. November 2020, https://www.youtube.com/watch?v=vs61OHs2g-w.
Duck Sauce: »Mesmerize.« YouTube, 16. Oktober 2020, https://www.youtube.com/watch?v=_gduUeX0N4Q.
Ella Henderson: »Take Care of You.« YouTube, 12. Juni 2020, https://www.youtube.com/watch?v=Ynu-scMGUh4.
Evanescene: »Wasted On You.« YouTube, 24. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=4bvQHrMnxUw.
Fatboy Slim: »Weapon of Choice.« YouTube, 21. Mai 2010 (Original 2000), https://www.youtube.com/watch?v=wCDIYvFmgW8.
Glass Animals: »Dreamland.« YouTube, 1. Mai 2020, https://www.youtube.com/watch?v=BE7vBk_zLA4.
Glass Animals: »Heat Waves.« YouTube, 29. Juni 2020, https://www.youtube.com/watch?v=mRD0-GxqHV0.
GRACEY, Ruel: »Empty Love.« YouTube, 22. Mai 2020, https://www.youtube.com/watch?v=ODjqWD90Wdg.
Haim: »Don't Wanna.« YouTube, 29. Juni 2020, https://www.youtube.com/watch?v=crZvtA9I4lY.
James Blake: »Before.« YouTube, 14. Oktober 2020, https://www.youtube.com/watch?v=xbUvNFUrkpc.
Jessie Ware: »Step Into My Life.« YouTube, 6. Juli 2020, https://www.youtube.com/watch?v=PLhfECsvzvQ.
Jessie Ware: »What's your pleasure.« YouTube, 26. Juni 2020, https://www.youtube.com/watch?v=qS_o7XpnEqA.
Jessy Lanza: »Anyone Around.« YouTube, 9. Juli 2020, https://www.youtube.com/watch?v=flh6HYEObp4.
Jessy Lanza: »Over and over.« YouTube, 24. Juli 2020, YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=w-uJZUjuLmA.
Juicy J.: »GAH DAMN HIGH.« YouTube, 31. Juli 2020, https://www.youtube.com/watch?v=cJQqEd-9_84.
Kanye West feat. Travis Scott: »Wash Us In The Blood.« YouTube, 30. Juni 2020, https://www.youtube.com/watch?v=h0U2QUGKbSE.
Katy Perry: »The Smile Video Series.« YouTube, 26. August – 1. September 2020, https://www.youtube.com/watch?v=bHfiu46LFmo&list=PLz68cPKdtIOwaW6A14NpSE-lkhiZ1VrR&index=7.
Massih Hutak: »Splippers Ray-Ban.« YouTube, 24. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=Y3XFSGkzosY.
Matt Berninger: »Distant Axis.« YouTube, 17. Juli 2020, https://www.youtube.com/watch?v=kGF7FNVOP58.
Moby: »MY Only Love.« YouTube, 30. Juli 2020, https://www.youtube.com/watch?v=UbsPrMEzfWM.
Myss Keta: »Giovanna Hardcore.« YouTube, 1. September 2020, https://www.youtube.com/watch?v=1ElMdm8ZEHA.
Pascal Fuhlbrügge: »Schüchtern.« YouTube, 7. Juni 2020, https://www.youtube.com/watch?v=qV8L3HRtcF0.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Phoebe Bridgers: »Kyoto.« YouTube, 9. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=TwozYdoeIlk.

Public Enemy feat. Nas, Rapsody, Black Thought, Jahi, YQ & QuestLove: »Fight the Power (2020 Remix).« YouTube, 28. August 2020, https://www.youtube.com/watch?v=nNUl8bAKdi4.

Samaran: »Allo.« YouTube, 28. August 2020, https://www.youtube.com/watch?v=6SsMfBy8hcY.

Sebastian Maschat/Erlend Øye: »Quarantime.« YouTube, 13. September 2020, https://www.youtube.com/watch?v=4NiRN1C2HhE.

Sharon van Etten feat. Josh Hommes: »(What's so funny ›bout) Peace, Love and Understanding.« YouTube, 20. Mai 2020, https://www.youtube.com/watch?v=SvIBsyLePtQ.

Slut Magic: »Trauma Queen.« YouTube, 31. Oktober 2020, https://www.youtube.com/watch?v=06Rohfu070Q.

Soccer Mommy: »Crawling in my skin (8-Bit Music Video Tour – Minneapolis).« YouTube, 7. Mai 2020, https://www.youtube.com/watch?v=xE1pRVQ_rNM.

Solomun: »Home.« YouTube, 16. Oktober 2020, https://www.youtube.com/watch?v=5Fc9A6mLHJU.

Sylvain Esso: »Rooftop Dacing.« YouTube, 11. August 2020, https://www.youtube.com/watch?v=cbuZM9vmeZc.

Thao & the Get Down Stay Down: »Phenom.« YouTube, 3. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=DGwQZrDNLO8.

The Knocks & Muna: »Bodies.« YouTube, 31. Juli 2020, https://www.youtube.com/watch?v=HVJAvsvhIxI.

The Rolling Stones: »Living in a Ghost Town.« YouTube, 23. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=LNNPNweSbp8.

Theodor Shitstorm: »Tanz die soziale Distanz.« YouTube, 18. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=DWNCsBWxOJA.

Tinie feat. Tion Wayne: »Moncler.« YouTube, 30. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=pTkOTqB2Dxc.

Tocotronic: »Hoffnung.« YouTube, 8. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=OXRSlc2TDJs.

Tom Walker: »Wait for You.« YouTube, 19. Juni 2020, https://www.youtube.com/watch?v=lwGEhnloNxQ.

Tove Lo: »Mateo (Quarantine Karaoke Video).« YouTube, 28. Juli 2020, https://www.youtube.com/watch?v=9FpfCTvP7KM.

Young Thug: »Wyclef Jean.« YouTube, 17. Januar 2017, https://www.youtube.com/watch?v=_9L3j-lVLwk.

Yellow Days ft. Mac Demarco: »The Curse.« YouTube, 7. September 2020, https://www.youtube.com/watch?v=ChIVsNgzaAo

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Filme

Coronation. Regie: Ai Weiwei, 2020.
Searching. Regie: Aneesh Chaganty, 2018.
Transformers: The Premake. Regie: Kevin B. Lee, 2014.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Adlerssons und Inkognito Spastikos YouTube-Musikvideo Corona. Pandemie zwischen Panoptismus und Pesttanz

Christoph Seelinger

Bereits Ende Februar 2020, als die Corona-Krise sich gerade von einer lokalen Epidemie zu einer globalen Pandemie steigerte, meldeten sich die ersten Intellektuellen zu Wort, um den gesellschaftspolitischen Auswirkungen der neuartigen Situation auf ganz unterschiedliche Weise Rechnung zu tragen.

Einen Aufschrei erregte der italienische Philosoph Giorgio Agamben mit seinem Kommentar *The Invention of an Epidemic* (Agamben 2020): Das Virus, so behauptete der Autor, sei im Prinzip nur marginal gefährlicher als eine herkömmliche Grippe, würde sein bedrohliches Potenzial aber dadurch entfalten, dass es Regierungen und Medien Tür und Tor dafür öffne, einen allgemeinen Ausnahmezustand herbeizuschreiben bzw. politisch umzusetzen – genauso wie der Kampf gegen den Terrorismus letztlich vor allem als Vorwand dazu gedient habe, Freiheits- und Bürgerrechte zu beschneiden: »It is almost as if with terrorism exhausted as a cause for exceptional measures, the invention of an epidemic offered the ideal pretext for scaling them up beyond any limitation.« Nur kurze Zeit später sah der slowenische Philosoph Slavoj Žižek in den allmählich weltweit um sich greifenden Lock- und Shutdown-Maßnahmen den finalen Todesschlag für das Gespenst des Kapitalismus heraufdämmern, dessen ersehntes Ende er in einer seiner obligatorischen Hollywood-Referenzen verpackte: *Coronavirus is ›Kill Bill‹-esque blow to capitalism and could lead to reinvention of communism* (Žižek 2020a). Seine direkt gegen Agamben gerichtete Replik *Monitor and Punish? Yes, Please!* rund zwei Wochen später wiederum mühte sich, während ihr Autor sich bereits etwas ernüchterter bezüglich der zuvor proklamierten »Neuerfindung des Kommunismus« zeigte, den italienischen Kollegen durch rhetorische Fragen à la »Is it really in the interest of capital and state power to trigger a global economic crisis in order to reinvigorate their reign?« argumentativ zu entwaffnen (Žižek 2020b). Mit Masterplänen zur Implementierung des Begehrens nach staatlicher Kontrolle sowie utopischen Hoffnungen, das Coronavirus könne eine Reorganisation der globalen Ökonomie vorantreiben, wollte sich der französische Philosoph Alain Badiou in seinem eine Woche darauf publizierten Artikel *On the Epidemic Situation* indes gar nicht erst abgeben (Badiou 2020). Badious Zeilen waren nüchtern wie ihr Titel: Die Pandemie sei ein »Nicht-Ereignis«, das gesellschaftliche,

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

wirtschaftliche, politische Strukturen auf lange Sicht kein bisschen umwälzen würde: »From the start, I thought that the current situation, characterised by a viral pandemic, was not particularly exceptional.«

Bei allen inhaltlichen Unterschieden referiert jeder dieser Texte entweder implizit oder explizit auf einen gemeinsamen Bezugspunkt: die plastische Schilderung nämlich, die Michel Foucault 1975 in seinem Hauptwerk *Überwachen und Strafen* davon gibt, wie sich die moderne Disziplinargesellschaft geradewegs aus den Maßnahmen gegen frühneuzeitliche Pestepidemien entwickelt habe. Ob nun Žižeks *Monitor and Punish?* Nicht nur in seinem Titel Foucaults Werk direkt rezipiert, sondern auch im Fließtext selbigem einen Seitenhieb verpasst (»the measures necessitated by an epidemic should not be automatically reduced to the usual paradigm of surveillance and control propagated by thinkers like Foucault«); ob Badiou Foucaults drastische Beschreibungen indirekt mit einer ungleich abgeklärteren Gegenposition konterkariert, wenn er erklärt, »the ongoing epidemic will not have, qua epidemic, any noteworthy political consequences in a country like France«; oder ob Agamben die Disziplinierungstechniken, die sich bei Foucault ohne zentrale Steuerung, quasi organisch aus der Katastrophe selbst ergeben, als Teil der Agenda einer nicht näher spezifizierten Machtkaste von Presse und Politik verstanden wissen will – hinter all diesen Meinungsbildern stehen gleichsam als Schatten die sich stetig verfeinernden, hierarchisch sich schichtenden und jeden Lebensbereich durchdringenden Mechanismen, die dem Individuum laut Foucault zur Zeit der großen Pestseuchen im 16. Und 17. Jahrhundert nicht nur physisch oktroyiert, sondern gewissermaßen psychisch implantiert worden seien.

Bei den von Foucault detailliert ausgeführten Operationen handelt es sich um »ein rigoroses Parzellieren des Raumes: Schließung der Stadt und des dazugehörigen Territoriums; Verbot des Verlassens unter Androhung des Todes; […] Aufteilung der Stadt in verschiedene Viertel, in denen die Gewalt jeweils einem Intendanten übertragen wird. […] Am bezeichneten Tag muß sich jeder in seinem Haus einschließen: Herausgehen wird mit dem Tode bestraft. […] Der Raum erstarrt zu einem Netz von undurchlässigen Zellen. Jeder ist an seinen Platz gebunden. Wer sich rührt, riskiert sein Leben: Ansteckung oder Bestrafung« (Foucault 2019: 251). Damit geht ein Netz lückenloser Überwachung einher, das untrennbar mit einem ebenso lückenlosen Registrierungssystem verbunden ist: Jeder und jede Kasernierte ist nicht nur den wachsamen Augen von Beamten ausgesetzt, die tagtäglich durch die Straßen patrouillieren, um durch Namensrufe die Lebenden, die verpflichtet sind, sich daraufhin an ihren Fenstern zu zeigen, von den bereits Verstorbenen zu separieren; zugleich werden die Überwachten selbst zu Überwachern, wenn sie den Autoritäten etwaige Verfehlungen ihrer Nachbarn zum Schutze des Gemeinwohls unverzüglich zu melden haben. »Dieser geschlossene […] Raum, innerhalb dessen die Individuen in feste Plätze eingespannt sind, die geringsten Bewegungen kontrolliert und sämtliche Ereignisse registriert werden, eine ununterbrochene Schreibarbeit das Zentrum mit der Peripherie verbindet, die Gewalt ohne Teilung in einer bruchlosen Hierarchie ausgeübt wird, jedes Individuum ständig erfaßt, geprüft und unter die Lebenden, die Kranken und die Toten aufgeteilt wird – dies ist das kompakte Modell einer Disziplinierungsanlage« (Foucault 2019: 253).

Allerdings ist Foucault bereit zuzugeben, dass auch eine ganz anders klingende Erzählung vom Triumphzug des Schwarzen Todes zu Beginn der Neuzeit kursiert – wenn

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

er auch nahelegt, diese sei vornehmlich in den Sphären der literarischen Fiktion beheimatet, wo sie als Kompensationsmittel gegen die Realität der sich verschärfenden Disziplinarmaßnahmen fungiert habe: »Es gab um die Pest eine ganze Literatur, die ein Fest erträumte: die Aufhebung der Gesetze und Verbote; das Rasen der Zeit; die respektlose Vermischung der Körper; das Fallen der Masken und der Einsturz der festgelegten und anerkannten Identitäten, unter denen eine ganz andere Wahrheit der Individuen zum Vorschein kommt« (Foucault 2019: 254). Reichlich blass jedoch erscheint dieser Bachtin'sche Karneval mit seinen etablierte Stände-, Geschlechter- und Körpergrenzen nicht nur transzendierenden, sondern wortwörtlich auf den Kopf stellenden Exzessen, wenn Foucault ihm das entgegenhält, was er als den »politischen Traum von der Pest« bezeichnet: »Nicht das kollektive Fest, sondern das Eindringen des Reglements bis in die feinsten Details der Existenz vermittels einer perfekten Hierarchie, welche das Funktionieren der Macht bis in ihre letzten Verzweigungen sicherstellt« (Foucault 2019: 254).

Obwohl Foucault das *enfant terrible* der französischen Kunstavantgarde zwischen den 20er und 40er Jahren nicht beim Namen nennt, liegt es doch nahe, seine Abkanzlung der Phantasmen, die die Pest in Volksliedern, Gemälden, Filmen seit jeher zum ultimativen ordnungssprengenden *coup d'état* hochstilisieren, als Spitze gegen Antonin Artauds sprachgewaltige Umwälzungsfantasien in seinem im April 1933 an der Sorbonne gehaltenen Vortrag *Das Theater und die Pest* zu lesen. »Wenn die Pest in einem Gemeinwesen herrscht«, heißt es dort, ein Chaos apokalyptischen Ausmaßes heraufbeschwörend, das dem Foucault'schen Kontrollwahn diametral entgegengesetzt scheint, »gerät die Ordnung aus den Fugen, gibt es keine städtischen Dienste mehr, keine Armee, keine Polizei, keine Verwaltung; Scheiterhaufen flammen auf, die Toten zu verbrennen, wie gerade Hände da sind, die mit anpacken. Jede Familie will ihren eigenen haben. Dann werden Holz, Platz und Feuer spärlicher, rings um die Scheiterhaufen kämpfen ganze Familien miteinander, bald herrscht allgemeine Flucht, weil es zu viele Leichen gibt. Schon sind die Straßen mit Toten überfüllt, sind versperrt von ihren schwankenden Pyramiden, welche die Tiere an allen Ecken benagen. Ihr Gestank steigt himmelan wie eine Flamme« (Artaud 1979: 25). Ebenfalls im Gegensatz zu Foucault bindet Artaud seinen persönlichen Traum der Pest an nahezu chiliastische Heilserwartungen, die nicht nur das zeitgenössische Theater, sondern letztlich die gesamte bürgerliche Gesellschaft betreffen: »Wie die Pest ist das Theater eine Krise, die mit Tod oder Heilung endet« (Artaud 1979: 34). Kurz gesagt: Die Pest wird unter Artauds Feder zu einer heilsamen Epidemie, die den gesellschaftlichen Körper zur Auflösung zwingen soll.

Artaud tritt jedoch nicht nur theoretisch ein für »ein Theater, das Trancezustände hervorruft […], in dem körperliche, gewaltsame Bilder die Sensibilität des Zuschauers […] zermalmen und hypnotisieren« (Artaud 1979: 88), für ein Theater, in dem die Körper der Darsteller zu abstrakten Hieroglyphen werden und Bühne sowie Zuschauerraum ineinander verschmelzen sollen. Ebenso wenig scheut er sich, seine Forderungen am eigenen Leib auszuagieren. Die US-amerikanische Schriftstellerin Anaïs Nin erinnert sich Jahre später an seine Verkörperung eines Pestkranken: »Um seinen Vortrag zu illustrieren, versetzte er sich in Agonie. […] Sein Gesicht war von Angst verzerrt. Man konnte sehen, wie Schweiß sein Haar durchnässte. Seine Augen weiteten sich, seine Muskeln krampften sich zusammen, seine Finger spreizten sich in ersterbender Bewegung. Er ließ uns den vertrocknenden, verdorrenden Gaumen spüren, die Schmerzen, das Fieber, das Feu-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

er in den Eingeweiden. […] Das Publikum war zuerst sprachlos. Und dann, einer nach dem anderen, verließen sie den Saal, lärmten dabei, riefen, protestierten, schlugen die Tür hinter sich zu« (zit. In Mattheus 2002: 165). Auch der ebenfalls im Auditorium befindliche französische Schriftsteller Georges Bataille schreibt, nahezu peinlich berührt, Artaud habe seinen Bauch »mit beiden Händen« ergriffen und »den unmenschlichsten Schrei« ausgestoßen, »der je aus der Kehle eines Menschen gekommen ist: das verursachte ein Unbehagen, vergleichbar mit demjenigen, das wir empfänden, wenn einer unserer Freunde abrupt ins Delirium verfiele« (zit. In Mattheus 2002: 394).

Artauds frenetisches Feiern der Seuche als den abendländischen Wertekanon umpflügende Chance zur Befreiung des Individuums von logozentrisch-materialistischen Zwängen auf der einen Seite und Foucaults kühles Konstatieren eines Pest-Panoptismus, der darauf aus ist, das Individuum in einem Geflecht aus Kontrollinstanzen einzusperren, die sich letztlich bis in seine Psyche fortsetzen, auf der anderen Seite scheinen schwerlich miteinander vereinbar zu sein. In einem Anfang März 2020 seine YouTube-Premiere erfahrenden ästhetischen Artefakt treffen beide Positionen jedoch auf bemerkenswerte Weise aufeinander – und werden gar noch ergänzt durch genau jene performativen Ausschweifungen, als deren theoretischer und praktischer Vorreiter Artaud gelten kann.

Es handelt sich um ein Musikvideo, das die Dresdner YouTuber Adlersson (bürgerlich: Max Herzberg) und der sich seit Beginn seiner Netzkarriere hinter einer Rentnermaske verbergende Inkognito Spastiko (bürgerlich: David Paul) zu ihrem Song *Corona* gedreht haben (Adlersson & Inkognito 2020). Der Content, mit dem Adlersson, Inkognito und ihre Freunde mit Namen wie Seibt, Hektor Panzer oder Flötenmann seit dem Frühjahr 2013 ihre Kanäle bespielen, reicht von vergleichsweise konventionellen Produkttests über Telefonscherze an arglosen Usern der Ebay-Kleinanzeigen, die von den Anrufern in haarsträubende Konversationen verwickelt werden, bis hin zu schonungslosen Dokumentationen ihrer häufig von immensem Alkoholkonsum begleiteten Freizeitaktivitäten wie dem Besuch des Bad Dürkheimer Wurstmarkts, Klingelstreichen zu Halloween oder dem Zubereiten fragwürdiger kulinarischer Kreationen. Anschlussfähig an ein atavistisches, im wahrsten Wortsinn sinnbefreites »Theater der Grausamkeit«, wie es Artaud bereits in den 30ern vorschwebt, erweisen sich insbesondere die zwischen Dada-Nonsens und der extremen Körperlichkeit des Wiener Aktionismus oszillierenden Aktionen neueren Datums: das Baden in einem Schlauchboot beispielsweise, das zuvor mit dreihundert Litern Fertigeintopf gefüllt wurde; bizarre Puppentheater, die Inkognito und sein Gefolge mit einem Ensemble aus Stofftieren und handtellergroßen Gummifiguren, genannt »Knautschis«, aufführen; der Versuch Inkognitos, in Geschenkpapier eingewickelt und mittels Klebeband auf einem Stuhl gefesselt während eines Livestreams so lange wachzubleiben wie möglich – das alles begleitet von fortwährend filmenden Kameras, dem befeuernden Zuspruch der eingeschworenen Fan-Community und ökonomischem Gewinn, auf den die größtenteils hauptberuflichen YouTuber angewiesen sind. In Bezug darauf, dass sich große Teile der YouTuber bei außergewöhnlichen sowie alltäglichen Verrichtungen permanent filmen lassen, könnte man gar argumentieren, dass sich die Foucault'sche Internalisierung einer (körperlosen) Fremdwahrnehmung bei ihnen bereits vor der Corona-Pandemie

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

quasi ganz von selbst durch ihre Entscheidung, YouTube-Stars sein zu wollen, vollzogen hat.

Neben dem Umstand, dass sich die Forschung erst peu à peu neuen medialen Phänomenen wie Videoplattformen oder Streaming-Kanälen öffnet, wurden Möglichkeiten, sich des Schaffens Adlerssons und Inkognitos aus einer akademischen Perspektive zu nähern, bislang wohl vor allem durch die Kontroverse um den Film *Lord of the Toys* verdeckt, mit dem Adlersson, Inkognito und ihre Clique der »Pfandangels« erstmals einer breiten Öffentlichkeit bekannt gemacht werden: Zwar gewinnt der von Pablo Ben-Yakov inszenierte Dokumentarstreifen, der die Truppe in ihrem Alltag porträtiert, ohne all die verbalen und tätlichen Grenzüberschreitungen in irgendeiner Weise zu bewerten, zu kommentieren oder einzuordnen, auf dem Internationalen Dokumentarfilmfestival DOK Leipzig 2018 den Hauptpreis. Durch die ihn begleitenden Presseberichte, in denen primär Adlersson mit neurechten Netzwerken in Verbindung gebracht wird, zementiert sich jedoch der Ruf, bei den YouTubern würde es sich mindestens um verantwortungslose Influencer handeln, denen es, solange die Klickzahlen stimmen, herzlich egal sei, aus welcher politischen Richtung ihnen Beifall gespendet wird – Vorwürfe, die Adlersson stets von sich gewiesen hat und auf die an dieser Stelle weder eingegangen werden soll noch kann.

Obwohl durchweg pejorativ gemeint, scheint es mir indes treffend, wenn der deutsche Medienwissenschaftler Jens Eder, der Adlersson ebenfalls wie selbstverständlich in einem Atemzug mit offen rechts positionierten YouTube-Akteuren nennt, von dessen »Ekel-Anarchismus« spricht (192). Was die Inhalte Adlerssons und Inkognitos auszeichnet, sind – ins Positive gewendet – genau diese beiden Faktoren, denen wir auch in meiner nachfolgenden Auseinandersetzung mit dem *Corona*-Video begegnen werden: 1. Eine pubertär-provokante Lust an Phänomenen des Abjekten sowie 2. Eine anarchische Grundhaltung, für die es keine sakrosankten Räume zu geben scheint, keine Autorität, die man gelten lassen würde, kein tradiertes Wertgefüge, nach dem man sich richten möchte – und die viele der Musikvideos, Performances und Streiche (Pranks) der »Pfandangels« aus dem Blickwinkel politischer Korrektheit, wenig verwunderlich, überaus kontrovers erscheinen lassen müssen.

Es soll natürlich nicht behauptet werden, dass Adlersson und Inkognito vorsätzlich auf Vorbilder aus Dadaismus, Surrealismus oder Fluxus rekurrieren oder einen arrivierten Autor wie Foucault bewusst zitieren – zumal das Selbstverständnis, das die beiden in ihren Videos an den Tag legen, nicht weiter von einem Gestus entfernt sein könnte, der in all den bizarren Unternehmungen mehr aufscheinen lassen wollen würde, als die Eskapaden einer von Nischenhumor und Desillusionismus geprägten Jugendgeneration. Nichtsdestotrotz amalgamieren, wie meine kurze Betrachtung des *Corona*-Videos zeigen soll, die YouTuber scheinbar instinktiv semantische/audiovisuelle Inhalte, die gleichermaßen Foucaults Machtanalyse wie Artauds Kunstrevolte wachrufen.

Musikalisch lebt *Corona* von seiner ostentativen Do-it-yourself-Ästhetik: Die monotonen Rap-Parts lassen Flow und Taktgefühl vermissen; im Vordergrund stehen schrille Synthie-Beats, die wohl nicht zufällig an Martinshörner erinnern; nicht zuletzt die kompakte Laufzeit knapp unterhalb der üblichen Pop-Song-Länge von drei Minuten erweckt den Eindruck eines spontanen Schnellschusses, den auch viele andere Erzeugnisse aus der Schmiede der »Pfandangels« teilen. Betrachtet man den Song zunächst auf reiner

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Textebene, hat man es mit einem Konglomerat aus juvenilen, mitunter in Fäkalhumor abgleitenden Albernheiten, metareflexiven Insider-Gags, die primär Community-Mitglieder der beiden YouTuber zu dechiffrieren imstande sind, sowie einem wiederkehrenden Kalauer zu tun, der den landläufigen Namen von Covid-19 mit dem eines gleichnamigen mexikanischen Biers in Zusammenhang bringt. Im Refrain heißt es dementsprechend aus dem Mund Adlerssons: »Brühe, Brühe, Brühe – ich will Bier!/Du hast einen Kasten, gib mir Vier./Ob Wuhan oder Mexiko/Ich sauf mit dem Infotzrico!«

Auch die nachfolgende erneut von Adlersson intonierte erste Strophe schöpft ihre Motive hauptsächlich aus der Äquivokation zwischen Virus und Biermarke. En passant setzt sie sich aber ebenso auf ironische Weise mit den gerade zu Beginn der Pandemie virulenten Rassismen gegenüber chinesischen Staatsbürgern und Staatsbürgerinnen bzw. asiatisch aussehenden Menschen im Allgemeinen auseinander. Ebenso findet die unter anderem von Agamben vertretene Warnung Erwähnung, Primärziel der staatlichen Maßnahmen zur Seucheneindämmung sei die Manipulation der Bevölkerung durch überzogene Panikmache – eine Gedankenfigur, die direkt zurückführt zu Foucaults Analyse einer sich aus konsequentem Krisenmanagement formierenden Überwachungsgesellschaft: »Der Chinamann ist kontaminiert./Das sind die Folgen von zu wenig Bier./Die Seuche wurde zu uns importiert./Doch lasst nicht zu, dass man euch manipuliert./Mehr als nur ein Bier, das ist Corona Extra./Du Penner hast nur Becks da./Da hab' ich lieber meine Ex da./Es gibt nur eins gegen die Pandemie:/Wir ergeben uns alle dem Mehtenvieh.« Auch bei dem Mehtenvieh handelt es sich um eine Figur aus dem Adlersson'schen Kosmos – in diesem Fall sein eigener Vater, der zeitweise ebenfalls einen eigenen YouTube-Kanal betrieben hat.

Nachdem der Refrain zum zweiten Mal erklungen ist, stimmt Inkognito Zeilen an, in denen er – analog zu Adlerssons Bedeutungsverschiebungen zwischen Coronavirus und Corona-Bier – die zu Beginn der Corona-Krise akute Praxis der Hamsterkäufe konsequent an das Nagetier koppelt, dessen Nahrungshortung der Begriff entlehnt ist. Erwartungsgemäß ebenfalls nicht zu kurz kommen Zoten, die sich an verfemten Stoffen wie Exkrementen und Sperma abarbeiten: »Im Wartezimmer herrscht Misstrauen und strengster Verdacht/Denn ich habe eine Rentnerin ängstlich angekackt./Ich kaufe einhundert Hamster für den Ausnahmezustand./Wenn ich mich verschanzt hab, fühlt es sich dann gut an./Wenn ich in Isolation neben einhundert Hamstern onanier'/Trink ich mit der anderen Hand genüsslich ein Corona-Bier./Den Samen schleudert's in den Mundschutz hinein,/Denn ich bin ein ferkeliges Corona-Virus-Schwein.«

Bis hierhin könnte man die lyrischen Ergüsse der beiden YouTuber als pubertäre Provokationen abkanzeln, die zwar stellenweise diverse Nebeneffekte der Corona-Zeit wie Massenhysterie oder Xenophobie erfassen, sich dann aber doch weitgehend in linguistischen Spielereien mit Worthomonymien und -polysemien erschöpfen. In Verbindung mit dem zugehörigen Musikvideo erschließen sich indes weitere Bedeutungsebenen, die im Songtext lediglich rudimentär angelegt sind. Wie bereits erwähnt, ist die Rentnermaske auch bereits lange vor Corona das Markenzeichen Inkognito Spastikos. Für das *Corona*-Musikvideo hat er sich außerdem einen rosa Schlafanzug mit Schweinskopf übergestreift und zusätzlich einen blauen OP-Kittel umgebunden. Miteinander kombiniert werden in seinem Habitus damit sowohl der Verweis auf eine weitere neuzeitliche Seuche, die Schweinegrippe, sowie ein Accessoire, das gemeinhin synonym für Kranken-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

haussterilität steht. Adlersson, der normalerweise nicht mit Maske auftritt, trägt demgegenüber einen handelsüblichen Mund- und Nasenschutz. Die unbedeckten Gesichtspartien hat er sich mit Kunstblut eingeschmiert, was Assoziationen zu einer Kriegsbemalung weckt (und zu Macrons freilich erst Mitte März 2020 und damit eine gute Woche nach Erscheinen des Musikvideos erfolgter metaphorischer Kriegserklärung an das Virus). Ansonsten wechselt Adlerssons urbane Alltagskleidung unter anderem von einer grünen Kapuzenregenjacke zu einem schwarzweißen langärmeligen Pullover.

Urban ist auch der Raum, in dem Adlersson und Inkognito sich bewegen: Die nächtliche Metropole mit ihren menschenleeren Straßen, selten den Bildkader kreuzenden Straßenbahnen und künstlichem Laternenlicht – ein Setting, das unweigerlich, ohne dass die beiden YouTuber gezielte Zitate anbringen müssten, an großstädtische Endzeitszenarien in zahllosen prototypischen Filmen denken lässt. Vor diesem Hintergrund ergehen sich Adlersson und Inkognito, durchaus an die somatischen Ausbrüche Artauds gemahnend, in nervösem Herumgezappel, pseudo-authentifizierenden Gesten aus dem Repertoire der Hip-Hop-Kultur und dem literweise Verschütten von Corona-Bier, das zuvor in mehreren Kisten am Straßenrand gestapelt wurde. Dass sie bei alldem voll unverhohlener Selbstironie zu Werke gehen, ändert nichts an der Ähnlichkeit ihres zügellosen Treibens mit jenem Lebensfest, das die Bevölkerung einer pestverseuchten Stadt in den Visionen Artauds noch auf Massengräbern ekstatisch tanzen lässt: Obgleich der von ihnen vorgetragene Text und vor allem die Video-Kulisse eine Weltuntergangsstimmung evozieren, lassen sich die Protagonisten in ihrer adoleszenten Vergnügungssucht nicht beirren und toben sich aus, indem sie beispielsweise mit E-Scootern posieren oder sich gegenseitig mit schäumenden Bieren besudeln. Zugleich aber tragen Adlersson und Inkognito, wie gezeigt, etliche Marker auf der eigenen Haut, deren Präsenz einem Fallenlassen der Masken diametral zuwiderläuft. Der offenkundige Widerspruch zwischen Figuren, die einerseits à la Artaud ohne Hemmungen ihre Triebe ausleben, dabei aber andererseits wie die Disziplinierten Foucaults durch gleich mehrere Schichten Schutzbekleidung ihre Distanz zur Umwelt signalisieren, schlägt sich auch in der Janusköpfigkeit nieder, mit der das Corona-Bier inszeniert wird. In einer Szene scheint Adlersson das Getränk in die Nacht zu verspritzen, um potenzielle Viren abzuwehren; in einer anderen besprüht Inkognito mehrere Flaschen mit Desinfektionsmittel, als müssten diese vor Genuss ihres Inhalts keimfrei gemacht werden. Einem Zirkelschluss gleicht es, wie sich die Maßnahmen zur Eindämmung der Seuche und der exzessive Pesttanz am Rande des Abgrunds gegenseitig zu bedingen scheinen.

Besonders deutlich wird die Dichotomie, mit der sich Adlersson und Inkognito als Opfer und Widerstandskämpfer zugleich inszenieren, in denjenigen Szenen, in denen die YouTuber statt unter dem Großstadtsternenhimmel im beengten Raum einer fensterlosen Kellerparzelle zu sehen sind: Inkognito füllt den rechten Bildrand, wo er bewegungslos, die Arme in die Hüften gestemmt, frontal zur Kamera steht – eine Kamera wohlgemerkt, vor deren allsehendem Auge kein Zellenwinkel verborgen bleibt und die dadurch deutliche Anklänge an die von Foucault im Begriff des »Panoptismus« kondensierten Auswirkungen von flächendeckenden Überwachungs- und Kontrollmechanismen besitzt. Das Schweinskostüm hat Inkognito abgelegt und nur noch den blauen OP-Kittel am Leib. Zudem wurde seine Rentnermaske mit einem Mundschutz überzogen – so gesehen eine doppelte Schutztaktik, die gerade nicht dem

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

»Fallen der Masken« im Fest der Pest entspricht, sondern in einem prägnanten Bild den überdeterminierten, virtuos mit Bedeutungen jonglierenden Maskenball veranschaulicht, an dem Adlersson und Inkognito partizipieren. Während Inkognito in dem strengen Arrangement einem disziplinierten Körper entspricht, der unter der Last der Kontrollmechanismen regelrecht versteinert und unter mehreren Häuten aus Textil regelrecht verschwunden ist, lebt Adlersson in der linken Bildhälfte disziplinlos seine Emotionen aus: Im Kontrast zu Inkognito trägt er einzig ein schwarzes T-Shirt und eine Sporthose; seine Atemschutzmaske hat er abgezogen; bewaffnet ist er dafür mit einem Deo-Spray und einem Feuerzeug, deren Zusammenspiel einen improvisierten Flammenwerfer entstehen lässt. Dessen Strahl ist ebenso gen Kameralinse gerichtet wie die unbändigen Grimassen, zu denen Adlersson sein Gesicht verzerrt, als würde er sich die Seele aus dem Leib schreien. Wo Inkognito demnach als Sinnbild für den zum Gehorsam abgerichteten modernen Menschen auftritt, dessen Vitalkräfte allumfassende Kontrolle und Disziplin bis hin zur Statuenhaftigkeit gelähmt haben, bündeln sich in Adlersson all jene trotzigen Tendenzen, die unberührt von Seuchenschutzgesetzen, Kontaktsperren und staatlichen Restriktionen weiter ihren ureigensten Leidenschaften freie Bahn lassen und, wie der selbstgebastelte Flammenwerfer zeigt, letztlich auch in Kauf nehmen, destruktiv auf ihr unmittelbares Umfeld einzuwirken.

In den letzten Sekunden des Videos ereignet sich schließlich noch eine verblüffende Volte: Während die Musik langsam verklingt, zieht sich die Kamera Stück für Stück aus dem Kellergewölbe zurück. Adlersson und der inzwischen aus seiner Stasis befreite Inkognito haben genauso unbeherrscht zu tanzen begonnen wie zuvor auf offener Straße. Die Hand des anonymen Kameramanns taucht im Bild auf, zieht die Kellertür zu, verschließt sie mit einem Riegel: Unsere Protagonisten sind nunmehr zusammen mit kistenweise Proviant, den man kurz im Bildvordergrund hat sehen können, in der klaustrophobischen Kammer eingesperrt. Aus der Käseglocke von Disziplinierungs- und Kontrollinstanzen gibt es, sofern man diese nicht in ihren Grundfesten attackiert, keine Befreiung, scheint das Schlussbild des Videos in einer Foucault'schen Wendung sagen zu wollen – weder für den, der sich den Schutzmaßnahmen voller Heilserwartung ungebremst in die Arme wirft, noch für den, der sich ihnen zu entziehen versucht, indem er einem eskapistischen Hedonismus frönt. Beides sind extreme Varianten, auf die Krise zu reagieren. Die gehorsame Akzeptanz des Verlusts von Grundrechten zum Wohle des Gemeinwesens sowie ein anarchistisches Aufbegehren, bei dem der Pandemie gar eine befreiende Ventilfunktion bislang unterdrückter Affekte zukommt, haben in einem ikonischen Bild zusammengefunden.

In seinem *Postskriptum über die Kontrollgesellschaften* denkt Gilles Deleuze fast zwei Jahrzehnte nach Foucault dessen Überlegungen zur Disziplinargesellschaft weiter und gesellt ihnen das Modell einer Kontrollgesellschaft bei, die ihre Individuen nicht länger nur in Psychiatrien, Krankenhäusern und Schulen einschließt, sondern ihre Bewegungen – so wie wir das heute von Tracking-Apps oder flächendeckender Kameraüberwachung kennen – tatsächlich lesbar und dadurch modulierbar macht. »Weder zur Furcht noch zur Hoffnung besteht Grund, sondern nur dazu, neue Waffen zu suchen« (256), heißt es bei Deleuze in einem Satz, der genauso auch über der finalen Schwarzblende von Adlerssons und Inkognitos *Corona*-Video hätte stehen können.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Literatur

Agamben, Giorgio (2020): »The Invention of an Epidemic«, in: European Journal of Psychoanalysis, 26. Feb. 2020, https://www.journal-psychoanalysis.eu/coronavirus-and-philosophers/. Accessed 7. Oct. 2020.

Artaud, Antonin (1979): Das Theater und sein Double, Fischer, 1979.

Badiou, Alain (2020): »On the Epidemic Situation«, in: Versobooks, 23. Mar. 2020, www.versobooks.com/blogs/4608-on-the-epidemic-situation. Accessed 7. Oct. 2020.

Deleuze, Gilles (1993): Unterhandlungen 1972–1990, Suhrkamp, 1993.

Eder, Jens (2020): »Rechte Videos und Affekte in Sozialen Medien«, in: Zwischen Feindsetzung und Selbstviktimisierung, hg. von Lars Koch, Torsten König, Campus, 2020, S. 177–202.

Foucault, Michel (2019): Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses, Suhrkamp, 2019.

Mattheus, Bernd (2002): Artaud. Leben und Werk, Matthes & Seitz, 2002.

Žižek, Slavoj (2020a): »Coronavirus Is ›Kill Bill‹-Esque Blow to Capitalism and Could Lead to Reinvention of Communism«, in: RT International, 27. Feb. 2020, www.rt.com/op-ed/481831-coronavirus-kill-bill-capitalism-communism/. Accessed 7. Oct. 2020.

Žižek, Slavoj (2020b): »Monitor and Punish? Yes, Please!«, in: The Philosophical Salon, 13. Mar. 2020, www.thephilosophicalsalon.com/monitor-and-punish-yes-please/. Accessed 7. Oct. 2020.

Videos

Freddinger Vlog (8. März 2020). ADLERSSON x INKOGNITO – CORONA [Video]. YouTube: youtube.com/watch?v=9rlSdKYc_70. Accessed 7. Oct. 2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

»Loads of love to all the Roadburn family«. Gemeinschaftsbildung auf einem virtuellen Festival während der Covid-19-Pandemie

Lena Möller

Virtuelle Festivals und Prozesse der Vergemeinschaftung

»THAT'S IT FOLKS! Thank you for everything! The Music, beers, love and friendmanship! WE DID THIS TOGETHER!«[1], richtete der Festivalteilnehmer Bram R. am 20. April 2020 seine Worte an die Gruppe, als sich das *Roadburn Festival 2020* mit den abklingenden Afterpartys endgültig dem Ende zuneigte. Die darauf einsetzenden positiven Reaktionen auf die Dankesrede äußerten sich nicht etwa in lautem Klatschen oder herzlichen Umarmungen. Stattdessen drückten 108 Likes die Zustimmung der Fans aus. Es war die Freude über ein Musikfestival, das im Zuge der Covid-19-Pandemie eigentlich bereits abgesagt worden war und dann doch noch stattfinden konnte – wenn auch nicht in gewohnter Form vor Ort, sondern als virtuelles Festival in einer öffentlichen Gruppe auf Facebook. Der Name *A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020* mag zunächst dazu verleiten, das Geschehen innerhalb der Gruppe als Realitätsnachahmung zu deuten, die mit dem alltäglichen Leben nur wenig zu tun hat. Wer jedoch genauer hinsieht, erkennt deutlich: Auch im Rahmen virtueller Festivals finden vielfältige Prozesse der Vergemeinschaftung statt, die sich aus dem Alltagsleben der beteiligten Akteure speisen und umgekehrt in dieses hineinwirken.

Die Covid-19-Pandemie mit ihren zeitweilig strengen Kontaktbeschränkungen, die Zusammenkünfte in analoger Form erheblich erschwerten, führte dazu, dass sich zahlreiche Treffen in virtuelle Räume verlagerten. Während die hier präsentierte Online-Ethnografie im Zeitraum April bis August 2020 dem populärkulturellen Phänomen des virtuellen Festivals nachspürte, untersuchte die Literaturwissenschaftlerin Miriam Zeh nahezu zeitgleich Online-Events wie die *Skneipe* (eine Wortschöpfung aus *Kneipe* und

1 Nicht näher verortete Beiträge und Kommentare wurden der im Verzeichnis angeführten Facebook-Gruppe *A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020* entnommen und zur Wahrung der Anonymität ihrer Mitglieder nicht separat verlinkt.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

der Videoplattform *Skype*) oder den Gruppenvideochat *Houseparty*. Wo sich die Teilnehmer:innen zum Zeitpunkt der jeweiligen Zusammenkunft physisch aufhalten, tritt bei all diesen Beispielen in den Hintergrund. Entscheidend sei laut Zeh ein abgrenzbarer, gemeinsamer medialer Ort, an dem sich die Interaktion verdichtet – in Abhängigkeit von der verwendeten Technologie (Zeh: 24–25). Die genannte Facebook-Gruppe war ein solcher Ort. Auch hier stellen Fans aus der Distanz heraus über ein technisches Medium Nähe her (Koch, »Mediated«: 9). Die Möglichkeiten zur Kontaktaufnahme sind im virtuellen Raum überaus vielfältig: Live-Chat, Lost&Found-Rubriken und natürlich das gegenseitige Liken und Kommentieren der Beiträge führen zur Entstehung neuer Gemeinschaftsformen und -netzwerke (angelehnt an Bausinger: 39–40). Als soziales Netzwerk bietet eine Plattform wie Facebook für Musikfans zudem die Möglichkeit, sich spezifischere Informationen über das eigene Fanobjekt zu beschaffen und miteinander zu teilen. Im Gegensatz zu herkömmlichen musikrelevanten Angeboten wie Fachzeitschriften oder Radioprogrammen können hier Musikgenres im gemeinsamen und unmittelbaren Diskus weitaus feingliedriger ausdifferenziert und durch eigene Inhalte wie Live-Mitschnitte oder selbstproduzierte Tracks bereichert werden (Anastasiadis: 333). Dabei weist der virtuelle Raum die Besonderheit auf, dass der Zugang über die Figur eines Avatars erfolgt. Die Kulturanthropologin Gertraud Koch unterscheidet deshalb in ihrem Aufsatz *Second Life* aus dem Jahr 2009 zwischen einer faktischen und einer virtuellen, nicht aber zwischen einer realen und fiktiven Welt. Virtuelle Festivals sind als Teil des Alltäglichen zu verstehen. Das Eintauchen in die virtuelle Welt bleibt jedoch immer technisch bedingt und an die Nutzer:innen gebunden (Koch, »Second Life«: 216–221).

Damit es im Rahmen eines virtuellen Festivals überhaupt zu Vergemeinschaftungen kommt, ist laut dem Medienanthropologen Christoph Bareither zunächst einmal die Nutzung einer gemeinsamen Sprache wichtig, etwa mittels in der Gruppe geläufiger Redewendungen, Emojis oder Memes, durch welche man sich der gegenseitigen Verbundenheit versichert. Dabei spielen Routinen eine Rolle, »Tätigkeiten also, die sich im Alltag regelmäßig wiederholen« (Bareither, »Internet-Emotionspraktiken«: 14). Was innerhalb einer virtuellen Gruppe repetitiv praktiziert wird, schafft Orientierung und regt zur Nachahmung an. Die routinierten Tätigkeiten gehen »aus bestimmten Gewohnheiten und historisch gewachsenen, kulturellen Wissensbeständen hervor. Zugleich sind sie immer in gegenwärtige soziale Aushandlungsprozesse eingebunden« (14). Bareither nimmt vor allem vergemeinschaftende Emotionspraktiken in den Blick (Bareither, »Wir-Gefühle«: 38–40). Seine Ansätze beruhen auf den theoretischen Ausführungen von Monique Scheer aus dem Jahr 2013. Ihr zufolge fungieren Emotionen »vor allem als Kommunikations- und Tauschmedien in sozialen Beziehungen« (Scheer: 16). Wenn Fans einen virtuellen Raum ausgestalten und darin auf individueller wie kollektiver Ebene Zugehörigkeiten verhandeln, teilen sie emotionale Erfahrungen miteinander, deren einzelne Gefühle nicht immer trennscharf betrachtet werden können und die entscheidend zum Gruppenerlebnis »Festival« beitragen (Bareither, »Internet-Emotionspraktiken«: 17–18).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Das Roadburn Festival und seine Fans

Musikalisch verankert im Bereich Doom, Drone Metal, Black Metal sowie Stoner und vermehrt Experimental (Coggins: 314) wird das seit 1995 jährlich in den Niederlanden stattfindende *Roadburn Festival* auf der eigenen Webseite als »Europe's leading underground festival for heavy music of all types« beworben (»About us«). Damit lässt es sich in eine seit den 1990er Jahren rasant wachsende Zahl an Musikfestival-Neugründungen einordnen, die sich für jüngere Stilrichtungen wie Techno und Trance sowie feinere Subkategorien wie Viking Metal, Progressive Rock oder Alternative öffneten (Näumann/Probst-Effah: 17). Die Ursprünge gehen auf eine anfängliche Werbeaktion der beiden Niederländer Walter Hoeijmakers und Jurgen van den Brand zurück, die mit einem kleinen Live-Festival ihre Webseite *Roadburn.com* und die darauf präsentierten Bands vermarkteten. Seit 2005 findet das Festival in der Konzerthalle *Venue 013* mit einer wachsenden Zahl an Nebenschauplätzen in Tilburg statt (»Unspeakable Fire Flowing Through Art«). Als signifikante Merkmale werden in Interviews immer wieder eine betonte Nähe und flache Hierarchien zwischen den auftretenden Bands, der Leitung und den Fans sowie eine große Genre-Diversität hervorgehoben (Brown: 35). Nach Angaben des Organisationsteams zählte das Festival 2019 an die 4500 Besucher:innen pro Tag, wobei circa 75 Prozent aus dem inner- und außereuropäischen Ausland anreisten (»About us«). Für den vom 16. bis 19. April 2020 angesetzten Termin hatten bereits Bands wie *Torche, Red Sparowes, Brutus, Russian Circles* oder *Warhorse* ihre Zusage bestätigt (»Roadburn 2020«).

Die Fan-Gemeinschaft des *Roadburn Festivals* lässt sich nicht auf eine homogene Gruppe und ebenso wenig auf eine dominierende subkulturelle Zugehörigkeit eingrenzen – eine Eigenheit, die für Musikfestivals signifikant ist. So zeichnet sich das Musikfestival als populärkulturelles Phänomen durch eine große Varianz aus, was Alter, Geschlecht, soziale und ethnische Zugehörigkeit sowie persönliche Vorlieben und Haltungen der beteiligten Akteure betrifft (Näumann/Probst-Effah: 23–24). Die Events schaffen, »wenn auch zeitlich begrenzt, für die Besucher sowie die dort Tätigen eigene Lebenswelten« (24). Nicht unterschätzt werden sollte, »in welch hohem Maße Fankultur sich heute über Kreativität und Imaginationskraft und aktive Partizipation konstituiert« (Trummer/Frizzoni: 11). Fans sind nicht nur passive Zuschauer:innen, sondern aktive Mitgestalter:innen mit Handlungsmacht.

Initiierung und Wachstum der Facebook-Gruppe

Als am 24. März 2020 das *Roadburn*-Organisationsteam den Covid-19-bedingten Ausfall des Festivals verkündete, herrschte zunächst sowohl seitens der Fans als auch des Organisationsteams Ernüchterung vor, da man angesichts der Pandemie mit einer langfristigen Schädigung der Branche rechnete (»it will be impossible for us to hold Roadburn in April as planned«). Die Facebook-Gruppe *A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020* wurde in Reaktion auf die Absage knapp drei Wochen später, am 16. April 2020, durch den Haarlemer Peter Huibers ins Leben gerufen. Anfänglich für einen überschaubaren Kreis aus Freund:innen und Bekannten angelegt, entwickelte die Gruppe schnell eine expansive Eigendynamik. Huibers erinnert sich:

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> When I saw that some frequent Roadburn visitors […] were already pretending to pack their bags and stuff like that … I thought it would be funny to have a group of people (mostly people I know) that could pretend with each other. So I started the group, expecting no more than 20 people … I really didn't know in advance it would blow up like it did. (Interviewauszug, geführt am 14. Okt. 2020)

Von Beginn an dabei war auch Jeriël van der Land, der laut eigener Aussage seit 2011 kein einziges *Roadburn* verpasst hatte und die Gruppe aktiv über verschiedene Kanäle bewarb:

> Peter made the group on Facebook, invited me and a couple of friends, I invited a lot more, posted some of the the first few messages and movies and then things took off like a rocket. (Interviewauszug, geführt am 22. Okt. 2020)

Die ersten 100 Beiträge spielen mit Blick auf das Gruppenwachstum eine Schlüsselrolle, da sie durch das wiederholte Posten ähnlicher Inhalte die Ausrichtung vorgaben. Geteilt wurden Programmpläne mit markierten Highlights, vergangene Liveauftritte in Foto- und Videoform, humoristische Statements über geläufige Festivalsituationen, Erinnerungsfotos vom Festivalgelände und den Fans sowie Begegnungen mit Bands. Die Kommunikation erfolgte überwiegend in englischer, teils auch niederländischer Sprache. Einen Popularitätsschub erhielt die Gruppe ab dem 63. Post, wo mit Walter Hoeijmakers die künstlerische Leitung des Festivals in Erscheinung trat. Huibers erläutert rückblickend, wie es dazu kam:

> I think it's mostly because specific festivals like Roadburn […] have a very steady fanbase, so after a few years everyone knows everyone. Which makes it easier to invite people to a group. […] the friends I know already knew the organizer personally I think, so it was a small step to invite him too, but when I saw it I made him moderator immediately. (Interviewauszug, geführt am 14. Okt. 2020)

Tatsächlich wurde die Gruppe seitens der Festivalleitung von nun an ebenfalls aktiv promotet und über die offizielle Facebook-Seite und Festivalhomepage verlinkt. Durch die breitere Außenwirkung überschritt die Mitgliederzahl in direkter Folge laut Huibers vier Stunden nach der Gründung die 500er-Marke. Die Leitung begann damit, eigene Angebote für die Fans einzubinden, etwa das *Roadburn Radio* aus Tilburg oder gestreamte Live-Acts. Einen für ihn besonderen Moment beschreibt van der Land in der Rückschau:

> […] there was the magical moment when I talked to Walter about this Weirdo Canyon Dispatch (the Roadburn daily newspaper) which I started on making and he instantly offered to make some calls to the people who normally work on it. An hour or so later he called me back with the news that they were more than willing to help put it together, so we started working on it and in the end we made one for every day of pretend-Roadburn. That was so cool. (Interviewauszug, geführt am 22. Okt. 2020)

Am geschilderten Verlauf wird deutlich, dass Huibers und van der Land nicht nur als Initiatoren der Gruppe auftraten, sondern gemeinsam mit der später dazustoßenden Festivalleitung aktiv Einfluss auf die Inhalte ausübten. Erst dadurch erfuhr der virtuelle

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Raum seine allmähliche Ausgestaltung zu einem (virtuellen) Festival. Entscheidend waren Angebote mit Ereignischarakter, ein fester Ablauf sowie die Anknüpfung an vorherige *Roadburn Festivals* (Küchle: 42). Durch die Partizipation von Hoeijmakers erhielt das Festival zudem einen offiziellen Charakter. Der US-amerikanische Medienwissenschaftler Henry Jenkins erkennt in dieser Wechselseitigkeit eine grundsätzliche Eigenschaft des Fan-Seins: »This ability to transform personal reaction into social interaction, spectator culture into participatory culture, is one of the central characteristics of fandom« (473). Dabei tritt folgender Effekt ein: »Aus der Fan-Beziehung eines einzelnen Akteurs erwächst soziale Interaktion, aus isolierten Zuschauern werden Partizipienten, aus Fans Aktivisten, die Einfluss nehmen« (Trummer/Frizzoni: 12). Rückblickend wird das Gruppenwachstum in der Form eines sprichwörtlichen Funkens beschrieben, der ein Feuer entfachte. So entstand im Verlauf des virtuellen Festivals das verbindende Gefühl, Teil einer Bewegung zu sein. Eine gegenseitige Vergewisserung der Teilhabe beförderte auch das wiederholte Posten der aktuellen Mitgliederzahl (Bareither, »Wir-Gefühle«: 41). Am Vormittag des 17. April 2020 schrieb Huibers etwa mit sichtlicher Überraschung: »800 Roadburners! This is amazing :-D Welcome and have fun!« Van der Land erzählt:

> It was INSANE. We could never have believed it to take such a flight. 500 was unbelievable. 1000 was unreal! 1500 was unexpected, as that actually happened at the end of the last day of pretend-Roadburn, or maybe even the day after. (Interviewauszug, geführt am 22. Okt. 2020)

Die Zahlen bildeten eine eigene Art der Argumentation, insbesondere ab dem Zeitpunkt, wo sie unerwartete Dimensionen erreichten. Ihre Betonung diente als Motivation, die Gruppe durch aktives Bewerben weiter zu vergrößern, bis das virtuelle Festival am Ende über 1500 Teilnehmer:innen zählte (Wienker-Piepho: 41–42).

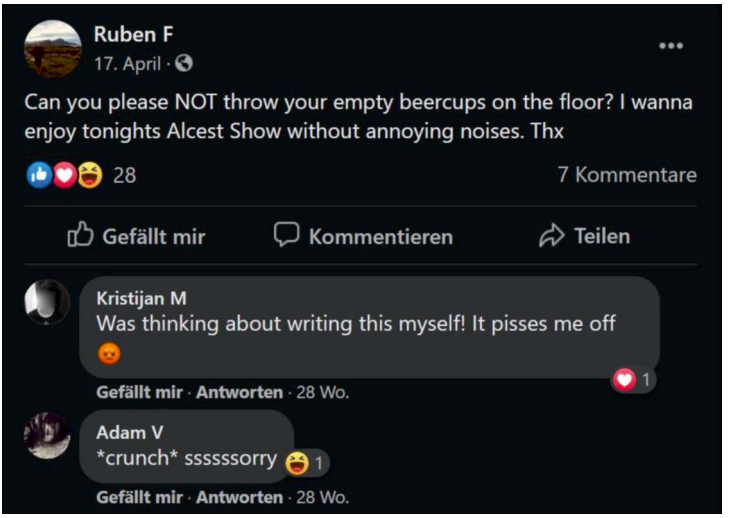
Pretending to be – Tätigkeitsroutinen

Namensgebend für die Gruppe war die überwiegende Anzahl an Beiträgen, welche auf humoristische Weise mit der Illusion spielten, sich faktisch auf dem Festivalgelände zu bewegen. Diese reichten von der geschilderten Anreise (»Guys, my plane is delayed I will arrive late after the check-in at the hotel.«), der Festivalhygiene (»3 hours of sleep, but: no line at the showers!«), dem Aufladen des Handys (»Where can i charge my phone? 3 %«), über die Verpflegung auf dem Gelände (»Late night snack from the Seitan Chefs«) bis hin zur vergeblichen Suche nach der Bühne (»I can't find any of the stages where I'm supposed to be«). Eine zeitliche und räumliche Strukturierung gelang einerseits durch die parallele terminliche Ausrichtung und andererseits durch das wiederholte Posten von Festivalprogramm und Wetterbericht. Das schuf eine zusätzliche Rahmung, an der sich die Teilnehmer:innen über die genannten Tage hinweg in Echtzeit orientierten (»Health in 10 minutes! I'm ready!«). Beobachten ließen sich auch Hilfsgesuche oder Solidaritätsappelle (»Come on guys, if you're that tall please back off a bit, I can't see a thing!«). Als ausführlicheres Beispiel sei an dieser Stelle ein Beitrag vom 17. April herausgegriffen, in

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

welchem das Gruppenmitglied Ruben F. die anderen ermahnte, keine leeren Bierbecher auf den Boden zu werfen.

Abb. 1: »Can you please NOT throw your empty beercups on the floor?«



Während der erste Kommentar mit geteilter Wut seine Solidarität zum Ausdruck brachte, ahmte der zweite lautsprachlich das Knirschen des Bechers unter den Füßen nach (»:crunch: sssssssorry«). Eine Eigenrecherche brachte zum Vorschein, dass es in den vergangenen Jahren Diskussionen rund um den Mehrwegbecher-Verbrauch auf dem *Roadburn Festival* gegeben hatte. Die Kritik bestand unter anderem darin, dass die Splitter der weggeworfenen Plastikbecher auf dem Boden störende Geräusche verursachten, die das Erleben der Live-Acts beeinträchtigten (»Roadburn Side Programme announced«/»Roadburners«). Die Gruppenmitglieder signalisierten eine gemeinsame Wissensbasis und damit Kennerschaft, indem auf vergangene Diskussionen und Konflikte der Vorjahre angespielt wurde, ohne dass diese einer näheren Erläuterung bedurften (Hügel: 27).

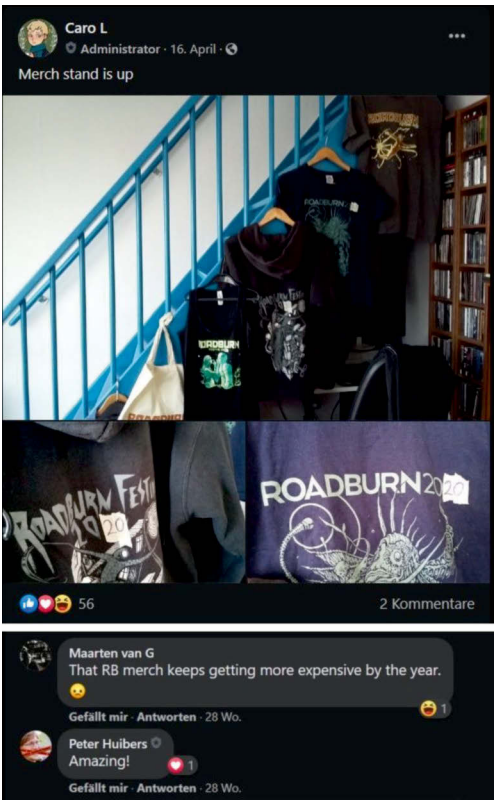
Häufig wurde der Alkoholkonsum zum Gegenstand humoristischer Anspielungen. Immer wieder posteten Gruppenmitglieder, dass sie gerade für alkoholische Getränke gesorgt hatten (»All the beer tanks are refilled! Ready for day 2«), diese aktiv konsumierten oder bereits betrunken waren (»I haven't puked yet«). Teils fanden lautsprachliche Parodien statt (»Guuyz im dr7nk as h3lll, see you tommorrrw«). Auffällig bleibt: Egal ob es sich um einen Moment der Genervtheit oder Ekstase handelte – erlaubt war, was sich unter den Gruppenmitgliedern als gemeinschaftsstiftend erwies. Immerhin gehört eine gewisse Leidensfähigkeit sogar untrennbar zum Fan-Sein dazu (Hügel: 28), solange das Maß nicht überstrapaziert und damit das gemeinsame Erleben empfindlich beeinträchtigt wird. Schnell zeichnete sich ab, dass es auch im Fall des virtuellen *Roadburn Festivals* unerwünschte Themen gab. So fanden etwa explizit kritische Kommentare über negative Erfahrungen der Vorjahre oder die im Rahmen der Pandemie getroffenen Maßnah-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

men innerhalb der Gruppe keinen sichtbaren Niederschlag. Stattdessen kam es zu einer Auslagerung konfliktbehafteter Diskussionen in parallel existierende Facebook-Gruppen wie die *Roadburners* mit über 6200 Mitgliedern, in welcher ein Großteil der virtuellen Festivalbesucher:innen ebenfalls aktiv war (»Roadburners«). *A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020* bildete hingegen über den gesamten Veranstaltungszeitraum hinweg einen sicheren Ort, in dem die Bezugnahmen auf die vergangenen Festivals selektiv und fast ausschließlich positiv besetzt blieben, was nicht unerheblich zur Gruppenattraktivität beitrug.

Viel Zustimmung erreichten jene Beiträge, die ein hohes Maß an Eigeninitiative erkennen ließen. Die Userin Caro L. stellte zum Beispiel am 16. August bei sich zu Hause mit ihrer Festivalkleidung der Vorjahre einen Merchandise-Stand nach und überklebte dabei das einstige Datum mit einer neuen Zahl. Unter dem Beitrag antwortete ein anderes Mitglied mit vorgegebener Enttäuschung: »That RB merch keeps getting more expensive by the year. :(«

Abb. 2 u. 3: »Merch stand is up«



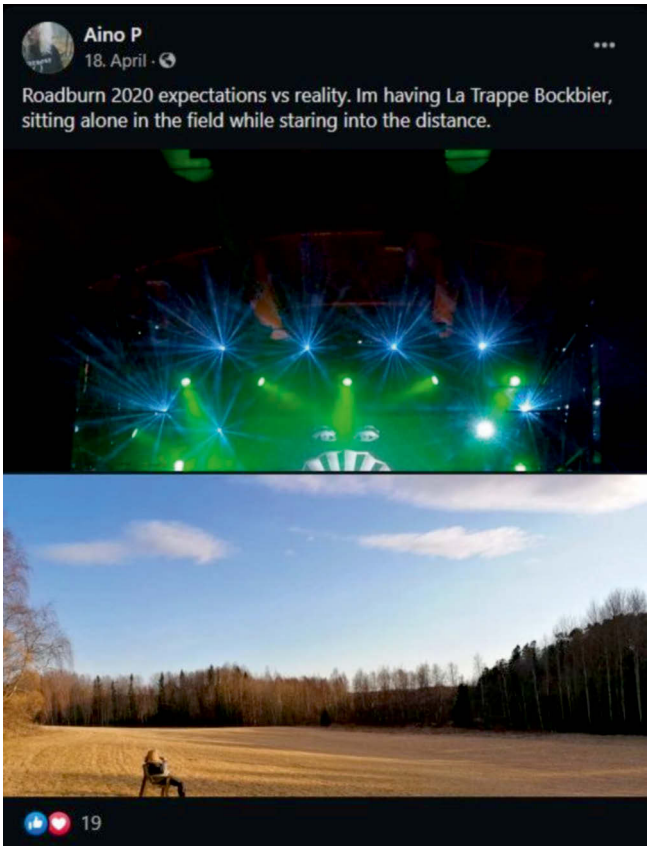
Dinge des Alltags wurden folglich umgedeutet, um den virtuellen Raum auszugestalten und weitere Handlungen anzuregen. Koch resümiert die Intensität solcher virtueller Referenzierungen auf das faktische Leben: »Sie stellen teils sehr konkrete, detaillierte

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Verbindung zwischen virtueller und faktischer Welt her, erzeugen damit nicht nur Präsenz, sondern vervielfältigen diese auch« (Koch, »Second Life«: 230). Im weiteren Verlauf posteten andere Gruppenmitglieder ihre einst auf dem *Roadburn Festival* erstandenen Vinyls, CDs, Festivalbänder und T-Shirts. Jedes dieser Objekte diente folglich als »Zeuge der vergangenen Anwesenheit, Index des Erlebens, Erinnerung an Präsenz« (Huck: 68). Das präsentierte Merchandising wurde zum Zeichen der Zugehörigkeit, aber gleichzeitig auch Beweisstück der Kennerschaft und früheren Teilhabe.

Expectations vs. Reality – Brüche in der virtuellen Welt

Abb. 4: »Roadburn 2020 expectations vs reality«



Innerhalb der Gruppe gab es auch Beiträge, die bewusst mit der virtuellen Umgebung brachen, indem sie darauf anspielten, dass man sich eigentlich zu Hause befunden hatte. Als Beispiel sei ein Post von Aino P. am 18. April angeführt, der zwei entgegengesetzte Fotografien präsentierte: die Lichttechnik einer Großbühne versus eine einsam in die Ferne blickende Person an einem Feldrand. Übertitelt wurde das damit entstehen-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

de Meme mit den Worten: »Roadburn 2020 expectations vs reality. Im having La Trappe Bockbier, sitting alone in the field while staring into the distance.«

Auf ironische Weise schrieb an anderer Stelle das Gruppenmitglied Mara G. in einem Post vom 17. April: »I think I took a wrong turn on my way back to the campsite because I just woke up in my apartment«. Einige Beiträge stellten auch einen direkten Bezug zu Covid-19 her. So hinterließ etwa der Teilnehmer Antonio H am 18. April folgende Zeilen:

> So here I am at Roadburn enjoying myself, but somehow I keep getting this crazy idea in the back of my head that actually I'm at home and Roadburn has been cancelled because of a global virus outbreak. Yeah right! Damn, I need to quit smoking this Dutch cannabis.

Gerade wo Immersionsbrüche erfolgten und Kommentare bewusst mit der Vorstellung brachen, sich faktisch auf einem Festivalgelände zu befinden, benötigte es den Witz, der die betreffenden Personen vor dem Verdacht schützte, das Spiel zu verderben und damit das emotionale Erleben aller zu beeinträchtigen. Über Humor gelang es, Unaussprechliches sichtbar zu machen, indem es in eine akzeptable Form gebracht wurde (Oring: 282). Selbstironisch verwiesen die Teilnehmer:innen deshalb auf einen die Sinne beeinträchtigenden Drogenkonsum oder auf die eigene Einsamkeit, die im Kontrast zur nochmals positiv bestätigten Gemeinschaft mit den anderen stand. Gefühle wurden dabei sichtbar reguliert und wieder in eine erwünschte Richtung gelenkt (Bareither, »Wir-Gefühle«: 41).

Loads of love to all the Roadburn family – Gemeinschaft in einer Zeit der Krise

Mit der sich vervielfältigenden sozialen Teilhabe entstand innerhalb der Facebook-Gruppe ein kollektives Gemeinschaftsgefühl, das den Beteiligten Zugehörigkeit und Zusammenhalt vermittelte und ein gemeinsames emotionales Erleben ermöglichte. Die Gruppe stiftete Identität, welche auch in Selbstbezeichnungen wie »The Roadburners« oder den Liebesbekundungen zur »Roadburn Family« sprachlich geäußert und sichtbar wurde. Die meisten Posts waren genau an diese Gemeinschaft gerichtet (»Good moring rb family«/»Loads of love to all the Roadburn family, known or unknown«). Besonders das Betonen der eigenen Liebe zu den anderen Fans erfuhr weitreichende Zustimmung (»First of all, I love you all.«/»Did I ever tell you guys how much I love the internet?! I LOVE the internet!! You're all amazing. Thank you for this «). Geantwortet wurde zum Beispiel mit Danksagungen, Herz-Emojis, Memes tanzender, klatschender und jubelnder Personen. Einige Mitglieder verwiesen sogar darauf, dass ihnen die Gruppe ein Gefühl von »Zuhause« vermittle (»It feels like I'm coming home!«) oder eine Unterstützung während der Pandemie böte (»This group was (is?) the best thing coming out of the corona crisis. Thank you all!«). Mit einer umfangreichen Danksagung wandte sich auch Hoeijmakers am 20. April an die Fans:

> Becky and I, our dedicated staff, and countless others involved with Roadburn are extremely overwhelmed by sense of community shown over the last few days – the Pre-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> tend Roadburn group has even been a huge lifesaver in the middle of some of the most uncertain times since WWII. Paralyzed by the global pandemic, and the loss of the actual festival, we didn't even know what to do with ourselves – like all of you, we were heartbroken and stuck at home, worrying about the new normal, about our daily life, and the things and people we love all so much. […] we simply couldn't believe the outpouring of love online […]. (»Pretend Roadburn 2020«)

Generell verkörperte Hoeijmakers für die Fan-Gemeinschaft das zentrale Gesicht der Festivalleitung. Ausschließlich Walter genannt und innerhalb der Gruppe vielfach verlinkt und mit Danksagungen bedacht, stand er sinnbildlich für das gesamte *Roadburn*-Organisationsteam. Die Fan-Gemeinschaft ging sichtbar eine Beziehung mit dem Fandom und den Personen ein, die es repräsentieren. Die Fans begleiteten das Fandom und wussten sich umgekehrt begleitet, was sich in der wechselseitigen Verehrung zeigte (Hügel: 30–32, 35). Bareither ordnet solche Gefühlsäußerungen wie folgt ein: »Fans jubeln gemeinsam, wodurch sie nicht nur ihre Freude teilen, sondern sie machen im Jubel auch sichtbar, dass sie auf ähnliche Art und Weise fühlen, wobei diese Ähnlichkeit des Fühlens eine verbindende Kraft entfaltet« (Bareither, »Wir-Gefühle«: 43). Die gemeinsame Interaktion in der Gruppe schenkte den beteiligten Akteur:innen Freude und Entlastung (Wienker-Piepho: 46). Dabei gab es einen »Spielraum für kreative Handlungen und von der jeweiligen ›Normalität‹ abweichende Praktiken« (Küchle: 56), obgleich kritischere Diskussionen bewusst ausgelagert wurden. Nicht außer Acht gelassen werden sollte außerdem, dass die Partizipation der Festivalleitung auch aus ökonomischen Beweggründen erfolgte. Die öffentlichkeitswirksame Betonung des Gemeinsinns schuf Identifikation und eine positive Repräsentation als Marke. Dazu gehörte auch die mit zahlreichen Überhöhungen angereicherte, wiederholte Betonung des Besonderen und Außergewöhnlichen (Gyr: 247).

Dass *A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020* innerhalb von vier Tagen einen solchen Zulauf erfahren hatte, erklärt sich nicht nur durch die Bezüge des virtuellen Festivals zum eigentlichen Veranstaltungsvorbild. Die Popularität muss auch in den Kontext der krisenhaften Erfahrung angesichts der Covid-19-Pandemie gesetzt werden. Kein anderes Thema war im April 2020 so omnipräsent und wirkte derlei umfassend in alle Bereiche des alltäglichen Lebens hinein. Die Literatur- und Kulturwissenschaftlerin Doris Bachmann-Medick beschreibt den Einfluss des Virus mit den Worten: »The crisis has radically limited our communications, our free movement, the possibility of travel, our scope for individual decision making« (79). Gerade gegen Ende des virtuellen Festivals wurden vermehrt Gefühle der Verunsicherung sichtbar. Einigen Teilnehmer:innen bereitete der Blick auf die nächsten Wochen nach dem Festival Sorge. Bemerkenswert ist in diesem Kontext ein mit 164 Likes versehener Kommentar der langjährigen Festivalbesucherin Esther de R., die sich am 19. April an die Gruppe richtete:

> Tomorrow it's back to (the new) normal life. But what is my normal life? Besides my day job at a local government, Roadburn is a very big part of my normal life for the last 22 years. Roadburn isn't just a four day festival. Roadburn is a community. I witness how Walter puts so much love, time but also frustration in Roadburn: 24/7/365. Roadburn is a hobby that turned into a labor of love and into a way of life.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

An diesem Beispiel wird nochmals deutlich, dass die Bindung der Fans an das Festival nicht nur wenige Tage angedauert hatte, sondern im Alltag fortwirkte. Esthers Worte zeigen, wie das Festival einen sicheren Ort bildet, der zeitweilig vom »Alltagstrott« isolierte (Näumann/Probst-Effah: 24). Dabei kam es zum Neu- oder Wiederentdecken einer Gruppe, welcher man sich zugehörig fühlte (Jenkins: 473–474). *A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020* kann in diesem Sinne auch als Solidargemeinschaft in einer krisenhaften Zeit gedeutet werden. Sichtbar wurde im Frühjahr 2020 nach Aussage der Historikerin Ute Frevert zum Beispiel ein übergreifendes Gefühl des Zusammenhalts mit einer zeitweiligen, in großen Teilen der Bevölkerung sichtbaren solidarischen Gestimmtheit (13–14).

Das Bedürfnis nach Nähe und Austausch verstärkte sich auch durch die Gebote des Social Distancings. Gabriele Klein und Katharina Liebsch sprechen dabei in ihrem Aufsatz *Herden unter Kontrolle* aus soziologischer Perspektive von einem »Rückzug aller individuellen Körper aus dem öffentlichen Raum« (58) und einem verlangten Bruch mit Tätigkeitsroutinen, der insbesondere den Bereich des Vergnügens betraf (58–62). Die Facebook-Gruppe schuf einen virtuellen Treffpunkt, in dem das Bedürfnis nach Gemeinschaft und Unterhaltung angesichts der verordneten räumlichen Distanz vorübergehende Linderung fand. Die geteilten Fotos, Anekdoten und Gegenstände aus den Vorjahren des Festivals weckten Erinnerungen an eine Zeit vor der Pandemie. Tätigkeitsroutinen des alltäglichen Miteinanders wurden in eine virtuelle Form übertragen, die trotz der Krise soziale Akzeptanz fand. Dazu gehörte letztlich auch das Beschwören einer Treue, die über das virtuelle Festival hinausreichte. So richtete die Userin Niek N. bereits am zweiten Tag unter breiter Zustimmung ihre Bitte an die Community: »Can we keep this group during Roadburn 2021 as some sort of alternate timeline?«

Literatur

Anastasiadis, Mario: »Like – Comment – Share. Eine virtuell-ethnographische Annäherung an Popmusik-Fan-Aktivitäten in Facebook«, in: Markus S. Kleiner/Michael Rappe (Hg.): Methoden der Populärkulturforschung. Interdisziplinäre Perspektiven auf Film, Fernsehen, Musik, Internet und Computerspiele, LIT-Verlag, 2012, S. 333–359.

Bachmann-Medick, Doris: »The Humanities – Marginalized after Corona?«, in: Manuela Gerlof/Rabea Rittgerodt (Hg.): 13 Perspectives on the pandemic. Thinking in a state of exception, de Gruyter, 2020, S. 77–83.

Bareither, Christoph: »Internet-Emotionspraktiken: Theoretische und methodische Zugänge«, in: Burkhard Lauterbach (Hg.): Alltag – Kultur – Wissenschaft. Beiträge zur Europäischen Ethnologie, Jg. 4, Königshausen & Neumann, 2017, S. 11–35.

Bareither, Christoph: »Wir-Gefühle: Vergemeinschaftende Emotionspraktiken in Populärkulturen«, in: Bricolage, Bd. 10, 2019, S. 37–50.

Bausinger, Hermann: Volkskultur in der technischen Welt (= Reihe Campus 1008). Neuausg. Campus, 1986.

Brown, Louise: »Beyond Sight and Sound«, in: TONEAudio Magazine, Heft 37, Mai 2011, S. 23–39.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Coggins, Owen: »Transforming Detail into Myth. Indescribable Experience and Mystical Discourse in Drone Metal«, in: Andy R. Brown et al. (Hg.): Global Metal Music and Culture. Current Directions in Metal Studies, Routledge, 2016, S. 311–329.

Frevert, Ute: »Corona-Gefühle«, in: Bernd Kortmann/Günther G. Schulze (Hg.): Jenseits von Corona. Unsere Welt nach der Pandemie – Perspektiven aus der Wissenschaft, transcript, 2020, S. 13–20.

Gyr, Ueli: »Festivalisierung und Eventisierung als urbane Identitätsleistungen«, in: Beate Binder et al. (Hg.): Ort. Arbeit. Körper. Ethnografie Europäischer Modernen. 34. Kongress der Deutschen Volkskunde, Berlin 2003 (= Museum Europäischer Kulturen 3). Waxmann, 2005, S. 243–249.

Huck, Christian: »Festivalbändchen«, in: Pop. Kultur & Kritik, Jg. 2, Heft 2, März 2013, S. 63–68.

Hügel, Hans-Otto: »›Was heißt schon Fan?‹. Thesenartige Diskussion des Begriffs in Abgrenzung zu anderen kulturellen Figuren«, in: Manuel Trummer/Brigitte Frizzoni (Hg.): Erschaffen, Erleben, Erinnern. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Fankulturforschung (= Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung 3), Königshausen & Neumann, 2016, S. 19–42.

Jenkins, Henry: »Star Trek Rerun, Reread, Rewritten. Fan Writing as Textual Poaching«, in: Horace Newcomb (Hg.): Television. The Critical View, Oxford University Press, 2000, S. 470–494.

Klein, Gabriele/Liebsch, Katharina: »Herden unter Kontrolle. Körper in Corona-Zeiten«, in: Michael Volkmer/Karin Werner (Hg.): Die Corona-Gesellschaft. Analysen zur Lage und Perspektiven für die Zukunft, transcript, 2020, S. 57–64.

Koch, Gertraud: »Mediated: Raumerfahrungen im digitalen Zeitalter«, in: Schweizerisches Archiv für Volkskunde, Bd. 109, Heft 1, 2013, S. 4–16.

Koch, Gertraud: »Second Life – ein zweites Leben?. Alltag und Alltäglichkeit einer virtuellen Welt«, in: Zeitschrift für Volkskunde, Jg. 105, 2009, S. 215–232.

Küchle, Tanja Alexandra: Erlebnisraum Festival. Ethnografische Erkundungen auf dem Southside Festival in Neuhausen ob Eck (= Studien & Materialien 40). TVV, 2010.

Näumann, Klaus/Probst-Effah, Gisela: »›All the world's a festival‹: Über die Welt der Musik-Festivals und Musik-Festivals der Welt«, in: dies. (Hg.): Festivals populärer Musik. Tagungsbericht Köln 2010 der Kommission zur Erforschung musikalischer Volkskulturen in der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde e.V. (= Musik/Kontexte/Perspektiven 2), Allitera, 2012, S. 13–37.

Oring, Elliott: »Jokes and the Discourse on Disaster«, in: The Journal of American Folklore, Jg. 100, Heft 397, 1987, S. 276–286.

Scheer, Monique: »Emotionspraktiken: Wie man über das Tun an die Gefühle herankommt«, in: Matthias Beitl/Ingo Schneider (Hg.): Emotional Turn?!. Europäisch ethnologische Zugänge zu Gefühlen & Gefühlswelten. Beiträge der 27. Österreichischen Volkskundetagung in Dornbirn vom 29. Mai – 1. Juni 2013, Selbstverlag des Vereins für Volkskunde, 2016, S. 15–36.

Trummer, Manuel/Frizzoni, Brigitte: »Einleitung: Erschaffen, Erleben, Erinnern. Fankulturen als Akteure populärer Unterhaltung und Vergnügung«, in: dies. (Hg.): Erschaffen, Erleben, Erinnern. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Fankultur-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

forschung (= Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung, Bd. 3), Königshausen & Neumann, 2016, S. 7–17.
Wienker-Piepho, Sabine: »Festivalitis – Festivalisierung als Kulturphänomen«, in: Klaus Näumann/Gisela Probst-Effah (Hg.): Festivals populärer Musik. Tagungsbericht Köln 2010 der Kommission zur Erforschung musikalischer Volkskulturen in der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde e.V. (= Musik/Kontexte/Perspektiven 2), Allitera, 2012, S. 38–49.
Zeh, Miriam: »Online-Events. Skneipe, Houseparty, Yotribe und ›Fortnite‹-Konzerte«, in: Pop. Kultur & Kritik, Jg. 9, Heft 2, Okt. 2020, S. 21–27.

Sonstige Quellen

»About us«. Roadburn.com. https://roadburn.com/about-us/. Zugriff: 25. Okt. 2020.
»A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020«. Erstellt von Peter Huibers. Facebook Groups, 16. Apr. 2020. https://www.facebook.com/groups/636288006951211. Zugriff: 25. Okt. 2020.
»It will be impossible for us to hold Roadburn in April as planned«. Beitrag von Walter Hoeijmakers und Rebecca Laverty. Roadburn.com, News, 24. März 2020. https://roadburn.com/roadburn-2020-postponed-to-2021/. Zugriff: 25. Okt. 2020.
»Pretend Roadburn 2020: Thank you all so much!« Beitrag von Walter Hoeijmakers und Rebecca Laverty. Roadburn.com, News, 20. Apr. 2020. https://roadburn.com/pretend-roadburn-2020-thank-you-all-so-much/. Zugriff: 25. Okt. 2020.
»Roadburn 2020: Torche, Russian Circles, Brutus u.a. angekündigt«. Beitrag von Alexandra Michels. Rockhard.de, News, 23. Sept. 2019. https://rockhard.de/artikel/roadburn-2020-torche-russian-circles-brutus-u.a.-angekuendigt_474977.html. Zugriff: 25. Okt. 2020.
»Roadburn Side Programme announced & new venue & resuable cups!«. Beitrag von Rebecca Laverty. Roadburn.com, News, 25. März 2019. https://roadburn.com/roadburn-side-programme-announced-new-venue-reusable-cups/. Zugriff: 25. Okt. 2020.
»Roadburners«. Erstellt von Walter Hoeijmakers. Facebook Groups, 4. Aug. 2017. https://www.facebook.com/groups/Roadburners. Zugriff: 25. Okt. 2020.
»Unspeakable Fire Flowing Though Art«. Interview zwischen Bob Gendron und Walter Hoejmakers. Tonepublications.com, Interviews, Apr. 2011. https://www.tonepublications.com/interviews/bob-gendron-interviews-the-man-in-charge-of-the-roadburn-festival-unspeakable-fire-flowing-through-art/. Zugriff: 25. Okt. 2020.
Interview mit Peter Huibers. Gründungsmitglied der Facebook-Gruppe *A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020*. Schriftlich geführt am 14. Okt. 2020. Einverständniserklärung vorliegend.
Interview mit Jeriël van der Land. Gründungsmitglied der Facebook-Gruppe *A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020*. Schriftlich geführt am 22. Okt. 2020. Einverständniserklärung vorliegend.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abbildungen

Abb. 1: »Can you please NOT throw your empty beercups on the floor?« Beitrag von Ruben R. [anonym] vom 17. April 2020. »A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020«. Erstellt von Peter Huibers. Facebook Groups, 16. Apr. 2020. https://www.facebook.com/groups/636288006951211. Zugriff: 25. Okt. 2020.

Abb. 2 u. 3: »Merch stand is up«. Beitrag von Caro L. [anonym.] vom 16. April 2020. »A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020«. Erstellt von Peter Huibers. Facebook Groups, 16. Apr. 2020. https://www.facebook.com/groups/636288006951211. Zugriff: 25. Okt. 2020.

Abb. 4: »Roadburn 2020 expectations vs reality«. Beitrag von Aino P [anonym.] vom 18. April 2020. »A group where everyone is pretending to be at Roadburn 2020«. Erstellt von Peter Huibers. Facebook Groups, 16. Apr. 2020. https://www.facebook.com/groups/636288006951211. Zugriff: 25. Okt. 2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Pflegekräfte zwischen Popstars und Superhelden – Handlungsdimensionen und ihre Medialisierung

Lena Stange und Markus Stange

Verkehrte Welt

Pflegende als die neuen Stars und Superhelden, Selfies mit Masken, Klatschen auf Balkonen: ›Corona‹ hat auf manche Weise die Welt verkehrt. Während Popstars zu Hause oder isoliert in ihren Wohnzimmern oder Studios weiterarbeiten können, aber auf ihren Live-Applaus verzichten müssen, arbeiten Pflegekräfte weltweit auch und vor allem während der Covid-19-Pandemie weiter. Sie werden in der ›ersten Welle‹ der Pandemie von den Medien als Helden gefeiert: dafür, dass sie das System am Laufen halten, heldenhaft das Virus bekämpfen und damit die Welt retten. Gleichzeitig gehen als Reaktion auf diese Heldentaten medienwirksame Bilder um die Welt, in denen die Bevölkerung in den heimischen Straßen für die Pflegenden applaudiert, um ihrer Dankbarkeit und Wertschätzung Ausdruck zu verleihen und ein Zeichen von Solidarität zu setzen. Pflegende sind in der Covid-19-Pandemie zu Popstars und Superhelden geworden, weil sie aus medialer Sicht dem Superschurken Corona entgegentreten. Damit wurde die Berichterstattung über ›Corona‹ machtvoll mit Bildern des heldenhaften Krankenhauspersonals geprägt, lässt dabei jedoch unbeachtet, dass Pflegekräfte streng genommen nicht *gegen Corona* kämpfen – sie versorgen die Infizierten und andere Erkrankte, denn das ist ihr Beruf. Aber was kennzeichnet die professionellen und moralischen Handlungsdimensionen der bislang medial ›unsichtbaren‹ Pflegekräfte im Vergleich zu Popstars und Superhelden, welche ohne mediale Vermittlung gar nicht existieren würden? Im Folgenden werden zunächst die Eigenschaften und Handlungsdimensionen von Pflegekräften, Popstars und Superhelden und ihre mediale Präsenz sowie die damit einhergehenden Wirkweisen beschrieben. Anschließend soll hergeleitet werden, wie das Zusammenspiel aus Taten und Medialisierung Stars und Helden entstehen lassen kann.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Pflege: Ein ›systemrelevanter Bereich‹

Das Bundesministerium für Arbeit und Soziales veröffentlichte Ende März 2020 eine »Liste der systemrelevanten Bereiche«, in der »Krankenhäuser« und »Pflege« als Teil der sogenannten kritischen Infrastruktur Erwähnung fanden (BMAS). Auf diese Weise war die Relevanz der Krankenpflege nicht nur politisch legitimiert, sondern auch medial postuliert – und damit weiterhin rund um die Uhr eine komplexe Gesundheitsversorgung in Deutschland sichergestellt.

In Deutschland ist die Pflege ein eher unterbezahlter Beruf, berufspolitisch aktiv, jedoch eher unsichtbar für die gesunde Bevölkerung, dabei stellen professionell Pflegende mit ihrer beruflichen Leistung einen fundamentalen Bestandteil des Gesundheitssystems dar. Die pflegerische Patientenversorgung richtet sich nach den Belangen eines Individuums und »[s]tändig ist die Aufmerksamkeit zu richten auf objektive Handlungserfordernisse ebenso wie auf subjektive, für die betroffene Person höchst relevante, durch das Krankheitsleiden mitbedingte Bedürfnisse« (Remmers: 5). Die Patient:innen erwarten professionelle Pflege und Versorgung, was Vertrauen voraussetzt sowie pflegeethische Reflexionsfähigkeit und Transparenz im Handeln erforderlich macht. So ist »Professionalität als ein einzelfallbezogenes professionelles Handeln zu verstehen, das meist in hochkomplexen Situationen erfolgt« (Dewe/Gensicke: 2) und im pflegerischen Kontext stets erfordert, unter begrenzter Handlungsautonomie das Richtige zu tun. Fach- und Erfahrungswissen, evidenzbasiertes Vorgehen, Fingerspitzengefühl und die Intention, Gutes zu tun, stellen dabei nur einige der Handlungsdimensionen von Gesundheits- und Krankenpflege und zugleich gesellschaftliche Erwartungen dar.

Aber auf welcher moralischen Grundlage handeln Pflegekräfte in ihrem täglichen Umgang mit dem Menschen und dessen wichtigem Gut Gesundheit? Pflegende orientieren sich an medizin- und pflegeethischen Prinzipien, allen voran steht der Respekt vor der Autonomie des:der Patient:in, der zusammen mit dem Fürsorgeprinzip (Wohltun und Nicht-Schaden) und dem Gerechtigkeitsprinzip die vier Pfeiler der Medizinethik darstellt, wie sie der Philosoph Tom L. Beauchamp und der Theologe James F. Childress bereits 1979 formuliert haben (Beauchamp/Childress). Neben dieser Prinzipienethik hat in der Pflege auch ein tugendethischer Ansatz eine wichtige Bedeutung. So betont z.B. die Care-Ethik Tugenden wie Zuwendung, Aufmerksamkeit und die Berücksichtigung von Beziehungen als handlungsleitend im Umgang mit pflege- und hilfebedürftigen Menschen (Porz: 15). Gemäß diesen Tugenden zu handeln stellt sich als herausfordernd dar, wenn das praktische Pflegehandeln unter den Bedingungen von Zeit- und Personalmangel zu wenig Raum erhält. Es kommt zu moralischer Not (*moral distress*), wenn die Pflegekräfte die Gratwanderung von moralisch und fachlich Richtigem und dem zeitlich Möglichen vollziehen müssen (Corley: 638; Burston/Tuckett: 314ff.). Darüber hinaus sind die Handlungsmöglichkeiten der modernen Medizin begrenzt, wenn sie es mit einem neuartigen Virus zu tun hat: Das Ausbreiten einer Pandemie führt ärztlichem und pflegerischem Personal eine ebenso neuartige Ohnmacht vor Augen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Popstar: Starkult + Popkultur

Über den Status ›Star‹ gibt es breitgefächerte und vielfältige Erkenntnisse. Für diesen Beitrag wird ein Modell bestehend aus vier Komponenten zugrunde gelegt: Leistung/Erfolg, Bekanntheit, Anhängerschaft und Image (Borgstedt: 127–135). Leistung oder Erfolg drückt sich als eine aus der Masse hervortretende und Aufmerksamkeit erregende Fähigkeit aus. Dies impliziert die Rezeption durch Außenstehende, die eine mediale Vermittlung voraussetzt. Dazu sei gesagt, dass aufgrund der Messung des Erfolgs anhand von Absatzzahlen und/oder Einschalt- bzw. Streamingquoten, gepaart mit der medialen Verbreitung von Informationen, eine hervortretende Fähigkeit nur bedingt ableitbar ist (Borgstedt: 129–130). Die Handlungsintentionen des angehenden Stars, dies ist meist ein:e Künstler:in, können intrinsischer Natur oder durch eine kommerzielle Ausrichtung geprägt sein. Als weitere Komponente ist große Bekanntheit zu nennen, wobei es nebensächlich ist, wie die Bekanntheit erreicht wurde – durch eine hervortretende Leistung oder durch die bloße mediale Präsenz. Die dritte Komponente Anhängerschaft ist neben dem Image eine Folge aus Leistung und Bekanntheit. Eine wiederkehrende mediale Präsenz kombiniert mit sich wiederholender Leistung kann je nach medialer Verbreitung zu Beliebtheit und in der Folge zu einer festen Anhängerschaft führen. Die Star-Anwärter-Person hat sich durch Bekanntheit etabliert und diesen Zustand durch eine Anhängerschaft gefestigt. Beliebtheit und Anhängerschaft werden dabei durch die mediale Präsenz der Persönlichkeit der:des Künstler:in (z.B. durch Charisma) gefördert (Borgstedt: 78). Wie die mediale Präsenz ausgestaltet wird, hängt von der vierten Komponente Image ab. Dahinter verbirgt sich die Emotionalisierung und Symbolisierung der Identität der:des Künstler:in und ihrer:seiner Leistung. Unter Identität der:des Künstler:in ist dabei keinesfalls ihre:seine ›wahre‹ Identität zu verstehen, sondern die Identität, die medial präsentiert wird. Diese kann ganz oder in Teilen mit der wahren Identität übereinstimmen, aber auch vollkommen davon abweichen (Keller: 25). Mit dieser Identität eng im Zusammenhang steht die Authentizität der:des Künstler:in, wobei auch hier im Rahmen der medialen Präsenz die Wahrhaftigkeit der Glaubhaftigkeit weicht. Das, was präsentiert wird, kann authentisch sein und damit geglaubt werden, obgleich es nicht die Wahrheit sein muss (Keller: 59–61). Durch das Image wird in enger Verbindung mit der eigentlichen Leistung und der Bekanntheit der gattungstypische Star gebildet, wie Filmstar, YouTube-Star oder Popstar, womit ein jeweils spezifischer Starkult in Form von beispielsweise Verehrung und Idolisierung einhergeht.

Eine spezifische, wenn auch sehr verbreitete Kulturform ist die der Populärkultur oder auch Popkultur. Ein Blick in den Duden zum Begriff *populär* zeigt die komplexe und facettenreiche Herausforderung, die dem Begriff der Populärkultur innewohnt: beim Volk, bei den Massen bekannt und beliebt sowie Zustimmung findend (Duden). Das wichtige Element ist dabei das Volk bzw. sind die Massen. Popkultur ist daraus folgend eine Kultur, die auf Basis einer bei Massen Zustimmung findenden Sache oder Person entsteht und damit durch große Teile der Gesellschaft gelebt wird (Storey: 24).

Kommen nun Popkultur und Starkult zusammen, indem ein durch seine Leistung/seinen Erfolg bekannter Star eine Anhängerschaft hat, die große Teile der Bevölkerung umfasst und bei ihr Zustimmung findet, der Star folglich populär ist, sind der Star und seine Anhänger Bestandteil der Popkultur – und der Star damit ein Popstar.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Superhelden: Aus großer Macht folgt große Verantwortung[1]

Die Annäherung an den Begriff des Superhelden soll ihren Ausgangspunkt im Heroismus haben. Das ›Heldsein‹ ist eine Zuschreibung einer realen oder fiktiven Person, die durch Außenstehende, aber auch durch die Person selbst erfolgen kann. Die Zuschreibung umfasst dabei Eigenschaften wie Charisma (Sympathie) und Kämpfertum (Mut) sowie damit einhergehende Leidensbereitschaft (Aufopferungsbereitschaft, tugendhafte Taten) (Hoff et al.: 8). Die Handlungsintentionen von Helden sind den eigenen Bedürfnissen übergeordnet: »Sie widmen sich einer Sache, die größer ist als sie selbst, und stellen diese Sache über ihr eigenes Wohl« (Thomä: 27), was sich meist im Kampf gegen Bedrohungen, Benachteiligung oder Unterdrückung von Individuen und Bevölkerungsgruppen darstellt. Damit haben Heldenfiguren Aufgaben, die sozialer, politischer oder religiöser Natur sein können (Hoff et al.: 9), die nur unter der Voraussetzung einer Symbolisierung (Hoff et al.: 10) und damit einhergehender medialer Präsenz erfüllt werden können. Vereinfacht kann gesagt werden, dass eine Heldenfigur nur dann eine Heldenfigur sein kann, wenn über sie berichtet wird (Münkler: 742).

Vom Helden zum Superhelden ist es nur ein kleiner, wenn auch meist übermenschlicher Schritt. Die Fähigkeiten eines Helden bleiben im menschlich-möglichen Rahmen, während die eines Superhelden diesen durch übermenschliche oder technisierte Kräfte übersteigen. Ein Superheld kann durch vier grundlegende Charakteristika definiert werden: Mission, Kräfte, Identität und Kostüm (Coogan: 85–92). Die Mission, ob selbst auferlegt oder durch äußere Umstände entstanden, umfasst immer den Kampf gegen Bedrohungen, meist in Gestalt eines Superschurken. Die Kraft kann sich durch übernatürliche geistige und/oder physische Fähigkeiten oder auch durch hochentwickelte technische Ausstattung manifestieren und wird Superkraft genannt. Ob Unverwundbarkeit oder gewaltige Muskelkraft, alle Ausprägungen der Kräfte von Superhelden übersteigen menschliche Fähigkeiten um ein Vielfaches oder sind bei Normalbürger:innen nicht existent. Die Identität, die zur Tarnung in der Regel hinter einem Alter Ego verborgen ist, setzt sich zusammen aus dem Namen und dem Kostüm des Superhelden. Ein Superheld trägt einen Namen, der keine Rückschlüsse auf sein Alter Ego zulässt, aber einen mehr oder weniger direkten Bezug zu seiner Superkraft herstellt, z.B. *Hulk* (engl. Koloss, Klotz), dessen gewaltige Stärke in seiner riesenhaften muskulösen Figur erkennbar ist, oder *Spiderman* (engl. Spinnenmann), dessen Superkräfte eine enge Verwandtschaft mit den Fähigkeiten einer Spinne haben. Die Kostümierung zeichnet sich durch Einfachheit und Prägnanz sowie durch einen damit einhergehenden hohen Wiedererkennungswert aus. Diese Charakteristika bilden die Eckpunkte für die Symbolisierung des Superhelden, die durch mediale Verbreitung innerhalb des jeweiligen Superhelden-Universums verstärkt wird. Hier gilt für den Superhelden das Gleiche wie für den Helden: Ein Superheld kann nur ein Superheld sein, wenn über ihn berichtet wird. Erst die öffentliche Wahrnehmung seiner Taten macht ihn zu einem Superhelden und bestätigt sein Dasein.

1 So lautet die Erkenntnis von Spiderman, nachdem er den Mörder seines Onkels gefasst hat und gewahr wurde, dass er diesen vor dem Mord bei einem Diebstahl laufen gelassen und somit einen gewissen Beitrag zum Tod seines Onkels geleistet hatte; die Aussage lautet im Original: »[…] with great power there must also come -- great responsibility!« (Marvel Comics: 11)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

So kommt es zu einem ständigen Wechselspiel zwischen Symbolisierung und effektvoller medialer Verbreitung, welche ihrerseits die Symbolisierung verstärkt. Gleichzeitig wachsen die Erwartungen an den Superhelden, dem es durch seine Superkraft möglich ist, Dinge zu tun, die Normalbürger:innen nicht tun können, und er diesen damit überlegen ist. So folgt aus den Handlungen des Superhelden eine zu seinen Möglichkeiten proportionale Verantwortung: Je mächtiger seine Superkraft, desto größer die Verantwortung, die mit seinen Handlungen einhergeht.

(De-)Maskierte Medialisierung

Pflegekräfte haben schon vor der Covid-19-Pandemie für ihre Wahrnehmung und Anerkennung gekämpft, jedoch hat dieses Anliegen eine unerwartete Gestalt angenommen, indem Pflegende über omnipräsente Bilder und Berichte für Medienkonsumenten sichtbar wurden. Damit wird eine notwendige Bedingung sowohl eines Popstars als auch eines Superhelden erfüllt: die mediale Präsenz. Mit ›Corona‹ ist ein die Massen betreffendes Ereignis eingetreten, welches individuelle Belange von Patientenversorgung zu einer potenziell alle Menschen gleichermaßen betreffenden Angelegenheit gemacht hat. Dadurch sind die Pflegenden, bei denen es sich in der Regel um der Öffentlichkeit unbekannte Individuen, ja, Privatpersonen handelt, in die Medien gelangt und plötzlich zu populären Figuren des Mediengeschehens geworden. Sie erfuhren in den ersten Monaten der Pandemie einen Aufstieg zu Stars, haben ein Gesicht bekommen und sind zu Bekanntheit gelangt, womit eine Popstar-Komponente erfüllt ist. Ausgangspunkt für die Bekanntheit und die Zuschreibung heroischer Attribute ist die erfolgreiche Leistung, ebenfalls eine Popstar-Komponente, die Pflegekräfte während der ersten Monate der Pandemie erbrachten. Der heroische Aspekt liegt offenbar in der ›Superkraft‹ der Pflegekräfte, in und mit ihrer täglichen Arbeit der Bedrohung des Superschurken ›Corona‹ Paroli zu bieten, indem sie ihre die Möglichkeiten von Normalbürger:innen übersteigenden Kenntnisse und Fähigkeiten anwenden; und dies in einem hochtechnisierten Arbeitsumfeld, das zu dem eines Superhelden komplementär scheint. Pflegekräfte folgen einerseits der diesem Beruf innewohnenden intrinsischen Motivation, selbstlos und aufopferungsbereit Gutes tun zu wollen, womit ein wichtiges Merkmal des ›Heldseins‹ erfüllt ist. Andererseits kann auch der extrinsische Faktor der Systemrelevanz als Kriterium des Heldentums gelten, denn ohne die Pflegekräfte funktioniert das System nicht, verlieren die gesellschaftlichen Strukturen an Stabilität und ist die Gesundheitsversorgung in Gefahr (BMAS; Nehrlich). Die Pflegenden treten der Covid-19-Pandemie mit gleichbleibend guter Pflege entgegen, welche auch und erst recht in Pandemiezeiten von Professionalität und angemessenen Rahmenbedingungen abhängig ist (*siehe hierzu auch den Beitrag von Nolte und Hasseler in diesem Band*), und das dauerhaft, zuverlässig, schichten- und bildungsübergreifend: Jede:r pflegebedürftige Bürger:in wird versorgt. In diesem Sinne kann hier auch von einer Mission der Pflegekräfte, einem der vier Charakteristika eines Superhelden, gesprochen werden. Dies wirft die Frage auf, auf welcher moralischen Grundlage die Pflegenden zu Helden gemacht werden und ob der Maßstab zur Bewertung guten Handelns aufseiten der Medienrezipient:innen der gleiche ist wie der professionell geleisteter ›guter Pflege‹. Die pflegerische Tätigkeit orientiert sich an An-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sätzen der Tugendethik, aber auch und vor allem an den medizinethischen Prinzipien, die *prima facie* gelten und die Handlungsgrundlage im Umgang mit Covid-19-Infizierten und anderen Pflegebedürftigen darstellen. Es ist vor allem die informierte Einwilligung (*informed consent*), auf deren Basis Patient:innen versorgt werden und die ein paternalistisches Heldentum ausschließt, was die Pflegenden von den Superhelden unterscheidet. Ein Superheld handelt nach einer eher konsequentialistischen und zugleich tugendhaften Prämisse – dabei autonom und mitunter unkonventionell, jedoch gegenüber den Bürger:innen meist autoritär.

Popstars als Kunstschaffende bieten ihrer Zielgruppe Neues, Skurriles oder Unterhaltsames. Sie verfügen über eine weitgehende Autonomie, um wirtschaftlich und kreativ *pro domo* und dabei den Gesetzen der Wirtschaft und Mode gemäß zu handeln. Die Leistung der Pflegekräfte wurde als Image mit Popstar-Komponente, medial aufbereitet und der potenziellen Anhängerschaft heroisiert präsentiert, wodurch die Pflegenden zu Bekanntheit resp. Popularität gelangten. Im Gegensatz zu Popstars (z.B. bei Live-Konzerten) oder Superhelden (in ihren Universen z.B. direkt auf eine heroische Tat hin) erhalten Pflegende in der Regel kein Feedback aus der Bevölkerung. Während der Pandemie dagegen haben Menschen für Pflegende applaudiert, was sie vorher nicht taten – und Pflegende haben gepflegt, was sie zuvor auch taten. Darüber hinaus gab es Aktionen zur Beteiligung der Medienkonsument:innen wie die *Mit- und Mutmachaktion #Deutschlandsagtdanke* (RaphaelBrinkert), die zum kollektiven Dankesagen einlud. Und auch ein Blick über die Landesgrenzen zeigt: In Italien wurde auf den Balkonen und an Fenstern gesungen, um den Helden der Krankenpflege zu danken und sich selbst Mut zu machen (Wysling), in den USA wurde von der NGO *Global Citizen* unter Beteiligung vieler Popstars ein mehrstündiges Online-Konzert mit dem Titel *One World: Together At Home* (beIN) zur Unterstützung der Weltgesundheitsorganisation und all jener veranstaltet, die »an vorderster Front gegen das Coronavirus kämpfen« (Global Citizen). Frankreich machte die Wertschätzung der Krankenpflege zur nationalen Angelegenheit. Der Präsident widmete den »Akteuren dieser außergewöhnlichen Gesundheitskrise« seine Rede am Nationalfeiertag, in der er erklärte, das gesamte französische Volk habe sein Schicksal in die Hand genommen und eine lebhafte Ehrerbietung gebühre dem Gesundheitspersonal sowie allen, die es ermöglicht hätten, dass das öffentliche Leben weitergehe (Macron). Der öffentlich-rechtliche niederländische Rundfunk zeigte mit *Frontberichten* eine Kurzfilmreihe über jene Menschen, die die Bevölkerung »an der Front durch diese Krise ziehen« (NPO), und erzählte »die Geschichten unserer Helden« (BNNVARA). Der Vatikan brachte sogar einen eigens den ›Corona-Helden‹ gewidmeten Luftpostbrief heraus, welcher den Titel »Die Märtyrer und Helden des Corona-Virus« (Vatican News) trug, und brachte damit die Helden aus Medizin, Pflege und Kirche in eine direkte Verbindung zu personifizierter Selbstaufopferung.

Diese Art öffentlicher (politischer, künstlerischer und religiöser) Positionierung und entsprechende Konsumgüter werden durch ihre Medialisierung zum Ausdruck von Popkultur. »Der ständige Wechsel zwischen Produktion und Rezeption/Konsumption, zwischen Kunst und Kommerz und die Vermengung dieser Ebenen« (Jacke) können immer neue popkulturelle Figuren und Phänomene erschaffen. Dies ist in den ersten Pandemiemonaten in eindrucksvoller Weise geschehen, indem Pflegende – zwar deindividuali-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

siert, aber wie oben beschrieben inszeniert – zu popkulturellen Artefakten stilisiert wurden.

Die beiden Charakteristika eines Superhelden, Identität und Kostüm, sind auf Pflegekräfte nur bedingt übertragbar. Die Identität einer Pflegekraft als Individuum mit einem Namen ist gewissermaßen hinter dem Alter Ego ›Pflegekraft‹ verborgen, kann auf einer übergeordneten Ebene aber in diesem Sinne als Berufsidentität gefasst werden. Demgemäß ist auch das Charakteristikum Kostüm nur bedingt bestimmbar. Zwar tragen Pflegekräfte eine Arbeitskleidung, diese hat jedoch eher historisch bedingte, pragmatische Gründe und ist somit nicht als Verkleidung, sondern mehr als identifizierende Bekleidung zu verstehen. Vor dem Hintergrund heroischer Taten aber wird ein rotes Kreuz zum Superhelden-Symbol, die weiße/mintgrüne Arbeitskleidung zum Kostüm und die Pflegekraft zum Superhelden, was Ausdruck in diversen medial vermittelten künstlerischen Werken findet (z.B. Anh; Nehrlich; Nudd).

In der medialen Behandlung der Covid-19-Pandemie wurde die pflegerische Tätigkeit dokumentiert und dabei deren an sich komplexe Handlungsdimensionen im spezifischen Kontext ›Corona‹ abstrahiert, indem Pflegekräften popkulturelle und heroische Attribute zugeschrieben und sie in ein für die Medien adäquates Licht gerückt wurden, das die Krankenpflegenden zu temporären Stars und Superhelden gemacht hat. Zweifelsohne waren die Pflegenden in den Hochzeiten der Pandemie von Mehrarbeit und einer Reihe von Maßnahmen zur Umstrukturierung der Arbeitsabläufe betroffen. Diejenigen, die auf Hochtouren nach Impf- oder Heilmitteln suchten, blieben im Kontext der Heldendarstellungen und einer damit einhergehenden Popularisierung weitgehend unerwähnt. Pflegende als Inbegriff für Fürsorge und Krankenversorgung leisten in ganz Deutschland rund um die Uhr gute Arbeit und jede:r Bürger:in weiß, was ein:e Krankenpfleger:in ist (was bei Epidemiolog:innen und Immunolog:innen möglicherweise nicht der Fall ist). Dies findet bei der breiten Öffentlichkeit Zustimmung und ist als Heldentum gemeinverständlich.

Aber: »Wo immer ›Helden‹ verehrt werden, stellt sich die Frage, wer das braucht – und warum« (Habermas/Borradori: 178), so auch in der vorliegenden Konstellation. Das Narrativ heroisierter Pflegekräfte stellt ein Element sozialer Steuerung dar, das maßgeblich auch zur öffentlichen Meinungsbildung beiträgt und zur normativen Komponente in der medialen Darstellung wird. Dabei sind mitunter Mechanismen der »Schweigespirale« (Noelle-Neumann) zu beobachten, welche die öffentliche Meinung als Meinungen und Verhaltensweisen ausweist, »die man in der Öffentlichkeit äußern oder zeigen *muß* […] oder in neu entstanden Spannungszonen in der Öffentlichkeit äußern *kann* ohne Gefahr, sich zu isolieren« (Hervorh. im Original; Noelle-Neumann: 255). Im Sinne der Schweigespirale wurde über die Rolle der Krankenpflege bei der ›Bekämpfung‹ des SARS-CoV-2 wirkmächtig und dergestalt berichtet, dass breite Bevölkerungsschichten mit der überwältigenden Heldenhaftigkeit der Pflegenden konfrontiert wurden und ihnen damit gewissermaßen eine bürgerliche Pflicht zur Dankbarkeit auferlegt wurde. Wenngleich manche Bürger:innen ihrerseits nicht undankbar waren oder wirken wollten, zollten sie der öffentlichen Meinung und damit den Medien und dem pflegerischen Personal ihren Tribut und schlossen sich der affekt- und wertbesetzten (Noelle-Neumann: 256) Reaktion der breiten Öffentlichkeit auf den Einsatz der Krankenpflege an. Das Bild, welches von der Krankenpflege anhaltend vermittelt wurde, untermauerte jene

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

neuen Vorstellungen von Pflege, in der angesagte Popstars sowie tapfere Superhelden im Einsatz sind. Dies führte zu weiteren moralischen Werturteilen, die in der Heroisierung selbst das Gute und Richtige sehen, denn »die moralische Bewertung ist geleitet durch das gefühlsgeladene Stereotyp, das Symbol, die Fiktion« und diese »Stereotype [sind unentbehrlich], um einen Konformitätsprozeß in Gang zu setzen« (Noelle-Neumann: 217). Dieser Konformitätsprozess macht unmittelbar auf das hedonistische Potenzial dieses Narrativs aufmerksam: Die Bevölkerung fand – zumindest zeitweise – Gefallen am gemeinsamen Klatschen und Musizieren, die Ängste vor dem Virus, vor der Isolation und der neuen Situation wichen der Freude an der Erstellung von Selfies mit Masken oder täglichen gemeinsamen Aktionen auf Balkonen – und dann war alles scheinbar gar nicht mehr so schlimm. Es drängt sich die Frage auf, ob es sich hier nicht vielmehr um Hedonismus als um wirkliche Solidarität handelt, wenn der Einzelne der neuen Situation nunmehr Freude und Wohlgefallen abgewinnen konnte. Zumindest lässt die medial aufbereitete Darstellung spezifischer Handlungsdimensionen der pflegerischen Arbeit neue Rituale (die ihrerseits verbindendes Element von Gruppen darstellen) entstehen und fördert damit das hedonistische Potenzial von Solidarität.

Der ›Hype‹ um das pflegerische Personal ist rückblickend schneller verschwunden, als er gekommen war. Monate nach dem Applaus ist die Zahl der Covid-19-Erkrankten höher als je zuvor seit Beginn der Pandemie – die Pflegekräfte haben unterdessen weitergepflegt und die Krankenpflege bleibt auch weiterhin eine bedeutende Säule in der Gesundheitsversorgung in Deutschland.

Fortsetzung folgt

Der Applaus ist zunächst verhallt, für die Pflegekräfte hat sich mit Blick auf ihre berufliche Tätigkeit und Anerkennung (bislang) nichts verändert (Häfele), es erfolgte zwar eine Bonuszahlung, aber strukturell nichts von Dauer. Was bleibt, ist das bloße Bild der heldenhaften Pflegekräfte: Die Pflegekräfte wurden während der ersten Monate der Covid-19-Pandemie durchaus zwischen Popstars und Superhelden in Bezug auf ihre jeweiligen Handlungsdimensionen und eine wirkmächtige Medialisierung eingereiht. Zwar konnten Unterschiede zwischen Pflegekräften auf der einen und Popstars und Superhelden auf der anderen Seite vor allem in den Intentionen und der Handlungsautonomie der jeweiligen Gruppe festgestellt werden. Jedoch wurden die Gemeinsamkeiten mit Pflegekräften vor allem in den Komponenten eines Popstars, einigen Charakteristika von Superhelden und einer gewissen Verzerrung von Wahrhaftigkeit sowie der Verbreitung eines solchen Resultats über mediale Kanäle sichtbar. Das medial verbreitete Heldentum hat der breiten Öffentlichkeit gezeigt, »wenn wir uns für Helden begeistern, tun wir nichts anderes, als uns in Unterlegenheit […] einzurichten« (Thomä: 30). Mit anderen Worten: Wir sind den heldenhaften Krankenpflegenden dankbar, können (und wollen?) aber sonst auch nichts tun. Fest steht, dass Besonderes, Neues und Heldenhaftes Aufmerksamkeit anzieht. Dabei ist es, wie oben dargestellt, zunächst nebensächlich, wie real, authentisch oder realistisch das Neuerschaffene ist. Sicherlich diente die Inszenierung (auch) der Ablenkung und Unterhaltung der besorgten Bürger:innen als Rezipient:innen: Wiegen sich die Menschen in Dankbarkeit und Solidarität, ist der Raum

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

für Sorge oder Aufruhr reduziert. »Die *medienanthropologische* Frage nach der mentalen Wirklichkeitskonstitution durch die faktischen Konkretionsleistungen von Medialisierungsprozessen führt so zu einer *epistemologischen* Frage nach dem Status des ›Realen‹ in den Medien« (Hervorh. im Original, Fürnkäs: 188). Es geht also, wie gezeigt werden konnte, nicht um den ›Wahrheitsgehalt‹ der Heroisierung, sondern um eine Schaffung von Wirklichkeit durch Heroisierung.

Literatur

Anh, Tuan: Superhero Nurse Poster, 8. Apr. 2020, https://digitalgrafis.com/saleoffshirt/superhero-nurse-poster/. Abgerufen am 06.04.2021.

Beauchamp, Tom L./Childress, James F.: Principles of Biomedical Ethics. 1.–8. Aufl., New York: Oxford UP, 1979–2019.

BMAS, Bundesministerium für Arbeit und Soziales: Liste der systemrelevanten Bereiche. 2020. https://www.bmas.de/DE/Schwerpunkte/Informationen-Corona/Kurzarbeit/liste-systemrelevante-bereiche.html. Abgerufen am 12.10.2020.

BNNVARA: Hoe wordt Frontberichten gemaakt?, 2021, https://www.bnnvara.nl/artikelen/hoe-wordt-frontberichten-gemaakt. Abgerufen am 07.04.2021.

Borgstedt, Silke: Der Musik-Star. Vergleichende Imageanalysen von Alfred Brendel, Stefanie Hertel und Robbie Williams, Bielefeld: transcript, 2008.

Burston, Adam S./Tuckett, Anthony G.: »Moral distress in nursing: Contributing factors, outcomes and interventions«, in: Nursing Ethics 20(3), 2012, S. 312–324.

Coogan, Peter: Die Definition des Superhelden, in: Lukas Etter/Thomas Nehrlich/Joanna Nowotny (Hg.): Reader Superhelden. Theorie – Geschichte – Medien, Bielefeld: transcript, 2018, S. 85–108.

Corley, Mary C.: »Nurse moral distress: A proposed theory and research agenda«, in: Nursing Ethics 9(6), 2002, S. 636–650.

Dewe, Bernd/Gensicke, Dietmar: »Theoretische und methodologische Aspekte des Konzeptes ›Reflexive Professionalität‹«, in: Christiane Schnell/Michaela Pfadenhauer (Hg.): Handbuch Professionssoziologie, Wiesbaden: Springer, 2018, S. 1–20.

Duden, Bibliografisches Institut GmbH (Hg.): Eintrag »populär«, 2021. https://www.duden.de/suchen/dudenonline/popul%C3%A4r, abgerufen am 07.04.2021.

Fürnkäs, Josef: »Automation und die Metamorphosen des Zuschauers«, in: Ludwig Pfeiffer/Ralf Schnell (Hg.): Schwellen der Medialisierung, Bielefeld: transcript, 2008.

Global Citizen: One World: Together At Home, 2021, https://www.globalcitizen.org/de/connect/togetherathome/. Abgerufen am 07.04.2021.

Habermas, Jürgen/Borradori, Giovanna: »Fundamentalismus und Terror: Antworten auf Fragen zum 11. September«, in: Blätter für deutsche und internationale Politik, Februar 2002, S. 165–178.

Hoff, Rolf von den, et al.: »Helden – Heroisierungen – Heroismen«, in: helden. heroes. héros, Januar 2013, S. 7–14.

Jacke, Christoph: Lexikon der Filmbegriffe: Populärkultur. 12. Nov. 2012, https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8155. Abgerufen am 22.04.2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Keller, Katrin: Der Star und seine Nutzer. Starkult und Identität in der Mediengesellschaft, Bielefeld: transcript, 2008.

Macron, Emmanuel: 14 juillet 2020 – Message du Président de la République, 13. Jul. 2020, https://www.defense.gouv.fr/portail/14-juillet-2020/message-du-president-de-la-republique. Abgerufen am 07.04.2021.

Marvel Comics (Hg.): »Amazing Fantasy introducing Spider Man«, in: Amazing Fantasy, Heft 15, August 1962.

Münkler, Herfried: »Heroische und postheroische Gesellschaften«, in: Merkur, 61. Jg., Heft 700, August 2007, S. 742–752.

Nehrlich, Thomas: Hypotheses: Systemrelevanz als Heldenkriterium, 12./29. Jun. 2020, https://hccd.hypotheses.org/962. Abgerufen am 07.04.2021.

Noelle-Neumann, Elisabeth: Die Schweigespirale: Öffentliche Meinung – unsere soziale Haut, München/Zürich: Piper, 1980.

NPO, Nederlandse Publieke Omroep.: Frontberichten, 2020, https://www.npostart.nl/frontberichten/BV_101398693. Abgerufen am 28.10.2020.

Nudd, Tim: McCann Belgrade Made a Simply Perfect Tribute to Doctors, the Superheroes of Today, 28. Apr. 2020, https://musebycl.io/health/mccann-belgrade-made-simply-perfect-tribute-doctors-superheroes-today. Abgerufen am 07.04.2021.

Porz, Rouven: »Care Ethics ist nicht gleich Pflegeethik«, in: Annette Riedel/Anne-Christin Linde (Hg.): Ethische Reflexion in der Pflege, Konzepte – Werte – Phänomene, Berlin: Springer, 2018, S. 13–19.

RaphaelBrinkert, RaphaelBrinkert Social Campaigning & Sports: 2020. *#DeutschlandSagtDanke*. https://www.deutschlandsagtdanke.org/. Abgerufen am 28.10.2020.

Remmers, Hartmut: »Ethik in der Pflege«, in: Annette Riedel/Anne-Christin Linde (Hg.): Ethische Reflexion in der Pflege, Konzepte – Werte – Phänomene, Berlin: Springer, 2018, S. 3–11.

Storey, John: »Was ist Populärkultur«, in: Thomas Kühn/Robert Troschitz (Hg.): Populärkultur. Perspektiven und Analysen, Bielefeld: transcript, 2017, S. 19–40.

Thomä, Dieter: Warum Demokratien Helden brauchen – Plädoyer für einen zeitgemäßen Heroismus, Berlin: Ullstein, 2019.

Vatican News: Laudato si und Corona – neue Vatikanbriefmarken und Postkarten. 10. Sep. 2020, https://www.vaticannews.va/de/vatikan/news/2020-09/vatikan-briefmarken-postkarten-laudato-si-corona.html. Abgerufen am 07.04.2021.

Wysling, Andres: »Azzurro« – die Italiener machen sich Mut, 15. März 2020, https://www.nzz.ch/panorama/coronavirus-italien-singt-gegen-die-angst-an-ld.1546645. Abgerufen am 07.04.2021.

Filme

beIN. beIN SPORTS France. ONE WORLD: TOGETHER AT HOME – Digital Show. YouTube, 2020. https://www.youtube.com/watch?v=nTd5Trp1pbg, abgerufen am 27.10.2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Häfele, Kathrin: Pflege: Die Stille nach dem Applaus. Arte Info, 2020. https://www.arte.tv/de/videos/098707-000-A/pflege-die-stille-nach-dem-applaus/, abgerufen am 12.10.2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

»Pflegehelden« – »Stille Helden« – »Engel«. Zur medialen Darstellung von Pflege während der ersten Welle der Covid-19-Pandemie in Deutschland

Karen Nolte und Martina Hasseler

Einleitung

> Menschen standen abends am Balkon und klatschten. Für uns. Ich fand das schön, mich hat das so ergriffen. Ich habe wirklich gedacht, jetzt werden wir mal gesehen, jetzt nehmen die Menschen endlich wahr, was wir machen, was uns fehlt. Dass unsere Arbeit wichtig ist. Plötzlich war es sogar mehr als wichtig, es war »systemrelevant«. Es hat sich unglaublich gut angefühlt […] Mit der Anerkennung war es allerdings ebenso schnell, wie es eingesetzt hatte, auch wieder vorbei (Böhler/Kubsova: 32).

Eine Pflegefachfrau beschreibt in ihrem Buch, das sie während der Covid-19-Pandemie geschrieben hat, um auf die unzumutbaren Zustände in der Krankenpflege hinzuweisen, wie Pflegende zunächst als »Helden« gefeiert wurden und wenig später die Erfahrung machen mussten, in der Öffentlichkeit ausgegrenzt zu werden, weil sie Covid-19-Patient:innen pflegten. In den Medien wurde zugleich der Topos der »stillen Helden« immer wieder aufgerufen. Der Song des Liedermachers Andreas Rebers »Krankenschwester, Krankenschwester« wurde während des Lockdowns im März 2020 im ZDF gesendet, in dem mit klischeehaften geschlechtsspezifischen Zuschreibungen nicht gespart wird, wenn »Krankenschwestern« ausschließlich weiblich gedacht werden und als »Engel« charakterisiert werden, die nicht auf ihren Lohn achten. Während einige Pflegefachpersonen sich in den sozialen Medien selbst als #pflegehelden (*instagram*) resp. in eigenen Fachpublikationen als »Stille Helden« (Herzog: 13) bezeichnen, lehnen andere diese Zuschreibungen entschieden ab. Sie sehen diese als Floskel, da die Bezeichnung von Pflegenden als »Helden« keineswegs mit einer gesellschaftlichen Anerkennung ihrer Arbeit verbunden sei.[1] Gleichwohl Pflege auch heute noch als Frauenberuf gilt, da über

1 So hat der Auszubildende Alexander Jorde nicht nur Bundeskanzlerin Angela Merkel in einer Talkshow öffentlich für die Gesundheitspolitik und die Haltung gegenüber Pflegenden ihrer Regierung

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

70 Prozent der dort Arbeitenden weiblich sind, gehörte neben Alexander Jorde, der schon vor der Pandemie als Kritiker der Situation von Pflegenden öffentlich sichtbar war, der Intensivpfleger Ricardo Lange zu den Pflegefachpersonen, die gern in Talkshows eingeladen wurden (Lange 2022). Lange war und ist auch in Social Media sehr aktiv, polarisiert allerdings durchaus in der Gruppe der Pflegefachpersonen.

Die Konstruktion des »Helden« erfolgt stets entlang kultureller, politischer und religiöser Konfliktlinien (Hoff/Asch et al.: 7). In Deutschland basiert der moderne Pflegeberuf auf der Ausbildung von Frauen zu Krankenschwestern in konfessionellen Schwesternschaften. Ausgangspunkt für die protestantische Krankenpflege war eine Krise der Religiosität, die vom Bürgertum im urbanen Proletariat verortet wurde. Daher bestand die heroische Tat der Diakonissen zunächst darin, sich in die Elendswohnungen der ungläubigen Kranken zu wagen, um sie mit leiblicher Pflege und religiöser Unterweisung zu »heilen«. Für diese Arbeit »opferte« die Schwester ihre eigentliche Bestimmung, Ehefrau und Mutter zu sein, um in »geistiger Mutterschaft« (Sachße) mittellose »kleingläubige« Kranke zu pflegen. Dieses Pflegeethos des selbstlosen Liebesdienstes wirkt bis heute fort, ohne dass das ursprünglich hohe Ansehen christlicher Krankenschwestern und ihre sehr gute lebenslange Versorgung durch ihre Schwesternschaften in moderne Formen der Anerkennung und sozialen Absicherung übertragen worden wären. Im Folgenden soll der Frage nachgegangen werden, inwieweit bei früheren Epidemien resp. Pandemien in der Geschichte eine ähnliche Heldenverehrung von Krankenpflegenden wie in der ersten Corona-Krise festzustellen ist und wie Letztere historisch einzuordnen ist.

Dieser Beitrag bezieht sich auf die Zeit der ersten Welle der Covid-19-Pandemie, die in Deutschland im Februar 2020 begann, bis im Juni 2020 die Zahlen der Infizierten deutlich sanken. Im Oktober 2020 deutete sich die zweite Welle der Pandemie an. Ab März 2021 dominierte die neue Virusvariante von SARS-Cov-2, das Delta-Virus, in Deutschland das Pandemiegeschehen und somit wird der Beginn der zweiten und das Ende der ersten Welle der Covid-19-Pandemie zu dieser Zeit datiert. Das Pandemiegeschehen der ersten Covid-19-Welle wird mit dem Fokus auf der öffentlichen Thematisierung von Pflege in pflegehistorischer und pflegewissenschaftlicher Perspektive analysiert und eingeordnet.

»Schwesternmangel«, Pflegenotstand und Influenza-Pandemien

Bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts dominierten die großen Mutterhaus-Schwesternschaften der *Caritas*, der *Inneren Mission* und des *Deutschen Roten Kreuzes* Ausbildung und Organisation von Krankenpflege in Deutschland. Sie vertraten ein dezidiert unberufliches Verständnis von Pflege, demzufolge Krankenpflege nicht als Arbeit, sondern als Liebesdienst am Nächsten verstanden wurde. Eine ›gute‹ Schwester

kritisiert. In einem Interview für Vorwärts weist er die Zuschreibung »Held« für Pflegende in der Corona-Krise zurück, »weil damit suggeriert wird, dass es für uns Pflegekräfte in der Corona-Krise selbstverständlich ist, dass wir über unsere Kräfte hinausgehen und mehr leisten als wir können« (Vorwärts, 15.06.2020).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

widmete ihr gesamtes Leben der Krankenpflege, die sie als ›Berufung‹, nicht als Beruf auffasste. Die Mutterhäuser boten den Schwestern im Gegenzug lebenslange Versorgung. Dieses Modell von Arbeiten und Leben in Schwesternschaften geriet bereits im Laufe der 1940er Jahre in die Krise. Immer weniger Frauen waren bereit, ihr gesamtes Leben der Krankenpflege zu widmen, da für sie ihre Arbeit in der Krankenpflege mit Ehe und Familie vereinbar sein sollte. Die Schwesternschaften hatten daher zunehmend Nachwuchsprobleme (Kreutzer, Vom Liebesdienst: 8–9). Zusätzlich zu dem deutlichen »Schwesternmangel« stieg durch den Ausbau des Krankenhauswesens zu Beginn der 1960er Jahren die Anzahl der Krankenhausbetten in Westdeutschland rasant, was aufgrund des erhöhten Bedarfs an Pflegepersonal den Fachkräftemangel in der Pflege noch zusätzlich verschärfte.

Zur gleichen Zeit erreichte Deutschland 1957 die sogenannte »Asiatische Grippe«, eine pandemisch verbreitete Influenza, die bis zu ihrem Ende im Jahr 1958 insgesamt rund 30.000 Todesopfer allein in Westdeutschland forderte. In den Pflegezeitschriften wurde während der 1950er Jahre über die zunehmende »Schwesternnot« debattiert (Buurmann; Backhus; Großmann). Die Reform des Krankenpflegegesetzes von 1957 ging den Kritiker:innen nicht weit genug, da die Mutterhausverbände nach wie vor die Arbeitsbedingungen von Krankenpflegenden wesentlich bestimmten. Der *Spiegel* ging mit den deutschen Mutterhausverbänden und dem Krankenpflegegesetz, das in der Zeitschrift als »Gummigesetz« bezeichnet wird, hart ins Gericht:

> Angespornt durch ausländische Vorbilder und aufgeschreckt durch die Notrufe überarbeiteter und sozial ungeschützter Schwestern hatten die Abgeordneten damals einstimmig die Bundesregierung beauftragt, ein Gesetz zur Neuordnung der Krankenpflege vorzubereiten. Doch der kühne Schwung, mit dem die Volksvertreter den Beruf der Krankenschwester rechtlich-sozial den übrigen Frauenberufen gleichordnen wollten, erlahmte im Kleinkrieg mit den Mutterhausverbänden und einen Teil der organisierten Schwesternschaften (*Der Spiegel*, 26.06.1957: 18).

Journalistisch gut recherchiert wird in dem Artikel im Weiteren die historische Entwicklung des Pflegeberufs nachgezeichnet. Dem Lebensmodell konfessioneller Krankenschwestern, dem sich auch die ältere Generation der Rotkreuzschwestern verpflichtet fühlte, brachte der Autor des *Spiegel*-Artikels wenig Verständnis entgegen. Der Artikel thematisiert den Konflikt zwischen dem alten und dem neuen Modell des Krankenpflegeberufs, der Ende der 1950er Jahre ausbrach. Die 1953 gegründete Heidelberger Schwesternschule, die von der *Rockefeller Foundation* gefördert wurde und die Krankenpflegeausbildung angelehnt an das amerikanische Ausbildungssystem akademisieren sollte, wird als modellhaft für ein neues Verständnis vom Beruf der Krankenpflege an das Ende des Artikels gestellt (*Der Spiegel*, 26.06.1957: 18).[2] Eine Akademisierung des Pflegeberufs wie in den USA und einzelnen europäischen Staaten, die sich an dem nordamerikanischen Modell der Ausbildung zur Krankenpflege orientierten, war in

2 Zur Geschichte der Heidelberger Schwesternschule hat die Pflegehistorikerin Susanne Kreutzer gearbeitet (Kreutzer, Hollywood Nurses).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Westdeutschland in den 1950er Jahren noch undenkbar. In der DDR wurde die Pflegeausbildung zunächst in den 1950er Jahren der Facharbeiterausbildung gleichgestellt und bereits in den 1970er Jahren akademisiert (Thiekötter).

Über die »Asiatische Grippe« wurde insgesamt wenig berichtet, die sich zuspitzende Lage des Pflegeberufs wurde in dem Zusammenhang gar nicht erwähnt. Auch in den Pflegezeitschriften wurde diese Influenza-Pandemie überhaupt nicht thematisiert. Offensichtlich waren andere lebensbedrohliche Infektionskrankheiten wie Tuberkulose, Poliomyelitis, Typhus und Ruhr noch so präsent, dass die Influenza nicht als besondere Bedrohung wahrgenommen wurde.[3] Während der »Asiatischen Grippe« war in der Berufsgruppe der Pflegenden offenbar der Punkt noch nicht erreicht, öffentlich gegen die Zumutungen des »Schwesternmangels« zu protestieren. Medial waren Krankenpflegende im Kampf gegen die Influenza-Pandemie kaum präsent. Waren sie tatsächlich zu beschäftigt, um vor das Mikrofon zu treten? Ihre Unsicht- und -hörbarkeit in der Geschichte der Pandemien war wohl in erster Linie durch die geschlechtsspezifisch geprägte Hierarchie zwischen Medizin und Pflege bedingt, die Pflegende in die zweite Reihe verwies. Im Archiv des Südwestdeutschen Rundfunks fand sich insgesamt nur ein Beitrag zur »Asiatischen Gruppe«. Nachdem ein Hausarzt ausführlich interviewt worden war, hieß es im Weiteren:

> Und dann müsste eigentlich an dieser Stelle eine der vielen Krankenpflegerinnen zu Wort kommen, die in diesen Tagen alle Hände voll zu tun haben. Leider war keine von ihnen für uns erreichbar. Ob zu Fuß, ob mit dem Fahrrad oder mit dem Motorroller, immer waren sie schneller als wir, um da zu helfen, wo alleinstehende Menschen oder ganze Familien krank zu Bett lagen. Für sie gab es keine 45-Stunden-Woche. (SWR 2, 16.10.1957)

Die 48-Stunden-Woche kam erst 1960, da es auch im Berufsstand der Pflegenden Widerstand gegen eine Arbeitszeitverkürzung gab (Kreutzer, Vom Liebesdienst: 197, 204). Das damals noch sehr präsente berufliche Selbstverständnis, demzufolge in der christlichen Tradition der Selbstverleugnung die bescheidene Hingabe an die Pflege Kranker mit der ganzen Person selbstverständlich war, führte vermutlich dazu, dass der Beitrag Pflegender zur Bekämpfung der Influenza-Pandemie 1957/58 in der Öffentlichkeit kaum thematisiert wurde.

Rund zehn Jahre später kam die nächste Influenza-Pandemie nach Europa, die sogenannte »Hongkong-Grippe«, die in Deutschland in Anspielung auf die »rote Gefahr« durch die 68er-Studentenbewegung auch als »Mao-Grippe« bezeichnet wurde (Witte 2011, 2666). Inzwischen hatte sich der Fachkräftemangel in der Krankenpflege nochmals zugespitzt. Im *Spiegel* wurde zu Beginn des Jahres 1970 berichtet, dass in Hamburg »ehemalige Krankenschwestern und Pfleger in der Hansestadt […] zum Aushilfsdienst aufgerufen« worden seien, da alle 2000 Betten in Hamburg mit Influenzakranken belegt waren (*Der Spiegel*, 05.01.1970). Insgesamt stieg in der Zeit die Aufmerksamkeit in der

3 Vgl. Deutsche Schwesternzeitung Vol. 10, 1957, 54; Vol. 14, 1962, 398; Vol. 16, 1963, 65; Vol. 17, 1964, 114. Auch David Rengeling und Wilfried Witte bewerten die gesellschaftliche Wahrnehmung der Asiatischen Grippe ähnlich (Rengeling; Witte).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Öffentlichkeit für die Missstände im Krankenhauswesen. So berichtete der *Spiegel* in dem Jahr, in dem noch die »Hongkong-Grippe« dem Personal in deutschen Krankenhäusern zu schaffen machte, über Krankenhäuser unter dem Titel »Die im Elend«. Zur Situation des Pflegepersonals heißt es in dem Leitartikel der Ausgabe:

> Die Nöte des Pflegepersonals, vor denen die Kranken kaum abgeschirmt werden können, sind mit Gotteslohn nicht mehr zu lindern. »Ich sah schon Schwestern auf den Stationen«, bekannte Oberin Ingeborg Hoffstadt vom Hamburger Krankenhaus St. Georg, »die geheult haben, weil sie einfach nicht mehr konnten«. (*Der Spiegel* 50: 47)

Im Weiteren berichtet der *Spiegel* über Schließungen von Stationen und kleinen kommunalen Krankenhäusern aufgrund des Mangels an Pflegefachkräften. Insgesamt 9000 unbesetzte Stellen für Pflegepersonal habe die Fachvermittlungsstelle der Bundesanstalt für Arbeit in Nürnberg registriert. Selbst Anwerbungen von philippinischen, koreanischen und indischen Krankenschwestern hätten den großen Bedarf an Pflegepersonal nicht decken können (*Der Spiegel:* 50, 55). Kritisch äußert sich der Artikel zu Kampagnen, mit denen Frauen und auch Männer[4] für den Pflegeberuf angeworben werden sollen:

> Keckere Häubchen und schickere Röcke sollen die Schwestern neuerdings bei Laune halten, und den Pflegern wird der Titel »Klinikassistent« angedient. Aber solcher »Sozialklimbim« (Hamburger Abendblatt) verfängt nicht, wenn die Gehaltssteigerungen zu gering, die Aufstiegschancen (Stations- und Oberschwester und Oberin) eng begrenzt sind. So nimmt es nicht wunder, wenn die Schwestern nach dreijähriger Ausbildung nur durchschnittlich fünf Jahre ihren Beruf ausüben. (*Der Spiegel:* 50, 57)

Hier wird Bezug genommen auf die Imagekampagne mit »Schwester Karin« von 1965, die sich gern schminkt und »flotte« Schwesternuniformen tragen möchte (Kreutzer, Vom Liebesdienst: 29–30), und den Versuch, Männer für den Pflegeberuf zu interessieren, indem für sie die Berufsbezeichnung »Klinikassistent« erfunden wurde (Schwamm).

Auch demonstrierte das Pflegepersonal im September 1970 auf dem »Solidaritätsmarsch« gegen überkommene Vorstellungen von Pflege als Berufung oder Liebesdienst. Das Gesundheitssystem war mit der Influenza-Pandemie von 1968 bis 1970 überfordert, da bei dem ohnehin unterbesetzten Pflegepersonal trotz vorhandenen Impfstoffes der Krankenstand durch Influenza enorm war (Rengeling: 75). In einem Krankenpflegelehrbuch von 1953 wurde zwar empfohlen, sich von Kranken, die »beim Husten Krankheitserreger verstreuen«, nicht anhusten zu lassen, die Hände mit Desinfektionslösung keimfrei zu machen und beim Betreten eines Krankenzimmers Schutzkleidung zu tragen. Krankenschwestern sollten Schutzimpfungen erhalten und auf »ausreichende Ruhezeit und gute Ernährung« achten, »weil Erschöpfung die Empfänglichkeit für Ansteckung« erhöhen würde (Einführung in die Krankenpflege: 351). Dies scheint jedoch während einer Epidemie eher bloße Theorie gewesen zu sein, glaubt man einer ehemaligen Stationsschwester, die in einem Telefoninterview berichtete, dass sich während der »Hongkong-Grippe«-Pandemie eine Kollegin nach der anderen krankmeldete, da die Kranken-

4 Zur Anwerbung von Männern in den Pflegeberuf vgl. Schwamm.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

schwestern ohne Mund-Nasen-Schutz, ohne Desinfektionsmittel und ohne Impfungen Influenzakranke pflegen mussten. Die verbliebenen Krankenpflegerinnen arbeiteten bis zur Erschöpfung (Inge Sprinck, 22.06.2020). Hier zeigen sich Parallelen zu der Situation des Pflegepersonals während der ersten Welle der Covid-19-Pandemie. So beschreibt die Pflegefachfrau Franziska Böhler in ihrem Buch zur aktuellen Situation ihrer Berufsgruppe in Deutschland, wie im Frühjahr 2020 »Quarantänemaßnahmen für das Pflegepersonal« ausgehebelt wurden und auch sonst die üblichen Schutzmaßnahmen nicht eingehalten werden konnten:

> Einerseits waren wir so nah dran an den Infizierten, andererseits oft so dermaßen schlecht geschützt. Ein vermeidbarer Fehler, wie man schon bald wusste, wenn man rechtzeitig für ausreichend Schutzmaterial gesorgt hätte. (Böhler/Kubsova: 32)

Für Pflegende stand nicht ausreichend Schutzkleidung zur Verfügung. Da entweder selbstgenähte »Community-Masken« zu Hause selbst gewaschen oder medizinische Masken mehrfach verwendet werden sollten, bestand die Gefahr, sich bei der Versorgung von Covid-19-Patient:innen zu infizieren. Die American Nurses Association hat auf ihrer Homepage eine Seite eingerichtet, auf der an Covid-19 verstorbene Pflegefachkräfte als Held:innen geehrt werden. Im Rahmen der Bezeichnung der Verstorbenen als »Fallen Heroes« wird die Pandemie gleichgesetzt mit einem Krieg, in dem die Pflegenden gekämpft und dies mit ihrem Leben bezahlt hatten (Nightingale Tribute 2021). In Deutschland hingegen sind nicht einmal genaue Zahlen der bisher in der Pandemie gestorbenen Pflegefachkräfte bekannt. Ein »Heldengedenken« wie in den USA wäre auf der gleichen Ebene angesichts der besonderen Geschichte der zwei Weltkriege in Deutschland kaum denkbar, da militaristische Metaphern noch heute mit den Kriegsverbrechen des Zweiten Weltkriegs belastet sind.

Auch ein Blick in die Forschung zur Geschichte von Pan- und Epidemien macht deutlich, dass zumindest bis zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Textes (Frühjahr 2021) weder die Bedeutung von Pflegenden noch die Zahlen der verstorbenen Krankenpflegenden während der Pan- und Epidemien oder im Umgang mit Infektionskranken erhoben wurden.[5]

Pflegepersonalmangel und Pandemie heute

Die Pandemie traf in Deutschland also auf einen sich seit den 1960er Jahren zuspitzenden Pflegepersonalmangel in allen Sektoren und Settings. Sehr häufig wurde in den Medien die Formulierung genutzt, dass die Pandemie wie ein Brennglas die Schwächen unserer Wirtschafts- und Gesellschaftsform offenbare. Dieses Bild kann auch auf die Pflegeberufe und die pflegerische Versorgung übertragen werden. Deutschland hat im europäischen Vergleich einen sehr ungünstigen Pflegepersonal-Patienten-Schlüssel (Aiken et al.; Suhr), was erst zu Beginn der zweiten Welle Aufmerksamkeit erregte. Aber bereits im

5 Lediglich Sylvelyn Hähner-Rombach hat systematisch nach Infektionszahlen von Krankenpflegenden gesucht, die Tuberkulosekranke pflegten (Hähner-Rombach).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Jahr 2018 wurde in einem Bericht der Berliner Zeitung offenbar, dass zu wenig Pflegepersonal auf den Stationen tätig war. Es wurde errechnet, dass zwischen Juli und Dezember in einer Klinik 19.133 Stunden vom Pflegepersonal hätten gearbeitet werden müssen, um eine gute Versorgung gewährleisten zu können. Aber aufgrund der Personalsituation wurden nur 7401 Stunden abgedeckt (damit nur 38,7 Prozent). Durchschnittlich war eine Pflegefachperson für 27 Patient:innen zuständig. So titelte die Zeitung: »Pflegenotstand. Interne Zahlen belegen dramatische Lage in Klinikum Neukölln« (Berliner Zeitung, 28.04.2018). Die Pflegekammer Niedersachsen hatte ebenfalls 2018 analysiert, dass bis zum Jahr 2033 voraussichtlich 35,2 bis 42,9 Prozent der in Niedersachsen tätigen Pflegefachpersonen nicht mehr im Pflegefachberuf tätig sein würden (Pflegekammer Niedersachsen: 12). Des Weiteren wurde berechnet (53), dass die voraussichtliche Anzahl derer, die aus dem Beruf in den nächsten fünf Jahren aussteigen werden, doppelt so hoch sein würde wie die Zahl der regulären Renteneintritte. Diese Dynamik würde den Pflegepersonalmangel in den nächsten Jahren bereits unter normalen Bedingungen verstärken; wie sich die Pandemie hier auswirken wird, bleibt noch abzuwarten.

Am 1. Januar 2019 traten die Pflegepersonaluntergrenzen in Deutschland für vier sogenannte pflegesensitive Bereiche in Kraft. Die Tatsache, dass diese per Ersatzvornahme durch das Bundesministerium für Gesundheit verordnet werden (gkv Personaluntergrenzen 2019; gkv Personaluntergrenzen 2020), offenbart, dass die Selbstverwaltung den Mehrwert professioneller Pflege nicht anzuerkennen vermag, sodass die Anerkennung der Bedeutung eines angemessenen Pflegepersonalschlüssels für eine qualitativ hochwertige Gesundheitsversorgung auf dem Verhandlungsweg nicht erreicht wurde. Die politisch schnell herbeigeführte Aussetzung der Personaluntergrenzen zwischen März und Dezember 2020 lässt die Interpretation zu, dass das Pflegepersonal vielmehr wie eine frei verfügbare Masse berufstätiger Personen im Gesundheitswesen betrachtet wird, die unabhängig von Qualifikation und Kompetenzen auf die Intensivstationen oder jede beliebig andere Station versetzt werden kann. Interessanterweise erfolgte die Forderung nach Aussetzung der Personaluntergrenzen von Klinikleitungen und/oder Ärzt:innen ohne Beteiligung der Profession Pflege (DÄB 29.10.2020). Die Tatsache, dass eine adäquate Patient:innenversorgung in den Kliniken nur über angemessene Pflegepersonalschlüssel erreicht werden kann, wird trotz entsprechender internationaler Studienlage kaum für fundierte Entscheidungsfindungen in Politik und Kliniken herangezogen. Zudem werden die psychosozialen Auswirkungen auf die pflegerischen Berufsgruppen bei sehr ungünstigen Pflegepersonal-Patienten-Schlüsseln oder ungefragten Abordnungen in spezialisierte Abteilungen weder beachtet noch diskutiert oder mit entlastenden Maßnahmen begleitet.

Um die knappe Ressource Pflegepersonal in der Pandemie effizient zu nutzen, wurden in nicht wenigen Bundesländern die Arbeitszeitgesetze zu Lasten der Pflegefachpersonen geändert. So hat das Ministerium für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Gleichstellung in Niedersachsen im März 2020 eine Allgemeinverfügung zur Durchführung des Arbeitszeitgesetzes erlassen, die befristet eine zulässige Arbeitszeit von maximal 12 Stunden pro Tag ermöglicht. Das Bild von Held:innen, die sich aufopferungsvoll zur Verfügung stellen, liegt diesen Äußerungen und Maßnahmen offensichtlich zugrunde und scheint das Handeln der Verantwortlichen zu leiten. Noch am 10. Oktober 2020 suchte der Ministerpräsident von Niedersachsen über einen Aufruf in den sozialen Medien

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Held:innen in der Pflege. Das WHO-Jahr der Pflegeberufe und Hebammen sowie die Jährung des 200. Geburtstages von Florence Nightingale gingen mit dem Beginn der Pandemie im Jahr 2020 einher. Trotz der Bekundung seitens der Politik, dass Pflegeberufe systemrelevant und wichtig seien, wurde dieses Jahr und der Jubiläumstag in der Öffentlichkeit nicht honoriert. In Bayern wurde der 12.05.2020 (200. Geburtstag von Florence Nightingale)[6] als Dankeschön-Tag deklariert. Gleichzeitig wurde in diesen Monaten im Jahr 2020 eine Bonus-Debatte für Pflegeberufe in Deutschland geführt, die ganz offensichtlich nicht in der Realität in vollem Umfang umgesetzt wurde und zu neuen Enttäuschungen führte.[7] Der Ministerpräsident von Niedersachsen betrachtete es im Jahr 2020 in einem Interview mit der Süddeutschen Zeitung[8] als eine Überforderung, die Bonuszahlungen auf alle Bereiche wegen möglicher Überforderung des Landes in Betracht zu ziehen. Diese wenig erfolgreiche Maßnahme und Diskussion über Bonuszahlungen in der Politik demonstriert die Sichtweise der Pflegeberufe als Held:innen oder stille Engel, die mit kleinen Belohnungen eine Anerkennung erhalten. Aber niemals wurden Versuche unternommen, die Arbeits- und Rahmenbedingungen so zu erhalten, dass Pflegeberufe gerade in der Pandemie in die Lage versetzt werden, als Profession eine gute pflegerische Versorgung durchzuführen.

Enges Pflegeverständnis in Deutschland trifft auf Pandemie

Es sollte auch nicht vergessen werden, dass in Deutschland ein besonders enges Verständnis von pflegerischer Versorgung bestimmend ist, das aufgrund struktureller und gesetzlicher Rahmenbedingungen stark verrichtungsorientiert, eingeengt und defizitorientiert ist (Hasseler et al., Vertrauens- und kompetenzbasiertes Delegationsmodell). Die neue Miniserie »Ehrenpflegas« des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, die auf YouTube in sechs kleinen Clips zu sehen ist, offenbart das international beispiellose unprofessionelle Verständnis der Fachlichkeit von Pflegefachpersonen (bmfsfj 12.10.2020). Der Protagonist der Serie hat mehrere Ausbildungen nicht beendet und schließlich den Weg in die Pflegeberufe gefunden. Er ist nicht in der Lage, ein Referat in der Schule angemessen vorzutragen, und wird von seinen weiblichen Mitauszubildenden als »nicht die hellste Kerze auf der Torte« beschrieben. Pflege wird weiterhin als Frauenberuf präsentiert, der offenbar nur für Männer interessant ist, die zuvor beruflich nicht erfolgreich waren. Damit greift die Miniserie historisch geprägte Vorbehalte gegen Männer im Pflegeberuf auf, was sicher nicht die ursprüngliche Intention der Kampagne war. Weitere Szenen zeigen, wie wenig fachlich-professionell Pflege betrachtet wird, wenn ältere Männer und Frauen als »Oma« und »Opa« bezeichnet werden und diverse andere fachliche Mängel auffallen. Entsprechend hat die

6 https://www.br.de/nachrichten/bayern/tag-der-pflege-pflegekraefte-als-helden-in-corona-zeiten,RyjqJUx (letzter Zugriff: 28.03.2021).

7 https://www.sueddeutsche.de/bayern/bayern-gesundheit-coronavirus-pflegekraefte-bonus-1.5207760?reduced=true (letzter Zugriff: 28.03.2021).

8 https://www.sueddeutsche.de/gesundheit/krankheiten-hannover-bonus-fuer-krankenpfleger-ausweitung-wuerde-land-ueberfordern-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-200717-99-824914 (letzter Zugriff: 28.03.2021).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Miniserie in den sozialen Medien und besonders unter Pflegefachpersonen zahlreiche Diskussionen und Kritik ausgelöst (vgl. u.a. PflegeStandard Sonderfolge 1 Ehrenpflegas, Verband der Schwesternschaften vom DRK e.V.). Diese Miniserie lässt fragen, ob den Verantwortlichen im auftragsgebenden Ministerium die Fachlichkeit und Kompetenzen der Pflegeberufe, die u.a. im Pflegeberufegesetz hinterlegt sind, überhaupt bewusst sind. Die Konsequenzen einer Imagekampagne wie dieser in einer Zeit, in der eine hohe Abhängigkeit von Pflegefachpersonen in allen Bereichen der Gesundheitsversorgung plastisch und erlebbar vor Augen geführt wird, können noch nicht abgesehen werden. Doch das Ministerium muss sich jetzt schon kritisch fragen lassen, ob Bilder wie die durch die Miniserie verbreiteten Klischees über Pflegeberufe dazu geeignet sind, die Fachlichkeit der Pflegeberufe zu befördern. Das zuständige Ministerium versucht mit dieser Miniserie ein Bild über Pflegeberufe zu definieren und zu prägen, das in der Fachöffentlichkeit für große Kritik gesorgt hat. Die Pandemie lässt die Anforderungen an die Fachlichkeit der Pflegeberufe in Deutschland in einem neuen Licht erscheinen, da die Versorgungsbedarfe von an Covid-19 erkrankten Menschen sehr komplex sind. Dafür bedarf es Pflegefachpersonen, die in der Lage sind, eine hohe Fachlichkeit mit Empathie zu verbinden. Diese Anforderung und Erwartung transportiert die Miniserie nicht.

Der durch die Pandemie verschärfte Pflegepersonalmangel führte auch dazu, dass die erst kürzlich eingesetzten Pflegepersonaluntergrenzen für mehrere Monate aufgehoben, die Arbeitszeiten verlängert und Pflegepersonal abhängig von Bedarfen in Kliniken in andere Bereiche versetzt wurde, für die sie gegebenenfalls nicht qualifiziert sind oder entsprechende Erfahrungen vorweisen können. Eine der ersten Forderungen aus dem Bereich der Krankenhausleitungen und der Medizin zu Beginn der einsetzenden zweiten Welle ist folgerichtig die Aufhebung der Pflegepersonaluntergrenzen.

Während insbesondere zu Anfang der ersten Welle der Pandemie die Anzahl der Intensivbetten dafür herangezogen wurde, die Stärke des deutschen Gesundheitssystems zu betonen (z.B. DÄB 31.03.2020), wurde in der medialen Berichterstattung während der zweiten Welle bewusst, dass die Anzahl der Betten auf Intensivstationen nicht der einzige adäquate Referenzwert ist. Es scheint offensichtlich geworden zu sein, dass schwer erkrankte Menschen komplexe Bedarfe in der Gesundheitsversorgung haben, die nicht von Betten allein gedeckt werden können (Krautreporter 29.10.2020). Bemerkenswert ist jedoch, dass von den meisten Medien der Pflegepersonalmangel auf den Intensivstationen als maßgebliche limitierende Ressource wahrgenommen wurde, wenn Mediziner:innen diese formulierten (Tagesschau 29.10.2020), obwohl Pflegevertreter:innen und Fachexpert:innen diese bereits zu Anfang der zweiten Welle thematisiert und auch mögliche Lösungen entwickelt hatten (Hasseler et al., Vertrauens- und kompetenzbasiertes Delegationsmodell; Hasseler et al., Delegation im Krisenfall).

Stilisierung zu Pflegeheld:innen – eine Zuschreibung mit Implikationen

Pflegefachpersonen wurden zu Held:innen stilisiert und gleichzeitig interessierte sich niemand für die psychosozialen Belastungen des Pflegepersonals in allen Sektoren und Settings. Die Zuschreibung Held:in für Pflegefachpersonen durch Medien und

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Gesellschaft birgt mehrere Implikationen und Interpretationen: 1.) Pflegefachpersonen gehen auch in Pandemiezeiten ihren fachlichen Aufgaben der Gesundheits- und Pflegeversorgung nach, sodass eine Heldenzuschreibung nicht adäquat sein kann, da sich darin keine außerordentliche Leistung widerspiegeln dürfte. Aber die ungünstigen Pflegepersonalschlüssel sowie Rahmen- und Arbeitsbedingungen sowie in der ersten Welle nicht ausreichende Schutzmaterialien scheinen Medien, Gesellschaft und Politik bewusst zu sein, sodass Pflegefachpersonen wie oben beschrieben besungen und vielfach als Held:innen beschrieben wurden. 2.) Pflegefachpersonen mit Held:innen durch Medien und Gesellschaft gleichzusetzen hilft jenen, die diesen Beruf und diese Tätigkeiten nicht selbst ausführen und sich opfern müssen. Den größten Nutzen von den Held:innenzuschreibungen haben jene, die sich nicht in diesen Arbeitsbereichen befinden. 3.) Die Zuschreibung Held:in impliziert etwas individuell Großartiges, ohne dass sich in Arbeits- und Rahmenbedingungen die Zustände ändern müssten. Gleichzeitig wird eine hohe Erwartungshaltung perpetuiert, die, wie oben dargestellt, historisch gewachsen ist: Die Held:innen mögen sich opfern, aber keine Erwartungen formulieren. Dies könnte auch erklären, aus welchen Gründen die vor Kurzem durchgeführten Streikaktivitäten im öffentlichen Dienst selbst in seriösen Medien kritisch beurteilt werden (Süddeutsche Zeitung 19.10.2020).

Obwohl diverse Publikationen aus der Vergangenheit gezeigt haben, dass die psychischen Auswirkungen durch schwere Katastrophen sehr hoch sind, werden diese Aspekte weniger berücksichtigt, wenn es um die psychische Gesundheit des Pflegepersonals geht (Allsopp et al.). Aus Studien früherer Pandemien wie dem Schweren Akuten Respiratorischen Syndrom (SARS) ist bekannt, dass Beschäftigte im Gesundheitswesen an schweren psychischen Belastungen laborierten (Maunder et al.; Xiang et al.). Jene Beschäftigten, die in SARS-Einheiten arbeiteten, in Quarantäne gestellt oder deren Familien und Freunde infiziert wurden, litten häufiger unter Angstzuständen, Depressionen, Frustrationen und posttraumatischem Stress im Vergleich zu denjenigen, die diese Erfahrungen nicht erlebt hatten (Xiang et al.; Wut et al.). Auch in der aktuellen Pandemie können diese psychischen Belastungen festgestellt werden. Insbesondere der Pflegepersonalmangel einhergehend mit zu wenigen Schutzmaterialien und einem weiteren Mangel an Ressourcen wirken sich belastend auf das Pflegepersonal aus (Hu/Huang). In der Forschungsliteratur zeigt sich, dass im Gesundheitswesen tätige Berufsgruppen, die an Covid-19 erkrankte Personen versorgen, einem höheren Risiko unterliegen, psychische Stresssymptome zu entwickeln. Insbesondere wirken sich Maßnahmen des Infektionsschutzes wie soziale Einschränkungen ungünstig auf das psychosoziale Befinden aus (Hu/Huang). Cowlan beschreibt in einem kurzen Beitrag ihre persönlichen Erfahrungen als Pflegefachperson im Umgang mit Covid-19. Sie führt ihre Ängste und Befürchtungen um ihre eigene Gesundheit und die ihrer Familie und Freunde an, die sich durch einen Mangel an Equipment und Materialien verstärken. Maben und Bridges diskutieren moralische und ethische Konflikte, die Pflegefachpersonen in der Covid-19-Pandemie beschäftigen. Sie erleben Schuldgefühle und Scham, weil sie unter diesen Rahmenbedingungen weder in der Lage sind, eine fachlich-angemessene Versorgung durchzuführen noch sich oder die Patient:innen oder Pflegebedürftigen zu schützen. Sie entwickeln starke emotionale Reaktionen wie Angst, Furcht, Frustration und Sorgen. Da diese psychosozialen Belastungen des Pflegepersonals nach der ersten Welle keine Berücksichti-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

gung bei den Entscheidungsträger:innen fanden und keine angemessenen Maßnahmen zur Unterstützung der Pflegenden in der Sommerzeit zur Vorbereitung auf die zweite Welle entwickelt worden waren, wurden im Herbst 2020 Diskussionen geführt, ob und inwiefern das Pflegepersonal im deutschsprachigen Raum ausgelaugt sei und die zweite Welle in der Gesundheitsversorgung nicht mehr so einfach kompensieren könne (SRF, Schweiz, 26.10.2020).

Schlussbemerkung

Berücksichtigt man die historische Dimension der Lage im Pflegeberuf während der Covid-19-Pandemie, so zeigt sich, dass der Fachkräftemangel, der bereits während der »Asiatischen Grippe« (1957/58) in deutschen Krankenhäusern herrschte, derzeit den Umgang mit der Pandemie noch immer prägt und stark belastet. Wie in den 1950er sowie 1970er Jahren benennen heute kritische Medien grundlegende strukturelle Probleme im Gesundheitswesen, die dazu geführt haben, dass der Pflegeberuf wenig attraktiv ist. Die für das Gesundheitswesen Verantwortlichen und die Politik reagieren mit Imagekampagnen, die nicht nur über diese Missstände hinwegtäuschen sollen, sondern die sogar mit weiteren problematischen und klischeehaften Fest- und Zuschreibungen arbeiten. Dass eine derartige Anwerbestrategie schon in den 1950er/1960er Jahren ihr Ziel verfehlte, scheint den Verantwortlichen heute nicht bekannt zu sein.

Die Bezeichnung und das Beklatschen als »stille Helden« wird heute von den berufspolitisch aktiven Pflegenden zum einen abgelehnt, da es im Spannungsverhältnis zu den prekären Arbeitsbedingungen besonders in der stationären Langzeitpflege, auf die Pflegende nicht erst seit der Pandemie versuchen aufmerksam zu machen, steht. Angst, Überforderung und »moral distress« will nicht so recht zur Vorstellung eines »Helden« passen. Zum anderen wird Pflegefachpersonen bewusst, dass die Zuschreibung, ungefragt Held oder Heldin zu sein, keine wesentlichen Änderungen in den Rahmen- und Arbeitsbedingungen in der Pflegerealität nach sich zieht. In den sozialen Medien wird unter Pflegefachpersonen der Hashtag #pflegteuchdochselbst genutzt, um darauf hinzuweisen, dass die Pandemiesituation den pflegerischen Alltag verschlimmert hat und sie daraus die Konsequenzen ziehen und den Beruf verlassen (ins #pflexit gehen). Der politische und gesellschaftliche Versuch, Pflegefachpersonen als Held:innen zu bezeichnen, trug in der ersten Phase der Pandemie keine Früchte. Die meisten Pflegefachpersonen waren eher enttäuscht, weil die Held:innenzuschreibung in der Situation einer permanenten Überlastung nicht half. Es wurde erkennbar, dass einfach alles beim Alten bleiben würde, was inmitten einer Pandemie und eines sich seit vier Jahrzehnten entwickelnden Pflegenotstandes sehr ungünstig war. Bis zum Ende der Pandemie, das in Deutschland von führenden Virologen im Dezember 2022 verkündet wurde, hat sich der Fachkräftemangel in der Pflege weiter zugespitzt. In der Umfrage des Deutschen Berufsverbands für Pflegeberufe (DBfK), deren Ergebnisse im Februar 2021 veröffentlicht wurden, gaben viele Pflegefachkräfte an, sich nicht ausreichend gegen eine Covid-19-Infektion geschützt zu fühlen. Auch wurde angesprochen, dass Personal fehle und daher viele Betten gesperrt seien (DBfK 2021a: 9).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Der Hashtag #pflegteuchdochselbst verdeutlicht sehr viel mehr, dass diese Pflegefachpersonen nicht mehr stille Held:innen oder Engel sein wollten. Sie wehrten sich gegen diese Zuschreibung und verzichteten auf diese fragwürdige Anerkennung. Interessant bleibt dabei, dass die reale Anzahl an SARS-CoV-2-infizierten und verstorbenen Pflegefachpersonen auch bis zum Ende der Pandemie nicht recherchiert werden kann. Aus einer Veröffentlichung des RKI ist zu entnehmen, dass bis zum 27.03.2021 insgesamt 237 Beschäftigte aus Krankenhäusern, ärztlichen Praxen, Dialyseeinrichtungen und Rettungsdiensten sowie aus Pflegeeinrichtungen, Obdachloseneinrichtungen und weiteren Institutionen am Virus verstorben sind – wie viele davon Pflegefachpersonen sind, lässt sich nicht genau beziffern. Weder die Berufsverbände noch Arbeitgeber- und Trägerverbände widmen sich der Frage, ob und unter welchen Umständen sich Pflegefachpersonen infizierten, daran erkrankten, ggf. Komplikationen erlitten oder daran verstarben. Der DBfK konnte im Juni 2021 lediglich angeben, dass 160.000 Mal Covid-19 als Berufskrankheit gemeldet wurde, eine detaillierte Statistik zu Infektion und Sterblichkeit von Pflegenden jedoch fehle (DBfK 2021b). Die mediale Darstellung der Pflegefachpersonen als stille Held:innen oder Engel gewinnt dadurch noch einmal eine besondere Bedeutung: Das stille Aufopfern ist gewünscht, das Schützen ihrer Gesundheit und ihres Lebens scheint dabei keine besondere Bedeutung einzunehmen. Auch das Sterben von Pflegefachpersonen während der Pandemie vollzieht sich in Deutschland »still«, von der Öffentlichkeit unbemerkt. In anderen Ländern haben Pflegeorganisationen Kondolenz- und Gedenkseiten eingerichtet, um Pflegefachpersonen, die in Ausübung ihres Berufs gestorben sind, namentlich sichtbar zu machen und zu ehren.

Literatur

Aiken, Linda H./Sermeus, Walter/van den Heede, Koen, et al.: »Patient safety, satisfaction, and quality of hospital care: cross sectional surveys of nurses and patients in 12 countries in Europe and the United States«, in: BMJ (Clinical research ed.), Vol. 344, 2012, doi.org/10.1136/bmj.e1717.

Allsopp, Kate/Brewin, Chris R./Barrett, Alan et al.: »Responding to mental health needs after terror attacks«, in: BMJ (Clinical research ed.), Vol. 366, 2019, doi: 10.1136/bmj.l4828.

Backhus, Luise: »Zum Problem des Schwesternnachwuchses im Krankenhaus«, in: Deutsche Schwesternzeitung, Vol. 4, Nr. 7, 1951, S. 125-127.

Böhler, Franziska/Kubsova, Jarka: I'm a Nurse. Warum ich meinen Beruf als Krankenschwester liebe – trotz allem, Heyne, 2020.

Buurmann: »Gedanken zur Überforderung der Krankenschwestern«, in: Deutsche Schwesternzeitung, Vol. 4, Nr. 1, 1951, S. 4–6, 29–31.

Cowlan, Emy: COVID-19: »A perspective of a frontline worker«, in: Transfusion and Apheresis Science, Vol. 59, 2020, No. 3, doi.org/10.1016/j.transci.2020.102783.

»Gesellschaft. Krankenhäuser. Die im Elend«, in: Der Spiegel, 50, 1970, 46–62.

Großmann, Franz: »Vorschläge zur Lösung des Schwesternproblems in Deutschland (nach Erfahrungen auf einer Studienreise in die USA)«, in: Deutsche Schwesternzeitung, Vol. 5, Nr. 1, 1952, S. 147–149, 173–176.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Hähner-Rombach, Sylvelyn: »Kranke Schwestern. Umgang mit Tuberkulose unter dem Pflegepersonal 1890 bis 1930«, in: Alltag in der Krankenpflege: Geschichte und Gegenwart. Everyday Nursing Life: Past and Present (= MedGG-Beiheft 32), hg. von Sylvelyn Hähner-Rombach, und Franz Steiner Verlag 2009, S. 201–224.

Hasseler, Martina: »Der tote Winkel und die blinden Flecke in der Prävention und Gesundheitsförderung in der Langzeitpflege«, in: Impulse für Gesundheitsförderung 108, 2020, S. 2-3 (https://www.gesundheit-nds.de/images/pdfs/impulse/LVG-Zeitschrift-Nr108-Web.pdf?utm_source=impulse&utm_campaign=nr108).

Hasseler, Martina: »Ein sehr enges Verständnis von Fachlichkeit«, in: Monitor Pflege, Vol. 2, 2020, S. 6–12.

Hasseler, Martina: Qualitätsmessung in der Pflege. Theoretisches Modell zur Ableitung von Indikatoren, Springer Verlag, 2019.

Hasseler, Martina/Krebs, Stefanie/Lietz, Anna Larina: »Vertrauens- und kompetenzbasiertes Delegationsmodell in Zeiten von Corona«, in: Pflegewissenschaft, Sonderheft Corona-Epidemie, 2020, 15. April, S. 109–111 (https://www.hpsmedia-verlag.de/home/info/corona_special_hps1.pdf).

Hasseler, Martina/Lietz, Anna Larina/Krebs, Stefanie: »Delegation im Krisenfall – Entscheidungen erleichtern«, in: Pflege Zeitschrift, Vol. 73, 2020, S. 10–13 (https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s41906-020-0721-z.pdf).

Herzog, Uwe: »Stille Helden. Wie die Pflege gegen das Coronavirus ankämpft«, in: Die Schwester. Der Pfleger, Organ des DBfK, Vol. 4, 2020, S. 12–15.

Hoff, Ralf von der/Asch, Ronald G. et al.: »Helden – Heroisierungen – Heroismen. Transformationen und Konjunkturen von der Antike zur Moderne. Konzeptionelle Ausgangspunkte des Sonderforschungsbereichs 948«, in: helden. heroes. héros, Vol. 1, 2013, S. 7–14.

Hu, Xiaolin/Huang, Wenxia: »Protecting the psychological well-being of healthcare workers affected by the COVID-19 outbreak: Perspectives from China«, in: Nursing & Health Sciences, Vol. 22, 2020, S. 1–2, doi.org/10.1111/nhs.12727

»Krankenpflege. Schwesternmangel. Rechtsschutz für die Haube«, in: Der Spiegel, Mittwoch, 26. Juni 1957, S. 18–26.

Kreutzer, Susanne: Vom »Liebesdienst« zum modernen Frauenberuf. Die Reform der Krankenpflege nach 1945, Campus, 2005.

Kreutzer, Susanne: »›Hollywood Nurses‹ in West Germany. Biographies, Self-Images, and Experiences of Academically Trained Nurses after 1945«, in: Nursing History Review, Vol. 21, 1, 2013, S. 33–54.

Lange, Ricardo/Mohnhaupt, Jan: Intensiv. Wenn der Ausnahmezustand Alltag ist. Ein Notruf, dtv Verlagsgesellschaft mbH 2022.

Maben, Jill/Bridges, Jackie: »Covid-19: Supporting nurses' psychological and mental health«, in: Journal of Clinical Nursing, Vol. 29, 2020, 15–16, S. 2742–2750.

Maunder, Robert/Hunter, Jonathan/Vincent, Leslie et al.: »The immediate psychological and occupational impact of the 2003 SARS outbreak in a teaching hospital«, in: Canadian Medical Association Journal, Vol. 168, 2003, No. 10, pp. 1245–1251.

Medizin: »Grippe-Epidemie. In die Berge«, in: Der Spiegel, 05.01.1970, S. 86.

o. A.: Einführung in die Krankenpflege, Georg Thieme, 1953.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Pflegekammer Niedersachsen: Bericht zur Lage der Pflegefachberufe in Niedersachsen 2018, Hannover, 2018.

Rengeling, David: Vom geduldigen Ausharren zur allumfassenden Prävention. Grippe-Viren im Spiegel von Wissenschaft, Politik und Öffentlichkeit, Nomos, 2017.

Sachße, Christoph: Mütterlichkeit als Beruf, Frankfurt a.M., 1986.

Schwamm, Christoph: »Männlichkeit und die (Selbst-)Positionierung von Krankenpflegern in der Bundesrepublik ca. 1945 bis 2000«, in: Entwicklungen in der Krankenpflege und in anderen Gesundheitsberufen nach 1945. Ein Lehr- und Studienbuch, hg. von Sylvelyn Hähner-Rombach und Pierre Pfütsch, Mabuse, 2018, S. 29–64.

Sonnemann, Heinrich: »Ein Beitrag zum Schwesternproblem«, in: Deutsche Schwesternzeitung, Vol. Nr. 2, 1953, S. 109–110.

Thiekötter, Andrea: Pflegeausbildung in der Deutschen Demokratischen Republik. Ein Beitrag zur Berufsgeschichte der Pflege, Mabuse, 2006.

Witte, Wilfried: »Pandemie ohne Drama. Die Grippeschutzimpfung zur Zeit der Asiatischen Grippe in Deutschland«, in: Medizinhistorisches Journal, Vol. 48, No. 1, 2013, S. 34–66.

Witte, Wilfried: »Die Grippepandemie 1968–1970: Strategien der Krisenbewältigung im getrennten Deutschland ›Wodka und Himbeertee‹«, in: Deutsche Medizinische Wochenschrift, Vol. 136, 2011, S. 2664–2668.

Wu, Ping/Fang, Yunyun/Guan, Zhiqian et al.: »The psychological impact of the SARS epidemic on hospital employees in China: exposure, risk perception, and altruistic acceptance of risk«, in: Canadian Journal of Psychiatry. Revue Canadienne de Psychiatrie, Vol. 54, 2009, No. 5, pp. 302–311.

Xiang, Yu-Tao/Yang, Yuan/Li, Wen et al.: »Timely mental health care for the 2019 novel coronavirus outbreak is urgently needed«, in: The Lancet Psychiatry, Vol. 7, 2020, No. 3, pp. 228–229.

Internetquellen

bmfsjj 12.10.2020, https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/aktuelles/alle-meldungen/ehrenpflegas-miniserie-neue-pflegeausbildung/161080, abgerufen am 29.10.2020.

DÄB 31.03.2020, https://www.aerzteblatt.de/nachrichten/111522/Spahn-Fast-die-Haelfte-der-Intensivbetten-frei-fuer-Corona-Patienten, abgerufen am 29.10.2020.

DÄB 29.10.2020, https://www.aerzteblatt.de/nachrichten/117838/Intensivmediziner-plaedieren-fuer-Coronabetrieb-der-Krankenhaeuser-und-begruessen-Lockdown, abgerufen am 29.10.2020.

DBfK: Gut geschützt bei der Arbeit? Zur konkreten Situation beruflich Pflegender der Praxis im zweiten Corona-Lockdown, https://www.dbfk.de/media/docs/download/Allgemein/Broschuere_Pflege-im-2.-Lockdown_Auswertung_Feb2021.pdf, abgerufen am 13.01.2023. [DBfK 2021a]

DBfK: Infiziert im Job. COVID 19 als häufigste Berufskrankheit, https://www.dbfk.de/de/presse/meldungen/2021/Infiziert-im-Job-COVID-19-als-haeufigste-Berufskrankheit.php, abgerufen am 13.01.2023. [DBfK 2021b]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

GKV Personaluntergrenzen 2019, https://www.gkv-spitzenverband.de/krankenversicherung/krankenhaeuser/pflegepersonaluntergrenzen/pflegepersonaluntergrenzen_2019/ppu_2019.jsp, abgerufen am 29.10.2020.

GKV Personaluntergrenzen 2020, https://www.gkv-spitzenverband.de/krankenversicherung/krankenhaeuser/pflegepersonaluntergrenzen/ppu_2020/ppug_2020.jsp, abgerufen am 29.10.2020.

Krautreporter 29.10.2020, https://krautreporter.de/3549-hort-auf-freie-intensivbetten-zu-zahlen?shared=8c90bf71-19dd-49ab-b847-4fae37927738&utm_campaign=share-url-43961-article-3549&utm_source=twitter.com, abgerufen am 29.10.2020.

Täglicher Lagebericht des RKI zur Coronavirus-Krankheit 27.03.2021, https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges_Coronavirus/Situationsberichte/Maerz_2021/2021-03-27-de.pdf?__blob=publicationFile

Nightingale Tribute. Recognizing Our Fallen Heroes, https://www.nursingworld.org/ana/about-ana/nightingale-tribute/, abgerufen am 22.03.2021.

Suhr, Frauke: Infografik: Deutsche Krankenpfleger am Limit. https://de.statista.com/infografik/16676/patientenzahl-pro-pflegekraft- im-internationalen-vergleich/, abgerufen am 01.08.2020.

SRF, Schweiz, 26.10.2020, https://www.srf.ch/play/radio/tagesgespraech/audio/yvonne-ribi-ausgelaugtes-pflegepersonal-vor-der-zweiten-welle?id=c7008786-5609-41a5-95ab-c91f0800bf61&fbclid=IwAR1I_TAQQsTf9WG6gigr1NCFEmEj4M3te_ag9J-zINwPzA4XuiyMGNvWDO0=, abgerufen am 29.10.2020.

Süddeutsche Zeitung 19.10.2020, https://www.sueddeutsche.de/muenchen/landkreismuenchen/contra-streik-es-gibt-nichts-zu-verteilen-1.5082609, abgerufen am 29.10.2020.

Tagesschau 29.10.2020, https://www.tagesschau.de/inland/intesivmedizin-engpaesse-krankenhaeuser-101.html, abgerufen am 29.10.2020.

Verband der Schwesternschaften vom DRK e.V.: Reaktionen auf Web-Serie »Ehrenpflegas«, https://www.rotkreuzschwestern.de/ehrenpflegas, abgerufen am 13.01.2023.

Vorwärts, 15.06.2020, https://www.vorwaerts.de/artikel/alexander-jorde-ausser-applaus-wurde-pflegefachkraefte-waehrend-corona-nichts-getan, gesehen am 26.10.2020.

Tondokumente

PflegeStandard Sonderfolge 1 Ehrenpflegas, https://www.buzzsprout.com/1344949/5898781-pflegestandard-sonderfolge-1-ehrenpflegas, abgerufen am 29.10.2020.

SWR 2, 16.10.1957 Asiatische Grippe in Deutschland, https://www.swr.de/swr2/wissen/archivradio/asiatische-grippe-in-deutschland-1957-100.html, abgerufen am 26.10.2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kunst im Dienst politischer Propaganda? Zum Umgang mit ›Corona-Held:innen‹ in der chinesischen Popkultur

Cornelia Bogen

Populärkultur in Chinas offiziellem Diskurs

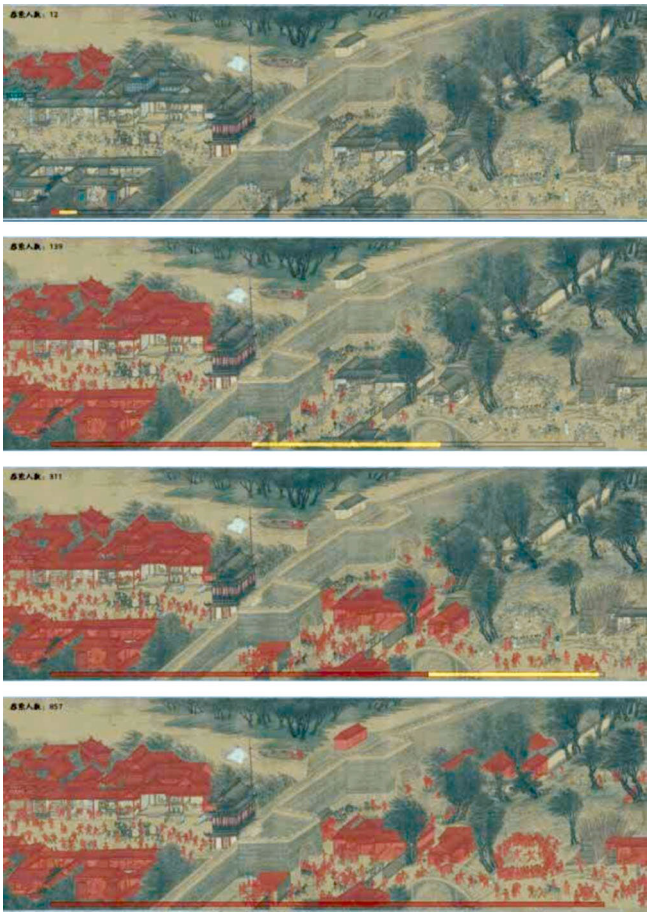
Die chinesische Populärkultur reagiert auf globale Pandemien als Herausforderung der Moderne auf ihre kulturell eigene Weise (Eisenstadt: 111). Weil das beliebte Simulations-Computerspiel *Plague Inc.* (2020), bei dem die Spieler dafür sorgen müssen, dass das Virus möglichst viele Menschen ansteckt (Schiffer), in den Augen der Zensoren einen kontraproduktiven Umgang mit Epidemien beförderte, wurde es in China Ende Februar 2020 verboten (Master's Sword). Anstelle eines Aufschreis der Online-Game-Community unterstützte die Mehrheit in Online-Foren wie Baidu Tieba (»›Plague Inc.‹ has been taken off«) oder Douban (»The reasons why«) sowohl die Zensurmaßnahme als auch neu entwickelte Spiele wie *Save life* (2020), die populärmedizinisches Wissen zur Prävention vermitteln. Künstler gestalteten Klassiker der chinesischen Kunstgeschichte mit den Mitteln digitaler Technik neu und verbreiteten diese online ab dem 20. Januar, dem Tag der offiziellen Bestätigung des Ausbruchs durch die National Health Commission,[1] um

1 Bereits im Dezember 2019, einen Monat bevor die Weltgesundheitsorganisation (WHO) am 30. Januar 2020 die Epidemie als gesundheitliche Notlage von internationaler Tragweite bezeichnete, zirkulierten in China inoffizielle Berichte über eine in der Stadt Wuhan (Provinz Hubei) entdeckte, unbekannte Lungenentzündung (Cha: 3). Am 27. Dezember wurde sie dem Zentrum für Krankheitskontrolle und -prävention (CDC) gemeldet. Am 31. Dezember verkündete die städtische Gesundheitsbehörde in Wuhan die Zahl der ersten Erkrankten. Während China die WHO bereits am letzten Dezembertag 2019 über die Krankheit unterrichtete, ließen Regierung und staatliche Medien die eigene Bevölkerung bis zum 20. Januar 2020 im Unklaren und behaupteten u.a., dass das medizinische Personal von einer Ansteckung verschont geblieben sei (Pohlmann) oder dass das Virus nicht von Mensch zu Mensch übertragen werden könne, obwohl dies – einem Bericht der Staatlichen Aufsichtskommission vom 19. März 2020 zufolge – den Behörden bereits im Dezember 2019 bekannt gewesen war (Wong/Sing). Ab 23. Januar wurde die Seuchenbekämpfung zur obersten Priorität erklärt und mündete in der Provinz Hubei und weiteren Orten in Ausgangssperren und der Abriegelung des Verkehrs. Das Ausbleiben lokaler Neuinfektionen und der »sozialistische Sieg« über das Virus wurde zwar schon Ende März 2020 verkündet (Pohlmann), doch hatten einzelne lokale Ausbrüche das Land noch bis in den Januar 2021 (Provinzen Hebei und Jilin) heimgesucht. Diese konnten jedoch, maßgeblich aufgrund der sofortigen Abriegelung der betroffenen

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

die Bevölkerung vor der Bedrohlichkeit des Virus zu warnen. So hat der Künstler Jin Yuhao das berühmte Gemälde »River scene during Qingming Festival« von Zhang Zeduan aus dem 12. Jahrhundert in eine animierte GIF-Datei namens »Records of Yongli year« verwandelt, um die Schnelligkeit, mit der sich sowohl damals als auch heute Epidemien verbreiten, zu verdeutlichen (zit. in Zhang et al.). Die animierte GIF-Datei (Abb. 1) illustriert die Ausbreitung eines Virus, symbolisiert durch rote Farbe, durch die Stadt. Am Anfang ist nur ein Haus in der linken oberen Ecke rot. Nach und nach breitet sich die rote Farbe über Dächer und Menschen aus, durchbricht die Stadtmauer und erstreckt sich am Ende über die gesamte Landschaft.

Abb. 1: Animierte Fluss-Szene in Einzelframes



Auf sämtlichen Medienkanälen ausgestrahlte Anti-Epidemie-Popsongs (»With the outbreak of Covid-19«) und in großer Zahl als Kurzvideos auf sozialen Netzwerken wie

Städte und der elektronischen Überwachung mit Health-Code-Apps, erfolgreich kontrolliert und eingedämmt werden.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

TikTok, Kuaishou und Weibo hochgeladene Lobgesänge preisen die medizinischen Helfer:innen und die Bevölkerung für ihren Durchhaltewillen (Hu/Chen). Auch im städtischen Raum wurde die Aufmerksamkeit der Bewohner auf einzelne Krankenpflegerinnen gelenkt, deren Porträtfotos auf Hochhäuser und Brücken projiziert wurden (»15 cities«):

Abb. 2: Städtischer Raum



Das Staatsfernsehen CCTV produzierte Dokumentarfilme wie *It's too difficult for them* (2020) und die Comic-Bildreihe *When I take off* (2020), um die erschwerten Arbeitsbedingungen der zugleich als Heldinnen und als normale Menschen inszenierten Krankenpflegerinnen in Schutzkleidung festzuhalten. Auch in sozialen Medien wie Weibo wurde der unermüdliche Einsatz von Krankenpflegerinnen, die hochschwanger zum Einsatz aufbrechen (»Nine months pregnant nurse rushed to the front line«) und nach einer Abtreibung oder dem Verlust eines ungeborenen Kindes unverzüglich zum Einsatzort zurückkehren (»Female nurse returned to front line«), in einen patriotischen Diskurs eingebunden.

Der Großteil der während der Epidemie geschaffenen bildlichen Darstellungen geht jedoch auf Aufrufe von lokalen Museen, Galerien, Künstlervereinen (z.B. Zhejiang Cartoonist Association; Dongcheng District Federation of Culture and Arts) und Literaturverbänden unter der Zusammenarbeit mit Pressehäusern, kommunalen Kultur- und Tourismusagenturen, städtischen Gesundheitskommissionen und Mitgliedern des Parteikomitees der Künstlervereine zurück, die sowohl Künstler:innen als auch Bürger:innen dazu einluden, präventive Maßnahmen zu bewerben, Fake News anzuprangern und bestimmten Held:innen bei der Eindämmung der Corona-Epidemie Tribut zu zollen (Maritime Press Art Center). Kunstschaffende und Bürger sollten den öffentlichen Ausschreibungen zufolge eine Rolle als »Praktiker«, »Führer« und »Propagandisten« einnehmen (Zhenzhen). Die Ergebnisse dieser Aufrufe wurden in Form von physischen Ausstellungen in Shanghai (Maritime Press Art Center; »Call‹ – Art and photography exhibition«, Abb. 3) oder Fuzhou (Abb. 4) (Fang) von April bis Juli 2020 oder

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

aber bereits seit Februar 2020 im virtuellen Raum (Tian; Zhenzhen; Song Hao; Cheng; 17PR) gezeigt.

Abb. 3: Ausstellung in Shanghai



Abb. 4: Ausstellung in Fuzhou



Sichtet man dieses Material, fällt auf, dass präventive Maßnahmen und Fake News nur selten thematisiert werden und dass hauptsächlich Held:innen aus dem medizinischen Bereich im Mittelpunkt der bildlichen Darstellungen stehen. Diese in Medienberichten und in der offiziellen Popkultur zu beobachtende Heroisierung der Gruppe der medizinischen Wissenschaftler:innen, Ärzt:innen und Pflegekräfte zeigt, wie aufgrund der kulturellen Bedingungen (Kollektivismus, Konfuzianismus, Kontinuität der chinesischen Kunst, eigenes Bildreservoir), politischen Bedingungen (Machterhalt der Kommunistischen Partei) und medialen Bedingungen (Medienzensur) der chinesischen Moderne die Kultur in den Dienst politischer Propaganda gestellt wird. Der von Kriegsrhetorik, Patriotismus und Nationalismus gekennzeichnete popkulturelle Diskurs in offiziellen Medien wird gleichzeitig jedoch auch von Kampflinien flankiert, die an anderen Fronten geführt werden. So zeigt die in den sozialen Medien – und damit außerhalb des offiziell vorgegebenen Diskurses – hitzig geführte Debatte über die von der Communist Youth League entworfene virtuelle Heldin Jiang Shanjiao, dass (überwiegend) feministische und konservative Stimmen um die Deutungsmacht über das Selbstverständnis der chinesischen Gesellschaft ringen.

Alte und neue Formen von Propaganda

Seit dem Bestehen der Volksrepublik Chinas 1949 werden die Populärkunst und die Künstler(vereinigungen) in den Dienst politischer Propaganda gestellt, wobei Maos Revolutions-Kulturtheorie der Kunst eine ausschließlich politische Funktion zuschreibt und Kunstschaffende für die Masse sprechen sollen (Andrews: 19–22). Dabei diente die in den Anfangsjahren der Volksrepublik etablierte und staatlich geförderte neue politische Kultur der Legitimation des Herrschaftssystems und der Verankerung einer sozialistischen Kultur in der Nation (Hung: 2, 7). Der in Postern, Comicbüchern oder in der Frühlingsfest-Malerei (nianhua) propagierte Sozialistische Realismus stellte auch kommunistische Revolutionshelden in den Mittelpunkt (Andrews: 50–53), die

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

in einem binärem Schema[2] mit dem »Feind« (z.B. US-Imperialisten, Spione, Kapitalisten, Landbesitzer, bürgerliche Intellektuelle, Chiang Kai-shek, das Guomindang-Regime) kontrastiert wurden (Hung: 14). Sozialistische Heldenbilder setzen dabei auch außerordentliche Menschen in Szene, deren Denken, Handeln und Fühlen in sich stimmig ist (Rüthers/Köhring). Man kann diese Revolutionskunst dem vom Kommunikationstheoretiker Alex S. Edelstein beschriebenen Typus der in totalitären Kulturen des frühen und mittleren 20. Jahrhunderts verwendeten alten Propagandaform zuordnen, bei der wenige Sprecher:innen zur Masse sprechen und Inhalte verbreiten, die einer einzigen Ideologie unterworfen sind (Edelstein: 4–5). Diese hierarchisch strukturierte, eindimensionale »Massenkultur« unterscheidet Edelstein von der Ende der 1990er Jahre aufkommenden »Populärkultur«, die mit der Entstehung digitaler Kommunikationskanäle neue Formen der Propaganda hervorgebracht habe, weil sie partizipationsorientierter und interaktiv sei, politische Taktiken »von unten« zulasse und es kommunikationsfähigen, vernetzten Individuen und Gruppen aus verschiedenartig gelagerten Milieus erlaube, öffentlich zu sprechen (ebd.: 13–14). Edelstein, der neue Propagandaformen in Demokratien verortet (ebd.: 15), aber gleichzeitig annimmt, dass diese dort in Form einer »totalen Propaganda« mit alten Formen interagieren,[3] ruft dazu auf, zu überprüfen, inwiefern die Interaktion beider Propagandaformen zur Funktionsfähigkeit der Populärkultur beitrage (ebd.: 17). Seine Beobachtung, dass die Einschränkung von Kommunikation mit einer alten Form von Propaganda gleichzusetzen sei (ebd.: 14), möchte ich hier für den chinesischen Kontext fruchtbar machen. Denn auf den ersten Blick möchte man meinen, dass die Medienzensur in China, die auf eine permanente Restriktion politisch unerwünschter Kommunikationsinhalte angelegt ist, keine neue Formen von Propaganda zulässt, weil Journalisten alternative Interpretationen ausgrenzten, bestimmten Gruppen kein Zugang zur Öffentlichkeit gewährt werde oder sich Internetnutzer dem sozialen und politischen Druck beugten, indem sie sich selbst zensierten. Diese These wird von Forschern gestützt, die die Effektivität der chinesischen Zensurmaßnahmen im Internet herausgearbeitet haben (Zheng). Eine andere Gruppe von Forschern wiederum argumentiert, dass das Internet Liberalisierungstendenzen stärke und die Internetzensur eher einen staatsgefährdenden Widerstand bewirke (Yang). Betrachtet man näher, welche Inhalte zensiert werden, ergibt sich ein widersprüchliches Bild. Kommentare zu politisch sensiblen Themen wie der Kulturrevolution, die Jiang Ying im Jahr 2009 im »Strong Nation Forum«, dem damals populärsten politischen Diskussionsforum, identifiziert hat, seien nicht zensiert

2 Dieses simplifizierende und moralisch aufgeladene Held-Feind-Schema ist auch aus der US-amerikanischen Propaganda während des Zweiten Weltkriegs, in der sich Politik und Populärkultur stark überlappten, bekannt. US-Soldaten wurden als überlegene, gute Helden und die Japaner als böser, minderwertiger Feind stilisiert (Murray: 142).

3 Für Edelstein ist der Propagandabegriff nicht unmittelbar negativ besetzt. In allen Kulturen würden auch heute noch Propagandakampagnen produziert, um Geld für Gesundheit, Bildung und Wohlfahrt zu mobilisieren (Edelstein: 18–19). Er schlägt neue Terminologien bzw. »Uninyme« vor, um die manchmal zu beobachtende Überschneidung von Information und Propaganda (»infoprop«) sowie von Medien und Propaganda (»mediaprop«) zu erfassen und um Streitigkeiten über die Frage, ob Werbung Propaganda sei (ja: zielgerichtet, zweckbestimmt, einseitig) oder nicht (nein: kommerziell, nicht politisch), mit Begriffen wie »adprop« zu entschärfen (Edelstein: 20–23).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

worden, weil die Internetnutzer ihre Kritik nicht mit der jetzigen Kommunistischen Partei in Verbindung gebracht hätten (Jiang: 90). Inhaltsanalytische Untersuchungen zu den Zensurbedingungen in Microblogs wiederum haben demonstriert, dass nicht per se politisch kritische Kommentare entfernt werden, sondern vielmehr solche, die zum Protest in der Offline-Welt aufrufen (King et al. 2013). Studien, die die Einstellung der *Netizens* zur Zensur untersuchten, haben das überraschende Ergebnis hervorgebracht, dass das Wissen um die eingeschränkte politische Redefreiheit chinesische Internetnutzer nicht daran hindert, kritische Meinungen in Online-Diskussionsforen zu äußern (Bolsover et al.: 132). Dies galt bis zum Ausbruch der Covid-19-Pandemie auch für den Bereich der Gesundheitskommunikation.

Bereits während der SARS-Krise im Jahr 2003 entstand in den damals noch jungen digitalen Kommunikationskanälen eine alternative mediale Teilöffentlichkeit, die nicht nur die staatliche (Bild-)Propaganda kritisierte, sondern dieser mit einer spezifischen Form popkultureller Subkultur begegnete. Dies war möglich, weil das Ende der 1990er Jahre in China populär werdende Medium Internet aufgrund noch unterentwickelter Internet-Zensurmaßnahmen der Bevölkerung die Möglichkeit einräumte, nicht nur alternative Informationen abzurufen, sondern diese selbst zu generieren und zu verbreiten und damit die traditionelle Abhängigkeit von staatlichen Medien zu unterwandern (Zixue Tai/Sun Tao). Damals stilisierte der offizielle, stark patriotische massenmediale Diskurs Ärzt:innen und Krankenpflegerinnen zu Held:innen (Bai/Duan; »Forming the backbone of the nation«; »Angel in white«) mit der Funktion, den Umgang der Regierung mit der Epidemie in ein positives Licht zu rücken. Diese war nämlich in Kritik geraten, weil sie die Epidemie monatelang verschwiegen hatte, während die Bevölkerung durch den gegenseitigen Austausch in damals noch anonymen Internetforen und SMS-Texten bereits längst über den Ausbruch unterrichtet war. Dieser eher selbstreflexive[4] und negativ-sensationalistische inoffizielle Diskurs (SARS-Witze) ermöglichte entsprechend eine Identifikation sozialer und politischer Missstände wie der Medienzensur oder der positiv-sensationalistischen Medienberichterstattung durch staatliche Medien (Bogen: 24–25). Internet- und Mobilfunknutzer hatten dabei SARS-Witze als Form von Popkultur breitenwirksam im inoffiziellen Diskurs der Online-Diskussionsforen und Text-Nachrichten zirkuliert und dabei die Slogans der staatlichen Anti-SARS-Medienkampagne parodiert (Zhang: 155–157). Diese Subkultur war so wirkmächtig, dass selbst staatliche Medienanstalten die eher harmlosen Witze auf ihren Webseiten publizierten (ebd.: 168). Mit der Verbreitung digitaler Kommunikationskanäle hat sich somit, *sensu* Edelstein, eine neue Form von Propaganda herausgebildet, die es verschiedenen Individuen und Gruppen ermöglicht, durch das In-Umlauf-Bringen alternativer Interpretationen – etwa in Form von Witzen, die den Erfolg der Quarantänemaßnahmen

4 Selbstreflexive Darstellungsverfahren sind auf einer dem Text übergeordneten Reflexions- bzw. Metaebene anzusiedeln, von der aus der Autor über die Medialitätsbedingungen reflektiert, die den öffentlichen Diskurs zu einem bestimmten Thema charakterisieren. Im Fall des chinesischen SARS-Diskurses haben Internetnutzer beispielsweise das monatelange Schweigen der Medien zu Beginn des Epidemieausbruchs (Dez. 2002 – März 2003), die offizielle und das wahre Ausmaß der Bedrohlichkeit des neuen Virus verschleiernde Krankheitsterminologie oder den patriotischen Ton der ab April 2003 einsetzenden staatlichen Medienkampagnen kritisiert (Bogen: 17–18).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

in Frage stellen – an der Populärkultur teilzunehmen (Edelstein: 14, 16–17). Eine neue Entwicklung im gesellschaftlichen Umgang mit Held:innen in China war damals die Herausbildung eines inoffiziellen, partizipationsorientierten »bottom-up-Diskurses« im Internet, der den Tenor der offiziellen Rhetorik hinterfragt und daher immer auch der Gefahr staatlicher Kontrollmaßnahmen unterworfen ist. Wie das Beispiel des öffentlichen SARS-Diskurses in China zeigt, überschneiden sich alte Propagandaformen wie die Zensur mit neuen Propagandaformen.

Zwanzig Jahre später jedoch, als ein neuer Virus, SARS-CoV-2, China erfasste, ist die Internetzensur ausgereifter geworden. Ab März 2020 traten neue gesetzliche Regulierungen der Cyberspace Administration in Kraft, nach denen vor allem solche Social-Media-Accounts gelöscht werden, die negative Nachrichten und nicht offiziell bestätigte Inhalte (z.B. Skandale, Missmanagement der Regierung) zur Coronavirus-Epidemie verbreiten, die die Staatsmacht gefährden und die nationale Einheit untergraben oder das Ansehen von Revolutionshelden, Märtyrern und Personen des öffentlichen Lebens beschädigen (Qiao Long). Allein in der ersten Woche nach offizieller Bestätigung des Epidemieausbruchs sind vom 22. bis 28. Januar 2020 254 Blogger der Verbreitung von Falschnachrichten bezichtigt worden (Chinese Human Rights Defenders). Journalisten, die in sozialen Medien nach Ausbruch der Epidemie über chaotische Zustände in den überfüllten Krankenhäusern Wuhans berichteten, mit ausländischen Medien zusammenarbeiteten oder das Schicksal bereits inhaftierter unabhängiger Journalisten dokumentierten, verschwanden spurlos oder erhielten langjährige Haftstrafen (Dihmis; »Zhang Zhan: China jails citizen journalist«). Daher stellt sich die Frage, wie frei Kunst und Medien im Diskursraum autoritärer Mediensysteme noch agieren können. Diese Frage wird dadurch verkompliziert, dass sich, wie einführend bereits gezeigt worden ist, im Gegensatz zur SARS-Epidemie 2003 im Jahr 2020 öffentliche Institutionen nun aktiv der neuen Propagandaform der zweidirektionalen Kommunikation strategisch bedienen, indem sie Bürger:innen dazu einladen, an der offiziellen Bildproduktion mitzuwirken, die das Volk auf einen geeinten Kampf gegen das Virus einschwören soll.

Fragestellung und Methodik

Vor dem oben skizzierten Hintergrund, dass sich Forscher:innen darüber uneinig sind, ob das Internet in China zu mehr Partizipationsmöglichkeiten für chinesische Bürger:innen geführt hat, lässt sich ein Spannungsfeld zwischen Liberalisierung und Kontrolle ausmachen, das durch das begrenzte Gewähren von politischen Online-Diskussionen als Ventil bei gleichzeitiger Minimierung von Risiken für die autoritäre Herrschaft durch Zensur besteht (Jiang: 78–79). Will man beurteilen, ob das chinesische Internet den Ausdruck von politischem Widerstand und Subversion in der Populärkultur erlaubt, muss man im Falle Chinas eruieren, ob die seit der SARS-Pandemie 2002/2003 in der Gesundheitskommunikation zu beobachtende Schere zwischen offiziellem und nicht-offiziellem Diskurs weiterhin besteht. Falls nicht, so ist zu vermuten, dass die Corona-Populärkultur allein dem Zweck dient, die kommunistische Herrschaft unbeschadet durch die Krisenzeit zu retten. Falls doch, so könnte dies ein Hinweis sein, dass die Regierung bereit ist, die Existenz der adressierten gesellschaftlichen Missstände

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

anzuerkennen. In dem hier vorliegenden Beitrag möchte ich für eine dritte Interpretationsweise plädieren, indem ich zeige, dass zwar ein inoffizieller Diskurs vorlag, dieser aber durch die ausgefeilte Zensur mittlerweile entfernt worden ist. Meine aufwendige Rekonstruktion dieses illegalen Diskurses soll sichtbar machen, dass es weiterhin Gruppen von Internetnutzern und Künstlern in China gibt, die kritische Diskussionen und Bildproduktionen anregen, welche aber von der Zensur im Keim erstickt werden, weil sie zwei politisch brisante Themen adressieren, die eine gesellschaftliche Sprengkraft entfalten könnten – den sozialen Widerstand zur eingeschränkten öffentlichen Redefreiheit und die Emanzipationsbemühungen der Frauen in einer autokratischen, patriarchischen Gesellschaft.

Meine explorative und exemplarische Analyse von 250 Zeichnungen, Ölgemälden, Grafiken, Comics, Karikaturen, Kalligrafien, Scherenschnitten, Illustrationen, animierten GIF-Dateien und Internet-Memes chinesischer Künstler:innen und Bürger:innen soll unter Berücksichtigung der öffentlichen Debatten von Journalist:innen und Internetnutzer:innen die Narrative und die Rolle der Popkultur für den Umgang der chinesischen Gesellschaft mit der Covid-19-Epidemie beleuchten. Dabei rekonstruiere ich in einem ersten Schritt den ab Anfang Februar 2020 einsetzenden offiziellen Bilddiskurs (229 Bilder), dessen Bildmaterial aus den oben genannten acht Ausstellungen stammt, auf die ich über eine Schlagwortsuche auf den größten chinesischen Suchmaschinen Baidu, 360 Search und Sougou gestoßen bin.[5] Dabei ist mir aufgefallen, dass es bestimmte Protagonist:innen oder Themen gibt, die nicht im offiziellen Bild- und Mediendiskurs vorkommen, mir aber durch die ebenfalls seit Februar 2020 andauernden Debatten von Internetnutzer:innen vertraut sind. So ergab eine Schlagwortsuche in den sozialen Netzwerken (Weibo) traditioneller Medienanbieter wie People's Daily, CCTV News und Xinhua News Agency mithilfe der Wörter »Hygieneprodukte« (»卫生用品«) und »Schutzkleidung« (»防护服«) und Phrasen wie »Gesundheitsfürsorge von Frauen« (»女性医护«), dass Journalist:innen das Problem des hygienischen Gesundheitsschutzes von Krankenpflegerinnen kaum thematisieren, während dieses in den sozialen Medien ab Mitte Februar unter dem Stichwort »Jiang Shanjiao« in Form einer feministischen Debatte durchaus addressiert wurde. Eine zweite von den staatlichen Medien verschleierte, aber in sozialen Medien unter dem Thema Redefreiheit florierende und deshalb unterdrückte Debatte formierte sich Anfang Februar 2020 um den Fall des am 6. Februar an Covid-19 verstorbenen Arztes Li Wenliang (Li Yuan), der bereits Ende Dezember 2019 in einer privaten WeChat-Gruppe seine Kolleg:innen in Wuhan vor dem Virus vertraulich gewarnt hatte und anfänglich von der lokalen Polizei der Verbreitung von Falschnachrichten im Internet bezichtigt wurde, obwohl es die Adressaten waren, die seine Nachricht mit weiteren sozialen Netzwerk-Gruppen geteilt und ihr somit zur öffentlichen Aufmerksamkeit verholfen hatten. Den Internetnutzern galt er spätestens nach seinem Tod fälschlicherweise als »Whisteblower« und »Märtyrer«, der sein Leben geopfert habe, um die Bevölkerung vor einem unbekannten Virus zu warnen.

5 Dies unter Verwendung von Suchbegriffen wie »populäre Anti-Epidemie-Comics« (»受欢迎的抗疫漫画«) und von Namen bekannter Protagonisten aus der chinesischen Corona-Berichterstattung (z.B. Arzt der Zhong Nanshan‹»钟南山«).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Deshalb rekonstruiere ich in einem zweiten Schritt den inoffiziellen Bilddiskurs (21 Bilder) von aktivistischen Künstler:innen und Bürger:innen – dessen Urheberschaft sich nicht immer zweifelsfrei feststellen lässt – in beliebten sozialen Netzwerken wie Weibo und Weixin (WeChat), in Video-Plattformen (Bilibili) und Diskussionsforen (Baidu post bar) sowie im populärwissenschaftlichen Frage-Antwort-Forum Zhihu unter Verwendung einschlägiger Suchbegriffe wie des Namens des »whistleblowing doctor« Li Wenliang oder des vom Kommunistischen Jugendverband Chinas geschaffenen virtuellen Idols[6] Jiang Shanjiao (»江山娇«) und verwandter Begriffe wie »Menstruation« (»月经«). Dabei wird Jiang Shanjiao im Verlauf der Epidemie als Stellvertreterfigur der Krankenpflegerinnen vereinnahmt, um sie in eine feministische Kritik an den Arbeitsbedingungen des weiblichen Pflegepersonals einzubinden.

Meine kritische Diskursanalyse soll veranschaulichen, dass die im offiziellen Diskurs beobachtbare Heroisierung bestimmter sozialer Gruppen – hier des medizinischen Personals als Gruppe oder einzelner, politisch unbedenklicher, ärztlicher Koryphäen – Bürger und Kunstschaffende dazu animiert, eine kritische Debatte und Bildproduktion im nicht-offiziellen Diskurs sozialer Medien auszutragen, die entweder andere politisch bedenkliche Helden wie den Arzt Li Wenliang propagiert oder aber die offiziellen Helden wie die Krankenpflegerinnen in eine Sozialkritik einbindet, die der offizielle Diskurs lieber unadressiert lassen möchte, um eine breitenwirksame Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Schieflagen – wie die Diskriminierung von Frauen oder die die freie Meinungsäußerung einschränkende Medienregulation – zu verhindern. Zusätzlich soll die hier vorliegende Studie zur Dezentrierung der Bildwissenschaft durch die Ausweitung des Fokus auf nicht-westliche Territorien beitragen (Alloa/Cappelletto 2020).

Die offiziellen ›Corona-Helden‹ in der chinesischen Popkultur

Zum Frauentag am 8. März 2020 verkündete Guo Yanhong von der Nationalen Gesundheitskommission, dass zwei Drittel des 42.600 Personen starken und von ihr in die Provinz Hubei entsandten medizinischen Teams weiblich seien (»National Health Commission a«; Liya Nan). Unter den 28.600 Pflegekräften befanden sich 25.300 Krankenpflegerinnen. Wie staatliche Medien in den Accounts ihrer sozialen Medien verkündeten, sei es der Kommission innerhalb von fünf Tagen (23.–28. Januar) gelungen, 46 Teams aus 29 Provinzen, Gemeinden und autonomen Regionen Chinas zusammenzustellen, um die Intensivstationen der dortigen Krankenhäuser mit Rettungsfachpersonal, Spezialisten aus der Intensiv- und Notfallmedizin sowie mit Herz-, Lungen-, Nierenfachärzt:innen und Psycholog:innen zu unterstützen.[7] Das weibliche Personal wurde als Heldinnen gefeiert (»Among the 42'600 medical staff«) und kommerzielle Medien kommentierten,

6 Der kommunistische Jugendverband Chinas (auch: Communist Youth League) ist als Jugendorganisation ein offizieller Verband, aber keine staatliche Institution im eigentlichen Sinne. Deshalb kann man die Figur der Jiang Shanjiao meines Erachtens nicht als staatlich verordnet bezeichnen. Die Bedeutung des virtuellen Idols wird an entsprechender Stelle im Aufsatz ausgeführt werden.

7 Insgesamt waren mit Stand 8. März 2020 345 medizinische Teams nach Hubei entsandt worden (»National Health Commission b«).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

dass »Frauen besser als Männer seien« (Chen et al.) und dass das weibliche Personal wie die Epidemiologin Li Lanjuan eine herausragende Rolle bei der Patientenbetreuung spiele.

In zahlreichen bildlichen Darstellungen von Krankenschwestern und Ärzten werden beide Geschlechter als geeinte – und teilweise durch das Symbol der Chinesischen Mauer vom Gegner (Virus) abgegrenzte – Gruppe dargestellt, wie die fünf hier unten stehenden Bilder (Abb. 5–9) veranschaulichen:

Abb. 5: Alle zusammen



Abb. 6: Einheit



Abb. 7: Sieg über die Seuche



Abb. 8: Kampf



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 9: Vereinte Kräfte



Dabei wird der Feind, der in der Kunst des sozialistischen Realismus noch durch Menschen(gruppen) repräsentiert war, nun durch das Virus ersetzt (Abb. 5–7, 9), das wiederum mit einem Gesichtsausdruck versehen personifiziert wird. Die in Abbildung 5 gezeigte Darstellung rekurriert auf die Terrakottaarmee des Kaisers Qin Shihuangdi (221–207 v. Chr.) und setzt das medizinische Team mit dieser gleich, wobei auch die staatlichen Medien nicht müde werden, den Vergleich mit Soldaten zu bemühen. Die in Abbildung 9 vollzogene Darstellung sowohl der das Virus beschießenden Ärzteschaft als auch der mit ›friedlichen‹ Mitteln arbeitenden Bevölkerung – die sich durch die Ausübung bestimmter häuslicher Aktivitäten mit den Quarantäne-Maßnahmen arrangiert – soll den vereinten Kampf aller gesellschaftlichen Gruppen illustrieren.

Einzelne Koryphäen der medizinischen Wissenschaft wie der Lungenfacharzt Zhong Nanshan werden, wie die drei unten stehenden Zeichnungen (Abb. 10–12) zeigen, als athletische Popstars inszeniert, die dem Virus ihre Überlegenheit entgegensetzen. Dabei wird – vermutlich aufgrund der besseren grafischen Umsetzbarkeit – geistige mit körperlicher Überlegenheit gleichgesetzt:

Abb. 10: Hanteln



Abb. 11: Kräftemessen



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 12: Superman



Die mit »2020 novel coronavirus« und »2003 SARS« betitelten Hanteln in Abbildung 10 deuten an, dass Zhong Nanshan bereits während der SARS-Krise 2003 eine führende Rolle bei der Bestimmung des Virus gespielt hatte. Eine weitere personenzentrierte Ausstellung würdigt den Einsatz der Epidemiologin Li Lanjuan, wie die Abbildungen 13–15 veranschaulichen:

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 13: Spritze



Abb. 14: Reagenzglas



Abb. 15: SARS – Covid 19



Dabei bleibt auch hier – wie der Text in Abbildung »SARS – Covid 19« (Abb. 15) zeigt – nicht unerwähnt, dass Li Lanjuan bereits während der SARS-Epidemie innovative Methoden entwickelt hatte und nun in Wuhan Patient:innen behandle.

Der Arzt Li Wenliang, der im inoffiziellen Diskurs als »Whisteblower« stilisiert wird, spielt im offiziellen Bilddiskurs kaum eine Rolle. Die folgenden zwei Scherenschnitte (Abb. 16–17) zeigen nur sein Porträtbild, weisen aber nicht auf die ihm von Internetnutzern zugeschriebene Märtyrerrolle hin.

Abb. 16: Held



Abb. 17: Ehrung



Zudem werden nicht nur die Held:innen, sondern auch epidemiologische Praktiken gezeigt und heroisiert. So dokumentieren Künstler:innen die Probenentnahme für Nukleinsäure-Tests, wie die zwei hier gezeigten Auftragsarbeiten der Künstler Gong Xiaoya, Mitglied der Dongcheng Artists Association (Abb. 18), und Sun Jige, Mitglied der

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Dongcheng District Calligraphy and Painting Association (Abb. 19), zeigen, die bis in den Sommer 2020 hinein das medizinische Personal bei ihrer Arbeit begleiten (Zhenzhen):

Abb. 18: Beschützer

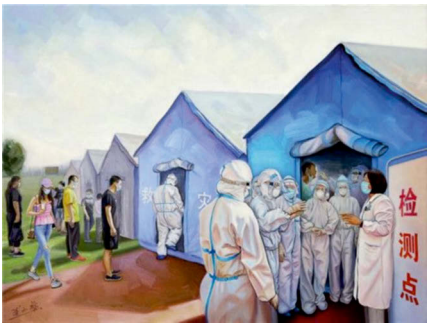


Abb. 19: Anti-Epidemie-Arbeit



Die erschwerten Arbeitsbedingungen werden im Ölgemälde (Abb. 18) durch den Kontrast zwischen dem in Schutzkleidung arbeitenden medizinischen Personal und der luftigen Sommerkleidung der Bevölkerung hervorgehoben. Dennoch scheinen die sozialistischen Helden keine Erschöpfungszustände zu zeigen; die Norm der Arbeitsheld:innen, die weder an sich, ihrer zugewiesenen Heldenrolle noch an den gesellschaftlichen Zuständen zweifeln (Rüthers/Köhring), wird gewahrt. Die bereits erwähnten tragischen Schicksalsschläge einiger Krankenpflegerinnen, die in den Nachrichten als Aufopferung für das Land sensationalistisch inszeniert werden, finden im Bilddiskurs keinen Eingang. Die Bleistiftzeichnung (Abb. 19) wiederum suggeriert eine Solidarität des medizinischen Personals untereinander.

Abb. 20: Kopfrasur

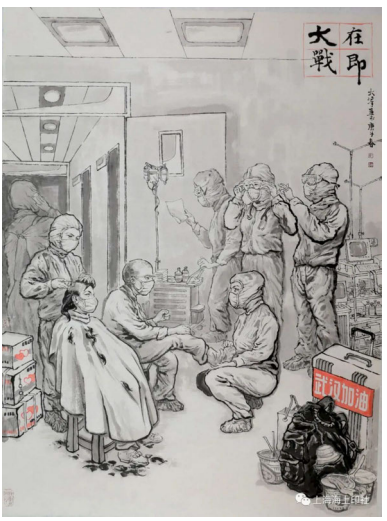
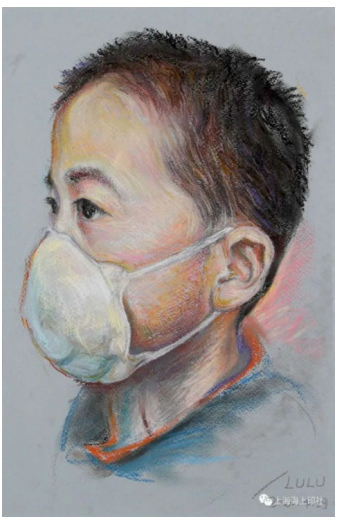


Abb. 21: Freundschaft



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Nur zwei Bilder thematisieren den Umstand, dass die ins Epizentrum Wuhan entsandten Krankenpflegerinnen ihre Haare abrasieren lassen mussten. Der die Abbildung 20 zierende populäre Mobilisierungsslogan »Los, Wuhan, auf geht's« (roter Kasten in unterer Bildhälfte rechts) suggeriert, dass die Krankenpflegerinnen dieses Opfer bereitwillig in Kauf nehmen.

Zusammenfassend lässt sich der staatlich regulierte offizielle Diskurs wie folgt beschreiben: Im Mittelpunkt der künstlerischen Darstellungen steht das medizinische Personal, wobei dieses entweder als anonyme, beide Geschlechter umfassende Gruppe oder in Form einzelner individueller Koryphäen, die bereits während der SARS-Epidemie 2003 die Regierung beraten haben, präsentiert wird. Dabei werden die Personen als Helden in der Epidemiebekämpfung inszeniert, die dem Virus als Gegner gegenüberstehen. Ärzt:innen wie Li Wenliang, die während der Covid-19-Epidemie eine umstrittene Rolle gespielt haben, kommen kaum vor, und in den wenigen Fällen, wo sie dies tun, wird ihre eigentliche Rolle im Pandemieverlauf nicht adressiert. Die spezifischen Arbeitsbedingungen der Krankenpflegerinnen werden nicht (mit Ausnahme der Kopfrasur) in den künstlerischen Darstellungen reflektiert, während hingegen die Presse ausgewählte Aspekte (z. B. den Einsatz Hochschwangerer) sensationalistisch darstellt. Diejenigen Arbeitsbedingungen, die der nationalistischen Rhetorik nicht dienlich sind, werden verschwiegen. Der inoffizielle Diskurs will sie hingegen sichtbar machen, wie im Folgenden gezeigt werden soll.

Die inoffiziellen Corona-Helden in der chinesischen Popkultur

Der ›Whisteblower‹ Doktor Li Wenliang

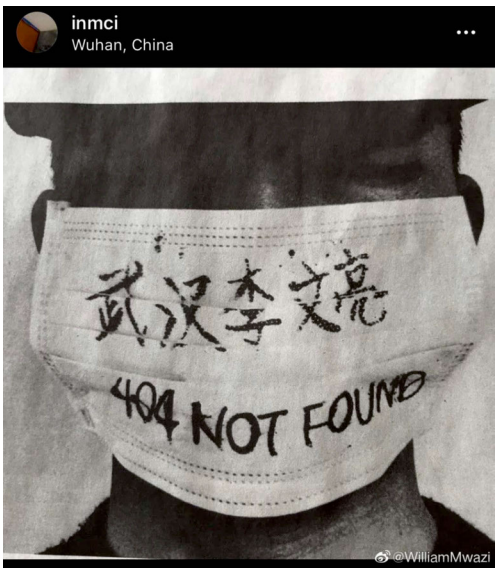
Bestimmte Mediengesetze regeln in China die öffentliche Krisenkommunikation in Zeiten von Epidemien. Demnach müssen zunächst die Gesundheitsministerien und Propaganda-Abteilungen den Journalist:innen eine Erlaubnis erteilen, bevor diese über einen Epidemieausbruch berichten dürfen (Sun: 136). Dagegen ist die Zensur von in sozialen Netzwerken geäußerten teilöffentlichen Kommunikationsinhalten, die innerhalb privater Nutzergruppen viral verbreitet werden, schwieriger zu handhaben. Dieser Fall trat ein, als der am Wuhan Central Hospital arbeitende Augenarzt Li Wenliang Ende Dezember 2019 Kollegen und Freunde vertraulich in einem privaten Gruppenchat vor einem unbekannten, SARS-ähnlichen Virus warnte (Gao). Daraufhin zog ein Screenshot seiner Nachricht weitere Kreise in den sozialen Netzwerken und wurde vielfach geteilt, weshalb das ihm zugeteilte Label »Whisteblower« unter chinesischen Internetnutzern und Journalisten umstritten ist (Xin; Shi), da Li selbst nicht an die mediale Öffentlichkeit getreten war. Gleichzeitig habe seine Warnung bereits zu einer Zeit, als offizielle Medien schwiegen, viele dazu angehalten, sich besser vor dem Virus zu schützen.

Laut einem Bericht des CNN habe die Polizei in Wuhan Li nur wenige Stunden später ausfindig gemacht und zusammen mit sieben weiteren Ärzten der Verbreitung von Falschnachrichten bezichtigt (Yong/Gan). Die örtliche Gesundheitskommission unterrichtete noch am selben Tag die medizinischen Einrichtungen in Wuhan über eine unbekannte Lungenkrankheit, warnte jedoch zugleich, dass diese Information nicht un-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

autorisiert publiziert werden dürfe. Bis zum 20. Januar 2020 wurde die Bevölkerung im Unklaren darüber gelassen, dass die Behörden Kenntnisse von Fällen der Mensch-zu-Mensch-Übertragung und von Infektionen innerhalb der Ärzteschaft hatte (Wong/Sing). Am 27. Januar entschuldigte sich der Bürgermeister Wuhans dafür, die Informationen zum Coronavirus nicht zeitnah publik gemacht zu haben. Inzwischen war Li selbst am Virus erkrankt, und offizielle Medien gaben Ende Januar bekannt, dass sich die Anschuldigung als unberechtigt herausgestellt habe (»Wuhan Doctor Li«). Als drei 900 Millionen Mal abgerufene Nachrichten, unter anderem mit dem Weibo-Hashtag »Ich will Redefreiheit« versehen, in der ersten Februarwoche 2020 von seinem Tod berichteten, wurden diese von den Zensoren entfernt (Ma/Mai). Ausländische Medien behaupten, dass das gleiche Schicksal auch diejenigen Internet-Memes ereilte, in denen sich Nutzer über die eingeschränkte Redefreiheit in China empört hätten (»Anger in China«). Dass diese Beobachtung zutreffen könnte, ist naheliegend, da ich nur eine künstlerische Darstellung ausfindig machen konnte, die den Arzt mit dem Thema der Redefreiheit in Verbindung bringt (Abb. 22). Darin verweist die Beschriftung der Maske mit »Li Wenliang in Wuhan, 404 NOT FOUND« auf die Internetzensur durch die chinesische Firewall:

Abb. 22: Li not found



Ironischerweise lässt sich das ursprünglich unter einem anderen Nutzernamen auf dem westlichen Kanal Instagram gepostete Bild dort nicht mehr finden, ist aber noch auf dem chinesischen Netzwerk Weibo einsehbar, wo es ein mutmaßlich ausländischer Blogger weiterverbreitet hat (WilliamMwazi). Obwohl Li häufig sowohl von den chinesischen Internetnutzern als auch von den westlichen Medien als Whisteblower bezeichnet wird, bringen von den noch zugänglichen Internet-Memes (z.B. Big Cuttlefish Ball; @zazheng) nur wenige Li Wenliang im Bildtext mit dem Thema Whistleblowing in Ver-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

bindung, wie die folgenden Darstellungen von Nutzern aus den sozialen Netzwerken Weibo und Zhihu zeigen:

Abb. 23: Whistleblower



Abb. 24: Tattoo



Die landesweite Anteilnahme am Tod Li Wenliangs und die öffentliche Wut über das Informationsmanagement während der Epidemie veranlassen das Staatsfernsehen, Li nun als »einfachen Helden« und als »Whisteblower« zu feiern (»Trauer um Arzt aus Wuhan«), der, von Professionalität und ethischen Prinzipien geleitet, unter Fachleuten als Erster Alarm schlug (Gao). Doch wie die oben skizzierten Zensurmaßnahmen und die Abwesenheit von Li als Motiv in offiziellen Ausstellungen veranschaulichen, soll er langfristig nicht im kollektiven Gedächtnis verankert werden.

Jiang Shanjiao und die Krankenschwestern

Der Beginn der uns hier interessierenden, von Künstlern und Bloggern getragenen Jiang-Shanjiao-Debatte Mitte Februar gehen eine Reihe von Medienereignissen seit Monatsbeginn voraus, die die schlechten Arbeitsbedingungen der Krankenpfleger:innen allmählich ins öffentliche Bewusstsein rückten.

Nachdem die Internetnutzerin Liang Yu am 7. Februar 2020 zu einer Spendenaktion aufgerufen hatte, um Krankenpflegerinnen im abgeriegelten Epizentrum Wuhan in der Provinz Hubei mit Hygieneprodukten zur Menstruationspflege zu unterstützen, setzte eine breite öffentliche Unterstützung durch Medien, Frauenorganisationen (»The Women's Federation supports«), herstellende Firmen und die allgemeine Bevölkerung ein (Lu). Doch nur im inoffiziellen Bilddiskurs sozialer Netzwerke wird der Mangel an Damenbinden als Problem thematisiert, wie die folgende Darstellung einer Frau im von Menstruationsblut durchtränkten Schutzanzug zeigt, die aus der Feder eines Teams von Bloggern aus der Shanghaier Kulturindustrie stammt (Human Camera).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 25: Ignoranz



In dem die Darstellung begleitenden Textkommentar stellen die Autoren fest, dass das Problem weiterhin bestehe (Human Camera), und beziehen sich dabei vermutlich auf den Umstand, dass einige Krankenhausmanager die Spenden abgelehnt hatten, weil Damenbinden nicht von ihnen als dringend benötigte Materialien aufgefasst worden waren (@梁钰Stacey). Eine weitere, damit in direkter Verbindung stehende Empörungswelle entzündete sich um die Praxis der Kopfrasur von nach Wuhan entsandten Krankenpfleger:innen (Huanhuan), als ein Krankenhaus am 16. Februar ein Foto veröffentlichte, das – mit Ausnahme des einzigen männlichen Mitglieds – alle Krankenpflegerinnen kahlgeschoren zeigt (»Decisive battle in Wuhan«), und als ein Video der *Daily Gansu.com* dokumentiert, wie einige Krankenschwestern bei der Kopfrasur weinten (Mountain man). Das letzte und entscheidende Ereignis ist die Veröffentlichung der zwei virtuellen Idole[8] »Jiang Shanjiao« (weibliche Figur) und »Hongqi Man« (männliche Figur), die das nationale Image repräsentieren sollen. Diese wurden auf dem Weibo-Account des Zentralkomitees der Communist Youth League am 17. Februar 2020 veröffentlicht,

8 Die virtuellen Idole haben die Funktion, in ihrer Kombination von Mainstream-Kultur und der beliebten japanischen Otaku-Popkultur (Mangas und Anime) die Aufmerksamkeit der jungen Generation auf sich zu ziehen und die Distanz zwischen der Fan-Jugendkultur und der Communist Youth League zu minimieren. Als Anime-Figur fungieren sie als Sprecher der Communist Youth League, wobei Jiang Shanjiao und Hongqi Man die ersten beiden von ihr entwickelten virtuellen Figuren waren. Seit Jiang Shanjiao von der Zensur entfernt worden ist, hat die Communist Youth League keine weiteren virtuellen Idole mehr veröffentlicht.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

jedoch nach nur vier Stunden samt dazugehörigen Nutzerkommentaren selbst wieder vom Netz genommen.

Abb. 26: Virtuelles Idol



Grund war die Empörung der Nutzer:innen über das weibliche Pendant Jiang Shanjiao, deren Name auf Mao Zedongs berühmtes Gedicht *Snow* (1936) verweist, in welchem er der Schönheit der Natur Chinas und den kommunistischen Revolutionsheld:innen huldigt.[9] Internetnutzer:innen kritisierten, dass der Entwurf für einen offiziellen Verband zu unseriös und eher charakteristisch sei für chinesische Unterhaltungsprogramme, die ein oberflächliches, jugendhaftes, verniedlichendes und die weibliche Verführungskraft in Szene setzendes Frauenbild propagierten (Baibaibaibaibaiviva). Bloggende Künstler stellten fest, dass erst mit der Debatte über das virtuelle Idol Jiang Shanjiao die bereits Anfang Februar bestehende Notlage weiblicher Pflegekräfte ins öffentliche Bewusstsein gerückt sei (Zhang et al.).

Die Bloggerin @ Why is it endless war vermutlich eine der ersten, die in der Nacht vom 17. auf den 18. Februar in ihrem Post »Jiang Shan Jiao, do you have your period« eine Verbindung zwischen dem virtuellen Idol Jiang Shanjiao und den Arbeitsbedingungen der Krankenschwestern herstellte, in dem sie politische Führungskräfte dafür anprangerte, Vorschriften anzuordnen, die dem weiblichen medizinischen Personal schadeten (Sijiubei). Dazu zählt sie den Umstand, dass sowohl schwangere Krankenschwestern als auch solche, die gerade abgetrieben oder entbunden haben, zum Einsatz geschickt wurden. Auch den Mangel an Schutzanzügen und an verfügbaren Produkten für die Mo-

9 Die entsprechende Gedichtzeile lautet »The country is so full of beauty« (»江山如此多娇«), wobei sich »jiao« (»娇«) auf »Schönheit« bezieht und »jiang shan« (»江山«) auf »Land«.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

natshygiene sowie den Umstand, dass manche Krankenhäuser ihrem Personal die Einnahme der Arznei Progesteron anrieten, um die Menstruation zu unterdrücken, merkte sie kritisch an. Zudem bezeichnet sie die öffentliche Zurschaustellung rasierter Krankenschwester-Köpfe als bloße Show, die die eingeschränkten Rechte der Frauen sichtbar machten, weshalb Jiang Shanjiaonun umgedeutet, symbolisch für alle Frauen stehe, die Sexismus und Diskriminierung erlebten. Die Bloggerin instrumentalisiert die Figur also für ihre Sichtweise, um sarkastisch Kritik an der patriarchischen Gesellschaft Chinas zu üben. In ihren Posts stellt sie mit Jiang Shanjiao beginnende, provokativ formulierte rhetorische Fragen, die von vielen Online-Nutzer:innen kommentiert werden.

Da die Bloggerin @ Why is it endless den Zugriff auf ihren Blog aus unbekannten Gründen zeitlich begrenzt hatte (22.04.–22.10.2020), kann man ihren Blogeintrag zur Jiang-Shanjiao-Problematik nur noch in dem von der Bloggerin Sijiubei zur Verfügung gestellten Screenshot einsehen (Sijiubei). Durch das Zugriffsverbot sind somit zunächst auch die Kommentare anderer Internetnutzer nicht einsehbar, die sich auf die rhetorischen Fragen der Bloggerin @ Why is it endless beziehen. Dennoch lässt sich die Online-Debatte der Internetnutzer rekonstruieren, nicht nur dank der Zusammenfassung von Sijiubei und dank des Blogeintrags eines weiteren Bloggers, der sämtliche Fragen dieser Debatte auflistet (Talk with you about sea and ice). Sijiubeis Blogpost enthält folgendes Bild (Abb. 27), dessen Urheberschaft ungeklärt ist,[10] aber als dritter Hinweis Aufschluss über den Inhalt der Online-Debatte geben kann.

Die Abbildung zeigt eine Frau in zusammengekauerter Position mit angezogenen Beinen. Bei genauerer Betrachtung ist zu erkennen, dass sich ihre Form aus 30 zusammengefügten vorwiegend rhetorischen Fragen, aber auch Aussagesätzen zusammensetzt, die mit Jiang Shanjiao beginnen. Diese lassen sich in mehrere Kategorien unterteilen, deren übergeordneter Nenner eine feministische Kritik an der Stellung der Frau in der chinesischen Gesellschaft ist. Die zur Kategorie »Arbeitsbedingungen von Krankenpflegerinnen« gehörende Gruppe umfasst Fragen wie »Jiang Shanjiao, wurde Dir angeordnet, Progesteron einzunehmen?«. Die unter der Kategorie »Virtual idol Jiang Shanjiao« versammelten Fragen wie »Jiang Shanjiao, wirst Du als Schlampe bezeichnet, weil Du Hongqi Man zu nah kommst?« oder »Jiang Shanjiao, bist Du eine Schlampe, weil man Dich vergewaltigt hat?« verweisen auf die Diskriminierung der Frau bei rechtlichen Fragen. Rhetorische Fragen des Typs »Jiang Shanjiao, musst Du das Geld für den Hauskauf Deines Bruders verdienen, damit er heiraten kann?« oder »Jiang Shanjiao, erhalten Du und Dein Bruder das gleiche Gehalt für dieselbe Arbeit?« verweisen auf die Bevorzugung des männlichen Geschlechts im Karrierebereich.

10 Eine Bildsuche auf Baidu zeigt zwar an, dass ein nicht identifizierter Weibo-Nutzer das Bild (Abb. 27) am 22. Februar 2020 in einem Blog-Post namens »Can you hear Jiang Shanjiao calling?« hochgeladen hat, macht aber keine Angaben dazu, wer die visuelle Darstellung entworfen hat. Zudem erscheint die Meldung, dass der das Bild enthaltende Weibo-Post zugriffsbeschränkt sei (Baidu image search Jiang Shanjiao). Jedoch zeigt das Suchergebnis auch den Begriff »Why is it endless?« (为什么它永无止境) an, den ich bei der weiteren Suche in Kombination mit den Wörtern »Menstruation« und »Jiang Shanjiao« verwendet habe. Das Ergebnis ist in Abb. 28 und 29 zu finden.

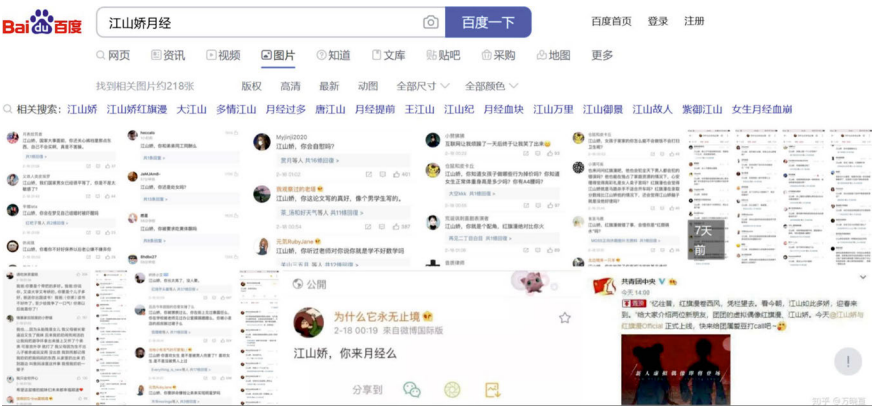
https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 27: Jiang Shanjiao



Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Abbildung Jiang Shanjiaos den Inhalt der zugriffsbeschränkten Debatte zum Post von @ Why is it endless widerspiegelt. Grund für diese Annahme ist ein vierter im folgenden Screenshot erkennbarer Hinweis, der das Ergebnis einer Suchanfrage auf der Suchmaschine Baidu ist.

Abb. 28: Debatte (Screenshot)



Er zeigt nicht nur den Titel des von @ Why is it endless initiierten Jiang-Shanjiao-Diskussionsthreads, sondern auch die darauf reagierenden Blogposts anderer Nutzer

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

an. Klickt man auf einen dieser Blogposts, kann man – wie der folgende Screenshot (Abb. 29) illustriert – erkennen, dass einzelne Internetnutzer:innen genau diejenigen Jiang-Shanjiao-Fragen gepostet hatten, aus denen sich die zusammengekauerte Frau in der Abbildung zusammensetzt.

Abb. 29: Fragen (Screenshot)



Nachdem im Umkreis der Bloggerin @ Why is it endless Internetnutzer:innen die kritische Debatte um Jiang Shanjiao entfacht hatten, erfasst sie als Trend-Thema (Zhang et al.) weitere populäre Online-Diskussionsforen. Zwar hatte ein Krankenhaus an der Fudan-Universität in einem seiner Social-Media-Posts bereits am 9. Februar verkündet, dass weiblichen Mitarbeitern angeraten wurde, zur Unterdrückung der Monatsblutung das Medikament Medroxyprogesteron einzunehmen (Huang/Li), doch erst im weiteren Verlauf des 18. Februars wird im Frage-Antwort-Forum Zhihu diskutiert, ob dieses Vorgehen die Rechte von Frauen verletze (»How to judge the behavior of a hospital«).

Bloggende Künstler:innen hinterfragen die offizielle Version von Journalist:innen, dass Krankenpflegerinnen von der Kahlrasur als notwendige hygienische Maßnahme überzeugt seien (Huan), wenn sie – wie im folgenden Comic mit dem Untertitel »Jiangshanjiao, a neglected female voice« – deren Trauer visualisieren:

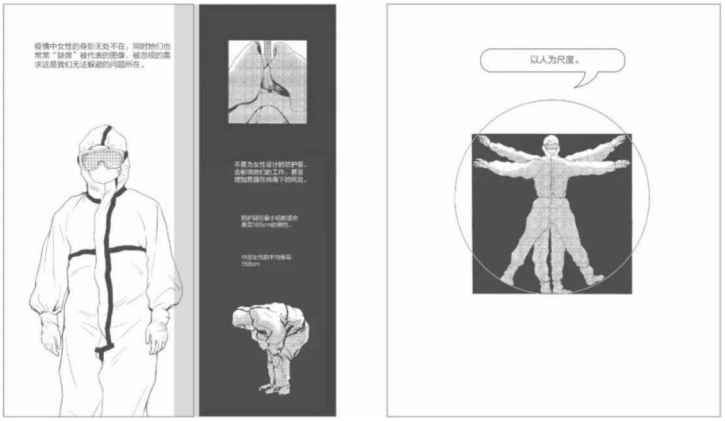
https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 30: Rasur und Idol



Dabei parodiert die Künstlerin Chen Jiaqiu durch die Einarbeitung einer Schattenfigur mit Mickey-Maus-Ohren und langen Haaren zugleich das virtuelle Idol Jiang Shanjiao der Communist Youth League. Ein weiteres Bild aus der Reihe »›Absent‹ women« prangert an, dass das Design der Schutzanzüge (Länge: 165 cm) die Gefahr der im Durchschnitt nur 158 cm großen weiblichen Pflegekräfte erhöhe, sich durch den so entstandenen Luftzwischenraum mit dem Virus anzustecken.

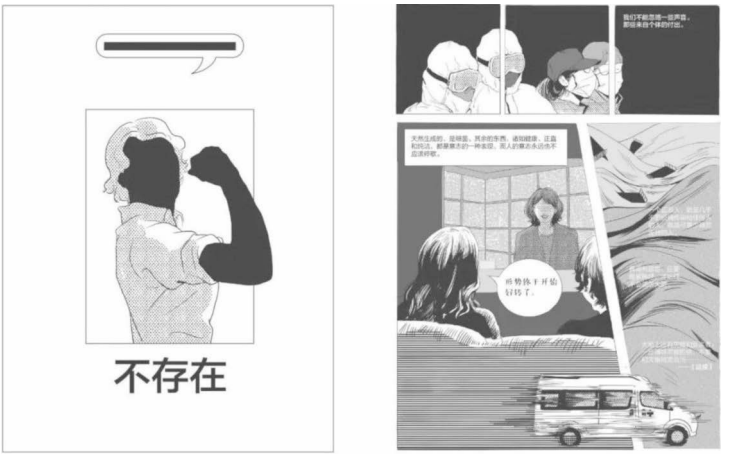
Abb. 31: Schutzanzug



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Vor dem Hintergrund der öffentlichen Aufmerksamkeit für die Notlage der Krankenpflegerinnen appelliert die Künstlerin in der unten stehenden Zeichnung, dass man die Stimme der Frauen nicht länger ignorieren könne.

Abb. 32: Frauenpower



Die hier gezeigten visuellen Darstellungen stehen im Kontrast zum bereits skizzierten offiziellen Bilddiskurs, der zwar die Arbeit in Schutzanzügen und die Kahlrasur dokumentiert, dabei aber die hygienische Notlage unadressiert lässt. Wohl auch deshalb hat die von CCTV im September 2020 ausgestrahlte Anti-Covid-19-TV Serie *Heroes in harm's way* (2020) heftige Kritik unter dem 140 Millionen Mal gelesenen Weibo-Hashtag #Heroes in Harm's Way‹ Stop Airing# ausgelöst (Wang) – weil sie erneut das wahre Ausmaß des Beitrags, den das weibliche Personal bei der Epidemiebekämpfung geleistet hat, unterbelichtet ließ (Plastic river). Doch der offizielle Weibo-Blog von CCTV verweist nicht auf die inoffizielle Debatte, die das offizielle Epidemie-Narrativ als Sinnbild der Frauendiskriminierung umdeutet – er enthält nur positive Zuschauer-Rückmeldungen (@CCTV TV series).

Schlussbetrachtung

Meine exemplarische Diskussion der Bildrhetorik und verwandter Mediendebatten hat die Schere zwischen dem patriotischen, offiziellen Diskurs öffentlicher Kultureinrichtungen und dem kritischen, nicht-offiziellen Diskurs bloggender Künstler:innen und Bürger:innen sichtbar gemacht. Letztere kreieren Kunst, um soziale Missstände anzuprangern, die in der offiziellen Narration zur Epidemie unsichtbar bleiben. Auch die Kritik an der Medienzensur, bei der Li Wenliang als Whistleblower in Internet-Memes inszeniert wird, kann zu diesem Diskurs gerechnet werden. Offizielle Ausstellungen hingegen zollen eher Ärzt:innen wie Zhong Nanshan ihren Tribut, ohne dabei Debatten zur Redefreiheit zu streifen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Dazu gehört auch die Gruppe der Krankenpflegerinnen, die im offiziellen Diskurs als selbstlose Kämpferinnen dargestellt werden, während der inoffizielle (Bild-)Diskurs ihr Leiden an bestimmten Arbeits- und Hygienebedingungen thematisiert. Diese werden in eine allgemeine feministische Kritik an der Stellung der Frau in der chinesischen Gesellschaft eingebettet. Das Internet ermöglicht somit den Nutzer:innern für einen zeitlich begrenzten Zeitraum, alternative, ästhetisch an der Populärkultur angelehnte Interpretationen der Vorgänge um die Pandemie anzubieten, während alte Formen der Propaganda und Zensur weiterhin bestehen. Zukünftige medien- und kommunikationswissenschaftliche Forschungsarbeiten zu China sollten daher nicht die Mühe scheuen, subversive Momente im inoffiziellen Diskurs zu rekonstruieren, gerade weil er zunächst als zugriffsbeschränkt oder gelöscht erscheint, aber auf den zweiten Blick von Internetnutzern in verstreuten bildlichen und textlichen Darstellungen wieder aufgegriffen wird. Dies lohnt sich auch vor dem hier skizzierten Hintergrund, dass die Regierung zum Legitimationserhalt neue Formen von Propaganda (zweidirektionale Kommunikation) strategisch einsetzt – hier öffentliche Aufrufe zur Beteiligung an staatlich gelenkter Kunstproduktion und deren digitale Distribution –, während sie alte Formen von Propaganda – die Zensur – im digitalen Zeitalter immer geschickter umsetzt. Wenn wir diese Kämpfe um Deutungshoheit im popkulturellen Diskurs autokratischer Mediensysteme nicht abbilden, werden sie nicht nur aus dem chinesischen Internet gelöscht, sondern drohen auch aus dem kollektiven Gedächtnis zu verschwinden.

Literatur

Alloa, Emmanuel/Chiara Cappelletto, Chiara (eds.): Dynamics of the Image. Moving Images in a Global World. De Gruyter, 2020.

»Among the 42,600 medical staff who rushed to help Hubei, more than 2/3 were heroines«, in: Xiaoxiang Morning News, 7 May 2020, https://baijiahao.baidu.com/s?id=1666033359522364425&wfr=spider&for=pc. [Original source in Chinese: »4.26万驰援湖北的医务人员中,超2/3是巾帼英雄.« 潇湘晨报]

Andrews, Julia F.: Painters and politics in the People's Republic of China, 1949–1979. California UP, 1994.

»Angel in White Ye Xin Sleeps Forever in the Battlefield of SARS«, in: news.Southcn.com, quoted from Southern Metropolis Daily, 2003, https://news.southcn.com/gdnews/hotspot/gdfk/yx/200304230541.htm. Accessed 12 May 2019. [»刘有才,曾文琼,胡延滨. 白衣天使叶欣长眠在抗击'非典‹ 的战场上,« 在 南方网, 转载于南方都市报]

»Anger in China after coronavirus whistleblower doctor dies from disease.« Channel 4 News, 7 Feb 2020, https://www.youtube.com/watch?v=9t8AUTYda04. Accessed 20 July 2020.

@CCTV TV series [CCTV]: »Praise for ›Heroes In Harm's Way‹.« Sina Weibo, 19 Sept 2020, m.weibo.cn/2030112487/4550975581323777. [Original source in Chinese: @CCTV电视剧. »为最美逆行者点赞.« 新浪微博]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

@梁钰Stacey [Liang Yu]: »The Sisters Fight the Epidemic Peace of Mind Initiative.« Sina Weibo, 11 Feb 2020, 12:55 p.m., m.weibo.cn/1306934677/4470765007119703. [Original source in Chinese: @梁钰Stacey. »姐妹战疫安心行动.« 新浪微博]

Bai Jianfeng/Duan Wenli: »Record of Medical Staff Being in the Front Line of SARS Prevention and Treatment at Peking Union Medical College Hospital.« news.eastday.com, quoted from People's Daily, 2003, world.east-day.com/epublish/gb/paper140/38/class014000027/hwz931542.htm. Accessed 18 May 2019. [Original source in Chinese: 白剑峰 和 段文利, »记防治'非典'一线的北京协和医院医务人员.« 在东方新 闻网, 转载于 人民日报]

Baibaibaibaibaiviva: »Why is it difficult for us to accept the virtual anchor of the Communist Youth League – ›Beauty and Red Flag Diffuse‹.« Bilibili, 17 Feb 2020, pp. 1–5, https://www.bilibili.com/read/cv4719702/. Accessed 18 June 2020. [Original source in Chinese: 白白白白白衣呀. »为什么我们难以接受共青团团属虚拟主播—›江山娇与红旗漫‹.« 哔哩哔哩]

Bogen, Cornelia: »Travelling media structures: Adaption and demarcation in China's public SARS discourse.« On_Culture: The Open Journal for the Study of Culture, issue 8 (»Distribution«), 2019, pp. 1–35. geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2020/15095/.

Bolsover, Gillian, et al.: »China and the US in the new internet world: A comparative perspective.« Society and the internet: How networks of information and communication are changing our lives, edited by Mark Graham and William H. Dutton, Oxford UP, 2014, pp. 117–134.

Cha, Victor: »Asia's Covid-19 lessons for the West: Public goods, privacy, and social tagging.« The Washington Quarterly, Summer 2020, pp. 1–18, https://doi.org/10.1080/0163660X.2020.1770959.

Chen Yixi, Zhao Qian/Yan Yucheng: »Women are better than men! Women accounted for two-thirds of the 42600 medical staff sent to Hubei.« Red Star News, 8 Mar 2020, baijiahao.baidu.com/s?id=1660582779543348423&wfr=spider&for=pc. Accessed 5 Apr 2021. [Original source in Chinese: 陈怡西, 赵倩, 严雨程. »巾帼比男人厉害派至湖北的4.26万医务人员中,女性占了三分之二.« 红星新闻]

Chinese Human Rights Defenders (CHRD): »China: Protect Human Rights while combatting Coronavirus outbreak.« Website of Chinese Human Rights Defenders, 31 Jan 2020, https://www.nchrd.org/2020/01/china-protect-human-rights-while-combatting-coronavirus-outbreak/.

Rüthers, Monica/Köhring, Alexandra: »Einleitung«, hg. von Sandra Dahlke et al., Helden am Ende. Erschöpfungszustände in der Kunst des Sozialismus, C.H. Beck, 2014.

»Decisive battle in Wuhan. Women and girls going to war for the country.« Gansu Maternal and Child Health Hospitals official website, 16 Feb 2020, https://www.gsfybjy.com/ArticleDetail.aspx?ArticleID=2278&ClassID=31. Accessed 24 Oct 2020. [Original source in Chinese: »决战武汉妇幼儿女,为国出征«, 甘肃省妇幼保健院官方网站]

Dihmis, Lara: »China urged to release 7 journalists who reported on Covid-19.« 11 Feb 2021, occrp.org/en/daily/13845-china-urged-to-release-7-journalists-who-reported-on-covid-19. Accessed 24 Apr 2021.

Edelstein, Alex S.: Total propaganda: From mass culture to popular culture, Routledge, 1997.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Eisenstadt, Shmuel N.: Die Vielfalt der Moderne. 3. Auf., Übersetzung von Brigitte Schluchter, Velbrück Wissenschaft, 2011.

»Female nurse returned to front line 10 days after abortion: Physically weak and staggering.« Hanjiangxue, Wuhan Evening News, 12 Feb 2020, www.dahebao.cn/news/1495511?cid=1495511. Accessed 17 Sep 2020. [Original source in Chinese: »武汉女护士流产10天后重回一线：身体虚弱步履蹒跚.« 武汉晚报. 寒江薛]

»Forming the Backbone of the Nation in the Midst of Difficulties: Remember the Party That Fought in the Front Line of SARS.« NEWS.SOHU.COM, 2003 (Sohu Xinwen), news.sohu.com/81/85/news208938581.shtml. Accessed 11 May 2019. [Original source in Chinese: »难中挺起民族的脊梁–记奋 战在非典一线的党员,« 在搜狐新闻, 转载于 北京日报]

Gao, Yang: »Doctor Wenliang Li, who was the first to warn about the disease, passed away.« Shanghai Xinmin Evening News, 7 Feb 2020, paper.xinmin.cn/html/xmwb/2020-02-07/4/57160.html. Accessed 24 Sept 2020. [Original source in Chinese: 郜阳. »最早预警病魔的李文亮医生走了.« 上海新民晚报]

»How to judge the behavior of a hospital that donates ›progesterone‹ to female workers at the frontline of the epidemic? What are the side effects of ›progesterone‹? Does it violate the rights of women?« Zhihu Question-and-answer website, 18 Feb 2020, https://www.zhihu.com/question/372662611. Accessed 29 Sep 2020. [Original source in Chinese: 佚名. 如何看待某医院向疫情前线捐「黄体酮」的行为?「黄体酮」有哪些副作用? 是否侵犯了女性的权益? 知乎问答]

Hu, Zhifeng/Yin Chen: »Manifesting the media function of media art during the novel corona virus epidemic.« Art Criticism, Vol. 3, 2020, pp. 7–19, *CNKI Online Database for Scientific Literature*, kns.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?dbcode=CJFD&dbname=CJFDLAST2020&filename=YSPL202003003&v=2Kdd85y2Kftdu5Mnl4pvtDebqYUcoux4KbXNzbYUsPounQXQUpt3wcxkKgpjhM7F. Accessed 23 Oct 2020 [Original source in Chinese: 胡智锋 和 陈寅. »新冠肺炎疫情期间传媒艺术媒介性功能的彰显.« 艺术评论]

Human camera (group of bloggers): »Ignorance.« WeChat public account ›Human camera‹, run by a registered company called ›Shanghai Jinfu Culture Communication Co., Ltd.‹, 17 Feb 2020, mp.weixin.qq.com/s/QN9EiwuxIm6mZqhPMdhksg. Accessed 18 Oct 2020. [Original source in Chinese: 人间摄像头. »无视«, 在: 微信公众号 名叫 ›人间摄像头‹ 由一家注册公司经营名叫 ›上海金孵文化传播有限公司‹]

Hu, Yang: »Women health workers have held up more than half the sky in the coVID-19 epidemic. They deserve to be remembered.« Zhihu, 28 Feb 2020, zhuanlan.zhihu.com/p/109804339. Accessed 20 July 2020. [胡洋. »新冠疫情中, 女性医务工作者顶起的不仅仅是半边天,她们值得铭记.« 知乎问答]

Hua, Munan: »Anti-epidemic nurses shaved their heads and raised questions, Wuhan first-line nurses responded«. Wechat public account of Beijing News, 19 Feb 2020, mp.weixin.qq.com/s/s5YzweIQqKl-WVmHHANodA. [Original source in Chinese: 花木南. »抗疫护士剃光头引质疑,武汉一线护士回应.« 新京报, 微信公众号]

Huang, Minjie/Miaoran Li: »Female fighters, go ahead! We ›ll stand by you all the time!« Official WeChat account of Obstetrics and Gynecology Hospital of Fudan University,

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

9 Feb 2020, mp.weixin.qq.com/s/S1MYjTUmaRaf4i37vYA5ew. Accessed 28 Sept 2020. [Original source in Chinese: 黄敏婕 和 李妙然. »女战士,安心出征！我们一直在!« 复旦大学附属妇产科医院, 微信公众号]

Hung, Chang-tai: Mao's new world: Political culture in the Early People's Republic. Cornell UP, 2011.

Jun, Huanhuan: »Shaving a female nurse's head is not worth the publicity.« Weibo account ›Huanhuan Saying‹, 19 Feb 2020, https://weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309404473476902682667. Accessed 20 July 2020. [Original source in Chinese: 缓缓君. »给女护士剃光头不值得拿来宣传.« 缓缓说520]

Jiang, Ying: »Chinese anger with Western media's assumptions of political change.« Cyber-Nationalism in China. Challenging Western media portrayals of internet censorship in China. Adelaide UP, 2012, pp. 77–96.

King, Garry/Pan, Jennifer/Margaret E. Roberts: »How censorship in China allows government criticism but silences collective expression.« American Political Science Review, May 2013, pp. 326–343.

Li Yuan: »How thousands in China gently mourn a Coronavirus whistle-blower.« The New York Times, 13 Apr 2020, https://www.nytimes.com/interactive/2020/04/13/technology/coronavirus-doctor-whistleblower-weibo.html. Accessed 20 July 2020.

Liya Nan: »National Health Commission: 42,600 medical workers help Hubei province, and two-third are women.« Website of Chinanews, 8 Mar 2020, www.chinanews.com/gn/2020/03-08/9117966.shtml. Accessed 29 Jan 2021. [Original source in Chinese: 李亚南. »国家卫健委：4.26万医务人员驰援湖北零感染 女性占三分之二.« 国内新闻, 中国新闻网]

Lu, Yibei: »Who is supporting the special menstrual needs of female health care workers at the front line?« Jiemian News, 12 Feb 2020, pp. 1–5, https://www.jiemian.com/article/3971161.html. Accessed 18 Oct 2020. [Original source in Chinese: 卢奕贝. »谁在志愿 一 线女性医护人员的生理期特殊需求?« 界面新闻]

Ma, Josephine/Jun Mai: »Death of coronavirus doctor Li Wenliang becomes catalyst for ›freedom od speech‹ demands in China.« South China Morning Post, SCMP.com, 7 Feb 2020, pp. 1–8, https://www.scmp.com/print/news/china/politics/article/3049606/coronavirus-doctors-death-becomes-catalyst-freedom-speech. Accessed 20 July 2020.

Master's sword: »Statement on the removal of Plague Inc. from the China App Store.« Zhihu question-and-answer website, 28 Feb 2020, https://zhuanlan.zhihu.com/p/109686223. Accessed 16 June 2020.

Mountain man: »Gansu Maternity and Child Health Hospital nurses shave their heads and go to the front.« Tencent Video, uploaded by Mountain man, 17 Feb 2020, v.qq.com/x/page/a30679njwbx.html? [Original source in Chinese: Mountain man. »甘肃妇幼保健院 护士剃光头上前线.« 腾讯视频]

Murray, Chris: »Propaganda: Superhero comics and propaganda in World War Two«, in: Comics & culture: Analytical and theoretical approaches to comics, edited by Anne Magnussen and Hans-Christian Christiansen, Museum Tusculanum Press, 2000, pp. 141–156.

»National Health Commission a: ›Female medical workers account for 2/3‹.« Weibo account of People's Daily Online, 8 Mar 2020, https://m.weibo.cn/status/44802

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

28837996207?. Accessed 28 Oct 2020 [Original source in Chinese: »国家卫健委: ›抗疫女性医务人员占2/3‹.« 人民网, 微博]

»National Health Commission b: A total of 345 national medical teams and 42,600 medical personnel have been dispatched from 29 provinces and military systems across the country.« Global Network, 8 Mar 2020, https://baijiahao.baidu.com/s?id=1660579696899152631&wfr=spider&for=pc. Accessed 5 Apr 2021. [Original source in Chinese: »国家卫健委: 累计从全国29个省份和军队系统派出345支国家医疗队, 4.26万名医务人员.« 环球网]

»Nine months pregnant nurse rushed to the front line of the fight against the epidemic despite the opposition of her family.« Di Brother reports the event, Weibo, 17 Feb 2020. https://share.api.weibo.cn/share/212390861.html?weibo_id=4473023891058846. Accessed 17 Sep 2020. [Original source in Chinese: »怀孕9个月的护士不顾家人反对,奔赴在抗疫一线.« 帝哥说事儿微博, 微博]

»Plague Inc.‹ has been taken off the shelves, the audit is very strong.« Baidu Tieba (Baidu post bar), 29 Feb 2020, tieba.baidu.com/p/6519411692. Accessed 16 June 2020. [Original source in Chinese: »›瘟疫公司‹ 被下架, 国内审核奥利给!.« 百度贴吧]

Plastic river: »I felt a heartache after seeing the comments of those women and their family members who had participated in the fight against the epidemic.« Sina Weibo, 18 Sept 2020, m.weibo.cn/7054030098/4550512227390728. Accessed 24 Sep 2020. [Original Chinese translation: 塑料河. »看到参与抗疫的女性本人及家人的评论真的是心寒.« 新浪微博]

Pohlmann, Markus: »Corona in China: Beginn und Ende einer Pandemie?« Blog der Heidelberger Gruppe für Organization Studies (heiGOS), Universität Heidelberg, 4 Apr 2020, heigos.hypotheses.org/12268. Accessed 24 Apr 2021.

Qiao Long: »China steps up social media censorship with mass account deletions.« Radio Free Asia (RFA), 2 Mar 2020, https://www.rfa.org/english/news/china/deletions-03022020114458.html. Accessed 23 Apr 2021.

Schiffer, Christian: »#failoftheweek. Warum es ziemlich beruhigend sein kann, während der Corona-Panik ›Plague Inc‹ zu spielen.« BR 2 (Bayrischer Rundfunk), 31 Jan 2020, https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/zuendfunk/das-corona-virus-und-verschwoerungstheorien-100.html. Accessed 10 June 2020.

Shi, Wei: »The whistleblower who misunderstood.« WeChat public account ›Modern Quality‹, 8 Feb 2020, mp.weixin.qq.com/s/H9Zf-TmNXDpUEoDefIU5WA. Accessed 19 June 2020 [Original source in Chinese: 师伟. »误读的吹哨人.« 微信公众号 ›现代质量‹]

Sijiubei: »Hey! Jiangshan Jiao! Do you have your period, too? Do you need to shave your head?« WeChat public account ›Two dried bean curd sticks‹, 18 Feb 2020, pp. 1–17, https://mp.weixin.qq.com/s/bf8UTtwbLA03Izt-9n_gwA. Accessed 9 Aug 2020. [Original source in Chinese: 肆九北. »嘿! 江山娇 你也来月经吗? 你需要剃光头吗?« 微信公众号 ›两根腐竹‹]

Sun, Xupei: »Domestic media's dilemma between protecting public interest and keeping state secrets against the background of the of SARS crisis.« News and Communication Review, Vol. 00, 2004, pp. 134–139, p. 234, pp. 243–244. [孙旭培. »从非典危机看新闻自由与保守国家秘密.« 新闻与传播评论]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Talk with you about sea and ice: »Jiang Shanjiao, who was born in 2020 @why is it endless, is endless.« Sina Weibo, 18 Feb 2020, m.weibo.cn/2744057410/4473354142871566. Accessed 18 Oct 2020. [Original source in Chinese: 同你语海和冰. »2020年生的江删娇@为什么它永无止境 它就是永无止境.« 新浪微博.]

»The reasons why the game ›Plague‹ has been taken off the shelves.« Douban, 29 Feb 2020, https://www.douban.com/group/topic/166197153. Accessed 16 June 2020. [Original source in Chinese: »关于瘟疫公司被下架的原因.« 豆瓣]

»The Women's Federation supports first-line female medical staff with hygiene products.« Sina Weibo Blog of People's Daily, 14 Feb 2020, https://m.weibo.cn/2803301701/4471803084697137. Accessed 24 Oct 2020. [Original source in Chinese: »妇联支援一线女医务人员卫生用品.« 新浪微博, @人民日报]

»Trauer um Arzt aus Wuhan wird zur Gefahr für die Regierung.« Tagesspiegel, 7 Feb 2020, https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/coronavirus-whistleblower-li-wenliang-ist-tot-trauer-um-arzt-aus-wuhan-wird-zur-gefahr-fuer-die-regierung/25522914.html. Accessed 25 Apr 2021.

Wang, Vivian: »A TV drama on China's fight with Covid-19 draws ire over its depiction of women.« New York Times, 20 Sept 2020, https://www.nytimes.com/2020/09/20/world/asia/china-tv-women-coronavirus.html?smtyp=cur&smid=fb-nytimes. Accessed 29 Oct 2020.

»When I take off my protective suit, I am a girl, too.« Sina Weibo blog of CCTV News, 8 Mar 2020, m.weibo.cn/2656274875/4480101259333550. Accessed 25 Oct 2020. [Original source in Chinese: 央视新闻. »脱下防护服我也是个女孩«, 新浪微博]

»With the outbreak of Covid_19, ›anti-epidemic songs‹ have become popular in society.« Mayday Entertainment Network, 25 Feb 2020, https://www.mayday.net.cn/show/163768.html. Accessed 16 June 2020. [Original source in Chinese: »新冠肺炎疫情暴发,'抗疫歌曲'形成社会风气.« 五月天娱乐网]

Wong Siu-san/Sing Man: »Doctor at whistleblowing Wuhan hospital dies after battle with Covid-19.« Website of Radio Free Asia (RFA), 2 Feb 2020, https://www.rfa.org/english/news/china/doctor-06022020134001.html. Accessed 23 Apr 2021.

»Wuhan doctor Li Wenliang who was admonished for telling the truth about the epidemic: Will soon return to the front line of the epidemic.« The Paper, 31 Jan 2020, pp. 1–4, https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_5716857. Accessed 20 July 2020. [Original source in Chinese: »讲疫情真话被训诫的武汉医生李文亮: 想尽快回到抗疫一线.« The Paper]

Xin, Xingzhi: »Mourning Li Wenliang, the ›whistleblower‹ should be rectified.« Southern Weekend, 7 Feb 2020, mp.weixin.qq.com/s/32Sj9VICKdP_dox8Ln_z1w. Accessed 18 June 2020. [Original source in Chinese: 辛省志. »哀悼李文亮, 应给'吹哨人'正名.« 南方周末]

Yang, Guobin: The power of the Internet in China: Citizen activism online. Colombia UP, 2009.

Yong Xiong/Nectar Gan: »This Chinese doctor tried to save lives, but was silenced. Now he has coronavirus.« CNN, 4 Feb 2020, edition.cnn.com/2020/02/03/asia/coronavirus-doctor-whistle-blower-intl-hnk/index.html. Accessed 25 Apr 2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Zhang, Hong: »Making light of the dark side: SARS jokes and humor in China.« SARS in China: Prelude to Pandemic?, edited by Arthur Kleinman, and James L. Watson, Standford UP, 2006, pp. 148–170.

Zhang Zehao/Mei Songhan/Jin Yuhao/Chen Jiaqi/Wu Chenyu/Wu Zimeng (group of authors named ›Behind the trend‹): »Behind the epidemic – new words, new images in the epidemic.« WeChat public account named ›Yuming Peak Nursing Home‹, 24 Mar 2020, pp. 1–21, mp.weixin.qq.com/s/_SRsU05qk9m_jt9UCAvQiA. Accessed 19 July 2020. [Original source in Chinese: 张泽豪, 梅淞涵, 金煜皓, 陈佳琪, 吴晨羽, 和 吴梓濛 (›流行背后‹ 小组). »流行背后 – 疫情中的新词汇, 新图像.« 公众号名称为 ›羽明国山顶疗养院‹]

Zhang Zhan: »China jails citizen journalist for Wuhan reports.« BBC News, 28 Dec 2020, https://www.bbc.com/news/world-asia-china-55463241. Accessed 23 Apr 2021.

Zheng, Yongnian: Technological empowerment: The Internet, state, and society in China, Stanford UP, 2008.

Zixue Tai/Sun Tao: »Media Dependencies in a Changing Media Environment: The Case of the 2003 SARS Epidemic in China«, in: New Media & Society, 9.6, 2007, pp. 987–1009.

Filme und TV-Serien

It's too difficult for them wearing protective clothing, Documentary, CCTV News, Sina Weibo-account, 7 Mar 2020, m.weibo.cn/2656274875/4479970686970191. Accessed 25 Oct 2020. [Original source in Chinese: »防护服下的她们太难了«, 央视新闻, 新浪微博]

Heroes in harm's way (Anti-Covid-19 TV series). Produced by Ju Xingmao, Yin Fei, Zhang Meng, and Zou Xi, CCTV, 17 Sept 2020, tv.cctv.com/2020/09/18/VIDEpOUpVsEAyjQJkK7SQGl9200918.shtml. Accessed 24 Sep 2020 [Original source in Chinese: »最美逆行者«, 巨兴茂, 殷飞, 张萌, 和 邹曦, 央视网]

Poesie

Mao Zedong: *Snow* (1936) [*Qinyuanchun*, 沁园春], Gedicht, English translation from Chinese original, see: Hxyy025. »The English version of Snow (Qinyuanchun, 1936)«, *Baidu Zhidao*, 21 Aug 2019, zhidao.baidu.com/question/6764586.html. Accessed 24 Oct 2020. [Original source in Chinese: Hxyy025. »沁园春.雪英文版«, 百度知道]

Spiele

Plague Inc. (Ndemic Creations, 2012, E: James Vaughan)

Save life (2020) [*Anquan Shikuang*, 安全实况]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Ausstellungen

»›Call‹ – Art and photography exhibition on combating COVID-19 in Shanghai was held.« *People's Daily online (People.cn.)*, https://vip.people.com.cn/albumsDetail?aid=1315538. Accessed 9 Aug 2020. [人民网: »›召唤‹—上海市抗击新冠肺炎疫情美术, 摄影主题展举行.« 人民网]

Cheng, Yixin: »China Portrait Cartoonist online, Li Lanjuan, an academician of the Chinese Academy of Engineering, is a cartoon hero.« *Integrity Art Network*, 9 Feb 2020, pp. 1–11, https://mp.weixin.qq.com/s/CledaKBSGINL_tzw40mcMg. Accessed 15 July 2020. [Original source in Chinese: 诚艺信. »中国肖像漫画家在线—抗疫英雄中国工程院院士李兰娟漫像.« 诚艺信艺术网]

Fang, Jialiang: »Fujian holds ›Mutual Assistance, Solidarity and One Heart‹-Exhibition on anti-epidemic art works.« *Chinese News Net*, 8 Apr 2020, https://news.sina.com.cn/o/2020-04-08/doc-iircuyvh6639158.shtml. Accessed 9 Aug 2020. [Original source in Chinese: 房家梁, »福建举办 ›守望相助 万众一心‹ – 抗疫艺术作品展.« 中国新闻网]

Maritime Press Art Center: »Fight the disease – Putuo District Anti-COVID-19 Exhibition (Fine Art).« *WeChat official/public account of Shanghai Maritime Press*, 12 May 2020, pp. 1–22, mp.weixin.qq.com/s/2Ug6bPT1fT-LA7EMZwYN6Q. Accessed 28 July 2020. [Original source in Chinese: 海上印社艺术中心. »战疫 – 普陀区抗击新冠肺炎疫情主题艺术展美术).« 微信公众号: 上海海上印社]

Song, Hao: »These 24 cartoons pay tribute to Zhong Nanshan, the backbone of the country!« (Zhejiang Cartoonist Association). *Qianjiang Evening News*, 5 Feb 2020, pp. 1–20, baijiahao.baidu.com/s?id=1657687900170304210&wfr=spider&for=pc. Accessed 15 July 2020. [宋浩. » 这24幅漫画, 向国之脊梁钟南山致敬!« 钱江晚报]

Tian, Sheng: »Come on Wuhan! A comic exhibition about the fight against the epidemic is being launched.« (Hangzhou Normal University). *Sohu*, 6 Feb 2020, pp. 1–93, https://www.sohu.com/a/371044713_120381182. Accessed 19 June 2020. [Original source in Chinese: 田盛. »武汉加油抗击疫情主题漫画展来啦~.« (杭州师范大学). 搜狐]

Zhenzhen: »These paintings are worth remembering! Dongcheng artists portraying the angels of war.« (Dongcheng District Federation of Culture and Arts) Reproduced in *Beijing Youth ideological and moral construction theme education network*, 7 July 2020, pp. 1–4, https://www.bjwmb.gov.cn/xxgk/xcjy/t20200707_989559.htm. Accessed 19 July 2020. [Original source in Chinese: 甄真. »这些画面值得铭记,东城文艺工作者为战疫天使画像.« 转载于北京市未成年人思想道德建设主题教育网]

17PR. »I sent the youngest baby to the battlefield! Tonglu paper-cutters say to soldiers: Come on!« Edited by Tonglu County Culture, Radio, Film and Television Tourism and Sports Bureau, *Sohu*, 17 Feb 2020, https://www.sohu.com/a/373799114_363248. Accessed 18 Sep 2020. [Original source in Chinese: 17PR (搜狐网用户), »我把最小的娃送上了战场桐庐剪纸人为战士们道一声: 加油!« 桐庐县文化和广电旅游体育局整理编辑. 搜狐网]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Verwendete chinesische Suchmaschinen und soziale Netzwerke

Baidu: https://www.baidu.com/?tn=18029102_3_dg
Baidu post bar, Diskussionsforum der Suchmaschine Baidu, post.baidu.com [Original source in Chinese: 百度贴吧]
Sougou: https://www.sogou.com
360 Search: https://www.so.com
Zhihu: https://www.zhihu.com & zhuanlan.zhihu.com/ [Original source in Chinese: 知乎问答页]
Bilibili: https://www.bilibili.com
Weixin (WeChat): wx.qq.com
Weibo: weibo.com
Weibo-Blog *People's Daily*: @人民日报
Weibo-Blog *CCTV News*: @央视新闻
Weibo-Blog Xinhua News Agency (Xinhua Viewpoint): @新华视点

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Fluss-Szene
Jin, Yuhao (金煜皓): »Records of Yongli year« (animated gif published 21 Jan 2020), in: Zhang Zehao/Mei Songhan/Jin Yuhao/Chen Jiaqi/Wu Chenyu/Zimeng Wu (group of authors named ›Behind the trend‹): »Behind the epidemic – new words, new images in the epidemic.« *WeChat public account named ›Yuming Peak Nursing Home‹*, 24 Mar 2020, pp. 1–21, here: p. 11, mp.weixin.qq.com/s/_SRsU05qk9m_jt9UCAvQiA. Accessed 19 July 2020. [Original source in Chinese: 金煜皓. »永历年记«, 在: 张泽豪, 梅淞涵, 金煜皓, 陈佳琪, 吴晨羽, 和 吴梓濛 (›流行背后‹ 小组). »流行背后 – 疫情中的新词汇,新图像.« 公众号名称为 ›羽明国山顶疗养院‹]
Abb. 2: Städtischer Raum
»15 cities, 20,000 large screens pay tribute to ›the most beautiful she‹.« *Sina Weibo blog of CCTV News*, 8 Mar 2020, m.weibo.cn/2656274875/4480143236389371. Accessed 25 Oct 2020. [Original source in Chinese: 央视新闻. »15座城市,2万块大屏致敬'最美的她‹.« 新浪微博]
Abb. 3: Ausstellung in Shanghai
»›Call‹ – Art and photography exhibition on combating COVID-19 in Shanghai was held.« *People's Daily online (People.cn.)*, 8 Apr 2020, https://vip.people.com.cn/albumsDetail?aid=1315538. Accessed 9 Aug 2020. [人民网: »›召唤‹—上海市抗击新冠肺炎疫情美术, 摄影主题展举行.« 人民网]
Abb. 4: Ausstellung in Fuzhou
Fang, Jialiang: »Fujian holds ›Mutual Assistance, Solidarity and One Heart‹-Exhibition on anti-epidemic art works.« Chinese News Net, 8 Apr 2020, news.sina.com.cn/o/2020-04-08/doc-iircuyvh6639158.shtml. Accessed 9 Aug 2020. [Original source in Chinese: 房家梁, »福建举办 ›守望相助 万众一心‹ – 抗疫艺术作品展.« 中国新闻网]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 5: Alle zusammen

Liao, Baojian: »All together«, in: Tian Sheng: »Come on Wuhan! A comic exhibition about the fight against the epidemic is being launched.« (Hangzhou Normal University) *Sohu.com*, 6 Feb 2020, pp. 1–93, here: p. 57 (Pic-No.: 62) https://www.sohu.com/a/371044713_120381182. Accessed 19 June 2020. [Original source in Chinese: 廖宝剑. »众志成城«, 在: 田盛. »武汉加油！抗击疫情主题漫画展来啦～.« (杭州师范大学). 搜狐]

Abb. 6: Einheit

Tong, Rensheng: »Unity«, in: Tian Sheng: »Come on Wuhan! A comic exhibition about the fight against the epidemic is being launched.« (Hangzhou Normal University) *Sohu*, 6 Feb 2020, pp. 1–93, here: p. 35 (Pic-No.: 30), https://www.sohu.com/a/371044713_120381182. Accessed 19 June 2020. [Original source in Chinese: 童仁生. »众志成城«, 在: 田盛. »武汉加油！抗击疫情主题漫画展来啦～.« (杭州师范大学). 搜狐]

Abb. 7: Sieg über Seuche

Jiang, Xiaoming: »Together, we will defeat the plague«, in: Tian Sheng: »Come on Wuhan! A comic exhibition about the fight against the epidemic is being launched.« (Hangzhou Normal University) *Sohu*, 6 Feb 2020, pp. 1–93, here: p. 28 (Pic-No.: 20), https://www.sohu.com/a/371044713_120381182. Accessed 19 June 2020. [Original source in Chinese: 姜晓明. »众志成城，决战瘟疫«, 在: 田盛. »武汉加油！抗击疫情主题漫画展来啦～.« (杭州师范大学). 搜狐]

Abb. 8: Kampf

Wen, Guan 171/Li Qiwei/Zhicheng Wang: »Fight against the epidemic«, in: Tian Sheng: »Come on Wuhan! A comic exhibition about the fight against the epidemic is being launched.« (Hangzhou Normal University). *Sohu*, 6 Feb 2020, pp. 1–93, here: p. 13 (Pic-No.: 11), https://www.sohu.com/a/371044713_120381182. Accessed 19 June 2020. [Original source in Chinese: 文管171, 李祺维, 王志成. »抗击疫情 众志成城«, 在: 田盛. »武汉加油！抗击疫情主题漫画展来啦～.« (杭州师范大学). 搜狐]

Abb. 9: Vereinte Kräfte

Xu, Youri: »Doctors' joined forces to fight against the epidemic«, in: Tian Sheng: »Come on Wuhan! A comic exhibition about the fight against the epidemic is being launched.« (Hangzhou Normal University) *Sohu*, 6 Feb 2020, pp. 1–93, here: p. 39 (Pic-No.: 36), https://www.sohu.com/a/371044713_120381182. Accessed 19 June 2020. [Original source in Chinese: 徐有日. »众志成城，抗击疫情«, 在: 田盛. »武汉加油！抗击疫情主题漫画展来啦～.« (杭州师范大学). 搜狐]

Abb. 10: Hanteln

Wu, Yibing (Zhejiang province): »It's just poison, no fear«, in: Song Hao: »These 24 cartoons pay tribute to Zhong Nanshan, the backbone of the country!« *Qianjiang Evening News*, 5 Feb 2020, pp. 1–20, here: p. 7, https://baijiahao.baidu.com/s?id=1657687900170304210&wfr=spider&for=pc. Accessed 15 July 2020. [Original source in Chinese: 吴怡冰（浙江）. »唯 ›毒‹ 不惧«, 在: 宋浩. »这24幅漫画，向国之脊梁钟南山致敬!« 钱江晚报]

Abb. 11: Kräftemessen

Li Kun (Anhui province): »Test of strength«, in: Song Hao: »These 24 cartoons pay tribute to Zhong Nanshan, the backbone of the country!« *Qianjiang Evening News*, 5 Feb

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

2020, pp. 1–20, here: p. 16, https://baijiahao.baidu.com/s?id=1657687900170304210&wfr=spider&for=pc. Accessed 15 July 2020. [Original source in Chinese: 李坤（安徽. »较量«, 在: 宋浩. »这24幅漫画，向国之脊梁钟南山致敬!« 钱江晚报]

Abb. 12: Superman

The Light Sir (Guangdong province): »A hundred poisons can't invade, all evil is far away«, in: Song Hao: »These 24 cartoons pay tribute to Zhong Nanshan, the backbone of the country!« *Qianjiang Evening News*, 5 Feb 2020, pp. 1–20, here: p. 19, baijiahao.baidu.com/s?id=1657687900170304210&wfr=spider&for=pc. Accessed 15 July 2020. [Original source in Chinese: 搞事的光Sir (广东). »百毒不侵　诸邪莫近«, 在: 宋浩. »这24幅漫画，向国之脊梁钟南山致敬!«. 钱江晚报]

Abb. 13: Spritze

Qiu, Yuqiang. »Cartoon portrait of academic Li Lanjuan«, in: Tian Sheng: »Come on Wuhan! A comic exhibition about the fight against the epidemic is being launched.« (Hangzhou Normal University) *Sohu*, 6 Feb 2020, pp. 93, here: p. 83, https://www.sohu.com/a/371044713_120381182. Accessed 19 June 2020. [Original source in Chinese: 邱玉强. »李兰娟院士漫影«, 在: 田盛. »武汉加油抗击疫情主题漫画展来啦～.« (杭州师范大学). 搜狐]

Abb. 14: Reagenzglas

Zhang, Xueli: »Cartoon portrait of academic Li Lanjuan«, in: Cheng Yixin: »China Portrait Cartoonist online, Li Lanjuan, an academician of the Chinese Academy of Engineering, is a cartoon hero.« *Integrity Art Networ*k, 9 Feb 2020, pp. 1–11, here: p. 10, mp.weixin.qq.com/s/CledaKBSGINL_tzw40mcMg. Accessed 15 July 2020. [Original source in Chinese: 张学理 作. »李兰娟院士漫像«, 在: 诚艺信. »中国肖像漫画家在线—抗疫英雄中国工程院院士李兰娟漫像.« 诚艺信艺术网]

Abb. 15: SARS – Covid 19

Wang, Shanjia: »Li Lanjuan«, in: Cheng Yixin: »China Portrait Cartoonist online, Li Lanjuan, an academician of the Chinese Academy of Engineering, is a cartoon hero«. *Integrity Art Network*, 9 Feb 2020, pp. 1–11, here: p. 10, mp.weixin.qq.com/s/CledaKBSGINL_tzw40mcMg [Original source in Chinese: 王山甲 作. »李兰娟«, 在:　诚艺信.　»中国肖像漫画家在线—抗疫英雄中国工程院院士李兰娟漫像.« 诚艺信艺术网]

Abb. 16: Held

Zhang, Weiyong: »Anti-epidemic hero Li Wenliang«, in: 17PR (name of Sohu user). »I sent the youngest baby to the battlefield! Tonglu paper-cutters say to soldiers: Come on!« Edited by Tonglu County Culture, Radio, Film and Television Tourism and Sports Bureau. *Sohu*, 17 Feb 2020, https://www.sohu.com/a/373799114_363248. Accessed 18 Sep 2020. [Original source in Chinese: 章维勇. »抗疫英雄李文亮«, 在: 17PR (搜狐网用户). »我把最小的娃送上了战场! 桐庐剪纸人为战士们道一声: 加油!« 桐庐县文化和广电旅游体育局整理编辑. 搜狐网]

Abb. 17: Ehrung

Jiang, Peihua: »Tribute to Dr Li Wenliang«, in: 17PR (name of Sohu user). »I sent the youngest baby to the battlefield! Tonglu paper-cutters say to soldiers: Come on!« Edited by Tonglu County Culture, Radio, Film and Television Tourism and Sports Bureau. *Sohu*, 17 Feb 2020, https://www.sohu.com/a/373799114_363248. Accessed 18 Sep 2020. [Original source in Chinese: 姜培华. »向李文亮医师致敬«,

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

在: 17PR (搜狐网用户). »我把最小的娃送上了战场! 桐庐剪纸人为战士们道一声: 加油!« 桐庐县文化和广电旅游体育局整理编辑. 搜狐网]

Abb. 18: Beschützer

Gong, Xiaoya: »The Guardian of Yan Xia«, in: Zhenzhen: »These paintings are worth remembering! Dongcheng artists portraying the angels of war.« Reproduced in *Beijing Youth ideological and moral construction theme education network*, 7 July 2020, pp. 1–4, here: p. 1, https://www.bjwmb.gov.cn/xxgk/xcjy/t20200707_989559.htm. Accessed 19 July 2020. [Original source in Chinese: 龚小雅. »炎夏的守护«, 在: 甄真. »这些画面值得铭记, 东城文艺工作者为战疫天使画像.« 转载于北京市未成年人思想道德建设主题教育网]

Abb. 19: Anti-Epidemie-Arbeit

Sun, Jige: »Sketches of the early stage of anti-epidemic work«, in: Zhenzhen: »These paintings are worth remembering! Dongcheng artists portraying the angels of war.« Reproduced in *Beijing Youth ideological and moral construction theme education network*, 7 July 2020, pp. 1–4, here: p. 3, https://www.bjwmb.gov.cn/xxgk/xcjy/t20200707_989559.htm. Accessed 19 July 2020. [Original source in Chinese: 孙继革. »前期抗疫速写作品«, 在: 甄真. »这些画面值得铭记, 东城文艺工作者为战疫天使画像.« 转载于北京市未成年人 思想道德建设主题教育网]

Abb. 20: Kopfrasur

Peng, Lianchang: »The big fight is coming«, in: Maritime Press Art Center: »Fight the disease – Putuo District Anti-COVID-19 Exhibition (Fine Art).« *WeChat public account of Shanghai Maritime Press*, 12 May 2020, pp. 1–22, here: p. 18, https://mp.weixin.qq.com/s/2Ug6bPT1fT-LA7EMZwYN6Q. Accessed 18 August 2020. [Original source in Chinese: 海上印社艺术中心. »战疫 – 普陀区抗击新冠肺炎疫情主题艺术展美术).« 微信公众号: 上海海上印社]

Abb. 21: Freundschaft

Li, Lu: »Uninterrupted friendship«, in: Maritime Press Art Center: »Fight the disease – Putuo District Anti-COVID-19 Exhibition (Fine Art).« *WeChat official/public account of Shanghai Maritime Press*, 12 May 2020, pp. 1–22, here: p. 19, https://mp.weixin.qq.com/s/2Ug6bPT1fT-LA7EMZwYN6Q. Accessed 28 July 2020. [Original source in Chinese: 海上印社艺术中心. »战疫 – 普陀区抗击新冠肺炎疫情主题艺术展美术).« 微信公众号: 上海海上印社]

Abb. 22: Li not found

WilliamMwazi: »Li Wenliang in Wuhan, 404 NOT FOUND.« *Sina Weibo*, 12 May 2020, m.weibo.cn/2264295704/4503850885640998. Accessed 29 Oct 2020, re-posted from @inmci. »Li Wenliang in Wuhan, 404 NOT FOUND.« *Instagram*, no publishing date, no URL. [Original source in Chinese: William Muazi. »武汉李文亮,404 NOT FOUND.« 新浪微博, re-posted from @inmci. »武汉李文亮,404 NOT FOUND«, *Instagram*]

Abb. 23: Whistleblower

Your little brother: »Tribute to the whistleblower.« *Zhihu*, 7 Feb 2020, zhuanlan.zhihu.com/p/105613173. Accessed 8 Sept 2020. [Original source in Chinese: 你的小哥哥. »致敬吹哨人.« 知乎问答页]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 24: Tattoo

@AC-TATTOO Tattoo studio: »Whistleblower outside the box«, *Sina Weibo*, 11 May 2020, m.weibo.cn/5605546080/4503431483554302. [Original source in Chinese: @AC-TATTOO 纹身工作室. »方框外的吹哨人.« 新浪微博]

Abb. 25: Ignoranz

Human camera (name of group of bloggers): »Ignorance«, in: *WeChat public account ›Human camera‹*, run by a registered company called ›Shanghai Jinfu Culture Communication Co., Ltd.‹, 17 Feb 2020, https://mp.weixin.qq.com/s/QN9EiwuxIm6mZqhPMdhksg. Accessed 18 Oct 2020 [Original source in Chinese: 人间摄像头. »无视«, 在: 微信公众号 名叫 ›人间摄像头‹, 由一家注册公司经营名叫 ›上海金孵文化传播有限公司‹]

Abb. 26: Virtuelles Idol

Communist Youth League: »Jiang Shanjiao and Hongqiman«, *Sina Weibo*, 17 Feb 2020, URL not available anymore. [共青团中央. »江山娇与红旗漫.« 新浪微博]

Abb. 27: Jiang Shanjiao

Sijiubei: »Hey! Jiangshan Jiao! Do you have your period, too? Do you need to shave your head?« *WeChat public account ›Two dried bean curd sticks‹*, 18 Feb 2020, pp. 1–17, here: p. 8, mp.weixin.qq.com/s/bf8UTtwbLA03Izt-9n_gwA. Accessed 9 Aug 2020. [Original source in Chinese: 肆九北. »嘿！江山娇 你也来月经吗? 你需要剃光头吗?« 微信公众号 ›两根腐竹‹]

Siehe auch: Baidu image search Jiang Shanjiao: »Picture source«, Baidu image, in: Weibo-Blog-Post »Can you hear Jiang Shanjiao calling? Why it is endless, because it has always existed, always staring at you«, 22 Feb 2020, Sina Weibo, https://graph.baidu.com/s?sign=121c48f0d96469cd2935101603377636&f=all&tn=pc&tn=pc&srcp=&idctag=tc&sids=10004_10802_10019_10911_11006_10922_10905_10016_10901_10941_10907_11013_10961_10971_10968_10974_11031_11121_13007_12202_13203_16201_17008_17014_17023_9999&logid=2435330985&entrance=general&pageFrom=graph_upload_pcshitu&extUiData%5BisLogoShow%5D=1&tpl_from=pc. Accessed 22 Oct 2020. [Original source in Chinese: 百度识图. »图片来源«, 百度识图, 在: »你可听见江山娇的呐喊. 为什么它永无止境,因为它一直存在,一直凝视着你«, 新浪微博]

Abb. 28: Debatte (Screenshot)

Baidu image: »Suchbegriffe ›Jiangshanjiao‹ und ›Menstruation‹«, Baidu image, https://image.baidu.com/search/index?tn=baiduimage&ps=1&ct=201326592&lm=-1&cl=2&nc=1&ie=utf-8&word=%E6%B1%9F%E5%B1%B1%E5%A8%87%E6%9C%88%E7%BB%8F. Accessed 22 Oct 2020. [Original source in Chinese: 百度识图.«江山娇 月经«. 百度识图]

Abb. 29: Fragen (Screenshot)

Zoom in Abb. 28 (Screenshot): Baidu image: »Jiangshanjiao menstruation«, *Baidu image*, https://image.baidu.com/search/index?tn=baiduimage&ps=1&ct=201326592&lm=-1&cl=2&nc=1&ie=utf-8&word=%E6%B1%9F%E5%B1%B1%E5%A8%87%E6%9C%88%E7%BB%8F. Accessed 22 Oct 2020. [Original source in Chinese: 百度识图.« 江山娇 月经«. 百度识图]

Abb. 30: Rasur und Idol

Chen, Jiaqi: Bildreihe: »›Absent‹ women«, in: Zhang Zehao/Mei Songhan/Jin Yuhao/

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Chen Jiaqi/Wu Chenyu/Wu Zimeng (group of authors named ›Behind the trend‹): »Behind the epidemic – new words, new images in the epidemic.« *WeChat public account ›Yuming Peak Nursing Home‹*, 24 Mar 2020, pp. 1–21, here: p. 15, mp.weixin.qq.com/s/_SRsU05qk9m_jt9UCAvQiA. Accessed 19 July 2020. [Original source in Chinese: 陈佳琪. »›缺席‹ 的女性«, 在: 张泽豪, 梅淞涵, 金煜皓, 陈佳琪, 吴晨羽, 和 吴梓濛 (›流行背后‹ 小组). »流行背后 – 疫情中的新词汇,新图像.« 公众号名称为 ›羽明国山顶疗养院‹]

Abb. 31: Schutzanzug

Chen Jiaqi: Bildreihe: »›Absent‹ women«, in: Zhang Zehao/Mei Songhan/Jin Yuhao/Chen Jiaqi/Wu Chenyu/Wu Zimeng (group of authors named ›Behind the trend‹): »Behind the epidemic – new words, new images in the epidemic.« *WeChat public account ›Yuming Peak Nursing Home‹*, 24 Mar 2020, pp. 1–21, here: p. 17, mp.weixin.qq.com/s/_SRsU05qk9m_jt9UCAvQiA. Accessed 19 July 2020. [Original source in Chinese: 陈佳琪. »›缺席‹ 的女性«, 在: 张泽豪, 梅淞涵, 金煜皓, 陈佳琪, 吴晨羽, 和 吴梓濛 (›流行背后'小组). »流行背后 – 疫情中的新词汇,新图像.« 公众号名称为 ›羽明国山顶疗养院‹]

Abb. 32: Frauenpower

Abbildung »Jiang Shanjiao 4«, Chen Jiaqi. Bildreihe: »›Absent‹ women«, in: Zhang Zehao/Mei Songhan/Jin Yuhao/Chen Jiaqi/Wu Chenyu/Wu Zimeng (group of authors named ›Behind the trend‹). »Behind the epidemic – new words, new images in the epidemic.« *WeChat public account named ›Yuming Peak Nursing Home‹*, 24 Mar 2020, pp. 1–21, here: p. 17, mp.weixin.qq.com/s/_SRsU05qk9m_jt9UCAvQiA. Accessed 19 July 2020. [Original source in Chinese: 陈佳琪. »›缺席‹ 的女性«, 在: 张泽豪, 梅淞涵, 金煜皓, 陈佳琪, 吴晨羽, 和 吴梓濛 (›流行背后'小组). »流行背后 – 疫情中的新词汇, 新图像.« 公众号名称为 ›羽明国山顶疗养院‹]

Nicht gezeigte Bilder, auf die im Text verwiesen worden ist

Big Cuttlefish Ball (netizen's name): »Tribute to Dr Li Wenliang.« *ZCOOL* (a picture collection website), 8 Feb 2020, https://www.zcool.com.cn/work/ZNDI1NDM5MzY=.html. Accessed 14 Sept. 2020. [Original source in Chinese: 大大粒墨鱼丸. »致敬李文亮医生.« 站酷]

@zazheng. »Li Wenliang, an ordinary person who loves bridge-watching and eating fried chicken.« *WeChat public account*, 7 Feb 2020, mp.weixin.qq.com/s/aVbM8qH5EcFBYVP43De5rg. Accessed 14 Sept. 2020. [Original source in Chinese: @咋整. »李文亮, 一个爱吃炸鸡的普通人.« 微信公众号]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Gemeinsam durch die Pandemie: Inszenierung und Funktionen japanischer Idole in Krisenzeiten

Steffi Rehfeld

Als Anfang 2020 die weltweit um sich greifende Infektionskrankheit Covid-19 als Pandemie eingestuft wurde, versuchten viele Länder die Ausbreitung einzudämmen, indem sie die Bevölkerung dazu aufriefen, zu Hause zu bleiben. In den sozialen Medien wie Instagram tauschten sich User:innen kurz darauf mithilfe der Hashtags *#stayhome* oder *#StaySafe* über ihre Situation aus und appellierten an ihre Mitmenschen, ebenfalls zum Schutz von gefährdeten Gruppen daheim zu bleiben. Auch viele amerikanische Prominente und Stars drehten Videos in ihrer Selbstisolation, unter anderem, um auf die globale Lage aufmerksam zu machen, ihre Solidarität mit der Bevölkerung auszudrücken, indem sie ihre Situation in der Pandemie zeigten, sowie um ihre Kanäle mit aktuell relevanten medialen Inhalten zu bespielen. Sie filmten ihre Mitteilungen aus begehbaren Schränken, Gärten und weiträumigen Wohnzimmern. Der implizit dargestellte Luxus in Kombination mit der Solidaritätsbekundung zog verärgerte Kommentare der Betrachter:innen nach sich. Diese sahen gravierende sozioökonomische Unterschiede in der Bewältigung des Pandemie-Alltags und werteten die ›aufbauenden‹ Worte sowie auch die Stars selbst ab. Am 30. März 2020 verkündete die New York Times, dass die »Celebrity Culture« (Hess) brennen würde.

Während berühmte Persönlichkeiten in Amerika für ihre Inszenierung in der Pandemie kritisiert wurden, verfolgte Japan mit seinen populären Figuren und Stars eine andere Strategie: Diese wurden aktiv in die Kommunikation der präventiven Maßnahmen zur Eindämmung der Infektionskrankheit (Hygiene- und Abstandsregeln) eingebunden und arbeiteten eng mit dem Gesundheitsministerium zusammen. Statt Kritik erhielten sie vonseiten der Rezipient:innen Gratifikationen in Form von positiven Kommentaren und Millionen Aufrufen auf der Videoplattform *YouTube*. Gründe für den unterschiedlichen Umgang mit Stars, die sich im Rahmen der Pandemie äußerten, lassen sich in den divergierenden nationalen Inszenierungsstrategien der Stars und Idole finden. Während sich amerikanische Stars historisch gesehen von Stars, die man nur auf der Leinwand sehen konnte, zu nahbaren Personen, die auch in den sozialen Medien zu finden sind, gewandelt haben (Duffett: Pos. 258ff.), sind japanische Idole (jap. *aidoru*) trotz ihres Star-Status seit Beginn ihrer Geschichte auf die Etablierung enger Fanbeziehungen ausgelegt. *Aido-*

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

ru sind stark in der Gesellschaft verankert und verkörpern Normen, Werte und tradierte sowie moderne Handlungsweisen. Diese Eigenschaften können im Falle einer Krise dazu genutzt werden, um die Distribution von politischen Nachrichten innerhalb der Populärkultur zu streuen und somit an die Zuschauer:innen oder Fans zu kommunizieren.

Der Beitrag widmet sich primär dieser speziellen Form von Künstler:innen und untersucht, welche Funktionen die japanischen Idole in der Pandemie bzw. in Krisenzeiten für die dortige Gesellschaft spielen. Um dieser Frage nachzugehen, wird zuerst die einzigartige Beschaffenheit des Phänomens *Aidoru*, die es von westlichen Stars unterscheidet, beschrieben. Anschließend werden in dem Kontext der Pandemie als Krise Medien mit ihren Orientierungspotenzialen und als intermediäre Instanzen beleuchtet. Auf Basis einer strukturalen Analyse (vgl. Bordwell et al.) der medialen Artikulationen von und zu den *Aidoru* werden deren Funktionen in Kategorien zusammengefasst.

Das japanische Idol: omnipräsent und durchschnittlich

Unter dem Begriff »Idol« verstehen wir im klassischen Sinne eine Persönlichkeit, die als ein Vorbild agiert und in dem Handlungsfeld, in dem es tätig ist, hervorstechende Fähigkeiten besitzt oder gar Einfluss auf die Geschichte hat(te) (Uka: 256). Daneben können aber auch Personen aus dem eigenen engen Umfeld diese Rolle erfüllen (vgl. ebd.). Auch japanische Idole besitzen eine Vorbildfunktion, doch sind ihre Fähigkeiten explizit auf eine gewisse Normalität ausgerichtet. In den meisten Fällen handelt es sich bei *Aidoru* um Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 14 und 25 Jahren, die durch erfolgreiche Castings in Management-Firmen (jap. *jimusho*) eintreten. *Jimusho* vertreten nicht nur ihre Klient:innen, sondern sorgen auch für ihre Ausbildung im Bereich Gesang, Tanz oder auch Schauspiel, um sie in verschiedenen Formaten zugleich vermarkten zu können. Die Mehrfachvermarktung resultiert in einer Omnipräsenz der *Aidoru*, die beispielsweise als Musiker:innen, Schauspieler:innen oder auch Nachrichtensprecher:innen gleichzeitig tätig sein können und somit als konstante Begleiter:innen im Alltag fungieren. Der amerikanische Anthropologe Patrick W. Galbraith (186) vermutet, dass die ständige Konfrontation mit den *Aidoru* diesen einen realen Charakter verleihe. Diese Realitätsnähe sei zudem eine basale Voraussetzung, um Intimität zwischen der Fiktion (also den *Aidoru*) und den Zuschauenden erzeugen zu können (vgl. ebd.). Das *Aidoru* kann beispielsweise durch den Fernseher oder das Smartphone symbolisch die Distanz in das heimische Wohnzimmer überbrücken und somit den Konsument:innen ermöglichen, ein ›intimes‹ Verhältnis mit ihnen aufzubauen (Karlin: 77), welches durch routinierten Konsum im Alltag intensiviert wird. Somit erlangt ein eigentlich entfernter medialer Körper teilweise sogar den Status eines Peers oder Familienmitglieds (Aoyagi: 72; Karlin: 77).

Die flache Hierarchie bildet sich auch in den Fähigkeiten des *Aidoru* ab, welche auf einem überschaubaren Niveau bleiben. Der japanische Anthropologe Hiroshi Aoyagi, der mit seiner ethnografischen Studie ›*Island of Eight Million Smiles*‹ den Grundstein für die *Aidoru*-Forschung gelegt hat, sieht dafür einen bestimmten Grund: »Japanese idols […] typically depict images that are fairly standard: appearance, ability, and charm that are above average, but not so much as to alienate or offend the audience« (67). Das japanische

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Idol wird demnach als durchschnittlicher Mensch[1] inszeniert oder auch als »Mädchen oder Junge von nebenan«, um nicht nur medial nah an den Konsument:innen zu sein, sondern auch von den Fähigkeiten her nahbar zu erscheinen. Auf diese Weise bietet es eine Fläche zur Identifikation und fungiert als ein erreichbares Ziel für Jugendliche mit ähnlichen Karrierewünschen (White: 122).

Man könnte an dieser Stelle eine Ähnlichkeit der *Aidoru* zu dem westlichen Phänomen der Influencer erkennen: Sie sollen authentisch wirken, wie ein Familienmitglied, und nutzen beispielsweise Social Media, um ganz nah an ihren Fans zu sein (oder Nähe zu simulieren) und ihnen als Werbegesichter vielleicht noch ein paar Produkte zu verkaufen. Schaut man genauer hin, sind japanische *Aidoru* allerdings komplexer und eher als postmoderne Stars zu sehen. Influencer:innen erlangen, nach Kost und Seeger, primär in sozialen Netzwerken an Beliebtheit und fokussieren sich auf ein Thema, in dem sie als Expert:innen agieren (Kost/Seeger: 38). *Aidoru* hingegen erlangen in den klassischen Medien wie dem Fernsehen zuerst an Ruhm. Diesen bauen sie durch Social-Media-Kanäle weiter aus. Weiterhin sind die japanischen Medienpersönlichkeiten omnipräsent in der Medienlandschaft vertreten und fokussieren ihre Aktivitäten nicht nur auf ein »Thema« bzw. einen Unterhaltungsbereich. Beispielsweise dient *Kamenashi Kazuya*, ein männliches *Aidoru*, als Werbegesicht für Kaugummis, Entertainer, Film- und Serienschauspieler, Band- und Solokünstler, Model sowie Sportkommentator. Während Influencer:innen zudem selbst ihre Inhalte erstellen, steckt hinter dem *Aidoru*, wie beim klassischen Star, ein Produktionsteam. Als eine Vorstufe zum/zur Influencer*in könnte man sie bezeichnen, wenn man die Nähe zu den Fans sowie die Inszenierung als durchschnittlicher Mensch als Aspekte einer Definition als definierende Kriterien herausstellt.

Im Folgenden werde ich mich vorrangig auf *Pop-Aidoru* beschränken, die primär im Musikgeschäft tätig sind, aber als Allrounder*innen auch in anderen Bereichen der Unterhaltungsindustrie Fuß fassen können. Für *Pop-Aidoru* gelten in den meisten *Jimusho* strenge Regeln, die den (meist positiven und freundlichen) Umgang mit Fans organisieren, sich aber auch bis in die private Gestaltung ihres Lebens auswirken. *Renai kinshi*, das sogenannte Liebesverbot, untersagt beispielsweise den Aufbau einer Beziehung zum anderen Geschlecht (Galbraith: 191). Eine solche Regel soll einen Raum oder einen ›safe space‹ für Fans erzeugen, um deren Affektion auf den medialen Körper zu reflektieren. Hierbei wird ein weiteres Merkmal deutlich: Das *Aidoru* wird zur Projektionsfläche für Wünsche und Gefühle. Ihre Funktion geht somit über die bloße Unterhaltung hinaus:

1 In der englischsprachigen Literatur wird der Begriff ›average‹ verwendet (Aoyagi: 67), um die Relation der Fähigkeiten (Gesang, Schauspiel, Tanz etc.) japanischer Idole zu der »Normalbevölkerung« auszudrücken. Normalität in Japan ist dabei als ein komplexes Produkt zu verstehen, welches gesellschaftliche, kulturelle, biografische Ansprüche an das soziale Selbst umfasst. Das soziale Selbst gliedert sich in die vier Dimensionen *uchi*, *omote*, *ura*, *soto*. »[O]mote combines distal and normative, qualities that result in civil attitude toward an outsider; uchi combines closeness and conformity to rules; ura grants anomic license in close relations hidden from public view, as in a private room or home; soto implies open hostility or disorderly behavior toward an outsider« (Lebra: 40). Da diese Ebenen in einem komplexen Verhältnis zueinander stehen, deren Erläuterung den Fokus zu sehr streuen würde, soll Normalität hier als Konstrukt gesehen werden, welches auf statistischen Erkenntnissen beruht und somit einen nachträglichen Blick auf einen vorherigen Status der Gesellschaft ermöglicht (angelehnt an Links).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Sie besitzen den symbolischen Charakter eines Rohstoffes im Sinne einer Tabula rasa, auf den Erwartungen übertragen werden. Der Rohstoff-Begriff ist den Gedanken des Soziologen John Clammers entlehnt, der in seiner ethnografischen Studie zu Körperinszenierungen in japanischen Magazinen die Körper der abgebildeten Individuen als biologisch, kulturell und sowie als »commodity« (also Rohstoff) bezeichnet (Clammer: 127). Neben den genannten Aspekten verkörpern *Aidoru* tradierte Werte, die in der Gesellschaft als erstrebenswert erachtet werden, und zeigen diese in ihrem Handeln auf. So dienen sie wiederum als Identifikations- und Orientierungsmöglichkeit für andere Menschen. Man könnte die japanischen Idole somit als eine Art Konstanten und Vermittler:innen der Gesellschaft und sozialer Werte betrachten. Ich verstehe *Aidoru* als ein mediales Phänomen, das innerhalb von Krisenzeiten/Pandemien Potenziale der Vermittlung von Problemlösungsstrategien besitzt, auf die der folgende Abschnitt eingeht.

Medien im Kontext von Krisensituationen

In diesem Beitrag soll die Pandemie als eine Krisenerfahrung begriffen werden, die etablierte Handlungsweisen, Normen/Werte und Weltbilder der Postmoderne herausfordert. Die krisenbehaftete (Post-)Moderne hielt auch in Japan Einzug (vgl. Sawai 2013). So beschreibt der Kulturkritiker Hiroki Azuma (26) auf Basis von Eiji Ōtsuka den Verfall einer übergreifenden Narration in Teilnarrationen, die in fragmentierten Lebensentwürfen und Gemeinschaften sowie den Verlust von Sicherheiten und Orientierungspunkten resultieren kann. Eine Narration kann sich beispielsweise in einem gemeinsamen gesellschaftlichen Ziel manifestieren. Im Zuge der Industrialisierung wäre die übergreifende Narration somit der technische Fortschritt. Da die Postmoderne von Individualisierungsprozessen geprägt ist, verlieren tradierte Muster, gemeinsame/übergeordnete Lebensziele und Handlungsweisen teilweise an Bedeutung und es existieren mannigfaltige Lebensentwürfe (Teilnarrationen). Das Individuum ist nun auf sich zurückgeworfen und muss sich demnach auf eine reflexive Suche begeben, um die Bedeutung seines Lebens zu ergründen (Katagiri: 140). Auch wenn einige Autor:innen wie Turner (223) davon ausgehen, dass sich die japanische Postmoderne bislang nur auf das Aufkommen einer Konsumgesellschaft beschränke und daher eher als Vorphase zu sehen sei, möchte der Beitrag der vorherrschenden Wahrnehmung folgen. Demnach befindet sich Japan in der Postmoderne, die noch auf dem Gedanken des Kollektivismus beruht und Aspekte der Individualisierung besitzt (Donahue: 12). Die existierenden Krisen besitzen zudem »individuell wie kollektiv zerstörerische Folgen« (Heitmeyer: 10), wie Unterschiede in der sozioökonomischen Verteilung von Gütern, Herausforderungen für Vergemeinschaftungen bis hin zur Diskriminierung oder Ausgrenzung von Individuen. Der Soziologe Atsushi Sawai macht beispielsweise die Ausdifferenzierung des Geschmacks und des Wertesystems verantwortlich für die Zersplitterung von größeren Gruppen in kleinere Freundesgruppen (Sawai 2013). Auch das Arbeitssystem findet sich in einem strukturellen Wandel wieder. War es vor zehn Jahren noch erstrebenswert, das berufliche Leben in Vollzeit (jap. shigoto) bei einer Firma zu verbringen, genießen jüngere Japaner:innen die flexible Teilzeitarbeit (jap. arubaito) (Genda 2005). Japan scheint sich demnach, ähnlich westlichen Gesellschaften, in einer krisenbehafteten Zeit zu befinden.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

In Heitmeyers Sammelband zum Thema »Was treibt die Gesellschaft auseinander?« erarbeiten verschiedene Autor:innen aktuelle Bezüge zu drei zentralen Krisenformen westlicher, postmoderner Gesellschaften heraus, die sich dazu eignen, die genannten Beispiele zu rahmen: *Strukturkrisen*, *Regulationskrisen* und *Kohäsionskrisen*. *Strukturkrisen* umfassen gesellschaftliche Veränderungen, die sich teilweise in Unsicherheiten auf dem Arbeitsmarkt niederschlagen. Während des Einzugs der Pandemie im April 2020 stieg die Anzahl der Arbeitslosen im Mai in Japan um 0,3 Prozent auf 2,9 Prozent an und betraf vor allem Personen, die sich bereits in prekären Arbeitssituationen aufgrund von Zeitverträgen befanden (Ozawa/Balmer: Abs. 3). *Regulationskrisen* beschreiben die »Pluralisierung von Werten und Normen« (Jörissen/Marotzki: 17) und ihre schwindende Verbindlichkeit, die zu Phänomenen wie »Wertverunsicherung, Orientierungslosigkeit, Aspirationseskalation, Unzufriedenheit etc.« führen können (Sander/Meister: 230). Wenn sich eine Gruppe oder Gemeinschaft nicht auf ein Wertesystem ›einigen‹ kann, so kann es zu Anomie führen und das Gemeinschaftsgefühl schwächen. Beispielsweise können egoistische Absichten während einer Pandemie zu einem Verfall innerhalb von Gruppen oder Systemen führen (Stichwort Hamsterkäufe). Als Drittes wären die *Kohäsionskrisen* zu nennen, die Herausforderungen in Bezug auf Anerkennung, aber auch Zugehörigkeit bezeichnen (s. ebd.) und zu Vereinsamung führen können (Heitmeyer: 636). Aufgrund von Ausgangseinschränkungen und des Verbots von Großveranstaltungen wie Konzerten, Festivals oder anderen Feierlichkeiten ist davon auszugehen, dass viele Menschen primär allein bzw. im engsten Kreis der Familie ihren Alltag bestreiten. Diese Arten von Krisen stören potenziell die Abläufe oder Rituale des Alltags und schränken die Handlungsfähigkeit ein. Den Verlust von wiederkehrenden Elementen können wir als Wegfall von Konstanten und somit Orientierungspunkten bezeichnen.

Krotz (10) stellt fest, dass komplexer werdende Gesellschaften den Individuen einen »wachsenden Bedarf an Orientierungsleistungen« abverlangen und Medien in diesem Fall eine Orientierungsfunktion übernehmen können. Dabei wäre das ›Sich-Orientieren‹ als ein aktiver Prozess zu betrachten. Beziehen wir dies auf das einleitende Beispiel, ist also die (teilweise stattfindende) Abkehr von amerikanischen Stars ebenfalls als ein aktiver Prozess zu sehen, der sich in der Ablehnung des Stars als Orientierungsrahmen konstituiert. Im Gegensatz dazu bieten soziale Netzwerke heutzutage die Möglichkeit, sich an anderen Menschen zu orientieren, mit denen man sich direkt austauschen kann (Krotz: 13). Ob nun Stars, *Aidorus*, Sportler:innen, Familienmitglieder oder Menschen, die man vielleicht nur virtuell kennt, die Orientierung basiert teilweise auf Grundlage der eigenen lebensweltlichen Begebenheiten. So halten Eggert und Krotz fest:

> Um sich in ihrer Welt zurechtzufinden, halten Menschen Ausschau nach Beispielen von Personen, die mit ähnlichen Herausforderungen konfrontiert sind oder waren wie sie selbst, nach Situationen, die ihrer eigenen aktuellen Situation vergleichbar sind, sowie nach Handlungsmöglichkeiten für unterschiedliche Bedürfnislagen (8).

Im Folgenden möchte ich mich auf mediale Persönlichkeiten konzentrieren, die Orientierungspotenzial besitzen, da sie, wie bereits erwähnt, durch ihre alltagsnahe und lebensweltlich orientierte Inszenierung an die Lebenswelten und Herausforderungen ihrer Betrachter:innen anknüpfen. Neben der Orientierungsfunktion sehe ich *Aidoru* auch

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

als *intermediäre Instanzen*. Besonders in Betrachtung von Regulations- und Kohäsionskrisen sind diese essenziell (Sander/Meister: 230ff.). Sie vermitteln zwischen Gesellschaft und Individuum und sind somit in der Lage, Konflikte zu lösen, bei denen beispielsweise differierende Werte und Normen aufeinandertreffen (ebd.: 233). Als mediale Körper sind *Aidoru* von einer Flexibilität gekennzeichnet, die es möglich macht, sich an entsprechende Situationen anzupassen und dort anzusetzen, wo kollektiv geteilte Normen, Werte und Handlungsmuster ihre Gültigkeit verlieren. Medien und auch *Aidoru* als intermediäre Instanzen besitzen mannigfaltige Orientierungs- und Vermittlungspotenziale, die in Anspruch genommen werden können. »Medien ›regulieren‹ in diesem Sinne das soziale Miteinander, sie fördern über die Kollektivierung von Deutungs- und Handlungsangeboten die Kohärenz der Gesellschaft« (ebd.: 236). Medien können zudem »Reflexionsoptionen« (Marotzki/Jörissen: 41) eröffnen, die nicht nur in ihrem Inhalt, sondern auch vorrangig in ihren strukturalen Elementen (z.B. Schnitt, Kostüm, Kameraeinstellungen) enthalten sind. Möchten wir also herausbekommen, wie *Aidoru* es schaffen, sich als Vermittler:innen und Orientierungspunkte zu inszenieren oder inszeniert zu werden, ist es unter anderem hilfreich, sich ihre audiovisuellen Artikulationen anzuschauen. Folgend möchte ich daher meine Erkenntnisse aus einer Analyse von verschiedenen audiovisuellen Formaten der *Aidoru* anführen. Während der Pandemie veröffentlichten sie Videos auf der Videoplattform YouTube und beschäftigten sich unter anderem mit Hygienemaßnahmen, Einsamkeit oder körperlicher Gesundheit/Fitness. Als methodische Grundlage meiner Analyse eignet sich die neoformalistische Filmanalyse von Bordwell, Thompson und Smith (2017). Die drei Autor:innen widmen sich primär der Betrachtung von formalen Elementen des Mediums Film, wie Kostümdesign, Schnitt oder Kinematografie.

Idole als Vertraute, Konstanten und intermediäre Instanzen

Als Grundlage der Betrachtung dient eine strukturale Videoanalyse der *YouTube*-Kanäle *ARASHI*[2], *Johnny's official* sowie *AKB48*. Die aufgeführten Kanäle verfolgten während der Pandemie diverse Strategien, um mit ihren Fans in Kontakt zu bleiben, Inhalte anzubieten und über aktuelle Maßnahmen zu informieren. Während die *Aidoru* von *Johnny's* und somit auch die Band *ARASHI* an dem *Smile Up! Project* partizipierten, welches neben *YouTube* auch *Twitter, Instagram* und *Facebook* bespielte, änderte die Girl Band *AKB48* ihren Namen kurzerhand in *OUC48*[3] um. Anhand der theoretischen Rahmung des Beitrags sowie der Erkenntnisse aus den Analysen lassen sich drei Kategorien unterscheiden, die

2 *ARASHI* ist eine Boyband, die bei *Johnny's & Associates* (kurz *Johnny's*) unter Vertrag steht.

3 Kurz nach den ersten Maßnahmen zur Verhinderung einer Ausbreitung des Virus änderte sich der Namen der Band *AKB48* (*AKB* steht für Akihabara, einen Stadtteil in Tokio) zu *OUC48* (*O-Uchi48*, dt. Daheim48). Auch wenn dies nach einer kleinen Geste aussieht, suggeriert diese Namensänderung Verbundenheit. Der alltägliche Aktionsort der Band war primär der Stadtteil Akihabara. Durch Beschränkungen des Ausgangs und Schließung der Konzerthallen fiel jedoch dieser Raum und somit auch eine Konstante für die Fans weg. O-Uchi, also Zuhause, zeigt den Fans, dass die Idole nun auch daheim agieren, und suggeriert somit Nähe.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

die Idole in ihrer Funktion charakterisieren: Idole als intermediäre Instanzen (Wissensvermittler:innen), Idole als Konstante (Vertraute), Idole als Orientierungsrahmen (Vorbilder).

Idole als intermediäre Instanz (Wissensvermittler:innen)

Wie bereits erwähnt sind *Aidoru* als mediales Konstrukt zu verstehen, die explizit dafür genutzt werden, um positive Werte, Normen sowie (in der Gesellschaft) erstrebenswerte Eigenschaften wie Gesundheit darzustellen. Sie verfügen daher über ein wichtiges Merkmal von intermediären Instanzen: Flexibilität. Flexibilität bezieht sich hier auf ihre wandelnde Erscheinung sowie auf die Möglichkeit, sie für verschiedene Projekte in Bezug auf ihre Aussagen und Performanz zu ›formen‹. Aus diesem Grund eignen sie sich auch für politische Maßnahmen. Das Gesundheitsministerium arbeitet beispielsweise eng mit der Unterhaltungsindustrie zusammen und wählt pro Jahr ein *Aidoru* für Kampagnen gegen Drogenmissbrauch aus, welches dann den Titel »wakamono shimin daihyō« (dt. Bürgerliche:r Vertreter:in des Jahres, Aoyagi: 73) erhält. Ein weiterer Punkt, der für die Auswahl eines *Aidoru* spricht, ist die dominierende Inszenierung ihres gepflegten und gesunden Körpers. In Japan nimmt der menschliche Körper eine besondere Stellung ein, der von innen und außen gereinigt sowie umsorgt werden soll (Clammer: 121). Daher werden auch die Körper der *Aidoru* stets gesund und unversehrt in Zeitungen oder auf Fotos abgebildet, um als Vorbild zu dienen. Aus diesen Gründen ist es nicht verwunderlich, dass auch in Zeiten der Pandemie eine Kooperation zwischen *Aidoru* und dem Ministerium existierte, um noch einmal die Pflege und Hygiene des eigenen Körperumgangs in die öffentliche Aufmerksamkeit zu rücken. Als intermediäre Instanz inszenierten im Jahr 2020 verschiedene *Aidoru*-Boybands, unter anderem *ARASHI*, die Hygiene-Maßnahmen des Gesundheitsministeriums in Form eines Musikvideos und vermittelten auf diese Weise zwischen staatlichen Maßnahmen und Individuen. So veröffentlichte die Band *ARASHI* (dt. Sturm), bestehend aus fünf männlichen Mitgliedern, am 6. April 2020 ein Musikvideo mit dem Titel *Dance Video [Wash Your Hands]*, welches die Abfolge des gründlichen Händewaschens tänzerisch und gesanglich verdeutlicht. Das Video selbst ist sehr einfach gehalten und zeigt die Bandmitglieder im Anzug vor einem vorwiegend blauen Schild, welches mit einem bunten Herz und der Aufschrift »Johnny's World LIVE with you« dekoriert ist (s. Abb. 1). Hier etabliert sich ein Muster, welches sich durch das ganze Video zieht: die Kombination der Hygiene-Maßnahmen mit Positivität. Die fünf Sänger lächeln in die Kamera, tänzeln umher und geben verbales, diegetisches Feedback wie »Das war leicht, oder?« (Dance Video 00:00:46). Dabei schauen sie in die Kameralinse, als ob sie die Zuschauer:innen direkt ansprechen. Das Lied selbst erinnert mit Klatschgeräuschen im Hintergrund an ein fröhliches Kinderlied. Auch der Text des Liedes ist auf ein Minimum reduziert, da sie nur den Teil der Hand auf Japanisch benennen, zu dem sie gerade gut sichtbare Handbewegungen ausführen, und danach das englische Wort »wash« anhängen. Die Betrachter:innen erlernen anhand verbaler und visueller Instruktionen den korrekten Vorgang des Händewaschens in Zeiten der Pandemie. Ferner werden durch Untertitel und englische Einblendungen auch (westliche) Zuschauer:innen inkludiert, die über keine oder geringe Japanischkenntnisse verfügen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 1: Die Band ARASHI befindet sich im Musikvideo vor einem simplen Hintergrund. Im Fokus stehen die Waschbewegungen und die Text-Einblendungen (links). Die Bandmitglieder waschen sich exemplarisch die Hände und werden dabei im Splitscreen eingeblendet. Sie schauen teilweise direkt in die Kameralinse. Instruktionen und Anmerkungen werden im Text eingeblendet (rechts). (eigener Screenshot)



Am gleichen Tag wurde ein weiteres Video mit dem Titel *How to properly wash your hands* hochgeladen, welches die einzelnen Schritte des Händesäuberns mit den fünf nun bereits bekannten Mitgliedern in einer öffentlichen Toilette zeigt und auf die Inszenierung von Luxus verzichtet. Die Idole haben nun das Jackett des Anzugs abgelegt und tragen legere T-Shirts. Das Video verweist mit einer Texteinblendung und der expliziten Erwähnung durch Jun Matsumoto, ein beliebtes Mitglied der Band, auf die Zusammenarbeit mit dem Gesundheitsministerium. Nun werden die Hände mit Wasser und Seife gewaschen, um die einzelnen Schritte nochmals direkt in die Kamera zu zeigen. Jun Matsumoto gibt derweil Hintergrundinformationen, bezeichnet Fehlerquellen und weist seine Bandkollegen an. Gleichzeitig werden die Schritte in einer Texteinblendung visuell dargestellt und durch ein Piktogramm der Handbewegung ergänzt. Die anderen Männer lächeln in die Kamera und bewerten den Vorgang positiv mit den Worten »Meine Hände fühlen sich an, als würden sie glitzern« (How to 00:03:01). Dementsprechend finden wir in diesen Inszenierungen zwar primär Wissensvermittlungen von Handlungsweisen während einer Pandemie, doch werden diese nicht neutral vermittelt, sondern als etwas Lustiges, das auch Spaß bringen kann. Essenziell ist zudem der Einbezug der Zuschauer:innen durch positive Worte und Blicke in die Kameralinse. Die Inszenierung der *Aidoru* selbst ist professionell (Anzug) und gleichzeitig minimalistisch (Schild aus Pappe im Hintergrund, öffentliche Toilette, T-Shirts) gewählt, sodass keine Differenz in den Ressourcen mit den Zuschauenden existiert. Zudem gehen die fünf Männer in ihren individuellen Rollen auf, indem sie tanzen, herumalbern oder dazwischenreden, doch ist das Zentrum der Kommunikation stets die Maßnahme, die durch verbale, visuelle und textuelle Informationen untermalt wird (s. Abb. 1).

An dieser Stelle könnte man kritisch die Rolle des Staates im medialen Starsystem hinterfragen. Schließlich benutzt dieser die *Aidoru* als eine Art Werkzeug, um Regeln zu kommunizieren. Auf diese Weise könnten auch Ideologien musikalisch verpackt und unkritisch an die Bevölkerung vermittelt werden. Hier könnte man entgegensetzen, dass die Zusammenarbeit zwischen Ministerien und *Aidoru* konsequent der Öffentlichkeit kommuniziert wird. Überdies ist für die Inszenierung der medialen Körper eher die Agentur der *Aidoru* verantwortlich. Sie regeln die Erscheinung, teilweise die Persönlichkeitstypen, aber auch die Medienlandschaft selbst. So können Agenturen beispielsweise

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

den Auftritt bestimmter Musikgruppen in TV-Shows verbieten, indem sie mit dem Entzug ihrer eigenen erfolgreichen *Aidoru* drohen. *Aidoru* sind also tatsächlich machtvolle Werkzeuge, die ihre Macht jedoch nicht selbstbestimmt einsetzen können. Kritisch zu sehen wäre, und dies muss man betonen, von einem westlichen Standpunkt aus die fehlende Möglichkeit, sich individuell auszudrücken. Aber wie bemerkt ist dies primär aus westlicher Sicht kritisch, da sich hier in der Postmoderne stark der Individualisierungsgedanke ausgeprägt hat. Auch Japan schlittert zunehmend in eine Gesellschaft, die von postmodernen Eigenschaften wie Individualisierung, aber auch Vereinsamung und Pluralisierung von Werten geprägt wird, doch ist der Kollektivgedanke immer noch stark vorhanden und im lebensweltlichen Alltag von *Aidoru* und ihren Fans verankert.

Idole als Konstante (Vertraute)

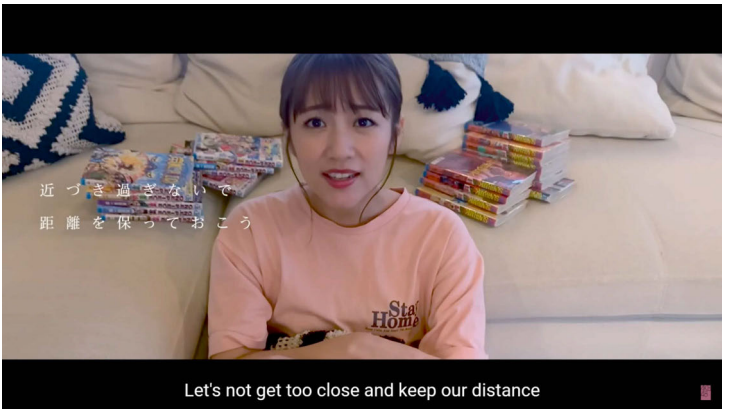
Dieser Abschnitt widmet sich Idolen als Orientierungskonstanten innerhalb von Krisenzeiten. Wenn gewohnte Strukturen wegfallen und etablierte Handlungsmuster ihren routinierten Charakter verlieren, bieten Konstanten eine Art Zufluchtsort, der Sicherheit suggeriert. *Aidoru* sind durch ihre mediale und kommerzielle Omnipräsenz ein fester Bestandteil des japanischen Alltags. Gerade für ihre Fans sind ihre Existenz und die damit verbundenen Aktivitäten wie Konzertbesuche feste Konstanten im Alltag, die durch die Pandemie wegfielen oder sich veränderten. Wie die Produktionsfirmen trotzdem versuchten, die Routinen aufrechtzuerhalten und gleichsam die Nähe zu den Rezipient:innen zu wahren, wird nun am Beispiel der Band *AKB48* erläutert. In ihrem Musikvideo *Hanareteitemo/AKB48* message song (dt. Trotz der Distanz/AKB48 Ein Lied mit Botschaft) inszeniert die Band den Alltag unter Corona und den entsprechenden Maßnahmen. Im Video sehen die Zuschauenden verschiedene Gastronomie- und Supermarktmitarbeiter:innen, die mit Masken[4] und Einmalhandschuhen ihre Kund:innen bedienen, sowie Kinder, die Maske tragend spielen. Zwischendurch sieht man die *Aidoru* der Band selbst, wie sie ihre Einkäufe mit Maske vollziehen, freundlich den Mitarbeiter:innen zuwinken oder selbst einen Mund-Nasen-Schutz nähen. Durch eine Aneinanderreihung von Szenen mit *Aidoru*, Passant:innen und Arbeiter:innen stellen die Idole sich auf eine Ebene mit anderen Betroffenen, um die Identifikation mit ihnen zu erleichtern. Im Refrain ändert sich die Gestaltung des Videos. Die jungen Frauen der Band befinden sich nun jeweils allein in einem Zimmer, tragen teilweise Pullover mit der Aufschrift »Stay Home« (s. Abb. 2). Die Raumausstattungen der einzelnen Zimmer unterscheiden sich dabei nur gering voneinander. Anders als die amerikanischen Stars in ihren geräumigen Häusern sieht man nur einen beschränkten Ausschnitt, der eher kleine Räume vermuten lässt. Vereinzelt liegen Kissen oder Mangas unaufgeräumt im Hintergrund. Während die Frauen singen, schauen sie oft lächelnd direkt in die Kameralinse und somit in den Blick der Zuschauenden. Diese erhalten einen nahen oder gar intimen Einblick in den beruflichen und (vermeintlich) privaten Alltag des Idols. Nicht nur der Blick des *Aidoru* ist an

4 Es sei zu erwähnen, dass in Japan die Benutzung von medizinischen Masken zum Schutz vor Ansteckungen oder aus kosmetischen Zwecken bereits zur Etikette gehört. Eine detaillierte Inszenierung von Masken in Verbindung zu anderen Hygienemaßnahmen, wie sie in dem genannten Musikvideo zu sehen ist, ist pandemiebedingt.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

die Fans gerichtet, sondern auch der Liedtext selbst. So singen sie: »Selbst, wenn unsere Hände sich nicht berühren können, werde ich immer für dich da sein« (Hanareteitemo 00:04:54) und spielen damit auf die Distanzierungsregeln an, die sie nicht davon abhielten, an die Zuschauenden zu denken.

Abb. 2: Inszenierung einer alltäglichen Situation: Mangas im Hintergrund, minimales Make-up und bequeme Kleidung (eigener Screenshot)



Im Verlauf des Musikvideos wird zunehmend das Idol in Bezug zu den beruflichen Herausforderungen in Pandemiezeiten genommen. Im Tanzraum wird beispielsweise mit Maske geübt. Es entsteht die Botschaft: Trotz der Maßnahmen wird *AKB48* weiterhin Inhalte für ihre Fans produzieren. Auf dem Höhepunkt des Musikvideos wird das Neon-Schild des *AKB48*-Theaters eingeschaltet (Hanareteitemo 00:04:10) als ein Zeichen dafür, dass die Band auch in Krisenzeiten aktiv ist. Gleich danach werden die jungen Frauen wieder singend zur Kamera gezeigt. Dieses Mal sieht man sie über die Konferenz-Software *Zoom*, was die Transgression der Band in den virtuellen Raum beschreibt. Diese Transgression ist eine Referenz zu weiteren medialen Inhalten, die die Band auf *YouTube* zur Verfügung stellte. Von Videos auf *YouTube* über Blogeinträge auf *Twitter* zu Fotos in *Instagram*: Das *Aidoru* bleibt omnipräsent und als Konstante erhalten. Die medialen Inhalte orientieren sich an realweltlichen Ritualen wie obligatorischen, morgendlichen Sportübungen an Schulen und in einigen Firmen. *AKB48* und die Boybands der Firma *Johnny's* nehmen dieses Ritual auf und transformieren es in eigene virtuelle Formate. Während in den Videos der männlichen Vertreter humoristische Einlagen dominieren, stehen bei den jungen Frauen und deren Format *Ouchi de Stretch* (dt. Von zuhause aus Dehnübungen machen) die Sportübungen und die aktuelle Verfassung der Mitglieder im Vordergrund. Anders als bei Auftritten können die Mitglieder hier in »bequemer« Kleidung wie Jogginghosen und weiten T-Shirts gesehen werden und betonen abermals ihre durchschnittliche Normalität. Um weiterhin Nähe zwischen *Aidoru* und Fans zu erzeugen, spielen Interaktionen eine essenzielle Rolle. Während der Livestreams auf *YouTube* wird *AKB48*-Fans die Möglichkeit gegeben, ihren Lieblingsmitgliedern Fragen zu stellen. Sie erhaschen zudem einen Einblick in die Wohnsituationen der *Aidoru*. In diesem

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kontext erscheinen die *Aidoru* noch realer und erzeugen einen Raum, der durch Nähe, Vertrautheit oder gar Intimität geprägt ist. In ungewissen Zeiten der Pandemie ist dieser Raum als eine Art Zufluchtsort zu sehen. Dabei ist es den Fans durchaus klar, dass es sich hier um eine Inszenierung handelt. Der Literaturkritiker Hiroki Azuma hält sogar fest, dass die fiktionale Ebene für extreme Fans wichtiger sei als die soziale Realität, da sie auf ihr effektiver agieren können (Azuma: 27). Diese Kompetenz in der Handlungsfähigkeit basiert auf bestehenden Ritualen und festgelegten Mustern auf der fiktionalen Ebene, die ihnen Sicherheit bei dem Umgang mit ihren *Aidoru* geben.

Idole als Orientierungsrahmen (Vorbilder)

Durch den Wegfall von Konstanten befindet sich das Individuum in Pandemiezeiten in einer Orientierungskrise, die teilweise von Unsicherheiten oder gar Ängsten geprägt ist. Hier lassen sich *Aidoru* als potenzielle Orientierungshilfen für Handlungsweisen sehen. Interessant ist dabei die Frage, wie *Aidoru* Orientierungen ermöglichen. Zum einen setzen sie an der Lebenswelt ihrer Fans an und reflektieren Ängste in der Pandemie. Im Musikvideo von *AKB48* heißt es: »Eine Welt ist mit Angst erfüllt, wenn der nächste Tag ungewiss ist […] wir könnten vielleicht sogar vergessen, wie man lächelt« (Hanareteitemo 00:00:47). Somit werden auch negative Elemente der Covid-19-Pandemie thematisiert. Gleichzeitig wird strenger mit dem Gegenüber gesprochen und auf positive Aspekte hingewiesen, die die Zukunft bringen kann: »Wenn du immer nach unten schaust, wirst du nicht die Sonnenstrahlen bemerken« (Hanareteitemo 00:01:07). Dieser Appell beinhaltet einen Vorschlag, wie man der Pandemie mental begegnen könnte. Weitere Tipps finden sich in einem eigenen Video-Format auf dem YouTube-Kanal der Band mit dem Titel »Problemberatungsraum«. Hierbei diskutieren sie eigene Herausforderungen und die ihrer Fans im pandemischen Alltag, um Problemlösungen zu finden.

Neben positiven Beispielen gibt es jedoch auch *Aidoru*, die sich nicht an die Maßnahmen zur Pandemiebekämpfung hielten. Den Umgang mit diesen Handlungsweisen möchte ich in einem kleinen Exkurs erläutern. Ende April stand Japan bereits unter den Sicherheitsmaßnahmen zur Eindämmung des Virus, als die japanische Boulevard-Zeitung *Shukan Bunshun* berichtete, dass Yuya Tegoshi, ein Mitglied der Boyband *NEWS*, in einer Bar mit Freund:innen gesehen wurde. Yuyas Agentur *Johnny's & Associates* reagierte auf diese Nachricht mit einer öffentlichen Entschuldigung, in der noch einmal das »unakzeptable« Verhalten des *Aidoru* betont wurde. Als Reaktion wurde das Idol von seiner Produktionsfirma von einem Projekt exkludiert. Trotz dieser Restriktion wurde Tegoshi im Mai abermals in einer Bar gesichtet und daraufhin für unbestimmte Zeit von allen Aktivitäten in der Unterhaltungsindustrie gesperrt. An diesem Beispiel wird deutlich, dass Verhalten, welches nicht den gesellschaftlichen Vorstellungen entspricht oder gar dieser Gesellschaft schadet, öffentlich sanktioniert wird. Diese Art von Sanktionen erzeugt Orientierungspotenziale, um den Individuen zu zeigen, welche Verhaltensweisen unangemessen sind. Die Individuen müssen demnach nicht selbst Regeln brechen, um die Folgen zu erfahren.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Fazit und Ausblick

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Japans *Aidoru*-System durch seine spezifische Inszenierung von medialen Konstrukten (Omnipräsenz, Durchschnittlichkeit, Nähe) in Zeiten der Pandemie eine Art Werkzeug darstellt, um den Menschen in der Gesellschaft Regeln zu vermitteln, Konstanten zu bieten und Orientierungsrahmen zu schaffen. Es ist natürlich dabei zu bemerken, dass in diesem Orientierungsrahmen eine starke gesellschaftliche Konnotation zu dem Umgang und der Inszenierung von Körpern enthalten ist. Die Maßnahmen sollen so Spaß bereiten, sind nicht lästig und sollten bestimmte Handlungsmuster mit sich ziehen, um das kollektive Ziel (Verhinderung der Ausbreitung des Virus) zu erreichen.

Auch wenn das *Aidoru*-Phänomen in Asien seinen Ursprung hat, sind Musiker:innen wie *ARASHI* oder die koreanische Boyband *BTS* weltweit bekannt und vermögen die genannten Funktionen in der Pandemie daher nicht nur regional erfüllen. Auch mit anderen Formen medialer Berühmtheit wird ähnlich den *Aidoru* eine Durchschnittlichkeit proklamiert, die zur lebensweltnahen Kommunikation von Sicherheitsmaßnahmen genutzt werden könnte. Als Beispiel wären Let's Player:innen, Streamer:innen oder Influencer:innen zu nennen. So setzten sich die Moderator:innen des Internet-Gaming-Senders *Rocket Beans TV* in Videoformaten wie ungeschnittenen Videokonferenzen mit den Folgen, den Maßnahmen sowie eigenen Unsicherheiten der Pandemie(bekämpfung) auseinander und boten auf diese Weise Reflexions- und Orientierungspotenzial für ihre deutschsprachigen Zuschauer:innen. Natürlich unterscheidet sich die Konstitution von *Aidoru* mit deutschen Berühmtheiten und auch die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen differieren. Die Beispiele zeigen jedoch, dass die Ängste und Unsicherheiten der Bevölkerung in Zeiten von Pandemien Gegenmaßnahmen erforderlich machen, die Konstanten sowie eine klare und weitgestreute Kommunikation auf audiovisueller Ebene bieten, so Orientierungsrahmen/-personen ermöglichen, die über die Pandemie und ihre Folgen aufklären, Maßnahmen sowie Verhaltensweisen zur Prävention aufzeigen sowie empathisch und ›auf Augenhöhe‹ auf die Situationen der Bevölkerung eingehen.

Bibliografie

Aoyagi, Hiroshi: Island of Eight Million smiles. Idol Performance and Symbolic Production in Contemporary Japan, Cambridge (Massachusetts) und London, Harvard University Asia Center, 2005.

Azuma, Hiroki: Otaku. Japan's Database Animals, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

Bordwell, David et al.: Film Art. An Introduction. 11. Aufl., New York: McGraw-Hill Education, 2017.

Clammer, John: Contemporary Urban Japan. A Sociology of Consumption. Oxford: Blackwell Publishers LTD, 1997.

Duffett, Mark: Understanding Fandom. An Introduction to the Study of Media Fan Culture, London: Bloomsbury, 2013.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Donahue, Ray T.: Japanese Culture and Communication. Critical Cultural Analyses, Lanham: University Press of America, 1998.

Eggert, Susanne/Krotz, Friedrich: »Sich orientieren oder orientiert werden? Editorial«, in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik, Jg. 62, Nr. 3, Juni 2018, S. 8–9.

Galbraith, Patrick W.: »Idols: The Image of Desire in Japanese Consumer Capitalism«, in: Idols and Celebrity in Japanese Media Culture, Patrick W. Galbraith/Jason G. Karlin (Hg.), Palgrave Macmillan, 2012, S. 185–208.

Heitmeyer, Wilhelm: »Einleitung: Auf dem Weg in eine desintegrierte Gesellschaft«, in: Was treibt die Gesellschaft auseinander?, 5. Aufl., Wilhelm Heitmeyer (Hg.), Suhrkamp, 2015, S. 9–26.

Hess, Amanda: »Celebrity Culture Is Burning.« 30. März 2020, https://www.nytimes.com/2020/03/30/arts/virus-celebrities.html (Stand Juli 2020)

Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried: Medienbildung – Eine Einführung, Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt, 2009.

Karlin, Jason G.: »Through a Looking Glass Darkly: Television Advertising, Idols, and the Making of Fan Audiences«, in: Idols and Celebrity in Japanese Media Culture, Patrick W. Galbraith/Jason G. Karlin (Hg.), Palgrave Macmillan, 2012, S. 72–93.

Katagiri, Masataka: »The Three Selves in Japanese Society. Individualized, privatized, and psychologized selves«, in: Companion to Contemporary Japanese Social Theory. From individualization to globalization in Japan today, Anthony Elliott et al. (Hg.), Routledge, 2013, S. 139–157.

Kost, Julia F./Seeger, Christof: Influencer Marketing. Grundlagen, Strategie und Management. 2. Aufl., München: UVK Verlag, 2020.

Krotz, Friedrich: »Orientierung durch Medien«, in: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik, Jg. 62, Nr. 3, Juni 2018, S. 10–15.

Lebra, Takie S.: The Japanese Self in Cultural Logic, Honolulu: University of Hawai'l Press, 2004.

Link, Jürgen: Versuch über den Normalismus, Opladen: Westdeutscher Verlag GmbH, 1997.

Marx, David W.: »The Jimusho System: Understanding the Production Logic of the Japanese Entertainment Industry«, in: Idols and Celebrity in Japanese Media Culture, Patrick W. Galbraith/Karlin, Jason G. (Hg.), Palgrave Macmillan, 2012, S. 35–55.

Ozawa, Harumi/Balmer, Etienne: »Japan pandemic jobless data masks woe of millions, experts say.« 3. Juli 2020, https://www.japantimes.co.jp/news/2020/07/03/business/economy-business/japan-jobless-data-masks-woes/ (Stand 5. Juli 2020)

Sawai, Atsushi: »Postmodernity«, in: Routledge Companion to Contemporary Japanese Social Theory. From individualization to globalization in Japan today. Anthony Elliott et al. (Hg.), Routledge, 2013, S. 200–220.

Sander, Uwe/Meister, Dorothee M.: »Medien und Anomie. Zum relationalen Charakter von Medien in modernen Gesellschaften«, in: Was treibt die Gesellschaft auseinander?, 5. Aufl., Wilhelm Heitmeyer (Hg.), Suhrkamp, 2015, S. 196–241.

Turner, Bryan S.: »Japanese Uniqueness versus Globalization. A reply to Professor Yui«, in: Companion to Contemporary Japanese Social Theory. From individualization to globalization in Japan today, Anthony Elliott et al. (Hg.), Routledge, 2013, S. 221–226.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Uka, Walter: »Idol/Ikone«, in: Handbuch Populäre Kultur, Hans-Otto Hügel (Hg.), Verlag J.B. Metzler, 2003, S. 255–259.
White, Merry: The Material Child: Coming of Age in Japan and America, Berkeley and Los Angeles: University California Press, 1994.

Videos

»Dance Video (Wash Your Hands) English Subtitled Version 〜ARASHI〜.« YouTube, hochgeladen von ARASHI, 6. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=VzMT7btiwwI.
»How to properly wash your hands – English Subtitled Version 〜ARASHI〜.« YouTube, hochgeladen von ARASHI, 6. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=I_-lHWWICpM.
»MV full『離れていても』/AKB48 message song【公式】.« [komplettes Musikvideo »Trotz der Distanz«/AKB48 ein Lied mit Botschaft [offiziell]] YouTube, hochgeladen von AKB48, 21. Juni 2020, https://www.youtube.com/watch?v=Gq98wc_sbT0.
»OUC48プロジェクト「OUC48お悩み相談室」20200527.« [OUC48 Projekt »OUC48s Problemberatungsraum 20200527] YouTube, hochgeladen von AKB48, 27. Mai 2020, https://www.youtube.com/watch?v=S600rw7qD6A.
»OUC48プロジェクト　おうちでストレッチ 20200530.« [OUC48 Projekt Von Zuhause aus dehnen 20200530] YouTube, hochgeladen von AKB48, 30. Mai 2020, https://www.youtube.com/watch?v=WnieIKoOhbo.
»Smile Up ! Project 〜ウエストレーニング〜 ジャニーズWEST.« [Smile Up! Project ~ WesTraining ~ Johnny's WEST.« YouTube, hochgeladen von Johnny's official, 27. Mai 2020, https://www.youtube.com/watch?v=QgrazYgMbXg.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1
(links) »Eigener Screenshot des ARASHI Musikvideos ›Wash Your Hands‹.« Aus:【*Dance VideoWash Your HandsEnglish Subtitled Version*】〜*ARASHI*〜. YouTube, hochgeladen von ARASHI, 6. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=VzMT7btiwwI, Copyright JStorm.
(rechts) »Eigener Screenshot des ARASHI Videos ›How to properly wash your hands‹.« Aus:【*How to properly wash your hands – English Subtitled Version*】〜*ARASHI*〜. YouTube, hochgeladen von ARASHI, 6. April 2020, https://www.youtube.com/watch?v=I_-lHWWICpM, Copyright JStorm
Abb. 2
»Eigener Screenshot des AKB48 Musikvideos ›Hanareteitemo‹.«【*MV full*】『離れていても』*/AKB48 message song*【公式】. [komplettes Musikvideo »Trotz der Distanz«/AKB48 ein Lied mit Botschaft [offiziell]] YouTube, hochgeladen von AKB48, 21. Juni 2020, https://www.youtube.com/watch?v=Gq98wc_sbT0, Copyright AKB48.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 lasten 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[1] Corona-Krise analysiert werden.

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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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.[2] 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 albtraumhafte 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 *Onryō* 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

verbunden. So erlangte vor einigen Jahren in den Social Media der Begriff ›*Viral*‹ zweifelhafte 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.[3] 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*.[4] Dieser setzte eine lukrative populärkulturelle Merchandise-Kampagne in Gang, in deren Zuge der Slenderman von Tassen bis zu Toilettenpapier nun zahlreiche Produkte ziert und zum Antagonisten in verschiedenen Filmen und Computerspielen wurde.[5] 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).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 ekelerregend 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-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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).[6] 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 Tagesschau*. https://www.tagesschau.de/multimedia/sendung/ts-36251.html

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 Verbünde 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[7] 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[8], 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« umfunktioniert. 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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. Anderseits 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 Angstszenarien 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-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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-corona-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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 Tageschau.de, https://www.tagesschau.de/multimedia/sendung/ts-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: #behindthemask – 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: »Verschwörungsmythen: Die Gefahr des Coronavirus«, 7. Mai 2020, https://www.mdr.de/nachrichten/politik/gesellschaft/verschwoerung-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).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Krankheit zur Evolution. Der Planet der Affen und das Potenzial der pandemischen Zoonose

Mira Shah

> I sent out recon units to look for your base. My own son was a soldier with one of the units. One day he suddenly stopped speaking. He became primitive, like an animal. […]. Then the man who cared for him stopped speaking too. Their medic had a theory, before he stopped speaking, that the virus that almost wiped us out, the virus that every human survivor still carries, had suddenly changed. Mutated. And that if it spread it would destroy humanity for good this time. Not by killing us but by robbing us of those things that make us human. Our speech, our higher thinking. It would turn us into beasts. (*War for the Planet of the Apes*, 1:19:42-20:43)

Das derzeit ›virulente‹ Thema Pandemie wird schon seit Jahrzehnten prominent in Zombie- und Vampir-Filmen behandelt. Im Schatten dieser populären Genres hat jedoch ein anderer spekulativer Fiktionsstoff einen Pandemie-Plot entworfen, der heute für die Gegenwart des Viralen zeitgemäßer scheint als die beißenden Untoten. Das ›Reboot‹ des Planet-der-Affen-Stoffs[1] erläutert in den bislang drei Filmen *Rise of the Planet of the Apes* (2011), *Dawn of the Planet of the Apes* (2014) und *War for the Planet of the Apes* (2017) den Wechsel im interprimatischen Herrschaftsverhältnis, die Apokalypse der menschlichen Welt durch die Evolution der Affen und die ›Devolution‹ der Menschen.[2] Nun ist nicht mehr das nukleare Armageddon für den Niedergang der Menschen und den Aufstieg der Affen zu den Leitspezies des Planeten verantwortlich wie noch in der Verfilmung von Pierre Boulles den Stoff begründenden Roman *La planète des singes* (1963) als *Planet of the Apes* (1968) und dem Nachfolger *Beneath the Planet of the Apes* (1970).[3] Stattdessen wird ein genmanipuliertes Virus, das Primaten besiedelt und sich bei Menschen als vermeintlich zoo-

1 In der Folge als PdA abgekürzt.

2 *Rise of the Planet of the Apes*. Regie: Rupert Wyatt, Chernin Entertainment u.a., 20th Century Fox, USA 2011; *Dawn of the Planet of the Apes*. Regie: Matt Reeves, Chernin Entertainment/TSG Entertainment, 20th Century, USA Fox 2014; *War for the Planet of the Apes*. Regie: Matt Reeves, Chernin Entertainment/TSG Entertainment, 20th Century Fox, USA 2017.

3 *Planet of the Apes*. Regie: Franklin J. Schaffner, APJAC Productions, 20th Century Fox, USA 1968; *Beneath the Planet of the Apes*. Regie: Ted Post, APJAC Productions, 20th Century Fox, USA 1970. Zu Figurationen des Apokalyptischen in diesem Stoff vgl. Shah 2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

notische ›Simian Flu‹ äußert, zum Akteur im planetarischen Wandel des Speziesverhältnisses. Macht es die einen intelligenter und artikulierter, sprach- und komplexer denkfähig, nimmt es den anderen, wie im obigen Zitat aus *War* dem Affen Caesar vom menschlichen Colonel erläutert, die Fähigkeit zu sprechen: *das* anthropologische Differenzkriterium, *das* hörbare Zeichen einer höheren Intelligenz.[4] Im bisher letzten Film des Reboots erwächst aus diesem Plot-Element ein besonderes Grauen des populären Stoffes: Die virale Pandemie und ihre Folgen bilden das Fundament erstens für das Bilder der Shoah abrufende Arbeits- und Vernichtungslager, in dem dieser Film über weite Teile spielt, zweitens für den Zusammenbruch menschlicher Gemeinschaft und drittens für die Genese eines neuen Menschen und neuer Affen auf dem Weg zum Gesellschaftsvertrag.

Im Folgenden werde ich mich dieser Elaboration der Pandemie widmen. In der bereits zitierten zentralen Szene in *War* erläutert Colonel McCullough, wie er seinen eigenen infizierten Sohn schließlich erschossen habe:

> I pulled the trigger. It purified me. It made my purpose clear. I gave the orders to kill the other infected, all of them, burn their belongings and anything that might spread contamination. Some of the men questioned my judgement. I was asking them to do what I had done. Sacrifice their friends, their family. Of course, they refused. So I had them killed, too. Others with children deserted into the woods. One of those cowards fled to my superiors up North. They tried to convince me that this plague could be dealt with medically. That's when I realized that they had learned nothing from our past. (1:21:45-23:09)

Nicht aus der Vergangenheit zu lernen, ist ein Vorwurf, den man diesem PdA-Reboot nicht machen kann. Denn in den Vordergrund des Stoffes gelangt die *Simian Flu* erst im Austausch mit den realen Bedrohungen durch vom Tier auf den Menschen übertragene virale Krankheiten, wie sie in den vergangenen Dekaden in beschleunigter Folge mit AIDS, SARS, MERS, Vogel- und Schweinegrippe, Ebola und nun COVID-19 auftraten. Dabei ist im PdA-Stoff nicht (nur) die Letalität des Virus bedeutsam, sondern seine ›genetische‹ Wirkung. Die Affengrippe ist mehr als eine Krankheit zum Tode, sie ist eine *Krankheit zur Evolution*. Die Veränderung durch das Virus betrifft fundamental das Selbstverständnis vom Menschen als Leitspezies unserer Welt. In einer thematischen Besprechung des Films tat die Wissenschaftsjournalistin Rachel Becker 2017 das Virus noch als »basically the magic bullet that explains every major deviation between this franchise and our familiar world« (o. S.) ab. Im Folgenden soll dagegen herausgearbeitet werden, wie in der populären Fiktion ein vor dem Hintergrund von Anthropozän- und Ökologie-Diskursen besonderes *Potenzial der Zoonose*, das heißt der vom Tier auf den Menschen übertragbaren Infektionskrankheit, popularisiert wird. Diese Popularisierung geschieht lange vor der seit dem Frühjahr 2020 ubiquitären Rhetorik von der Chancenhaftigkeit der COVID-19-Pandemie und der durch sie ausgelösten Maßnahmen für unsere globalisierte(n) Gesellschaft(en) und für den Planeten als System am Rande des Kollapses.[5] Denn

4 Zur Problematik des Konzeptes anthropologischer Differenz als einer »grundlegende[n] Mensch-Tier-Unterscheidung«, die »Aufschluss darüber geben [soll], was Menschen im Unterschied zu Tieren sind«, vgl. Wild 2016, hier 47.

5 Zur ›Chance Corona‹ vgl. Karig 2020, Berg 2020, Beise 2020, Crist 2020, Worland 2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Beckers Frage »Virologically speaking, could we actually see a real-world virus this contagious and adaptable? One that can cause such a massive variety of symptoms?« (o. S.) kann heute nicht mehr wie noch vor sieben Jahren abschlägig beantwortet werden.

Die Elaboration der Pandemie auf dem Planeten der Affen

Boulles Roman gibt die Erzählung des Journalisten Ulysse wieder, der mit einer Expedition die Erde verlässt, um jenseits des Sonnensystems neue Welten zu finden. Der Planet, auf den diese Expedition trifft, ähnelt der Erde verblüffend, mit einem wesentlichen Unterschied: Hier sind die drei großen Affenarten Schimpansen, Gorillas und Orang-Utans die Leitspezies und die Menschen nackt, sprachlos, tierlich. Ulysse wird zum einzigen Überlebenden der Expedition, von Affen gefangengenommen und, sobald er seine Bewacher und Erforscher:innen von seiner auf diesem Planeten unter Menschen einmaligen Intelligenz überzeugen kann, zum teilnehmenden Beobachter.[6] Natürlich beschäftigt ihn, wie es zu dieser ›verkehrten Welt‹ kommen konnte: »Comment cela a-t-il pu se produire?« (154). Aufschluss über diese Frage gewinnt er, als er ein Experiment beobachten darf, bei dem an einem weiblichen menschlichen Spezimen »la mémoire de l'espèce« (171) elektrisch stimuliert wird. Dieses Speziesgedächtnis spricht nun aus dem Mund der eigentlich sprachlosen Kreatur mit verschiedenen Stimmen: Zeitzeug:innen liefern in kurzen Berichten aus verschiedenen historischen Abschnitten einen Eindruck, wie sich der Planet der Menschen zu jenem der Affen gewandelt hat. Diese Veränderung gestaltet sich als Entwicklung von einer wachsenden, selbstbewusster werdenden Affenpopulation über deren Spracherwerb und die Auflehnung gegen den Einsatz als Arbeitssklaven bei einer gleichzeitig wachsenden geistigen Trägheit der Menschen bis zu deren Rückzug aus den Städten und schließlich dem Rollentausch in medizinischen Laboren, im Zirkus und auf der Jagd (171–176). In der US-amerikanischen Verfilmung von 1968 stellt sich der Protagonist Taylor, nun ein zynischer Astronaut und kein Journalist, ebenfalls die Frage, wie es zu der »upside-down civilization« (*Planet of the Apes*, 1:19:30-35) kommen konnte. Doch es bleibt beim Besuch einer archäologischen Fundstelle, auf der Taylor eine sprechende Menschenpuppe findet und damit sich und den Affen seinen Superioritätskomplex beweisen kann.[7] Diese Verfilmung setzt einen anderen Schwerpunkt als der Roman: *Dass* es einmal intelligente Menschen auf dem Planeten gab, wiegt schwerer als die Frage, *wie* sie zu den stummen, folgsamen Wesen wurden, die durch die Menschin Nova, welche sich Taylor (und auch Ulysse im Roman) sehr schnell als gefügige Gefährtin wählt, repräsentiert werden. Am ikonisch gewordenen Ende des Films, angesichts der im Sand versunkenen Freiheitsstatue und der Erkenntnis, dass er kein Raum-, sondern ein Zeitreisender ist, macht Taylor mit seinem »You finally did it, you blew it all up« (1:49:35-50:52) für ein zeitgenössisches Publikum deutlich die atomare Aufrüstungssituation des Kalten Krieges für den Niedergang der Menschheit verantwortlich.[8] So verzichtet der Film mit

6 Vgl. zu den Implikationen dieser Situation Shah 2020: 1–5; Shah 2019.

7 Zur Funktion der Tier-Mensch-Grenze und ihrer Instrumentalisierung zur (Selbst-)Bestätigung des menschlichen Überlegenheitsbedürfnisses in *Planet of the Apes* vgl. Vint 2009.

8 Vgl. Kirshner 2001; Vint 2009.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

seinem Schwerpunkt auf dem katastrophalen Ereignis auf eine Inszenierung jener Passagen des Romans zum Speziesgedächtnis, die die Ent*wicklung* der Großen Affen und die *Ent*wicklung der Menschen beschreiben und damit auch die *Verwicklung* dieser verschiedenen Spezies in ein komplexes soziales Miteinander aufrufen. Die rasch nachfolgenden Filme *Beneath the Planet of Apes* (1970), *Escape from the Planet of the Apes* (1971), *Conquest of the Planet of the Apes* (1972) und *Battle for the Planet of the Apes* (1973) interessieren sich zwar intensiver für das ›Wie‹, folgen aber der von Taylor angelegten Spur von atomarem Krieg und kataklysmischem Ereignis, die sich im Roman noch nicht finden lässt.

Boulle baut stattdessen in die Passagen des Speziesgedächtnisses einen medizinischen Plot-Baustein ein. Aus dem weiblichen Spezimen berichtet eine männliche Stimme: »J'avais trouvé, je crois, le remède du cancer« (174). Doch die Versuchsaffen spielen nicht mehr ganz mit. Als der namenlose Erzähler dieser Episode einem Affen namens Georges jene Spritze geben will, »qui donne le cancer« (174), wendet sich dieser gegen ihn und injiziert das Pathogen nun dem Versuchsleiter selbst:

> Ainsi, j'ai le cancer. […] Quelques jours plus tard, dans la cage où ils m'avaient enfermé, j'ai reconnu les premiers symptômes du mal. Georges aussi et je l'ai entendu dire aux autres qu'il allait commencer la cure. Cela m'a causé une épouvante nouvelle. Pourtant, je me sais condamné. Mais je manque maintenant de confiance dans ce nouveau remède. S'il allait me faire mourir plus vite! J'ai réussi dans la nuit à forcer la grille et à fuir. Je me suis réfugié dans le camp, hors de la ville. J'ai encore deux mois à vivre, Je les emploie à faire des réussites et à somnoler. (174f.)

Ein menschlicher medizinischer Experimentator wird also von seinem Versuchsaffen mit einem Mittel infiziert, das als erste Stufe eines pharmazeutischen Versuches Krebs auslösen soll, und flieht dann, bevor der nun selbst zum Experimentator gewordene Affe ihm in einem Akt zwischen Experiment und Gnade das experimentelle Gegenmittel injizieren kann – ein aus Seuchenfilmen bekanntes Ausgangsszenario für die Ausbreitung einer pandemischen Krankheit.[9]

Um den hier angelegten Plot-Baustein zentriert sich nun das ›Wie‹ des Reboots. Statt um ein Krebs(heil)mittel geht es hier um ein Pharmakon namens ›ALZ-112‹. Dieses wird der Äffin Bright Eyes im Labor eines Pharmakonzerns injiziert und zeitigt eine erstaunliche Verbesserung ihrer kognitiven Leistungen: »[A] gene therapy that allows the brain to create its own cells in order to repair itself«, »neurogenesis« oder, wie der menschliche Protagonist Will Rodman es stolz nennt: »the cure to Alzheimer's« (*Rise of the Planet of the Apes*, 05:03-20). Der ›Ausbruch‹ aus dem Labor ist in *Rise* ein Schutzversuch: Bright Eyes war während der Gentherapie schwanger und versucht ihr kürzlich geborenes Junges zu beschützen, als sie zu Vorführzwecken aus ihrer Zelle geholt werden soll. Anders als der Versuchsmensch in *Planète des singes* kommt Bright Eyes nicht weit; aber ihr überlebender, durch ALZ-112 modifizierter Sohn wird von Will aus dem Labor entfernt, Caesar genannt und zu Hause aufgezogen. Die Pandemie hat hier eine komplexere Entstehungs-

9 Deutlich wird dies im Auftakt zu Danny Boyles Zombie-Film *28 Days Later* (2002), in dem Tierschützer:innen in ein Labor eindringen und medial und viral mit ›Wut‹ infizierte Affen befreien, vgl. 00:27-05:27.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

geschichte: Will verabreicht seinem dementen Vater die Gentherapie, gegen welche dieser jedoch, da sie per Retrovirus übertragen wird, Antikörper entwickelt, die den anfänglichen Heilungseffekt zunichte machen (30:29-31). Um dieser Komplikation zu begegnen, entwickelt Will »a virus strain that will be more aggressive« (40:25-28). In einem Versuch, in dem ein anderer Affe per »aerosol delivery« (44:45) mit diesem neuen Virus präpariert wird, kommt es zu einem Unfall und der Tierpfleger Franklin wird infiziert. Mit dem ersten blutigen Niesen wird er zum ›Patient Zero‹ (1:01:32-38) einer pandemischen, hämorrhagischen Virusinfektion: »it does something to people that it doesn't do to apes« (1:19:22-24), wie es eine Laborantin hilflos ausdrückt. Caesar, derweil vom menschlichen Heim in eine brutal geführte Tierstation verfrachtet, stiehlt das modifizierte ALZ-112 aus Rodmans Haus und masseninfiziert seine mitgefangenen Affen in Vorbereitung (s)einer Revolte.

Das PdA-Reboot ist also mehr als der Versuch, »to restart an entertainment universe that has already been previously established, and begin with a new story line and/or timeline that disregards the original writer's previously established history, thus making it obsolete and void«, wie Willits (o. S.) die Kategorie definiert. Mit *Rise, Dawn* und *War* werden weder Boulles Original noch die älteren Filme obsolet, vielmehr wird jene kurze Passage der Romanvorlage, die die erste Filmreihe im Gegensatz zu den anderen Episoden des Speziesgedächtnisses ignoriert hatte, erstmals elaboriert. Hier zeigt sich die Elaboration nicht nur als formale Ausführung, sondern auch als rhetorische *technē*: Das im Stoff *ge-* wie im Speziesgedächtnis zunächst *ver*borgene Konzept des Wandels erfährt eine »Gradualität« im Ausführungsprozess, »welche die Möglichkeit eines ›Mehr oder Weniger‹ vorsieht und implizit eine Wertung vornimmt« (Schneller: 27); es wird noch einmal durch ein neues Mittel (wieder)erzählt, »to clarify the original by reiteration« (Laib: 449). Zugleich handelt es sich bei diesem neuen Mittel um eines, das die Aufmerksamkeit und das Engagement von Rezipient:innen erhöht, weil es im Austausch steht mit extrafiktionalen Entwicklungen der ›realen Welt‹. Die Wertung, die diese Elaboration als Wiedererzählung durch bzw. mit dem Fokus auf ein neues Mittel vornimmt, reflektiert den zeitgenössischen Wandel in der extrafiktionalen – oder anders gesagt: realen – Drohkulisse, vor der sich der Stoff bewegt und als überwiegend realitätsnahe Science-Fiction wirken kann.

Die Virulenz des Viralen

Wie wichtig das Virus für das PdA-Reboot ist, zeigt sich an einem Postskriptum, das in *Rise* den Weg des Virus zur Pandemie illustriert: Nach Beginn des Abspanns wird eine Szene nachgereicht, in der sich Rodmans infizierter Nachbar als Pilot erweist, der bereits am Flughafen aus der Nase blutet, während die Kamera auf die Abfluganzeigetafel gleitet und damit auf die mögliche Globalisierung des Virus verweist (1:37:32-38:26). Diese wird dann mit einer animierten Grafik der Infektionswege zugleich realisiert und abstrahiert (1:38:26-39:50), bis tatsächlich der ganze dunkel gehaltene Globus in ein leuchtendes Netz der Infektion gehüllt ist (Abb. 1).

Die Elaboration des Reboots leistet nun dreierlei: Erstens erfüllt in *Rise* die ästhetisch-formal abgetrennte Emphase im Nachgetragenen jene Eigenschaft, die Ruth May-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

er und Brigitte Weingart in ihrer Einleitung zum kulturwissenschaftlichen Sammelband *VIRUS! Mutation einer Metapher* für den theoretischen Gebrauch des Virus konstatiert haben: »Einschub, Nachtrag oder beispielhafte Randbemerkung, […] etwas, das nur nebenbei angesprochen wird und doch wesentlich zum Argument […] beizutragen scheint« (8). Die virale Pandemie hebt sich mit *Rise* aus dem komplexen Gewebe an Faktoren heraus, wie sie in *La planète des singes* im Speziesgedächtnis angeführt wurden, und wird zur Bedingung des Wandels vom Planeten der Menschen zu jenem der Affen. Die Frage nach der Lebendigkeit von Viren ist bis heute nicht abschließend geklärt (Bock von Wülfingen 2012); das Pharmakon ALZ-112 führt jedoch deutlich ein Eigenleben als treibender Akteur des Wechsels im Speziesverhältnis. Denn das Virus unterliegt selbst einem Wandel: In einer ›Randbemerkung‹ nach Weingarts und Mayers Verständnis wird im Abspann von *Rise* die globalisierte Infektion visualisiert. Ihre Folgen sind, wie in *Dawn* inszeniert, eine weitgehende menschliche Entvölkerung und der damit einhergehende Verfall von Städten und Gesellschaften. Im dritten Teil des Reboots – *War* – wird das Virus bei den Überlebenden, den Post-Infektiösen, den eigentlich nach der Logik des Viralen Immunen, »von einem kollektiven Schicksal« Freigestellten (Türck: 11), erneut wirksam. Es hat sich in seinen Wirten nicht nur repliziert, sondern ist in diesen nun auch mutiert. Das Ergebnis der Erkrankung ist der Verfall kognitiver Fähigkeiten, der sich signifikant in einer Sprachlosigkeit äußert, die für den zu Anfang zitierten Colonel »primitive, like an animal« wirkt: ein Tier-Werden. Die Affen, genauer: die Schimpansen, Bonobos, Gorillas und Orang-Utans, erlangen im Gegenzug durch ihre Aerosol-Behandlung kognitive Fähigkeiten auf Menschenniveau, besonders Sprachfähigkeit in Wort und Gebärde. Das Virus wirkt also in gewisser Weise evolutiv und – mit Gilles Deleuze und Félix Guattari – involutiv.[10] Caesar hat seine Fähigkeiten *in utero* erworben; in *Dawn* werden keine Neuinfektionen thematisiert, aber alle Affen seiner Gruppe, auch die Kinder, sind nun kognitiv begabter als reale Affen. In *War* schließlich trifft Caesar auf einen Affen, der aus einer ganz anderen Region kommt, aber *ebenfalls* kognitiv begabt ist, und auf ein Menschenmädchen, das *nicht mehr* sprechen kann, zumindest nicht mehr mit einer Stimme. Durch das Virus scheinen neue Menschen und neue Affen entstanden zu sein, eine »Bevölkerung durch Ansteckung« (Deleuze/Guattari: 329) statt durch Vererbung, aber nichts destotrotz neue Populationen, die einer viral bedingten Evolution unterliegen.[11] Es sind die zahlenmäßige Unterlegenheit, die als Degeneration begriffene Veränderung der Menschen und die Evolution der Großen Affen, die das Spezies- als Machtverhältnis verändern.

Zweitens greift diese Elaboration die Rhetorik vom ›Virus als Medium‹ auf, die schon Deleuze und Guattari in *Tausend Plateaus* angewandt hatten. Für Mayer und Weingarts Beschäftigung mit dem Virus ist das Aufkommen von HIV/AIDS im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts wesentlich: In den mit diesem Virus und der durch ihn ausgelösten Krankheit verbundenen Möglichkeiten verschiedenster Grenzverhandlungen stehe die

10 Deleuze/Guattari loben den Neo-Evolutionismus für seine Integration eines Konzepts, in dem »Evolution nicht vom weniger zum höher Differenzierten geht und nicht länger eine abstammungs- und erbschaftsmäßige Evolution ist, sondern vielmehr kommunikativ und ansteckend wirkt«. Involution ist für sie dabei eine »Evolution, die zwischen Heterogenen abläuft« (325).

11 Zum Einfluss von Viren auf evolutionäre Vorgänge vgl. Van Blerkom 2003.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Unterscheidung von ›Eigenem‹ und ›Fremdem‹ auf dem Spiel. An diesen Grenzverhandlungen, vor allem aber an der Grundfigur der (Informations-)Übertragung (15) machen die beiden Kulturwissenschaftlerinnen eine diskursüber- und durchgreifende Zirkulation des Virus als »Begriff, Konzept und Metapher« (8), seinen Status als »Leitmetapher unserer Gegenwart« (10) und die Konjunktur einer »Logik des Epidemischen« (8) im Dienste des Subversiven fest. Mit den chiastisch angelegten Wirkweisen der Infektionsfolgen für Mensch und Affe ist auf dem Planeten der Affen die Grenzverhandlung zwischen Eigenem und Fremdem offensichtlich im Spiel. An dieser Stelle ist besonders interessant, dass sich das, was ALZ-112 bewirkt, in gleich doppelter Weise mit der Vorstellung von »Ansteckung durch Umschrift« (138) fassen lässt, wie Sybille Krämer ihre Annäherung an die ›Natur‹ des Übertragens durch die Figur des Virus nennt. Nur geschieht dies hier im Gegensatz zu dem, was die Medientheorie mit dem Virus macht, in einem materiellen, wörtlichen Sinn: Das Virus ist tatsächlich ein Trägermedium (141f.), und zwar ein intendiertes, wird es doch als Vehikel für die Gentherapie genutzt. Es fungiert in diesem Sinne als Bote, der neben seinem Auftrag zur Neurogenese auch noch ein eigenes Päckchen mit sich trägt, das er den Menschen übergibt: die *Simian Flu*. Neben seinem üblichen, in der Affengrippe resultierenden »Akt einer Umschrift« (145), den seiner eigenen Vervielfältigung dienenden Aktivitäten der Replikation, Transkription und Translation, schreibt dieses Virus, da es sich um eine Gentherapie handelt, auch die Gene aller von ihm infizierten Spezies um, zumindest in den Zellen des Gehirns. Diese populäre Re-Materialisierung/Ent-Metaphorisierung der Wirkweisen des Virus als Medium gepaart mit ›unserer‹ kaum drei Jahre nach dem Start des bislang letzten Reboot-Teils einsetzenden Corona-Epidemie macht es wiederum aus aktueller Perspektive schwierig, das Virus in *Rise* so zu metaphorisieren, wie dies in der zeitgenössischen Rezeption getan wurde.[12] Die animierte Darstellung der Verbreitung des potenziell tödlichen – fiktiven – Virus über den Globus als »uncanny visualization of the virtual networks that make up global capitalism« (Hassler-Forest, o. S.) zu betrachten, fällt zunehmend schwer, wenn der – reale – Alltag mit vergleichbaren epidemiologischen Weltkarten gespickt wird.

Drittens lässt sich der Fokus auf ein Virus auch schon vor 2019 weniger metaphorisch denn als Aktualisierung des Panikregisters des PdA-Stoffes durch die im 21. Jahrhundert gewachsene Aufmerksamkeit für Seuchen deuten. Diese äußert sich populärwissenschaftlich beispielsweise in David Quammens *Spillover* (2012). Der Wissenschaftsjournalist Quammen, der rege am Pandemie-Diskurs teilnimmt (2020a, 2020b, 2020c, 2020d), beschäftigt sich seit einiger Zeit mit der »saga of emerging pathogens« (2012: 39): »the emergence of certain virulent new realities on this planet« (14), »a drumbeat of bad news« (38).

12 Für 2024 ist ein weiterer Teil des Reboots angekündigt, der den Titel *Kingdom of the Planet of the Apes* tragen wird.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Das Potenzial der Zoonose

Quammens Interesse für die neuen Seuchen entspringt ihrer Form als Zoonose: »animal infections transmissible to humans« (14), »a word of the future, destined for heavy use in the twenty-first century« (21). Auch wenn ältere Seuchen sich retrospektiv ebenfalls in diese Gruppe von Erkrankungen eingliedern lassen, in denen Tiere als Quelle, Agenten oder, epidemiologisch gesprochen, Vektoren auftreten, so bringen diese neueren Krankheiten ab dem ausgehenden 20. Jahrhundert etwas auf den Punkt. Sie verdeutlichen erstens, dass der Mensch nicht isoliert ist vom Rest der Lebewesen auf diesem Planeten:

> Pondering them as a group tends to reaffirm the old Darwinian truth (the darkest of truths, well known and persistently forgotten) that humanity is a kind of animal, inextricably connected with other animals: in origin and in decent, in sickness and in health. (15)

Andererseits sind die neuen Pathologien selbstverschuldet: »[T]hese disease outbreaks coming one after another […] they are not simply *happening* to us; they represent the unintended results of things we are *doing*« (39). Quammen räsoniert, dass »this modern era of emerging zoonotic diseases« (38) begründet ist durch die chrono- und topologische Reichweite menschlicher Eingriffe in die Ökologie des Planeten und technologisch gestützte veränderte Verhaltens- und Bewegungsweisen. Die zunehmenden Zoonosen sind als Folge der Akzeleration des *Anthropozäns* (Cohen/Colebrook: 14) zu betrachten. Die Rhetorik des Anthropozäns, die den Menschen nicht mehr nur als biologischen, sondern auch als geologischen Akteur positioniert (Steffen et al.: 843), der das ganze Erdzeitalter prägt und bei dem die Verantwortung für dessen Gestaltung zu suchen ist, löst ihn jedoch zugleich, wie bereits kritisiert wurde (Chakrabarty: 280f.), aus dem ökologischen Spezieszusammenhang, indem sie seine Rolle auf die Ebene der Naturgeschichte hebt. Die Zoonose bindet ihn nun auf ganz materiell-physischer, auf zellulärer Ebene gar, wieder an diesen Zusammenhang zurück: »Infectious disease is a kind of natural mortar binding one creature to another, one species to another, within the elaborate biophysical edifices we call ecosystems« (Quammen 2012: 20).[13] Darin liegt das Potenzial, welches die Zoonose als *Figur* für Fiktionen und für den während der Pandemie eine Zeit lang in der Tagespresse betriebenen ›Corona als Chance‹-Diskurs bietet. In jenem wurden beispielsweise die verschiedenen seit dem Frühjahr 2020 in Reaktion auf die Virulenz des Coronavirus verhängten Lockdowns mit ihren weltweiten Einschränkungen der Industrie, der Mobilität und des Transportwesens als wegweisende Chance »at a climate crossroads« (Worland: o. S.) betrachtet, die Richtung der Klimapolitik zu ändern und die Interkonnektivität einer globalen Ökologie zu begreifen: »Humans are part of nature, not separate from it, and human activity that hurts the environment also hurts us« (Crist: o. S.).

Die Affengrippe im PdA-Reboot ist streng genommen keine Zoonose nach der Definition, die uns Quammen oder die Forschung geben (Shakespeare 2009: 1f.), zumin-

13 Aus diesem Grund interessieren sich auch die Cultural Animal Studies besonders für die Tiere der Pandemie, vgl. Borgards 2020.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

dest wird kein Moment der Übertragung von Affe auf Mensch inszeniert. Im Gegenteil: Es sind die Menschen, welche die Affen absichtsvoll mit dem Virus infizieren. Aber allein mit dem informellen Namen *Simian Flu* für die dann entstehende Erkrankung und mit der Große-Affen-Mensch-Kopplung (denn nur diese Spezies sind von viralen Veränderungen betroffen) ruft die Fiktion reale zoonotische Viren wie HIV, das Affenpockenvirus oder ›simian foamy virus‹ herauf (Quammen 2012: 24). Mit dem Affen als *dem* für den Menschen besonderen Evolutionstier, das hier theoretisch als »reservoir host« (23) für ALZ-112 dient und dessen Infektion einer Evolution à la Darwin folgt, wird zugleich der Kern viraler Reproduktion als Evolution nahegelegt. Bei den Menschen ist die Affengrippe ebenfalls eine *Krankheit zur Evolution*, auch wenn sie in der Fiktion nach viktorianischem Vorbild als degenerative Devolution betrachtet wird.[14] Greift man Deleuze/Guattaris Involutionsthese und ihren subversiven Gehalt auf, so ermöglicht der Tausch von Sprache und höherer Kognition zwischen Affen und Menschen eine Auflösung der anthropologischen Differenz als Differenz, indem das Virus ALZ-112 Affen und Menschen als Block zusammenbindet, »der sich an seiner eigenen Linie entlang bewegt, ›zwischen‹ vorhandenen Termen und unterhalb bestimmbarer Beziehungen« (325). Das Virus löst also sein für die Medien- und Kulturtheorie so attraktives und für den Colonel in *War* wahnsinninduzierendes Versprechen der Grenzauflösung zwischen Eigenem und Fremdem ein.[15]

Das PdA-Reboot gestaltet das Potenzial der Zoonose auf eine Weise aus, die Worst-Case-Szenarien einer realen Pandemie gleicht: Legt uns der erste Film das Virus dar und stärkt das Argument der evolutiven Wandelbarkeit des Planeten der Menschen/Affen im Sinne der rhetorischen Elaboration, zeigt uns *Dawn* jene im ›Chance Corona‹-Diskurs angesprochene Rückkehr der Natur (Crist: o. S.) im Muster von Alan Weismans spekulativem Sachbuch *World Without Us* (2007):

> Say a *Homo sapiens*-specific virus […] picks us off but leaves everything else intact. […] How would the rest of nature respond if it were suddenly relieved of the relentless pressures we heap on it and our fellow organisms? […] Could nature ever obliterate all our traces? (5).

Die Szenerie von *Dawn* sind verlassene Städte, überwucherter Asphalt, durch Wurzeln gesprengter Beton und eine Wiederkehr von Wildtieren in ehemalige Innenstädte. *War* macht schließlich den Zusammenbruch menschlicher Gemeinschaft (von Gesellschaft kann zu diesem Zeitpunkt in der Filmreihe schon keine Rede mehr sein) zum Thema. In der zentralen Szene erteilt der Colonel schließlich nicht nur Caesars Frage nach Gnade den Affen gegenüber eine Absage, sondern berichtet auch, in einem Konzentrations- und Arbeitslager stehend, wie er alle sekundärerkrankten Menschen, darunter seinen eigenen Sohn, getötet habe – und dieses Vorgehen weiterführe. Während die Affen durch Solidarität ihre Gemeinschaft zur Gesellschaft hin stärken, geht die einzige

14 Zum evolutionsbiologischen Konzept der Degeneration siehe Lankester, zum kulturellen Phantasma der Devolution Luckhurst: xx.

15 Zur Funktion der Tier-Mensch-Grenze und ihrer Instrumentalisierung zur (Selbst-)Bestätigung des menschlichen Überlegenheitsbedürfnisses in Planet of the Apes vgl. Vint 2009.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Variante menschlichen Zusammenlebens, die uns dieser Film präsentiert, ein militärischer Verbund, in einem hochbewaffneten Kampf mit anderen Menschen zugrunde. Das Mädchen Nova, das mit den Affen in eine Art gelobtes Land zieht, ist der einzige Mensch, den wir am Ende des Films sehen, und als Produkt der viralen Erkrankung ist sie bereits, wie ihr Name verrät, etwas Neues.

Wer den Roman *Le planète des singes* und die ältere Filmreihe aus den 1960/70er Jahren kennt, weiß, dass diese neue Menschenfrau und die Gesellschaft der neuen Affen trotz der kitschigen letzten Szene in *War*, in der Caesar christusgleich für seine Gemeinschaft stirbt, nachdem er sie in einen im Sonnenuntergang leuchtenden locus amoenus geführt hat, kein Heilsversprechen bergen. Es bleibt auch abzuwarten, was der versprochene vierte Teil des Reboots der pandemischen Erzählung vom Wandel des Planeten der Menschen zu jenem der Affen zuzufügen haben wird: Das populäre Szenario der Affengrippe scheint auserzählt. Von hier an kann es nur um den Aufbau einer evoluierten Affengesellschaft gehen, deren Genese in der viralen Infektion liegt. Nun scheint die Realität mit der Fiktion zu konkurrieren – und Quammen fragt sich ganz zu Recht, weshalb wir trotz der epidemiologischen Warnungen in der Folge von SARS und MERS, trotz der Popularisierung virologischer Erkenntnisse, an der er selbst Teil hatte, und trotz der Einübung viraler Szenarien durch die Fiktion, trotz all dieser Vergangenheit, aus der wir hätten lernen können, so wenig vorbereitet waren auf das Virus, das von der Leitmetapher zum Leitakteur unserer Gegenwart geworden ist. Die Antwort, die ihm ein Virologe gibt, ist angesichts des Aufwands, den der PdA-Stoff getrieben hat, und vor dem Hintergrund der Rolle, die Pandemien weit darüber hinaus in der Populärkultur spielen, erschütternd: »This is about lack of imagination« (2020b: o. S.).

Literatur

Becker, Rachel: »The deadly virus in Planet of the Apes is a fictional flu inspired by real-world pandemics«, in: The Verge, 20.07.2017, https://www.theverge.com/2017/7/20/15985312/war-for-the-planet-of-apes-dawn-rise-simian-flu-virus-mutates-explainer [12.10.2020].

Beise, Marc: »Ist das alles nötig?«, in: Süddeutsche Zeitung, 11.04.2020, Wirtschaft, https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/coronavirus-wirtschaft-politik-chance-1.4873817?reduced=true [12.10.2020].

Berg, Sibylle: »Macht uns die Corona-Zäsur zu besseren Menschen?«, in: Tagesanzeiger, 07.04.2020, Meinungen, https://www.tagesanzeiger.ch/die-chancen-einer-zukunft-nach-corona-839210918744 [12.10.2020].

Bock von Wülfingen, Bettina: »Virus, der«, in: Zoologicon. Ein kulturhistorisches Wörterbuch der Tiere, hg. von Christian Kassung, Jasmin Mersmann und Olaf B. Bader, Fink, 2012, S. 417–421.

Borgards, Roland: »Coronale Tiere« (14.05.2020), Tiere im lock-down, Online-Vortragsreihe der Abteilung Ethik der Mensch-Tier-Beziehung, Messerli Forschungsinstitut/Vetmeduni Vienna, Wien, 2020.

Boulle, Pierre: La planète des singes, Juillard, 1963.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Chakrabarty, Dipesh: »Das Klima der Geschichte: Vier Thesen«, in: KlimaKulturen. Soziale Wirklichkeiten im Klimawandel, hg. von Harald Welzer, Hans-Georg Soeffner und Dana Giesecke, Campus, 2010, S. 270–301.

Cohen, Tom/Colebrook, Claire: »Preface«, in: Twilight of the Anthropocene Idols, hg. von Tom Cohen, Claire Colebrook und J. Hillis Miller, Open Humanities Press, 2016, S. 7–19.

Crist, Meehan: »What the Coronavirus Means for Climate Change«, in: The New York Times, 27.03.2020, Opinion, https://www.nytimes.com/2020/03/27/opinion/sunday/coronavirus-climate-change.html [12.10.2020].

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix: Tausend Plateaus. Aus dem Französischen übersetzt von Gabriele Ricke und Ronald Vouillé, Merve 1992.

Hassler-Forest, Dan: »The Politics of the Planet of the Apes«, Los Angeles Review of Books, 26.08.2017, https://lareviewofbooks.org/article/the-politics-of-the-planet-of-the-apes/#! [12.10.2020].

Henderson, Phil: »The Sun Never Set on the Human Empire: Haunts of Humanism in the Planet of the Apes Films«, in: The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television, hg. von Michael Hauskeller, Thomas D. Philbeck und Curtis D. Carbonell, Palgrave Macmillan, 2015, S. 321–329.

Karig, Friedemann: »Warum die Corona-Pandemie auch eine Chance für unsere Gesellschaft ist«, jetzt, 14.03.2020, Startseite/Gesundheit, https://www.jetzt.de/gesundheit/coronavirus-warum-es-auch-eine-chance-fuer-unsere-gesellschaft-ist [12.10.2020].

Kirshner, Jonathan: »Suberverting the Cold War in the 1960s: Dr. Strangelove, The Manchurian Candidate, and The Planet of the Apes«, in: Film & History 31/2, 2001, S. 40–44.

Krämer, Sybille: Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität, Suhrkamp, 2008.

Laib, Nevin: »Conciseness and Amplification«, in: College Composition and Communication 41/3, 1990, S. 443–459.

Lankester, E. Ray: Degeneration. A Chapter in Darwinism, Macmillan and Co., 1880.

Luckhurst, Roger: »Introduction«, in: Late Victorian Gothic Tales, hg. von Roger Luckhurst, Oxford University Press, 2005, S. ix–xxxi.

Mayer, Ruth und Birgit Weingart: »Viren zirkulieren. Eine Einleitung«, in: VIRUS! Mutation einer Metapher, hg. von Ruth Mayer und Birgit Weingart, transcript, 2004, S. 7–41.

Quammen, David: »The Pandemic, From the Virus's Point of View«, in: The New York Times, 19.09.2020 (2020d), Opinion, https://www.nytimes.com/2020/09/19/opinion/sunday/coronavirus-covid-evolution.html [12.10.2020].

Quammen, David: »Did Pangolin Trafficking Cause the Corona Virus Pandemic?«, in: The New Yorker, 31.08.2020 (2020c), Annals of Science, S. 26–31.

Quammen, David: »The Warnings. Why Weren't We Ready for the Corona Virus?«, in: The New Yorker, 11.05.2020 (2020b), Annals of Medicine, https://www.newyorker.com/magazine/2020/05/11/why-werent-we-ready-for-the-coronavirus [12.10.2020].

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Quammen, David: »We Made the Coronavirus Epidemic«, in: The New York Times, 28.01.2020 (2020a), Opinion, https://www.nytimes.com/2020/01/28/opinion/coronavirus-china.html [12.10.2020].

Quammen, David: Spillover. Animal Infections and the Next Human Pandemic, W.W. Norton & Company, 2012.

Schneller, Annina: Perfekt unperfekt – Elaboration und Imperfektion in der Rhetorik des Designs, De Gruyter, 2022.

Shah, Mira: »Ape-pocalypse Now. (Post-)apokalyptische Eigenzeiten auf dem Planeten der Affen«, in: Endzeiten. Apokalyptik – Eschatologie – Risiko, hg. von Steffen Richter und Urs Büttner, Wehrhahn, 2021, S. 281–301.

Shah, Mira: Affe und Affekt. Die Poetik und Politik der Emotionalität in der Primatologie, Metzler, 2020.

Shah, Mira: »Nach dem Anthropozän: Der Planet der Affen«, in: Repräsentationsweisen des Anthropozän in Literatur und Medien/Representations of the Anthropocene in Literature and Media, hg. von Gabriele Dürbeck und Jonas Nesselhauf, Peter Lang, 2019, S. 219–235.

Shakespeare, Martin: Zoonoses. 2. Aufl., Pharmaceutical Press, 2009.

Steffen, Will/Grinevald, Jacques/Crutzen, Paul/McNeill, John: »The Anthropocene: Conceptual and Historical Perspectives«, in: Philosophical Transactions of the Royal Society A 369, 2011, S. 842–867.

Türck, Johannes: Die Immunität der Literatur, S. Fischer, 2011.

Van Blerkom, Linda M.: »Role of viruses in human evolution«, in: American Journal of Physical Anthropology 122/Suppl, 2003, S. 14–46.

Vint, Sherryl: »Simians, subjectivity and sociality. 2001: A Space Odysse and two versions of Planet of the Apes«, in: Science Fiction Film and Television 2/2, 2009, S. 225–250.

Weisman, Alan: The World Without Us, St. Martin's Thomas Dunne Books, 2007.

Worland, Justin: »2020 Is Our Last, Best Chance to Save the Planet«, in: Time Magazine, 09.07.2020, https://time.com/5864692/climate-change-defining-moment/ [12.10.2020].

Wild, Markus: »Anthropologische Differenz«, in: Tiere, Kulturwissenschaftliches Handbuch, hg. von Roland Borgards, Metzler, 2016, S. 47–59.

Willits, Thomas R.: »To Reboot or Not to Reboot«, Bewildering Stories 344, 2009, www.bewilderingstories.com/issue344/reboot1.html# [12.10.2020].

Filme

28 Days Later. Regie Danny Boyle, DNA Films/UK Film Council, Fox Searchlight Pictures 2002.

Battle for the Planet of the Apes. Regie J. Lee Thompson, APJAC Productions, 20th Century Fox 1973.

Beneath the Planet of the Apes. Regie Ted Post, APJAC Productions, 20th Century Fox 1970.

Conquest of the Planet of the Apes. Regie J. Lee Thompson, APJAC Productions, 20th Century Fox 1972.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Dawn of the Planet of the Apes. Regie Matt Reeves, Chernin Entertainment/TSG Entertainment, 20th Century Fox 2014.
Escape from the Planet of the Apes. Regie Don Taylor, APJAC Productions, 20th Century Fox 1971.
Planet of the Apes. Regie Franklin J. Schaffner, APJAC Productions, 20th Century Fox 1968.
Rise of the Planet of the Apes. Regie Rupert Wyatt, Chernin Entertainment u.a., 20th Century Fox 2011.
War of the Planet of the Apes. Regie Matt Reeves, Chernin Entertainment/TSG Entertainment, 20th Century Fox 2017.

Abbildung

Abb. 1: Grafik der Infektionsausbreitung, Rise of the Planet of the Apes, Regie Rupert Wyatt, Chernin Entertainment u.a., 20th Century Fox 2011, TC 1:39:50.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Social-Distancing-Champions, die Angst vor dem Unbekannten und die Hoffnung auf Heilung: Die Inszenierung von Pandemie im X-Men-Universum

Josefa Much

Einleitung

Erstmals von Stan Lee und Jack Kirby 1963 beim Verlag Marvel Comics mit dem einfachen Titel »The X-Men« erschienen, sind die X-Men Menschen, die das sogenannte X-Gen in sich tragen und dadurch spezielle Fähigkeiten – Superkräfte – entwickeln. Diese »Mutanten« werden innerhalb dieses Erzähluniversums allgemein als Außenseiter angesehen und sind aufgrund ihrer Fremdartigkeit von der Gesellschaft ausgeschlossen, müssen sich verstecken oder tarnen. Auch heute erscheinen immer noch X-Men-Comics; diese blicken nun auf eine umfassende Geschichte zurück: Es gibt unzählige Comic-Spin-offs wie *Astonishing X-Men*, *X-Men Gold* oder *X-Force* oder entsprechend große Crossover-Events wie die *Dark Phoenix* Saga (1980), *House of M* (2005), *X-Men vs. Avengers* (2012), *Battle of the Atom* (2013) oder ganz aktuell *House of X* (2019), *Power of X* (2019) und *X of Swords* (2021). Aber nicht nur in Comicform wurde den X-Men Leben eingehaucht: diverse Filmadaptionen wie die eigene frühe X-Men-Trilogie (2000–2006), über die Betrachtung von einzelnen Charakteren in den Wolverine-Filmen (*X-Men Orgins: Wolverine* 2009, *Wolverine: Weg des Kriegers* 2013 und *Logan* 2017) bis zur Wiederbelebung und Neubesetzung der Filme in *X-Men: First Class* (2011), *Days of the Future Past* (2014), *Apocalypse* (2016), *Dark Phoenix* (2019) und *New Mutants* (2020). Auch eine eigene Animationsserie kann das Franchise vorzeigen (*X-Men – Der Kampf geht weiter*, 1992–1997). Ebenfalls erscheinen die Helden immer wieder in Computerspielablegern wie *Marvel Super Hero Squad* (2009 Nintendo DS) oder *Marvel vs. Capcom*. Die eigenen Videospielableger sind allerdings eher gefloppt.

Die Macher:innen hinter den Comics haben die X-Men eine Vielzahl von Ereignissen erleben lassen, die oftmals Parallelen zum aktuellen Zeitgeschehen aufweisen. So können die X-Men in Zusammenhang mit der LGBQT+-Community gelesen werden (Lecker: 679) oder mit Themen wie Xenophobie, Rassismus oder Ausgrenzung aufwarten (Cocca). Ferner werden durch Geschichten um das sogenannte Legacy-Virus ab 1993 Bezüge zu der globalgesellschaftlichen Problemlage im Umgang mit Pandemien hergestellt. Dabei handelt es sich um ein Virus, welches in der fiktionalen X-Men-Welt eine Pande-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

mie auslöst. Hier wurden in der Öffentlichkeit rasch Parallelen zum Aids-Virus hergestellt (Ayers; Prefore). Seit 2020 kann das Legacy-Virus allerdings mit Blick auf die »Corona«-Pandemie gelesen werden. Mit SARS-CoV-2 war seit Ende 2019 ein Virus für eine globale Krise verantwortlich. Das Coronavirus bzw. die Infizierung mit SARS-CoV-2 erfolgt durch die Luft und ist höchst ansteckend. Erste Symptome sind u.a. Husten, Fieber, Schnupfen, Störung des Geruchs- und/oder Geschmackssinns, Pneumonie, Halsschmerzen, Atemnot. Um eine weitere Verbreitung zu verhindern, wurde mit Abstandsregelungen, »Social Distancing«, Maskenpflicht, Quarantäne und »Lock-downs« gearbeitet (Tagesschau). Dabei sind die Legacy-Pandemie der X-Men und die Covid-19-Pandemie nicht gänzlich aufeinander übertragbar. Vielmehr zeigt es, dass Pandemien als potenzielle Krisenszenarien auf eine lange Tradition zurückblicken, die – wie das Legacy-Virus-Beispiel zeigt – auch in Comics aufgegriffen werden.

Wie die X-Men in ihrem Universum mit dieser Krise umgehen, welche Folgen und Probleme damit einhergehen und welche Handlungsanleitungen und Coping-Strategien identifiziert werden können, soll in diesem Beitrag aufgezeigt werden.

Für die Bearbeitung dieser These werde ich im ersten Abschnitt auf das grundlagentheoretische Fundament eingehen. Dafür werden die unterschiedlichen Gegenstände, die in diesem Artikel behandelt werden, vorgestellt. Weitergehend erfolgt die Vorstellung der Methode durch die Comic-Analyse nach Jakob F. Dittmar. Daraus leitet sich die Analyse einiger Comic-Ausschnitte ab, die zur Einordnung und zum Vergleich von Legacy-Virus und Covid-19 führen. Der Beitrag endet in einem Fazit gekoppelt an einen Ausblick.

Gegenstände

X-Men

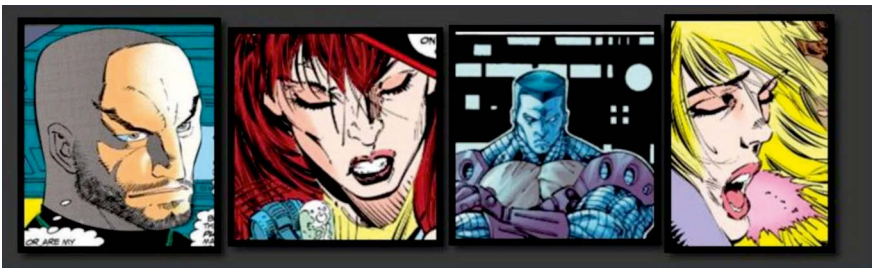
»X-Men« sind Mutant:innen. Im X-Men-Universum verfügen manche Menschen über übermenschliche, personenspezifische Fähigkeiten (Laserblick, Metallhaut, extreme Regenerationsfähigkeiten, Telekinese etc.). Sie besitzen einen einzigartigen genetischen Code, der auch als *X-Factor* oder *X-Gen* bezeichnet wird. Dabei unterscheiden sich diese Mutant:innen in der Erzählung meist klar in gute und böse Supermenschen. Die »Guten« werden von dem philanthropischen Anführer *Charles Xavier* aka *Professor X* angeführt. Seine übernatürlichen Fähigkeiten sind u.a. das Gedankenlesen und -übertragen und die Telekinese. Dieser hat eine Gruppe aus Mutant:innen zusammengestellt, um die Welt – salopp gesagt – vor dem »Bösen« zu bewahren[1].

1 Den anfänglichen Gegenpart bildet Magneto mit seiner *Brotherhood of Evil Mutants*.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Legacy-Virus und Inhaltsangabe Comics

Abb. 1: Charakterübersicht. Charles Xavier als Professor X, Moira MacTaggert, Colossus, Magik (von links nach rechts)



Das Legacy-Virus wurde durch ein »Crossover-Event« im X-Men-Universum eingeführt. Allgemein kann gesagt werden, dass sich solche Events nicht nur über mehrere Ausgaben erstrecken, sondern über unterschiedliche Reihen. Es ist ein Crossover zwischen den Comic-Serien *Uncanny X-Men* (1981), *X-Force* (1991), *X-Factor* (1986) und *X-Men* (1963)[2]. Das Legacy-Virus wird in der Ausgabe *X-Force #18* (1993) mit Abschluss des Handlungsbogens *X-Cutioner's Song – Ghost in the Machine* freigesetzt. Im Epilog wird enthüllt, dass ein zeitreisender Mutant namens *Stryfe* etwas aus der Zukunft mitgebracht hat. Es handelt sich um ein Behältnis, welches die DNA eines der X-Men enthalten soll. Dieses Gefäß wird am Ende von *Mr. Sinister* – einem Antagonisten der X-Men (siehe Abb. 3) – geöffnet und enthält scheinbar nichts – ein Trick von *Stryfe*. Tatsächlich wird in diesem Moment das Legacy-Virus in die Welt entlassen (siehe Abb. 3).

Zu Beginn gibt es zwei Formen des Virus, Legacy-1 und Legacy-2, es mutiert aber später zu einer dritten Form, Legacy-3. Die ersten beiden Versionen des Virus suchen im Wirt nach dem *X-Factor*, den nur Mutant:innen innehaben. Sollte die betroffene Person diese spezifische Genkonstellation nicht aufweisen, hat der Befall des Virus keine Konsequenzen. Sollte sie jedoch im Besitz des X-Gens sein, dann wird die Krankheit ausgelöst, sobald das nächste Mal die eigenen Mutant:innenkräfte eingesetzt werden. Durch die Krankheit können keine neuen gesunden Zellen produziert werden, wodurch das Opfer letztendlich stirbt. Die erste Form des Legacy-Virus tötet seinen Wirt sehr schnell.

Die zweite Form des Virus breitet sich wesentlich langsamer im Körper aus und weist Symptome wie Hautläsionen, Husten, Fieber, Schweißausbrüche, allgemeine Schwächeanfälle bis hin zum Herzstillstand und unkontrollierte Kraftausbrüche auf (Comicvine, Abs. Symptoms). Die Weiterentwicklung zum Legacy-3-Virus durch die Mutantin *Infectia* hat zur Folge, dass sowohl Mutant:innen als auch Menschen ohne X-Gen infiziert werden können. Infiziert wird u.a. *Moira MacTaggert*, eine Gen-Wissenschaftlerin ohne Mutant:innen-Kräfte (siehe *X-Men #198* 2001).

Zwei Jahre später wird in den Heften *Uncanny X-Men #300-303* (1993) entdeckt, dass *Ilyana Rasputin* aka *Magik* sich mit dem Legacy-Virus angesteckt hat und es keine Hoff-

2 Da die Serien mit den gleichen Titel immer wieder neu aufgelegt werden, zeigen die Jahreszahlen den Start der jeweiligen Serien und somit die Auflage an.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

nung auf Heilung für sie gibt. In den folgenden Ausgaben kommt die Handlung und Narration immer wieder zum Zustand von *Magik* zurück, der sich deutlich verschlechtert. In der Ausgabe #303 kommen Freunde von Magik zusammen, um ihr beizustehen. Ihr Bruder *Colossus* erfährt von dem Tod seiner Schwester erst, nachdem er von einer Mission zurückgekehrt ist. Weitere acht Jahre später (*Uncanny X-Men #390: The Cure* – 2001) gelingt es *Dr. Hank McCoy* alias *Beast,* mit Daten der verstorbenen *Moira MacTaggert* ein Heilmittel für das Legacy-Virus zu finden. Allerdings hat das Heilmittel einen Haken: Damit es in die Luft freigesetzt werden kann, muss es, ähnlich wie beim Ausbruch der Krankheit, durch die Aktivierung der Kräfte durch einen Mutant:innen ausgelöst werden. Um kein weiteres Leben zu opfern, legt *Beast* den Impfstoff zur Seite, um nach einer besseren Variante zu forschen. Immer noch voller Leid und Trauer darüber, dass seine Schwester *Magik* am Legacy-Virus verstorben ist und es jemanden geben könnte, der in der gleichen Situation ist, injiziert sich *Colossus* die Impfung selbst und setzt durch seinen Tod das Heilmittel frei. Dadurch wird das Legacy-Virus dauerhaft aus dem X-Men-Universum entfernt.

Forschungsperspektiven der X-Men

Die Annäherung an die X-Men ist aus verschiedenen Forschungsperspektiven möglich, da das offene und diverse X-Men-Universum seit über 50 Jahren Geschichten und diverse Spin-offs zur Verfügung stellt. So gibt es nicht nur »die eine« X-Men-Serie, sondern eine über die Jahre sich ändernde Zusammenstellung, die meist mit verfeinernden Adjektiven vervollständigt wurde. Zu nennen sind hier u.a. *Uncanny X-Men*, *Astonishing X-Men*, *All-New X-Men* usw. Das Universum wird durch Solo-Serien oder Neustarts der Serien erweitert (wie z.B. der Neustart des Marvel-Universums durch *Marvel NOW!* 2012) oder Spin-offs bzw. Nebenserien wie *X-Factor*, *New Mutants* oder *X-Force*. Hier werden andere Geschichten erzählt, diese sind explizit für ein anderes Publikum zugeschnitten. So spielt die Serie der *X-Force* von 2008 rund um ein Team um den Mutanten *Wolverine*, in dessen Verlauf es häufiger zu gewalttätigen Auseinandersetzungen und derberer Sprache kommt. Hier werden erwachsenere Themen verarbeitet. Auch ein großes Filmuniversum hat sich aus den X-Men-Comics heraus entwickelt, mit Filmen, die das Team und den Werdegang der X-Men beschreiben, bis zu postapokalyptischen Adaptionen der Comics wie *Old Man Logan* (2015/2016). Das Franchise bietet also aus den verschiedensten Perspektiven Lesarten an und stand daher im Fokus von verschiedenen Analysen in den letzten Jahren. Sei es in Bezug auf die Gender Studies, in denen stereotype Geschlechtszuordnungen anhand von *Jean Grey* diskutiert werden, oder die Rolle von *Storm*, die als erste *Woman of Colour* und als Frau das Team der X-Men anführt (Cocca: 121). Cocca zeigt zusätzlich Vergleiche zur Bürgerrechtsbewegung in den 1960ern und 1970ern in den USA auf und wie Queer-Themen in den X-Men aufgegriffen werden: *Rogue* als Tochter von *Mystique* und *Destiny*, die für sie einfach ihre beiden Mütter sind. Sie untersucht ebenfalls die Autorenschaft und Zeichenstile über die Jahrzehnte, die vor allem weiß und männlich geprägt sind. In den 1990ern geht dieser in einen hypersexualisierten Zeichenstil über. In den Filmablegern werden die starken Frauenfiguren des X-Men-Universums zum Teil unterrepräsentiert oder zu »Love Interests« degradiert und stereotypisiert. Rebecca Housel (2009) gibt eine Übersicht über die ersten weiblichen Superheldinnen im

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

X-Men-Universum und diskutiert z.B. die vielen Reinkarnationen von *Jean Grey* und dem *Phoenix*, *Scarlet Witch*, *Rogue*, *Storm* usw. aus existenztheoretischer Sicht. Gibbard (2015) nähert sich dem Thema der X-Men aus der Perspektive der Religionswissenschaften, da bei dem diversen Team auch Vertreter:innen aus unterschiedlichen spirituellen und religiösen Strömungen mit dabei sind, wie z.B. dem Judentum, Katholizismus, Presbyterianismus, Islam oder Buddhismus. Er diskutiert, wie in den Comics und Filmen mit Religionen gearbeitet wird, wie diese konstruiert werden und welchen identitätsstiftenden Nutzen sie haben. Kavadlo (2009) betrachtet die X-Men in Zusammenhang mit der Aufarbeitung des Zweiten Weltkriegs insbesondere in Bezug zum Umgang mit Judentum und Shoah und in Bezug zu Fragen des Existenzialismus. Eine umfangreiche Analyse durch die Geschichte der Comic-Hefte von 1963 bis 2008 liefert Joseph J. Darowski in seinem Buch »X-Men and the Mutant Metaphor – Race and Gender in the Comic Books« (2014) in Bezug auf Diversität und kulturelle Sichtweisen. Auch zu den Filmen existieren umfangreichere Analysen wie in dem Sammelband von Claudia Bucciferro »The X-Men Films: A Cultural Analysis« (2016), in dem Marketingstrukturen, Ethik, Transhumanismus und Gender diskutiert werden.

Vorgehen Methode und Analyse

Comics

Mein Ziel ist es, im Folgenden als Arbeitsgrundlage eine möglichst einfache Definition des Comics zu geben. So verstehe ich Comics als »eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen und dazu in räumlicher Folge (zumeist in direktem Nebeneinander) gezeigt werden« (Dittmar: 44). Scott McCloud fasst es in seinem Werk »Comics richtig lesen« in Anlehnung an Lexikonbeiträge wie folgt zusammen: »Co.mic (›komik; amerik.) der; -s, s: 1. Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.« (17) Man kann es mit Will Eisner noch kürzer als »Sequenzielle Kunst« (McCloud: 13) zusammenfassen. Comics arbeiten mit unterschiedlichen Zeichenstilen und -mitteln, aber auch mit allgemeinen bekannten Mitteln wie Farbe, aus dem Filmbereich ableitbaren Einstellungen, Sprechblasen oder Gedankenblasen.

Der Comic ist ein sehr komplexes Medium und kann sehr umfassend definiert werden. Er hat eine lange Entwicklungsgeschichte hinter sich, von den Anfängen des frühen Zeitungsstrips oder *Funnies* Ende des 19. Jahrhunderts, die eher kurz sind und einen leichten Unterhaltswert bieten, über die ersten Superheldencomics in den USA ab den 1930ern, die deutlich länger und actionbetont sind (z.B. »Superman« 1938 oder »Wonder Woman« 1941) bis zu den komplexen *Graphic Novels* der Gegenwart. Um Comics bildet sich damit eine der »ersten medialen Jugendkultur[en]« (Abel/Klein: 12). Ebenfalls findet sich im Comic eine große Genrevielfalt mit verschiedenen kulturellen Einflüssen: der bereits erwähnte Superheldencomic in den USA ab den 1930ern, die ersten erfolgreichen europäischen Ausgaben (z.B. *Tintin* bzw. *Tim und Struppi* ab 1929 oder *Asterix* 1959) und der Manga, der sich stark von westlichen Umsetzungen unterscheidet und sich nach

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

dem Zweiten Weltkrieg ebenfalls als neue Jugendkultur entwickelt (Abel/Klein: 17). Das »Goldene Zeitalter« des Comics endet in den 1950er Jahren mit Etablierung von weiteren Genres wie dem Krimi oder Horrorstories, durch dessen schockierende und brutale Geschichten die Industrie sich verpflichtet fühlt, einen Comic-Kodex (CCA) einzuführen. Dies schränkt die veröffentlichten Inhalte massiv ein und übrig bleiben weiter Superheldengeschichten. Der Comic-Kodex verliert aber bis zu den 1980er Jahren immer mehr an Bedeutung, auch durch das Aufkommen der Underground-Comics Ende der 1960er. Diese sind deutlich düsterer und für ein erwachsenes Publikum geschrieben. Auch gesellschaftliche Probleme und geschichtliche Aufarbeitungen werden im Comic abgebildet: Art Spiegelman veröffentlicht in den 1970er und 1980er Jahren mit *Maus – Die Geschichte eines Überlebenden* ein autobiografisches Werk: die Geschichte vom Vater Spiegelmans, eines Auschwitz-Überlebenden, der sowohl von seinem Trauma erzählt, aber auch ein aktuelles Bild des Vaters und des schwierigen Verhältnisses zwischen Vater und Sohn zeichnet. Auch der Begriff »Graphic Novel« geht mittlerweile synonym mit dem Comicbuch einher. Hier werden nun auch düstere Superheldengeschichten erzählt, wie die *Watchmen*-Reihe (1986) oder *The Dark Knight Returns* (1986). Im Mainstream sind Comics spätestens durch die Vielzahl von Comicverfilmungen (siehe *Marvel Cinematic Universe* oder *DC Cinematic Universe*), die Digitalisierung von Comics und Zugang durch unterschiedliche Online-Plattformen wie verlagseigene Angebote wie *Marvel Unlimited* oder verlagsübergreifende Plattformen wie *comiXology* fest verankert.

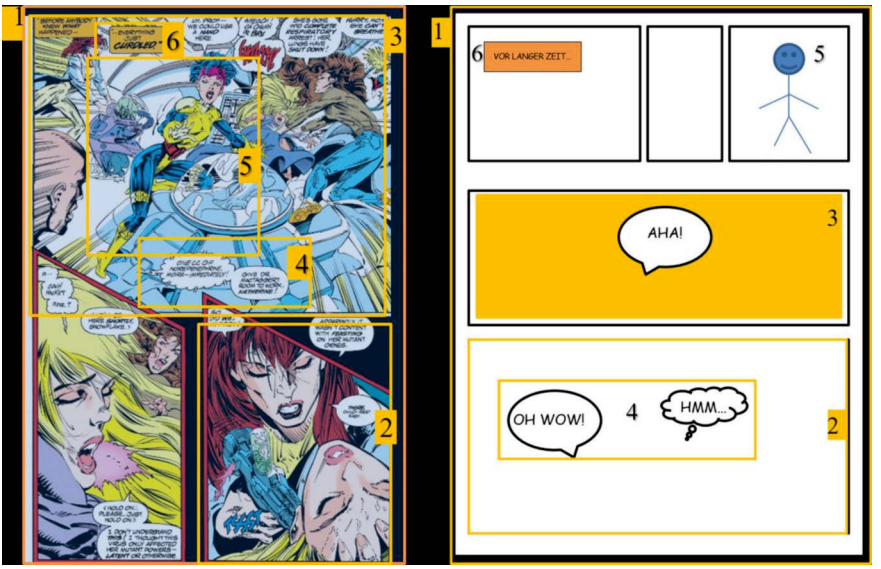
Die Comicausschnitte, die für diesen Beitrag gewählt wurden, werden nach dem Analysemodell des Medienwissenschaftlers Jakob F. Dittmar untersucht. Hierbei werden die formalen Aspekte der Comics genauer betrachtet und davon ausgehend auf den Inhalt geschlossen. Analysiert werden können:

- *Rahmen* (auch Rahmengitter oder Panel Grid, Umgrenzung des Bildes),
- *Bild* (Wahrnehmung und Lesen von Bildern, das Bild im Comic, Leserichtung, Format, Ansichten und Perspektiven, dargestellte Bewegungen, dargestellte Emotionen),
- *Text* (Kommentar, Erläuterungen von Sprechblasen, Sprech- und Gedankenblasen, Darstellung von Geräuschen),
- *Konstruktion der Narration* (Sequenz und Erzählweisen, Bildfolge und Gleichzeitigkeit von Bildern, Montage),
- *Zeichen* (z.B. Symbole und Darstellungen),
- *Stil und Farbe* (z.B. Nutzung Schwarz/Weiß, Wirkung von Farbe, detailreich vs. einfach),
- *Zeit* (Erzählzeit und erzählte Zeit, historischer Zeitbezug),
- *Erzählebenen* (können durch Stile, Änderungen der Zeichnung oder Schrift verdeutlicht werden),
- *Genres und Stimmungen* (z.B. »Action-Comics«, »Film noir«-Anleihen, »Superheldencomics«).

Für eine bessere Nachvollziehbarkeit werden hier die einzelnen Elemente einer Comicseite veranschaulicht:

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abbildung 2: Die unterschiedlichen Analyse-Ebenen. 1. Seite, 2. Rahmen, 3. Bildebene/Panel, 4. Sprechblasen/Gedankenblasen/Textebene, 5. Figuren, 6. Sprechtafeln/Textebene



Um die Analyse durchzuführen, werden ausgewählte Rahmen und Seiten aus den unterschiedlichen Heften vorgestellt, die stellvertretend für die Hefte stehen. Alle Ausschnitte werden von links nach rechts und von oben nach unten gelesen. Es werden die Textebene, Rahmen, Bildebene und Erzählebene genauer betrachtet.

Analyse

X-Force #18 (1993, Marvel Comics)

Das erste Auftreten des Legacy-Virus wird auf einer Seite im Epilog zu *X-Cutioner's Song* angekündigt (vgl. Abb. 3). Abgebildete Personen sind ein Wissenschaftler und ein Antagonist der X-Men, *Mr. Sinister*. Entgegen dem restlichen Heft liegen die Rahmen auf einem schwarzen Hintergrund, untermalen die dunkle Szenerie und kündigen so »dunkle« Ereignisse an. Dadurch sind die Rahmen nicht eindeutig erkennbar und verschwimmen zum Teil mit dem schwarzen Seitenhintergrund. Ebenfalls wird in den Bildern im Vergleich zur bisherigen Inszenierung auffallend viel mit Schatten gearbeitet. Augenscheinlich wird das u.a. im letzten Rahmen: Die beiden Figuren, die miteinander sprechen, sind durch Schatten gerahmt. Die dominierenden Farben auf der Bildebene sind Schwarz, Weiß und Rot, was sich auch in der Darstellung von *Mr. Sinister* widerspiegelt, der schemenhaft und mit einer roten Kopfmarkierung wütend gezeigt wird. Auffällig sind die roten Texteinblendungen und Lautmalereien. Diese rahmen mit »*As the old song dies…a new chorus begins*« zusätzlich die Seite. Bei der Feststellung, dass der Kanister leer ist, wird die Verwunderung darüber mittels eines in Rot und fett gehaltenen »*EMPTY*« ausgedrückt. Die Bildsprache durch das Husten (»*KAFF KAFF HAUGHFF*«) ist besonders

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

interessant, da dies eines der Symptome des Legacy-Virus ist. *Mr. Sinister* weist den Wissenschaftler explizit darauf hin, dass er seinen Husten untersuchen lassen soll. Hier sehen wir eine erste Symptomatik, die ähnlich dem Coronavirus ablaufen kann und zu Beginn noch harmlos wirkt.

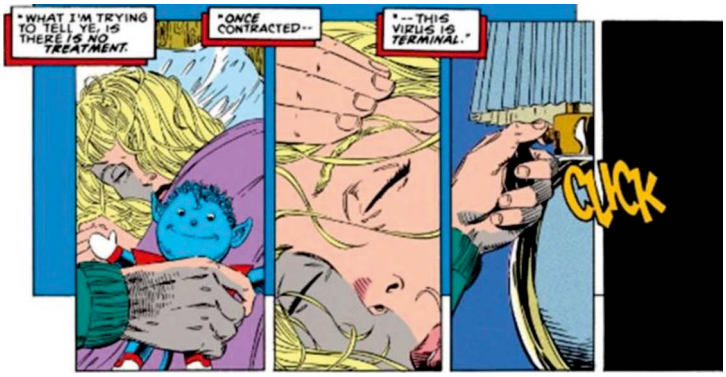
Abb. 3: Ausschnitt X-Force #18



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Uncanny X-Men #300 (1993, Marvel Comics)

Abb. 4: Ausschnitt Uncanny X-Men #300

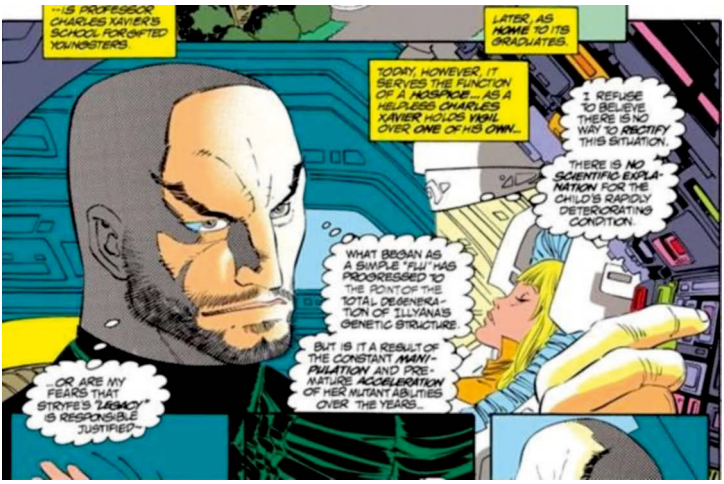


In diesem Heft nimmt das Legacy-Virus seinen Lauf. Involvierte Personen in diesem Ausschnitt sind *Magik* (schlafend), *Colossus* (Hand), *Charles Xavier* und *Moira MacTaggert*. *Magik* ist zum derzeitigen Zeitpunkt mit einer scheinbar mysteriösen und unheilbaren Krankheit infiziert. Die Rahmenfolge, die wir hier sehen, zeigt mehrere Erzählebenen und Abläufe vorweg. Zum einen sehen wir auf der Textebene Sprechblasen bzw. Texttafeln, die eine Weiterführung eines Gesprächs zwischen *Charles Xavier* und *Moira MacTaggert* darstellen. Darin sprechen beide in einem anderen Raum über die Erkrankung von *Magik*. Die rot hinterlegte Rahmung der Sprechtafeln zeigt die gefährliche Erkenntnis an, zu der die beiden gelangt sind. Dies wird zusätzlich durch die fett gedruckten Wörter »*No Treatment*« und »*Terminal*« unterstrichen. Ebenfalls wird hier zum ersten Mal in der Comic-Serie eine eindeutige Diagnose gestellt, wonach es keine Behandlung gibt und die Infektion unweigerlich zum Tod führt. Die Schwere der Worte wird durch die Rahmenfolge der Bildebene verdeutlicht. Dort sehen wir die Hand von *Colossus*, der ihr ein Kuscheltier zur Seite legt. In den nächsten beiden Rahmen schaltet er ihr buchstäblich das Licht aus, da *Magik* diese Krankheit nicht überleben wird. Das schwarze Bild, dass durch einen »*CLICK*« mit dem vorherigen verbunden ist, betont erneut die Endgültigkeit der Worte. Für *Magik* kann trotz familiärer und freundschaftlicher Unterstützung nichts mehr getan werden. Dass die Zeit zunehmend und unaufhaltsam verrinnt, wird ebenfalls durch die Größe der Rahmen inszeniert. Die Groß- und Detailaufnahmen der Bilder zeigen hier außerdem die Emotionalität und Bedeutung, indem Nähe und Vertrautheit dargestellt wird. Dem Gespräch geht die Erkenntnis von *Charles Xavier* voraus, dass er über Wochen Informationen gesammelt und analysiert hat und zu dem Schluss kommt, dass es sich um das Legacy-Virus handelt. Ein Irrtum ist ausgeschlossen. Ähnliches Vorgehen kann in Bezug auf die Corona-Krise gesehen werden, da dort erst von einer ansteckenden Krankheit im November 2019, dann von einer Epidemie im Januar und Februar 2020 und mit mehr Daten und der größeren Verbreitung des Coronavirus von einer Pandemie im März 2020 gesprochen wurde.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Uncanny X-Men #302 (1993, Marvel Comics)

Abbildung 5: Ausschnitt Uncanny X-Men #302



Dieser gewählte Rahmen zeigt einen Ausschnitt einer ganzen Seite aus Ausgabe #302 der *Uncanny X-Men*. Hier sind *Magik* und *Professor X* abgebildet. Die gelben Texttafeln geben eine Verortungsübersicht und zeigen, wo sich die Handlung gerade abspielt. Sie knüpft ferner an die Hilflosigkeit der vorangegangenen Ausgaben an. So wird von der X-Mansion nicht mehr wie bisher in ihrer bisherigen Funktion als Schule gesprochen, sondern von einem Hospiz. *Professor X* wird deutlich im Halbschatten bzw. halb angeleuchtet und mit ernster Miene und in Gedanken gehüllt dargestellt. Dies wird durch die Gedankenblasen unterstützt, die eine rundliche Wolkenform haben und nur mit Kreisen zu der Figur führen, wodurch der Gedanke und nicht die direkte Rede angezeigt wird. In den Gedankenblasen wird noch einmal zusammengefasst und bestätigt, dass es sich um das von *Stryfe* freigesetzte Legacy-Virus handelt. Das, was erst als einfache Erkältung begann, ist nun eine tödliche Krankheit. *Charles Xavier* versucht immer noch eine Lösung zu finden und möchte *Magik* nicht aufgeben. Er kümmert sich in der Abwesenheit ihres Bruders um sie. Die Gefahr wurde erkannt, doch *Professor X* bleibt trotz seines gesamten Wissens hilflos. Interessant ist an dieser Stelle, dass ähnlich wie zu Beginn der Corona-Pandemie und der zugehörigen Berichterstattung von »simple flu« gesprochen wird und ebenfalls, dass zu Beginn Vergleiche zur Grippe gezogen werden und ob diese weniger gefährlich sei (vgl. Genesing).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Uncanny X-Men #303 (1993, Marvel Comics)

Abb. 6: Seite aus Uncanny X-Men #303



Diese Seite aus Uncanny X-Men #303 zeigt den Zusammenbruch von *Magik* infolge eines Atemstillstands. Auftretende Personen sind *Magik*, *Professor X*, *Moira MacTaggert* und zwei weitere Mutantinnen, *Jubilee* und *Kitty Pryde*. Die Intensivität der Situation wird auf der Textebene durch die vielen verschiedenen Sprechblasen, die zu unterschiedlichen Personen gehören, verdeutlicht: Die Sprechblase von *Magik* ist im Gegensatz zu den anderen unförmig, ihre Atemnot wird durch rote Lautschrift inszeniert. Eine weitere abweichende Sprechblase geht von *Charles Xavier* aus, die eher als Gedankenübertragungsblase gelesen werden muss. Es wird dadurch verdeutlicht, dass er telepathisch nach *Moira MacTaggert* ruft. Außerdem kann aus dem Text abgeleitet werden, dass ihre Lungen betroffen sind. Auf der Bildebene sehen wir, wie alle Figuren geschockt sind. Sie

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

scheinen sich auf *Magik* zuzubewegen, was beispielsweise durch die Bewegungslinien im oberen linken Bildrand verdeutlicht wird. Die weiteren Bilder aus der Rahmenfolge sind zusätzlich rot gerahmt und zeigen damit eine eindeutige Gefahrensituation an. Dies wird zusätzlich durch die spitz zulaufende Form unterstrichen, da dies eine seltenere vorkommende Rahmenwahl ist. Das Husten oder Ringen nach Luft wird bei *Magik* durch eine rosa Blase um ihren Mund verdeutlicht. Groß- und Nahaufnahmen unterstreichen die dramatische Situation, da *Magik* plötzlich das Bewusstsein verliert. Um den Ernst der Lage zu veranschaulichen, wird bei der bildlichen Darstellung stark überdramatisiert: *Magik*s Husten wird farblich und spitz betont, genauso wie die rot spitz zulaufenden Rahmen und die vielen Bewegungslinien. Auf den drei Panels passiert in kurzer Zeit sehr viel, durch die Nahaufnahmen, die vielen Figuren und die unterschiedlichen Gedanken- und Sprechblasen wirkt die Seite überladen und sehr aufgeregt. Hier zeigt sich, dass das Legacy-Virus einen schweren Krankheitsverlauf aufweist, der ggf. nur mit zusätzlicher medizinischer Notbetreuung aufzuhalten ist (*Moira MacTaggert* stürmt mit einem medizinischen Gerät in den Rahmen). Eine Parallele zur Betreuung auf den Intensivstationen ist hier zu erkennen.

Uncanny X-Men #390 (2001, Marvel Comics)

Abb. 7: Ausschnitt aus Uncanny X-Men #390



Wir sehen hier einen Ausschnitt aus dem *Uncanny-X-Men*-Heft #390 – *The Cure*. Beteiligte Personen sind *Colossus* und *Dr. Cecilia Reyes*. Auf der Textebene erfahren wir mehr über das Virus und wie es übertragen wird – nämlich über die Luft. Außerdem wird ein

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

direkter Vergleich zum Aids-Virus hergestellt, indem beispielsweise ein Unterschied zur Verbreitung der beiden Viren benannt wird (Aids wird durch den Austausch von Körperflüssigkeiten übertragen, das Legacy-Virus über die Luft). Es wird klargestellt, dass es nicht nur Mutant:innen befällt, sondern auch Menschen, weshalb die gesamte Weltbevölkerung als betroffen gilt[3]. Im ersten Rahmen sehen wir auf der Bildebene eine Rückblende zum Verlust eines Mutanten durch das Legacy-Virus. Die Endgültigkeit, Gefahr und Einsicht darüber wird durch die ruhigen Bilder und Farben in den beiden Rahmen unterstrichen. Durch die Großaufnahmen und halbnahen Aufnahmen werden zum einen die Emotionen aufgefangen. Zum anderen wird hier schon *Colossus'* Entschluss, sein Leben zu opfern, angedeutet. Auch die Referenz auf *Magik* als seine Schwester zeigt, wie sehr er noch vom Ableben von *Magik* betroffen ist. Da hier gezeigt wird, dass die gesamte Welt davon kollektiv betroffen ist und es sich um eine Pandemie handelt, finden wir hier weitere Parallelen zur Corona-Krise.

Die hier gezeigte (verkürzte) Analyse soll einen ersten Einblick in die Welt der X-Men und die Handlungsbögen um das Legacy-Virus geben und wie dies in Form eines Comics dargestellt wird. Nachfolgend wird es eine Einordnung zu Handlungsbezügen gemäß der Fragestellung bzw. Hypothese geben.

Auswertung und Handlungsstrategien

Bevor auf konkrete Handlungsstrategien eingegangen wird, fasse ich die Bedeutung des Legacy-Virus im X-Men-Universum kurz zusammen. Die in den Comics inszenierte Krankheitserzählung ist in insgesamt zwei Rahmungen um das Legacy-Virus angelegt. Zum einen wird eine dauerhafte gefährliche Situation auf einer Makroebene dargestellt: Es wird eine weltweite tödliche Pandemie etabliert. Davon sind anfänglich lediglich Mutant:innen und später die gesamte Menschheit betroffen. Jeder kann infiziert werden und ist bis zur Entwicklung des Impfstoffs in Lebensgefahr. Die zweite Ebene operiert auf einer Mikroebene. Infolge der Erkrankung werden die engen menschlichen Verbindungen zwischen den X-Men thematisiert. Sie verweisen auf eine persönliche und emotionale Ebene. Mitglieder des X-Men-Teams um *Professor X* sind direkt betroffen. Die Verarbeitung durch Freunde und Familie wird direkt und persönlich offenbart, indem unterschiedliche Sichtweisen und Verarbeitungsprozesse aufgezeigt werden (und dies über Jahre hinweg). Die gezeigten Ausschnitte zeigen nur einen Bruchteil aus den entsprechenden Handlungsbögen, sind aber hilfreich für die Verdeutlichung der Fragestellung. Die dramatischen Auswirkungen für das X-Men-Universum werden exemplarisch am Krankheitsverlauf und dem einsetzenden Tod von *Magik* aufgezeigt. Es wird viel mit unterschiedlichen Sprechblasen, farbigen und ungewöhnlichen Rahmen, Bewegungslinien und Sprüngen von der Totalen zu Nah- und Großaufnahmen gearbeitet. Alle anderen hier herangezogenen Inszenierungen arbeiten mit weniger Farben, Gedankenblasen, ruhigen Einstellungen, Schatten und Symbolen (wie z.B. in

3 Auch ein Vergleich zu einer biologischen Waffe, die man nicht bekämpfen kann, wird gezogen. *Colossus* schließt die Konversation, indem er es mit der Todesstrafe vergleicht, der seiner Schwester zum Opfer gefallen ist.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 4) und Rückblenden. Dies erzeugt eigene Dynamiken, wirkt chaotisch und hilflos und bewirkt unruhige Bilder und erzeugt einen unterbrochenen Lesefluss.

Im Verlauf der unterschiedlichen Handlungsbögen wird gezeigt, wie sich der Krankheit angenommen wird. Wir sehen, dass diese genauer untersucht wird und wie sie geheilt werden kann. Es wird mit den Mitteln der Wissenschaft und neuester Technologien gearbeitet, was z.B. durch das futuristisch wirkende Krankenbett und die Science-Fiction-artige Umgebung von *Magiks* Krankenzimmer gezeigt werden soll. Ebenso steht der X-Mansion ein eigener großer Krankenflügel zur Verfügung, auf dem umfangreich Patient:innen betreut werden können. Auch haben wir hier X-Men, die einen medizinischen oder wissenschaftlichen Hintergrund haben. Dies wird auf Namen oder Darstellungen übertragen: *Professor X* oder *Dr. Hank McCoy* alias *Beast*, der oft auch im Laborkittel abgebildet wird oder *Dr. Cecilia Reyes*. Die angesehene Wissenschaftlerin *Moira MacTaggert* beschäftigt sich mit Gentechnik. Zusätzlich erfahren wir über diesen Weg, dass es nicht nur ein Problem für Mutant:innen ist, sondern auch Menschen am Schutz dieser Gruppe und später der Menschheit interessiert sind. Im Zuge der Verbreitung des Legacy-Virus wird immer weiter an dem Virus geforscht und umfangreiches Wissen dazu aufbereitet. Hilfreich für das Verständnis der Heilung und Freisetzung des Gegenmittels sind außerdem die Gefahr und das moralische Dilemma, die damit einhergehen. Erst durch den Tod eines Einzelnen können andere geheilt werden. In diesem Kontext werden Veränderungsprozesse über das Wissen des Virus offenbart und welche Belastung dies für Mutant:innen und Menschen im X-Men-Universum ist. Durch die Anwendung des vorhandenen Wissens entstehen unterschiedliche Handlungsoptionen für die X-Men. Zum einen wird die Gefahr einer Ansteckung erkannt und dass im Falle eines Ausbruchs des Legacy-Virus gehandelt werden muss. In einem anderen Handlungsbogen, der in diesem Beitrag nicht weiter beleuchtet wird, wird angeordnet, dass sich die Infizierten auf der Mutant:innen-Insel Genosha versammeln bzw. in Quarantäne begehen.

Vergleich zur Corona-Pandemie

Aus meiner Sicht sind die meisten Parallelen und Ähnlichkeiten zur Covid-19-Krise augenscheinlich (siehe Tabelle 1). Das Legacy-Virus breitet sich über die Luft aus und kann vermutlich auch über Kontakt zu Infizierten übertragen werden. Eine Infizierung wird durch Erkältungssymptome wie Husten, Fieber oder Schnupfen deutlich und kann vom Kollabieren der Lunge bis hin zum Herzstillstand verlaufen. Resultierende Maßnahmen daraus sind die Isolierung von Infizierten und »Social Distancing«. Außerdem findet eine verstärkte Isolierung bzw. Quarantäne von Infizierten statt, z.B. auf der Mutant:innen-Insel Genosha. Die Hoffnung auf Heilung wird durch eine Impfung hergestellt – innerhalb von weniger als einem Jahr wurden in unserer Welt mehrere Impfstoffe hergestellt, die rasch verimpft wurden. Im X-Men-Universum ist man hingegen schon einen Schritt weiter. Dort kann man von einer allumfassenden Heilung und Herdenimmunisierung ausgehen. Allerdings hat es an dieser Stelle ein Menschenopfer gefordert. Zum Zeitpunkt von Legacy-1 ist ebenfalls der Befall interessant: Das Legacy-Virus setzt sich nur auf ein bestimmtes Chromosom, in diesem Fall den sogenannten *X-Faktor*. Ebenfalls lohnt sich ein Vergleich der zuvor genannten Mikro- und Makroebene: Die Krankheit ist

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sehr leicht übertragbar und potenziell kann sich jeder mit dem Coronavirus infizieren. Eine erste Lösungsstrategie, um der Pandemie entgegenzuwirken, war die Einhaltung der AHA-Regeln bzw. Hygienerichtlinien, die größte Chance zum Abklingen der Pandemie wurde in der weltweiten Impfung der Bevölkerung gesehen. Auch auf der Mikroebene kann verglichen werden: Um eine Sensibilisierung für die Krankheit und deren Verlauf zu schaffen, wurden mediale Kampagnen gestartet, indem z.B. Infizierte oder Betroffene von den gesundheitlichen Einschränkungen oder dem Verlust eines geliebten Menschen berichten – sehr ähnlich dem Werbespot vom Bundesministerium für Gesundheit und dem Hashtag #IchHatteCorona.

Auch wenn die X-Men mit Superkräften ausgestattet sind und so über übermenschliche Fähigkeiten verfügen, können sich auch diese nicht vor Krankheiten schützen. Diese Machtlosigkeit gegenüber einer scheinbar unsichtbaren Krankheit, die jederzeit durch die Luft übertragen werden kann, zeigt somit die Schutzlosigkeit und Unsicherheit, vor der auch »Superhelden« nicht verschont bleiben. Hier können Orientierungsmuster aus der fiktiven Welt in die reale übertragen und angenommen werden.

Tab. 1: Eigene Darstellung. Quellen: RKI, Uncanny X-Men #300-303, #390, Comicvine

	Coronavirus	**Legacy-Virus**
Symptome	Erkältungserscheinungen wie Husten, Schnupfen und Fieber, Lungenversagen, kein Geruchs- und Geschmackssinn	Erkältungssymptome wie Husten, Schnupfen, Fieber, Lungenversagen, Herzstillstand Hautläsionen
Maßnahmen	Social Distancing, regelmäßiges Händewaschen, Masken tragen – im Fall einer möglichen Infektion: Isolierung/Quarantäne	Social/Physical Distancing, Quarantäne/Isolierung
Ausbreitung	Luft/Kontakt	Luft (möglicherweise körperlicher Kontakt)
Heilung	Impfung	Impfung
Vergleich zu anderen Krankheiten (unentdeckt)	Grippe, Erkältung	»simple flu«, Grippe, Erkältung
Verlauf Krankheit	Leicht oder schwer, ggf. mit Todesfolge	Schwer mit Todesfolge
Mutationen	B.1.1.7, B.1351, B.1.617 (Auszug)	Legacy-2; Legacy-3

Lern- und Bildungspotenziale – ein Ausblick

Die Beispiele haben gezeigt, dass innerhalb des Mediums Comic, hier die X-Men, Fragen bearbeitet werden, die für den menschlichen Verstand greifbar sind. Es lohnt sich außerdem, mit einer medienpädagogischen Betrachtung einen Ausblick vorzunehmen. Dies kann z.B. mithilfe der strukturalen Medienbildung (vgl. Jörissen/Marotzki) vorgenommen werden, indem nach Lern- und Bildungspotenzialen Ausschau gehalten wird. So zeigen uns die X-Men-Comics im Zusammenhang mit dem Legacy-Virus und des-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sen Folgen einen sehr menschlichen Umgang mit Trauer, Verlust und Tod. In der bereits als Beispiel angeführten *Uncanny-X-Men*-Ausgabe #303 wird aus der Ich-Perspektive die Sichtweise der Mutantin *Jubilee* mit der Erkrankung von *Magik* erzählt. Sie reflektiert ihre eigene Hilflosigkeit und Ungerechtigkeit, die mit *Magik*s schwindender Gesundheit einhergeht. Eine ganze Heftausgabe und darüber hinaus beschäftigt sich mit dem Verlust von *Magik*. Hier können Selbst- und Weltbezüge für die Lesenden abgeleitet werden, z.B. wie unterschiedlich sich mit dem Tod auseinandergesetzt wird und wie Trauer verarbeitet werden kann. Noch spannender wird diese Frage in einer Sonderausgabe der *New Mutants* von 1997 bearbeitet. Im Handlungsbogen *Truth or Death* reisen *Magik* und ihr Team von neuen Mutant:innen in die Zukunft und lernen sehr schnell, dass *Magik* schon längst nicht mehr am Leben ist. Konfrontiert mit der eigenen Sterblichkeit, sucht *Magik* nach Möglichkeiten, ihr Ableben zu verhindern. Sie scheitert letztendlich bei dem Versuch. Außerdem wird hier die Frage eröffnet, ob ein einzelner Mensch über solches Wissen verfügen sollte und was dieses Wissen mit dem Einzelnen anrichten kann. Hier wird versucht, »Was wäre wenn…?«-Fragen zu beantworten und alternative Lebensentwürfe und Handlungsentscheidungen im Sinne von Gedankenexperimenten weiter zu denken. Kontrollverlust und wie man damit umgeht ist ein sehr menschliches Thema. So zeigt *Magiks* Reise in die Zukunft die Hoffnung, dass sie vielleicht in ihrer Zeitlinie ein Heilmittel findet, bevor das Virus ausbricht. *Magik* zeigt sich jedoch pessimistisch. Sie versucht die eigene Sterblichkeit – trotz übernatürlicher Fähigkeiten und einer Rüstung, die sie vor Unheil schützen soll – zu verarbeiten und zu akzeptieren. Zu welchem Schluss sie letztendlich kommt, bleibt an dieser Stelle offen – nur dass der Blick in die Zukunft ohne sie sehr traurig für alle ihre Weggefährten ist. Wie bereits in der Einleitung angedeutet, reagieren die X-Men-Comics oft auf Parallelen zum Zeitgeschehen und üben dadurch Gesellschaftskritik, z.B. wie die Gesellschaft mit Personen umgeht, die nicht ›normal‹ erscheinen – oder besser gesagt, die nicht in ein heteronormatives Gesellschaftsbild passen. Der Umgang mit Andersartigkeit oder auch die Frage, was eigentlich normal ist, ist eines der Leitmotive der X-Men. Dass es für jede Person einen Platz gibt und für viele Probleme Lösungen gefunden werden, zeigt sich z.B. bei dem Charakter *Rogue*. Sie kann mit bloßen Händen bzw. durch Körperkontakt die Kräfte von Mutant:innen rauben oder das Leben von Menschen. Da sie ihre Kräfte nicht immer unter Kontrolle hat, muss sie als Konsequenz meist stark verhüllt und mit Handschuhen auftreten und kann somit Personen in ihrem Umfeld nicht zu nahe kommen. Das Thema »Social Distancing« kann hier genauer beleuchtet werden. Kontaktbeschränkungen und Abstandsbestimmungen werden entsprechend umgesetzt – und trotzdem wird versucht, für *Rogue* eine Lösung zu finden, damit sie weiterhin an der Gesellschaft teilnehmen kann. Durch diese Einzelschicksale können so Rückschlüsse auf größere Sachverhalte wie eine Pandemie gezogen werden. Etwas, was für Einzelne nicht greifbar wird, kann so besser nachvollzogen werden. Auch wenn man selbst nicht betroffen ist, können diese Beispiele zeigen, wie eine Viruserkrankung abläuft und welche Konsequenzen dies hat. Das Potenzial solcher Erzählungen liegt daher in der Sensibilisierung für Auswirkungen und Themen rund um eine Pandemie.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Fazit

Der vorliegende Beitrag hat sich mit der Fragestellung beschäftigt, welche Handlungsoptionen und -strategien in Bezug auf eine Pandemie im X-Men-Universum vorliegen. Anhand von verschiedenen Fallanalysen wird aufgezeigt, wie in den X-Men-Comics eine weltweite als auch eine persönliche Krise verarbeitet wird. Die Analysen geben einen Einblick, wie nah die X-Men-Comics an lebensweltlichen Zusammenhängen der Bezugswelt angrenzen. Es gibt noch viel mehr Punkte, auch in Bezug auf die Corona-Pandemie, wie auf das X-Men-Universum geschaut werden kann, die an dieser Stelle nur genannt werden sollen: So gibt es in Bezug auf Krankheiten interessante Anleihen der Mutant:innen und ihrer Kräfte, die sich bereits im Namen äußern – *Infectia*, *Apocalypse* oder selbst *Pandemic* liefern Hinweise auf verheerende Kräfte in Mutant:innenform, die sich mit menschlichen Ängsten und deren Umgang beschäftigen. Weitergehend kann sich den X-Men nicht nur medienwissenschaftlich, sondern auch medienpädagogisch genähert werden. Persönliche Dilemmata und die Frage nach Moral könnten z.B. aus einem bildungstheoretischen Hintergrund heraus betrachtet werden. Mithilfe der strukturalen Medienbildung (Jörissen/Marotzki: 95) können sich Thematiken wie z.B. der Welt- und Selbstbezug in Hinsicht auf Comics und das X-Men-Universum genauer angeschaut werden in weiteren Ausarbeitungen. Dies wurde zum Teil in der Auswertung angedeutet. Hier wird deutlich, wie viel Raum und Möglichkeiten für Analysen auf das X-Men-Universum möglich sind.

Das Gezeigte weist darauf hin, dass Ängste vor Pandemien schon zu Beginn der 1990er Jahre (und davor) existierten, z.B. in Bezug auf AIDS oder wenn der Luftübertragungsfaktor der Influenza genauer mit betrachtet wird. Ebenfalls wird aufgegriffen, dass man die Krankheit zu Beginn mit Erkältungs- und Grippesymptomen in Verbindung bringt und dadurch die noch unentdeckte Krankheit verharmlost. Hieran erkennt man sehr gut, wie versucht wird, mit Unbestimmtheit und Tentativität umzugehen (Jörissen/Marotzki: 18). Die noch neue Krankheit ist etwas Unbestimmtes, das Angst verursacht, da eine Pandemie in diesem Ausmaß im 21. Jahrhundert noch nicht aufgetreten ist. Das Unbekannte wird auf etwas Beherrschbares und Bekanntes bzw. Bestimmtes wie die Grippe heruntergebrochen, um so wieder ein Gefühl der Sicherheit und Kontrolle zu erlangen. Im Comic kondensieren demnach die Pandemieerfahrungen und kollektiven Erinnerungen, die sich aus vorangegangenen historischen Krankheiten wie der Pest oder Spanischen Grippe im kollektiven Gedächtnis gebildet haben – sie sind diffuses Geschichtsbuch und Handlungsanweisung für zukünftige Pandemien zugleich.

Literatur

Abel, Julia/Klein, Christian: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung, J.B. Metzler Verlag, 2016.

Ayers, Jackson: The X-Men and the Legacy of Aids, 2016. Online abrufbar (Stand November 2020): https://lareviewofbooks.org/article/x-men-legacy-aids/

Bucciferro, Claudia: The X-Men Films: A Cultural Analysis, Rowman & Littlefield, 2016.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Bundesministerium für Gesundheit: #IchHatteCorona – Betroffene erzählen ihre Geschichte, 2021. Online abrufbar (Stand April 2021): https://www.zusammengegencorona.de/informieren/ichhattecorona/?articlefilter=alleaktionen

Comicvine: Legacy Virus, 2020. Online abrufbar (Stand November 2020): https://comicvine.gamespot.com/legacy-virus/4015-42281/

Cocca, Carolyn: Superwoman. Gender, Power and Representation, Bloomsbury, 2017.

Darowski, Joseph J.: X-Men and the Mutant Metaphor. Race and Gender in the Comic Books, Rowman & Littlefield, 2014.

Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse, UVK Verlagsgesellschaft mbH 2009.

Genesing, Patrick: Weniger gefährlich als die Grippe? Online abrufbar (Stand Mai 2021): https://www.tagesschau.de/faktenfinder/corona-grippevergleich-101.html

Gibbard, Nathan: »Emergent Immanent Spiritualities in Ultimate X-Men«, in: Comics – Bilder, Stories und Sequenzen in religiösen Deutungskulturen. Jörn Ahrens/Frank T. Brinkmann/Nathanael Riemer (Hg.), 2015, S. 87–110.

Housel, Rebecca: »X-Woman and X-istence«, in: X-Men and Philosophy. Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse, hg. Von Rebecca Housel and J. Jeremy Wisnewski, John Wiley, 2009, S. 85–98.

Irwin, William: X-Men and Philosophy. Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse, John Wiley, 2009.

Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried: Medienbildung. Eine Einführung. Theorie – Methoden – Analysen, Verlag Julius Klinkhardt, 2009.

Kavadlo, Jesse: »X-istential X-Men: Jews, Supermen, and the Literature of Struggle« in X-Men and Philosophy. Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse«, hg. Von Rebecca Housel and J. Jeremy Wisnewski, John Wiley, 2009, S. 38–52.

Lecker, Michael J.: »Why Can't I Be Just Like Everyone Else?. A Queer Reading of the X-Men«, in: Int J Comic Art 9 no 1 Spr. Jon A. Lent (Hg.), 2007, S. 679–687.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst, Carlsen, 2009.

Prefore, Charles: How Marvel's Worst Virus Changed The X-Men Forever, 2020. Online abrufbar (Stand November 2020): https://screenrant.com/xmen-legacy-virus-marvel

Robert Koch-Institut: SARS-CoV-2 Steckbrief zur Corona-Virus Krankheit 2019 (COVID-19), 2020. Online abrufbar (Stand November 2020): https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges_Coronavirus/Steckbrief.html#doc13776792bodyText1

Tagesschau.de: November-Lockdown. Ist das verhältnismäßig? 2020. Online abrufbar (Stand November 2020): https://www.tagesschau.de/inland/corona-massnahmen-133.html

Comics

X-Force #18 (Marvel Comics 1993)

Uncanny X-Men #300 (Marvel Comics 1993)

Uncanny X-Men #301 (Marvel Comics 1993)

Uncanny X-Men #302 (Marvel Comics 1993)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Uncanny X-Men #303 (Marvel Comics 1993)
Uncanny X-Men #390 (Marvel Comics 2001)
New Mutants: Truth or Death (Marvel Comics 1997)

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Charakterübersicht. Charles Xavier als Professor X, Moira MacTaggert, Colossus, Magik (von links nach rechts). Aus: Uncanny X-Men #300, Uncanny X-Men #303 1993, Uncanny X-Men #390 2001. Copyright Marvel Comics und eigene Darstellung (rechts)
Abb. 2: Die unterschiedlichen Analyse-Ebenen. 1. Seite, 2. Rahmen, 3. Bildebene, 4. Sprechblasen/Gedankenblasen/Textebene, 5. Figuren, 6. Sprechtafeln/Textebene. Aus Uncanny X-Men #300 1993 Copyright Marvel Comics.
Abb. 3: Ausschnitt X-Force #18. Aus X-Force #18 1993. Copyright Marvel Comics.
Abb. 4: Ausschnitt Uncanny X-Men #300 1993. Copyright Marvel Comics.
Abb. 5: Ausschnitt Uncanny X-Men #302 1993. Copyright Marvel Comics.
Abb. 6: Seite aus Uncanny X-Men #303 1993. Copyright Marvel Comics.
Abb. 7: Ausschnitt aus Uncanny X-Men #390 2001. Copyright Marvel Comics.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Pandemien in der Science-Fiction: *Star Trek: Voyager* und die Darstellung der Vidiianer

Rebecca Haar

In der Science-Fiction taucht die Darstellung und Beschreibung von Infektionen in Form von Pandemien als wiederkehrendes Element auf. Nicht selten wird dies als gesellschaftskritische Betrachtung aufgebaut, die mit Horrorelementen erweitert wird und so das Fremde, Verstörende und Abseitige für die Rezipierenden sicht-, aber nicht unbedingt fassbarer macht, was die Empfindung des Grauens noch verstärkt. Während Science-Fiction als Gattung »hinaus in Zeit und Raum« will, zieht es den Horror »hinunter in die tiefsten Abgründe«, und »doch wollen beide Genres in einem letzten, freilich im Allgemeinen reichlich naiven Impuls Aufklärung an ihre Grenzen bringen« (»Horror«: 522). Sie versuchen, »gegen das Phantastische, das weder von den Regeln der Logik, der Wissenschaft und der Erfahrung Gedeckte, Strategien zu entwickeln« (522). Durch dieses Vorgehen verweist insbesondere die Science-Fiction auf verschiedene Aspekte möglicher gesellschaftlicher Entwicklungen, lässt aber auch Gedankenexperimente zu. Sie eröffnet Debatten, die sich häufig mit ethischen Fragestellungen innerhalb eines soziokulturellen Umfelds befassen, indem ein Narrativ zur Verfügung gestellt wird, das eine Beschreibung dieser Inhalte ermöglicht. Dies reicht von Technologiedarstellungen über ethische Konflikte bis hin zum Einsatz von Biomedizin und deren sozialen Auswirkungen, aber selbstverständlich auch den Umgang mit infektiösen Krankheiten, die sich pandemisch ausbreiten. All diese Themenfelder, die innerhalb eines bestimmten kulturellen Verständnisses existieren, »are historically specific, but science-fiction, in both its utopian and dystopian forms, uses narratives to project visions of the future in order to disrupt the present« (Carter/Henderson: 277–278). So ermöglichen sie es, inhaltliche Leerstellen und Lücken mit neuem Inhalt zu befüllen und in ein Narrativ einzugliedern.

Auch die Space-Opera *Star Trek* greift auf diese narrativen Konzepte und Strukturelemente zurück. 1966 zum ersten Mal im Fernsehen ausgestrahlt, umfasst das Franchise inzwischen mehrere Serien und Filme, darunter auch die TV-Serie *Star Trek: Voyager* (USA 1995–2001). Obwohl die Serie primär in der Science-Fiction verortet ist, greift sie in einzelnen Erzählsträngen auf andere Gattungen zurück, so auch auf Horrorelemente. Als das titelgebende Raumschiff aufgrund eines Zufalls an das andere Ende der Galaxis ge-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

langt, trifft es dort unter anderem auf die Vidiianer, eine hoch technologisierte Spezies, deren gesamte Existenz von einer unheilbaren und stark infektiösen Krankheit, der sogenannten Fresszelle, bestimmt ist (»Transplantationen«: 37). Diese ist aggressiv, Betroffene sind entstellt und kaum wiederzuerkennen. Die Fresszelle zerstört neben dem Aussehen der Vidiianer auch deren innere Organe, die sie, um zu überleben, beständig ersetzen müssen, weswegen sie beständig auf der Suche nach Ersatz sind und andere Lebensformen als unfreiwillige Organlager betrachten. Transplantationen sind »der einzige Weg, [sich kurzzeitig] gegen die Fresszellen zu wehren« (37). Diese »zehr[en deren] Körper auf, zerstör[en deren] genetische Codes und […] Zellstrukturen« (37). Um Abstoßungsreaktionen zu vermeiden, wird das transplantierte Gewebe, das von diversen Spezies stammt, gentechnisch behandelt. So sind die Körper der Vidiianer von verschiedensten Hautstrukturen, Formen und Farben überwuchert, die durch ihre Vernarbungen keiner eigentlichen Ästhetik mehr folgen, sondern wahllos eingesetzt werden, sobald geschädigtes Gewebe wieder erneuert werden muss. Erkrankte und Gesunde werden strikt getrennt, leben vermutlich sogar in verschiedenen Kolonien, um weitere Infektionen einzuschränken, Versammlungen sind streng verboten, da sie »als Bedrohung für die Volksgesundheit« betrachtet werden (»Lebensanzeichen«: 16). Dies hat zur Folge, dass auch ihr kulturelles, musisches und künstlerisches Leben zum Erliegen gekommen ist (»Transplantationen«: 43). Der gesunde Anteil der Spezies wird zwar in Erzählungen benannt, um Krankheit und Gesundheit gegenüberstellen zu können, in der Serie selbst tauchen jedoch nur bereits Infizierte auf, die auf gewisse Art alle gleich aussehen: Sie tragen lange, den Körper umhüllende Gewänder, nur Hände und Kopf sind zu sehen, die durch die vielen Transplantationen verfremdet sind. Sie sind in ihrer Darstellung »a construct and a projection« und werden so zu einem universellen Signifikat des Anderen und des Fremden (Cohen: 44).

Was in den späten 1990er Jahren durch die Beschreibung der Vidiianer als dystopisch orientierte Bodyhorror-Science-Fiction erzählt wurde, wird mit dem sogenannten *social distancing* während der weltweiten Verbreitung der Krankheit Covid-19 im Jahr 2020 aktuell, auch wenn die Krankheitsbilder selbst völlig unterschiedlich sind. Dennoch lassen sich im Umgang mit realer und fiktiver Pandemie Parallelen ziehen, insbesondere in Bezug auf einen möglichen gesellschaftlichen Wandel, der nicht nur das kulturelle Leben vermutlich noch über einen längeren Zeitraum signifikant beeinflussen wird. Die Eindämmung gestaltet sich aufgrund eines oftmals sehr diffusen Infektionsgeschehens schwierig. Ausgrenzung in der Form, dass Erkrankte nicht mehr am Alltag teilnehmen können, findet nur insofern statt, als sie sich in Fällen, die keiner intensivmedizinischen Versorgung bedürfen, bis zum Abklingen der Erkrankung freiwillig in die häusliche Isolation begeben, um die Infektion nicht weiterzutragen, da die tatsächlichen Langzeitfolgen bislang noch nicht abschließend erforscht und Risikogruppen besonders gefährdet sind (Autenrieth et al.: 1–2).

Im Krankheitsverlauf unterscheidet sich Covid-19 deutlich von der fiktiven Fresszelle, einzig der gesellschaftliche Umgang unter anderem in Form von Abstandsregeln war insbesondere zu Beginn der Pandemie ein in bestimmten Aspekten ähnlicher. In ihrer Beschreibung ist die Fresszelle allerdings der real existierenden bakteriellen Infektionskrankheit Lepra nicht unähnlich, die als Erkrankung wiederum »den Seuchendiskurs [bis weit in deren fiktionalisierte Verarbeitung innerhalb der Science-Fiction]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

strukturiert zu haben [scheint], obschon die quantitative Auswirkung [im Gegensatz zu Covid-19] relativ klein gewesen sein dürfte« (Käser: 209). Sowohl die Lepra als auch die Fresszelle weisen in ihrer Symptomatik Ähnlichkeiten auf: So führt nicht nur eine Infektion mit der Fresszelle zu einem entstellten Äußeren, sondern auch der Verlauf der Lepra wird häufig mit einem »völligen Verwischen der Gesichtszüge« beschrieben: »[M]imische Fähigkeiten gehen verloren, es kommt zum Ausfall der Haare und vor allem der Augenbrauen« (Ingensiep/Popp: 131). Doch während die Lepra nur bedingt ansteckend ist, wird in *Star Trek: Voyager* die Fresszelle als deutlich infektiöser beschrieben und die Krankheit als Merkmal des gesamtgesellschaftlichen Wandels deutlich umfassender inszeniert. Der Umgang mit ansteckenden Erkrankungen, seien es nun reale oder fiktionale Seuchenfälle, bewegt sich »in einem Spannungsfeld zwischen notwendiger Isolierung und übermäßiger Stigmatisierung« (130), da »mit vielen Infektionskrankheiten diffuse Ängste verbunden sind« (131). Seuchen provozieren hierbei besonders dann, wenn sie neu auftreten, häufig »andere Katastrophen [und unter diesem] Druck zerfallen die sozialen Bande der Gesellschaft, es droht das apokalyptische Chaos« (Käser: 207). Ähnliches gilt für die Ausbreitung und Mutation der Fresszelle, die aufgrund eines fehlenden Heilmittels ebenfalls zur Ausgrenzung führt: Wer von ihr betroffen ist, wird zur unberührbaren Person. Die Übertragungswege bleiben unklar, erfahren innerhalb des Narrativs keine explizite Betrachtung, da der Fokus nicht primär auf der Erkrankung liegt, sondern in der Beschreibung der betroffenen Vidiianer als verwundete Gemeinschaft, die mit einem veränderten Alltag konfrontiert ist.

Es wird schnell offensichtlich, wie tief die Erkrankung in die gesellschaftlichen Strukturen eingegriffen hat und dass die Fresszelle jegliche soziale Sicherheit zerstört hat: Infizierte befinden sich außerhalb der Gesellschaft und diejenigen, die in der Serie dargestellt werden, scheinen als Individuum keine soziale Identität mehr zu besitzen, sondern nur noch über ihre Infektion als das Andere, von dem es sich abzugrenzen gilt, definiert zu werden. Die wahre Monstrosität der Vidiianer liegt jedoch nicht in deren erschreckender Erscheinung nach der Infektion, sondern in deren rücksichtslosem Einsatz von Technologie, um das eigene Überleben zu sichern: »With virtually no remorse, they murder others for their own welfare« (»Alien Monstrosity«: 11). Auch wenn es in *Star Trek: Voyager* wiederholt zu Begegnungen mit den Vidiianern kommt, wird deren gesunde Gesellschaft nur ex negativo beschrieben, aber niemals gezeigt, da innerhalb der Serie nur Charaktere in Erscheinung treten, die bereits erkrankt sind. Hierbei gibt es zwei Perspektiven auf die Vidiianer – zum einen jene derer, die zwar als Infizierte Teil der vidiianischen Bruderschaft sind, aber dennoch eigene Ziele verfolgen, und zum anderen die der Bruderschaft als solcher, die sich als Organisation dafür verantwortlich zeigt, Ersatzorgane im großen Stil zu beschaffen. Als Gruppierung neigt sie nach außen hin zur Anonymisierung ihrer Mitglieder. Dies geschieht nicht nur, da jene durch die vielen Transplantationen beständig ihr Äußeres verändern, sondern auch, um ein gleichgeschaltetes System ohne Individualität zu etablieren. Das Einzelwesen wird innerhalb der Gruppe unsichtbar, wodurch die Bedrohlichkeit der Vidiianer in diesen Erzählmomenten besonders präsent ist. Die Bruderschaft wird dadurch als beinahe schon faschistoide Struktur dargestellt – ohne Mitleid, nur Befehle ausführend –, um das eigene Fortbestehen zu sichern. Fremde Raumschiffe stellen für sie nicht mehr als mögliche Ernten dar, werden geentert und die sich an Bord befindlichen Wesen als

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

unfreiwillige Organspender verwendet, die je nach körperlicher Verfassung wiederum zunächst in Arbeitslager oder direkt in die sogenannten Organverarbeitungen überführt werden. Insbesondere durch die Darstellung der Opferbeschaffung, die nicht zu explizit ins grafische Detail geht, sondern der Vorstellungskraft der Rezipierenden überlassen ist, wird in der Beschreibung der vidiianischen Bruderschaft eine »allegorische Übertragbarkeit« vermittelt, wodurch »die Realitätspräsentation stets auf der Abstraktionsstufe der zum Sinn vermittelbaren Zeichenhaftigkeit« bleibt (Käser: 212). Viel interessanter sind in diesem Kontext jedoch die der Bruderschaft in der Serie zeitlich vorangestellten Einzelbegegnungen der *Voyager* mit den Vidiianern, die durch ihre individuellen Betrachtungen Rückschlüsse auf die Entwicklung der beschriebenen Gesellschaftsstruktur und darauf, welchen Einfluss die Fresszelle auf diese genommen hat, zulassen.

Motura und Dereth: Die, die überleben wollen

Das erste Zusammentreffen mit den Vidiianern ist eine Zufallsbegegnung, die zunächst in absentia stattfindet. Lange bleiben sie im Verborgenen und tauchen nur als unklare Schemen im Hintergrund auf, verstecken sich hinter Kraftfeldern und Felsvorsprüngen. Das verstärkt den subtilen Grusel, den Eindruck des Fremden und Bedrohlichen, der durch das zwischenzeitliche Auffinden einer Asservatenkammer noch verstärkt wird. Aus Unachtsamkeit hinterlassen sie dennoch immer wieder Zeichen ihrer Anwesenheit, verlieren beispielsweise ein Gerät, das sich als überraschend vielseitig erweist: Es kann sowohl als Waffe wie auch als medizinischer Scanner eingesetzt werden. Es analysiert in kürzester Zeit den Körper, auf den es gerichtet ist, und dient gleichzeitig als chirurgisches Instrument, das das Opfer betäubt, ehe es die Organe aus dessen Körper heraustransferiert. Dieser Scanner lässt bereits zu diesem frühen Zeitpunkt präzise Rückschlüsse auf die Vidiianer zu: Der gleichzeitige Einsatz als Waffe und Analysegerät sowie die Art und Weise, wie die potenziellen Opfer damit angegriffen wurden, demonstriert, welch geringen Wert fremdes Leben für diese Spezies einnimmt. Es zählt im ersten Moment nur das eigene Überleben, was zu einer Verrohung ihres Verhaltens führt. Für Mitleid ist innerhalb dieser Weltsicht kein Platz, vielmehr kann es den eigenen Tod bedeuten.

Erst spät werden mit Motura und Dereth das erste Mal zwei Vidiianer sichtbar, auch wenn deren entstelltes Antlitz erst im weiteren Verlauf mit der Infektion durch die Fresszelle verbunden wird. Beide tragen lange dunkle Gewänder, die entfernt an das sogenannte Lazaruskleid Leprainfizierter erinnern, was erneut Querverbindungen zur Lepraerkrankung zulässt (Ingensiep/Popp: 131). Dereth agiert als Moturas Dienstbote, der dafür zuständig ist, Motura passende Organe zu beschaffen, die dieser zum Überleben benötigt. Gewöhnlicherweise versuchen sie, so erklärt Motura das Vorgehen, diese von bereits Verstorbenen zu entnehmen, aber »wenn uns die Zeit davonläuft, werden aggressivere Aktionen erforderlich«, nämlich das unmittelbare Entnehmen der Organe von Lebenden (»Transplantationen«: 38). Dadurch entsteht der Eindruck, dass es innerhalb der Gesellschaft markante soziale Unterschiede gibt. Nicht nur zwischen Kranken und Gesunden wird offensichtlich differenziert, sondern auch unter den Kranken selbst, die zu-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

mindest teilweise über Dienstpersonal verfügen. Dies lässt folgern, dass sich auch unter den Erkrankten ein hierarchisches System etabliert hat, das auf gesellschaftlichem Status aufbaut. Ob dies Rückschlüsse auf die sozialen Strukturen der Gesunden zulässt, wird offengelassen – differenziertere Beschreibungen der vidiianischen Gesellschaft erfolgen innerhalb der Serie nur soweit, wie es für die Handlung notwendig scheint, insbesondere die Gruselmomente bauen auf bewusst gesetzte inhaltliche Leerstellen. Interessant ist an dieser kurzen Begegnung besonders die Figur des Motura. Während Dereth eher das Vorgehen beschreibt, berichtet Motura von seinem früheren Leben vor der Infektion, in dem er als Bildhauer tätig war. Durch den Ausbruch der Erkrankung ist es ihm nicht mehr möglich, diese künstlerische Tätigkeit weiter auszuüben. Ästhetik findet in dieser Existenz keinen Platz mehr, sein eigener Körper wird zwar durch wiederholte Transplantationen immer wieder künstlich neu erschaffen, zeigt dabei aber keine Schönheit, sondern nur groteske Narben. Motura umfängt Melancholie und Reue, er würde gar ein Todesurteil annehmen, »zumindest würde dann meinem Leiden ein Ende gesetzt werden«, ist aber dennoch nicht in der Lage, sein Leben indirekt selbst zu beenden, indem er keine weiteren Transplantationen mehr zulässt (39). Dies zögert das langsame Sterben aber nur hinaus, denn der eigentliche kulturelle Verfall kann damit längst nicht mehr aufgehalten werden. Moturas Leiden scheint sich bei ihm nicht nur auf das Körperliche zu begrenzen, sondern bezieht sich auch darauf, dass er nicht mehr kreativ Kunst erschaffen kann, während sein Gesicht mit jeder Transplantation neue Formen annimmt und seine Identität fluide macht. Er kreiert nicht mehr, sondern dekonstruiert und vernichtet sich dadurch in seiner Identität als Kunstschaffender kontinuierlich selbst. Letztlich sind er und Dereth Getriebene, die ihre soziale Sicherheit verloren haben, indem sie vom gesunden Teil der Gesellschaft vollkommen abgeschottet sind, innerhalb der von Krankheit gezeichneten Alternativgesellschaft aber ebenso wenig einen Platz gefunden zu haben scheinen.

Sulan: Der sentimentale Wissenschaftler

Eine völlig andere Perspektive auf die Vidiianer wird durch den Chirurgen Sulan vorgestellt. Er ist Teil einer abgelegenen Kolonie, die neben wissenschaftlichen Stationen auch eine Organverarbeitung sowie ein Arbeitslager umfasst. Sulan selbst demonstriert im Verlauf, wie er jegliche ethische Orientierung verloren hat, Gen-Experimente am lebenden Objekt durchführt und längst die Rolle des verrückten Wissenschaftlers einnimmt. Mitgefühl »für die Leute, die [die Vidiianer] am Leben erhalten«, ist ihm fremd geworden, stattdessen betrachtet er sie nur noch als Untersuchungsgegenstand (»Lebensanzeichen«: 12). Sie sind »nur noch das Objekt […], dem er mit der Mischung des unmoralisch spielenden Kindes und des rationalistischen Erwachsenen begegnet« (»Mad Scientist«: 48). Seine Forschung in Bezug auf die Fresszelle ist vorgeblich seinem Handeln vorangestellt und rechtfertigt sein amoralisches Verhalten vor ihm selbst: »Seit Generationen sucht mein Volk den Quadranten nach Rassen ab, die immun gegen unsere Krankheit sind, in der Hoffnung, eine Heilungsmöglichkeit zu finden« (»Von Angesicht zu Angesicht«: 8). Der Versuch, die Fresszelle zu bekämpfen, ist für ihn zur Manie geworden, vielleicht auch nur noch Mittel zum Zweck, um seine eigenen Interessen zu verfolgen,

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

die auf keinerlei ethischen Richtlinien mehr aufbauen. Seine Opfer bezeichnet er emotionslos als Exemplare, denen so jegliche Individualität abgesprochen wird. Er ist »eines jener Traumungeheuer, die die Grenzen zwischen Ich und Welt wieder einreißen, die ihr magisches Wissen dazu missbrauchen, das letzte Heiligtum zu zerstören: die Person« (»Mad Scientist«: 48).

Sulan stellt eine Art gespiegeltes Frankenstein-Motiv dar: Anders als in Mary Shelleys gleichnamigem Roman von 1818 versucht er aber nicht, künstliches Leben zu erzeugen, sondern vorgeblich, seinem Volk zu helfen, um letztlich auch selbst nicht mehr auf weitere Transplantationen angewiesen zu sein. Dabei wird er selbst zum Monster – innerlich wie äußerlich –, indem er sich »vom Menschlichen auf den ersten Blick möglichst weit entfernt hat und dennoch als lebende Erscheinung identifizierbar bleibt« (Stiglegger: 31). Das Monströse stellt hierbei eine Transgression dar, die eine zivilisatorisch festgelegte Schranke überschreitet (30). Sulan sehnt sich so sehr nach dem, was er als Normalität wahrnimmt, dass er jegliche Skrupel verliert, sich selbst aber dennoch nicht als empathielosen Antagonisten wahrnimmt: »Ich mag äußerlich […] grotesk aussehen, aber […] ich besitze auch Gefühl« (»Von Angesicht zu Angesicht«: 23). So schreckt er nicht davor zurück, sein Erscheinungsbild ohne medizinische Notwendigkeit zu verändern, und versucht so, durch die Transplantation eines vollständigen fremden Gesichts seine Ich-Auflösung aufzuhalten, die durch den »Verlust von Schönheit und menschlicher [bzw. vidiianischer] Erscheinung« verursacht wurde (Stiglegger: 32). Wie verstörend diese Hautplastik durch ihren maskenhaften Ausdruck wirkt, scheint Sulan längst nicht mehr bewusst zu sein. Er selbst nimmt sich als optischen Doppelgänger seines Opfers wahr, die entstellten Gesichtszüge bemerkt er in seiner verzerrten Wahrnehmung der Wirklichkeit nicht. Stattdessen dürfte dies als ein weiterer Identitätsverlust zu betrachten sein: Sulan hat sein Ich bereits mit dem Ausbruch der Erkrankung verloren und ist auf der Suche nach einem neuen Ich, doch auch dies hilft ihm nicht, seine Identität und Individualität wieder zu rekonstruieren, sondern liefert vielmehr einen »verhaltenen Tribut der Hässlichkeit seines Körpers an das Monströse« (Brittnacher: 184). Er verschwindet – wie alle infizierten Vidiianer – hinter einer Maske aus Vernarbungen, die keinen unverstellten Blick auf ihn zulässt, und nutzt diese gleichzeitig als Versteck seiner selbst: »Die schmerzhafte Transformation des Körpers fungiert […] als unfreiwilliger Ausdruck einer gestörten bzw. negativen Selbstdefinition, ein Scheitern des aufgeklärten Dualismus von Kultur und Natur« (Stiglegger: 37). Dies führt insbesondere am Beispiel Sulans zu einer Perzeption, in der er kein Einfühlungsvermögen mehr für seine Umwelt besitzt. So inszeniert er sich als sentimentale Science-Fiction-Variante Frankensteins, bleibt letztlich aber die verzweifelte Kreatur, die im Umgang mit ihren Opfern zwar mitleidslos ist, sich aber dennoch larmoyant als unverstandener Leidtragender der Umstände wahrnimmt, der vermutlich auch innerhalb der gesunden Gesellschaft die Rolle eines Außenseiters eingenommen hätte. Das eigene Entstelltsein durch die Erkrankung wird so zum Signifikanten seiner Einsamkeit, die er als Unverständnis der anderen ihm selbst gegenüber umdeutet und mit fremden Gesichtern zu verbergen versucht.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Danara Pel: Die Virtuelle

Die vidiianische Hämatologin Danara Pel wird nach einem von ihr abgesetzten Notruf trotz anfänglicher Bedenken auf die Krankenstation der *Voyager* transferiert. Ihr Körper ist kybernetisch erweitert und verfügt über ein Implantat, das ihre synaptischen Muster speichert und »neuroelektrische Impulse an den Rest ihrer Systeme« sendet (»Lebensanzeichen«: 2). Um ihr Leben zu retten, veranlasst der Doktor, selbst ein Hologramm, dass diese Muster in die holografischen Puffer innerhalb der Krankenstation gespeichert werden, auch um Kommunikation mit der inzwischen im Koma liegenden Frau zu ermöglichen. Sie erhält einen virtuellen Körper, der die Vidiianerin so zeigt, wie sie aussehen würde, wäre sie nicht von der Fresszelle befallen. Als sie sich im Spiegel sieht, kann sie es kaum fassen: »Ich hätte nicht geglaubt, dass ich mich selbst einmal wiedersehen würde« (9). Bereits als Kind ist sie erkrankt, und spätestens ab dem Zeitpunkt, an dem die Symptome evident werden, ist das Verhalten den Betroffenen gegenüber ablehnend, der Verlust des eigenen Gesichts und damit individueller Züge führt zur Ausgrenzung, was sich an Pels zunächst distanziertem Verhalten und in ihrer Körpersprache immer wieder zeigt. Sie ertastet ihr neues (virtuelles) Selbst, das so lange unter Narben verborgen war, während sie immer noch Körperkontakt mit anderen, teilweise ebenfalls virtuellen Wesen reflexartig ablehnt, um andere nicht versehentlich zu infizieren. Nur weil ihre Krankheit im virtuellen Raum scheinbar verschwunden ist, ändert sich nicht sofort auch ihr Verhalten der Umwelt gegenüber.

Gemeinsam mit dieser Erkenntnis löst der Anblick ihres realen kranken Körpers in ihr Abneigung aus. Die nur vorübergehend mögliche Existenz als Hologramm scheint so verlockend, dass sie ihren realen Erholungsprozess, der sie jedoch nicht von der Fresszelle heilt, sondern auch bei ihr das Sterben nur verlangsamt, sabotiert – vielleicht auch deswegen, weil sie durch ihre Erkrankung auf andere Art genauso eingeschränkt ist wie der Doktor, dieser aber nicht in der Lage ist, die Beweggründe für ihr Verhalten nachzuvollziehen. Aufgrund seiner virtuellen Natur kann er die Krankenstation nicht verlassen – die einzige Ausnahme stellt zu diesem Zeitpunkt das Holodeck dar, das eine künstliche, ebenfalls holografische Umgebung erzeugen kann, ansonsten aber ein leerer Raum ist. Während sich der Doktor nach Körperlichkeit und der damit verbundenen Bewegungsfreiheit sehnt, erkennt Pel, wie sie im Virtuellen von ihrer Umgebung nicht mehr ausschließlich über ihre Krankheit definiert wird. Was für den Doktor einengend ist, bedeutet für sie Freiheit. Diese Differenz in der Wahrnehmung des Eingeschränktseins führt zu einem Konflikt, der auf einem unterschiedlichen Verständnis von Freiheitsbegriffen und Selbstwahrnehmung aufbaut. Für den Doktor ist es essenziell, Pels Geist wieder in ihren eigenen Körper zurückzutransferieren, da sie so wieder ihre ursprüngliche Autonomie – oder das, was er dafür hält – zurückgewinnt und nicht mehr auf die Holoemitter angewiesen ist, die ihn in seiner Bewegungsfreiheit so sehr einengen. Sie hingegen nimmt ihren eigenen zerfallenden Körper als Begrenzung wahr, der sie aus jeglicher Gesellschaft ausschließt: Ihre Vernarbungen sind die Sichtbarmachung ihres inzwischen längst internalisierten Andersseins, das durch ihre Infektion mit der Fresszelle verursacht wurde. Während sie es aber schafft, ihre internalisierten Ängste und Unsicherheiten als Holofigur abzulegen und eine differenzierte Perspektive einzu-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

nehmen, gelingt es anderen nicht, sie als eine Person wahrzunehmen, die reflektiert eigene Entscheidungen treffen kann.

Als Konsequenz ihres Überlebens beschließt sie, zu ihrem Volk zurückzukehren, um dort als Medizinerin wieder die Kolonien, die ebenfalls mit der Fresszelle zu kämpfen haben, zu unterstützen. Die Vermutung liegt nahe, dass bei Ausbrüchen folglich keine gesunden Vidiianer als Helfende ausgesandt werden, was erneut auf einen tiefen Bruch innerhalb der Gesellschaft hinweist. Bei dem Kontakt mit Pel handelt es sich zudem um die letzte individuelle Begegnung mit den Vidiianern, die Erkenntnisse über deren Kultur zulässt. Anders als Sulan verfügt sie über eine gewisse Selbstlosigkeit, die diesem völlig abhandengekommen ist. Dies lässt eine Nähe zu Motura und Dereth zu, die innerhalb der vidiianischen Bruderschaft ebenfalls eine Sonderstellung einnehmen, indem sie, um zu überleben, nicht wahllos töten, sondern zu selektieren versuchen.

Fazit

Star Trek: Voyager führt mit den Vidiianern vor Augen, wie verschiedene filmische Gattungen ineinanderfließen, vermengt Science-Fiction mit Horror und greift auf fiktional überformte Wirklichkeitsvorstellungen zurück. Dieser Baukasten kann immer wieder neu zusammengestellt werden, wie sich an der Darstellung der einzelnen Vidiianer zeigt: »Diese kombinatorischen Verfahren emanzipieren sich von den wissenschaftlichen; sie folgen einer eigenen Logik, die mit jener der populärkulturellen Bilder und Mythen kompatibel ist« (Overthun: 456). Die Beschreibung der Fresszelle als Ursache einer Pandemie zeigt die mögliche Ausbreitung einer Infektion vom anfänglichen Ausnahmefall bis hin zur nicht mehr nachverfolgbaren Infektionskette: Es sind zunächst Einzelbegegnungen mit Erkrankten, die auch innerhalb des Ausgeschlossenseins als Außenseiter inszeniert und alteriert werden, ehe das Narrativ umschlägt und die Vidiianer ausschließlich als bedrohliche Bruderschaft beschreibt, die keine Rücksicht mehr auf anderes Leben nimmt und nur als anonymisiertes Kollektiv in Erscheinung tritt. Diskursmuster darüber, wie die Krankheit geheilt oder zumindest eingeschränkt werden könnte, rücken in den Hintergrund, stattdessen tauchen Erzählmuster auf, die wiederholt auf Horrorelemente zurückgreifen, alternative Bewältigungsstrategien außerhalb des Transplantationsgeschehens aber größtenteils ausklammern. Horror bietet hierfür die passenden »Bilder dessen, was die Gesellschaft ansonsten in die entsprechenden dunklen Kammern verbanne, den Tod, die Krankheit, die Wunde« (»Horror«: 524).

Die Darstellung der Vidiianer lässt nur eine fragmentierte Betrachtung der Seuchenentwicklung und deren gesamtgesellschaftlichen Auswirkungen zu. Sie zeigt exemplarisch, »dass die anthropologische Sicherheit der Moderne aus Treibsand besteht« (Bonß: 409). Dieses dadurch vermittelte Gefühl scheinbarer Sicherheit erweist sich in der Folge als trügerisch: Die »Versuchung und der Horror der Anti-Moderne« sind mit der »panische[n] Angst« gekoppelt, dass »das Gewebe unserer materiellen Abhängigkeiten und moralischen Verpflichtungen […] zerreißen und das empfindliche Funktionssystem der Weltrisikogemeinschaft zusammenbrechen [könne]« (409). Mit der Beschreibung der betroffenen Vidiianer wird der Rand einer Gesellschaft gezeigt, die durch den Ausbruch einer Pandemie ihre kulturelle Identität aufgegeben hat, um durch

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

restriktive Maßnahmen eine weitere Ausbreitung zu unterbinden, und denjenigen, die bereits infiziert wurden, die Aufgabe übertragen hat, ein Gegenmittel zu entwickeln und bis dahin sich selbst überlassen zu bleiben: »Die Kontinuität des Seuchendispositivs ist eine operative Kontinuität des Systems Gesellschaft, nicht eine Tatsache seiner Umwelt« (Käser: 208). Einzig die Beschreibung, dass die vidiianische Gesellschaft schon über einen langen Zeitraum durch die Fresszelle eingeschränkt ist, überschneidet sich in den Erzählungen der Betroffenen und erweckt den Eindruck, deren »Gesellschaft als Ganze reagiere auf pathologische Irritation immer wieder mit erstaunlicher Gleichartigkeit« (226). Inwiefern diese Berichte der Infizierten allerdings die möglichen (noch) gesunden Bevölkerungsgruppen beschreiben, wird nicht erläutert. Es bleibt unklar, ob die Gesellschaft tatsächlich so strukturiert ist, wie es die Erzählungen nahelegen, und wie viele Vidiianer tatsächlich erkrankt sind oder ob nicht vielmehr eine Art Parallelgesellschaft in der Form etabliert wurde, dass die gesunden Vidiianer auf dem Heimatplaneten verblieben sind, während sich die Erkrankten in den Weltraum und auf verschiedene Kolonien zurückgezogen haben. Diese im Narrativ sicherlich bewusst gesetzten inhaltlichen Leerstellen hinterlassen ein unterschwelliges Gefühl der Bedrohung, das sowohl von der Erkrankung selbst, aber auch durch die veränderten gesellschaftlichen Strukturen ausgeht: Als betroffene Person ist das Leben, das vor der Infektion geführt wurde, nicht mehr möglich, der etablierte Alltag unwiederbringlich vorbei. Auch bei den Rezipierenden der Serie hinterlässt dies heute vermutlich mehr als in den späten 1990er Jahren, als die Episoden erstmals ausgestrahlt wurden, ein »latentes Unbehagen, unsere Lebensweise könnte scheitern« (Newiak: 31). Vieles, was in *Star Trek: Voyager* zum damaligen Zeitpunkt im Umgang mit der Fresszelle beschrieben wird, erinnert hierbei an den Umgang mit der Corona-Pandemie in ihrer Anfangszeit: Abstands- und Hygieneregeln stellen einen Versuch dar, die Infektionen einzudämmen und eine Rückkehr in den bekannten Alltag zu ermöglichen. Kommunikationsformen verändern sich, indem statt auf persönliche Treffen auf digitale Medien und das Internet als alternative Kontaktmöglichkeit zurückgegriffen wird; das *social distancing* ist hierbei als physische Distanz und emotionale Nähe zu verstehen – eine Option, die in *Star Trek: Voyager* in diesem Kontext nicht explizit berücksichtigt, aber ebenso wenig konkret ausgeschlossen worden ist. Während in der Serie das soziale Miteinander zwischen Infizierten und Gesunden also kaum noch stattzufinden scheint, hat sich aus der ursprünglich musisch und künstlerisch geprägten Kultur der Vidiianer eine Form neuer Wissenschaftlichkeit entwickelt, die eine ganz eigene Ethik hervorgebracht hat und Versuche am lebenden Objekt ohne deren Zustimmung offenbar toleriert – vorausgesetzt, die Forschung ist zumindest vordergründig darauf ausgelegt, die Erkrankung zu bekämpfen. Gleichzeitig scheint außerhalb dieser medizinisch ausgerichteten Forschung keine andere Zielsetzung mehr zu existieren, was – mit den hier beschriebenen Ausnahmen – die Verrohung dieser Gesellschaft beziehungsweise des von der eigentlichen Gesellschaft ausgegrenzten Teils vorantreibt. Die Krankheit ist hierbei Sinnbild einer gesellschaftlichen Metamorphose weg von Mitgefühl hin zu gelebter Distanzierung, die weit in das soziale Miteinander hineinreicht und zu einer generellen Entfremdung geführt hat – eine Beobachtung, die sich teilweise auch in Bezug auf die Corona-Pandemie machen lässt (Haas: 40). Im weiteren Verlauf des Narrativs um das Raumschiff *Voyager* auf seinem Weg zurück in die Heimat rücken die Vidiianer allerdings immer mehr in

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

den Hintergrund, die Begegnungen werden seltener. Dass schließlich ein Gegenmittel entdeckt wird, bleibt zuletzt nur eine Anekdote, die beiläufig erwähnt wird.

Literatur

Autenrieth, Ingo, et al.: Coronavirus-Pandemie: Wirksame Regeln für Herbst und Winter aufstellen: 6. Ad-hoc-Stellungnahme – 23. September 2020, Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina, 2020.

Bonß, Wolfgang: Vom Risiko. Unsicherheit und Ungewissheit in der Moderne, Hamburger Edition, 1995.

Brittnacher, Hans Richard: Ästhetik des Horrors. Gespenster, Vampire, Monster, Teufel und künstliche Menschen in der phantastischen Literatur, Suhrkamp, 1994.

Carter, Simon/Henderson, Lesley: »Doctors in space (ships): biomedical uncertainties and medical authority in imagined futures«, in: Medical Humanities, Ausgabe 42, Heft 4, Dezember 2016, S. 277–282.

Cohen, Jeffrey Jerome: »Monster Theory (Seven Theses)«, in: Classic Readings on Monster Theory, hg. von Asa Simon Mittman und Marcus Hensel, Amsterdam University Press, 2018, S. 43–54.

Haas, John: Covid-19 und Psychologie. Menschen und Gesellschaft in Zeiten der Pandemie, Springer, 2020.

Ingensiep, Hans Werner/Popp, Walter: »Hygiene und Stigmatisierung – Von Lepra bis Ehec«, in: Krankenhaus-Hygiene + Infektionsverhütung, Ausgabe 33, Heft 5, November 2011, S. 130–143.

Jablonski, Nils: »Alien Monstrosity: The Practice of Technology and ›Race‹ as Technological Construct in Star Trek: Voyager«, in: European Journal of American Studies, Ausgabe 16, Heft 2, Sommer 2021, S. 1–22.

Käser, Rudolf: »Wie und zu welchem Ende werden Seuchen erzählt? Zur kulturellen Funktion literarischer Seuchendarstellung«, in: Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur, Ausgabe 29, Heft 1, Dezember 2007, S. 200–227.

Newiak, Denis: Alles schon mal dagewesen. Was wir aus Pandemie-Filmen für die Corona-Krise lernen können, Schüren, 2020.

Overthun, Rasmus: »Monster/Ungeheuer«, in: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, hg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May, Metzler, 2013, S. 420–432.

Seeßlen, Georg: »Horror«, in: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, hg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May, Metzler, 2013, S. 522–529.

Seeßlen, Georg: »Mad Scientist. Repräsentation des Wissenschaftlers im Film«, in: Gegenworte. Hefte für den Disput über Wissen, Heft 3, Frühling 1999, S. 44–48.

Shelley, Mary: Frankenstein oder Der moderne Prometheus, Reclam, 2018.

Stiglegger, Marcus: »Humantransformationen – das Innere Biest bricht durch. Zum Motiv des Gestaltenwandels im Horrorfilm«, in: Horror und Ästhetik. Eine interdisziplinäre Spurensuche, hg. von Claudio Biedermann und Christian Stiegler, Halem, 2008, S. 30–49.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Serienepisoden

»Transplantationen.« *Star Trek: Voyager*, Staffel 1, Folge 5, CBS, 6. Februar 1995. Netflix.
»Von Angesicht zu Angesicht.« *Star Trek: Voyager*, Staffel 1, Folge 14, CBS, 8. Mai 1995. Netflix.
»Lebensanzeichen.« *Star Trek: Voyager,* Staffel 2, Folge 19, CBS, 26. Februar 1996. Netflix.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

(Über-)Leben im Corona-Simulator – Rezensionsforschung als historischer Zugang

Abelina Junge und Max-Constantin Stecker

Einleitung

»Gut gemacht – deine Krankheit hat alles Leben auf der Erde ausgelöscht!« So klingt es, wenn Spielende des 2012 erschienenen Mobile Games *Plague Inc.* eine Runde gewinnen. Bei dem Spiel vom Entwicklerstudio Ndemic Creations handelt es sich um ein Strategie-Spiel, welches die Ausrottung der Menschheit mittels einer Seuche zum Ziel hat. Die Spielenden versuchen, in der Rolle eines selbst benannten Krankheitserregers die Weltbevölkerung zu infizieren und schlussendlich zu vernichten, um das Spiel zu gewinnen (»Plague Inc.«). Der Ebola-Ausbruch im Jahr 2014 sorgte dafür, dass die Download-Zahlen stark anstiegen und das Spiel an Popularität dazugewann – dies veranlasste das Entwicklerstudio dazu, sich öffentlich zu äußern (»Help Stop Ebola«). Während der Covid-19-Pandemie geriet *Plague Inc.* erneut ins Blickfeld einer (medialen) Öffentlichkeit – um das Corona-Szenario nachzuspielen? Oder verbergen sich noch andere Faktoren hinter der verstärkten Rezeption? Unbestritten bedienen sich verschiedene Medien der Populärkultur ihrer natürlichen und kulturellen Umwelt sowie des Wissens über ihre historische Genese und nutzen diese als Quelle für ihre Inhalte und Narrative. Was aber passiert, wenn ein Medium wie das digitale Spiel als Blaupause für die Gegenwart genutzt wird – suchen Spielende darin nach Perspektiven und Orientierung für ihren Alltag, gerade in Zeiten der Krise? Um diese Fragen zu beantworten, soll der Beitrag einen Einstieg in die geschichtswissenschaftliche Arbeit mit Rezensionen darstellen. Dafür wurden 3138 Rezensionen aus dem deutschen Google Play Store analysiert. Auf diese Weise wird die Rezeption des Spiels in ihrer Veränderung sichtbar gemacht und lässt Rückschlüsse auf die Wahrnehmung der Spielenden zu. Nach einer Verortung, die auf die thematische Relevanz der Erforschung von Rezensionen hinweisen und den Forschungsstand anreißen soll, erfolgt eine Kontextualisierung des Spiels *Plague Inc*. Eine Darlegung der in diesem Beitrag angewandten Methodik leitet im Folgenden in den Analyseteil über. Die Fragestellung, ob in den Google-Play-Store-Rezensionen ersichtlich wird, dass Spielende Perspektiven und Orientierung in *Plague Inc*. suchen, lässt sich – trotz methodisch bedingter Einschränkungen – generell bejahen. Abschließend wird insbe-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sondere auf weiterführende Fragestellungen zu verweisen sein, die an diese Grundlagenforschung anhand von Rezensionen anschließen können.

Verortung im Forschungsfeld digitaler Spiele

Neuere Arbeiten stellen einen Quellenwert digitaler Spiele für die Geschichtswissenschaft fest. Der amerikanische Historiker Adam Chapman betont, dass digitale Spiele »can be and produce historical narrative. They are perfectly capable of meaning-making, sustaining arguments and creating discourse about the past« (Chapman: 271). Chapman betont außerdem, die Aktionen der Spielenden »affect their own reading, because their gameplay can affect what occurs within, the game representation that they might read« (Chapman: 32). Er fasst die Rolle der Spielenden zusammen und postuliert, Spielende »configure the story space and produce particular narratives« (Chapman: 34).

Laut Neys und Jansz können digitale Spiele als eine Art »socializing agent« dienen (44). Es seien Effekte auf das Sozialverhalten der Rezipient:innen feststellbar: »People seem to become engaged with the topic or issue dealt with in the game after playing«, führen Neys und Jansz weiter aus, »[t]he experiences in the game over time get applied to real life contexts and in this way, affect the player« (47–48). Auch Pfister betont die gesellschaftliche Bedeutung digitaler Spiele und deren Potenzial, Spielende bewusst oder unbewusst durch Inhalte zu verändern (Pfister: 3–4). Er greift ebenfalls auf den Begriff der Sozialisierung zurück, um das Verhältnis zwischen Spielenden und Spielinhalten zu beschreiben (17).

Ein anderes Stichwort zur Wirkung des Mediums liefert Mayar mit dem Subgenre »Humanitarian Crisis Games« (HCGs) (Mayar: 47–48). Spielende müssten sich »Spielwelten oder spielerische Praktiken [aneignen], die Fragen des menschlichen Lebens aufgreifen«, wobei sich HCGs bei ihren »natürlichen und humanitären Katastrophen [bei der] Zeitgeschichte« bedienten (Mayar: 49). Es gebe einen Unterschied zwischen referenziellen Titeln, die ein spezifisches Problem ansprechen und eine moralische Ebene implizieren, und suprareferenziellen Titeln, die sich von spezifischen Ereignissen inspirieren lassen, jene aber generalisieren (Mayar: 49–50). Obwohl aus der Gegenperspektive der ums Überleben Kämpfenden gespielt wird (Mayar: 69–70), ist für *Plague Inc.* einiges zutreffend: die Aufmerksamkeit für Katastrophen, der Überlebensaspekt, der suprareferentielle Charakter.

Bezüglich *Plague Inc.* wurde festgestellt, »dass das Spiel Perspektiven auf die Wirklichkeit ermöglich[e], dabei jedoch eine Fiktionalisierung des Faktischen in Kauf [nehme und zugleich] bestehende Wissensvorstellungen und Episteme [tradiere]« (Görgen: 299). Epidemiologische Narrative seien in populärkulturellen Adaptionen beliebt, und ihre »Elemente Konflikthaftigkeit und Rückbezug auf reale Konfliktsituationen und -strukturen sowie die Modulierbarkeit räumlicher und zeitlicher Spielstrukturen [würden besonders deutlich] in dem Spiel PLAGUE INC.« (Görgen: 302). Das Spieldesign und die im Spiel übermittelte Information mache »klar, dass der Erreger in einer virtuellen Umwelt angesiedelt [sei] und, wie in der Realität, mit den Mitteln der Epidemiologie und der Public Health-Maßnahmen bekämpft werden soll[e]«, wobei Letzteres beispielsweise »Restriktionen internationaler Reisen, Hygiene- und Quarantänemaßnahmen [oder]

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

die Vermeidung sozialer Kontakte« meine (Görgen: 306). Reale Verhältnisse seien im Spiel umgekehrt: »Während in der Realität der Spieler als Teilnehmer einer Gesellschaft auf die Krankheit reagieren müsste, ist seine Position im Spiel genau umgekehrt: Er reagiert auf die lauernde Gefahr der Heilmittelentwicklung« (Görgen: 311).

Im Spiel würden Grenzen zwischen der Gegenwart und zukünftigem Potenzial verschwimmen, zudem würden Spielende über die Wissenschaft belehrt (Servitje: 88). Das Spiel ermögliche es nicht nur, Ängste sichtbar zu machen, sondern diese zu erleben und auf das Äußerste zu treiben (Servitje: 99), und habe darüber hinaus eine disziplinierende Funktion, da es die Gefahr normalisiere und Panik vermeide, die Angst aber nicht nehme und zugleich die Reaktionen der Staaten normalisiere – »including martially enforced quarantine« (Servitje: 99). Bei der Frage, ob Spielende durch das Medium ihr Handeln verändern und welche Information sie aus dem Spiel ziehen, gehe es nicht nur darum, was Spiele aus Spielenden machen, sondern auch umgekehrt (Pfister/Görgen: 60–61). Bei der Betrachtung von Spielen mit Patient:innenperspektive finden sich Parallelen zur Spielerfahrung von *Plague Inc.*, indem das Spielen »Ohnmacht und Kontrollverlust entgegenwirken [könne]« (Fürholzer: 90). Welche Rolle dabei den Medien zukommt, fasst Simon treffend zusammen: »Digitale Spiele besitzen die Möglichkeit, sich auf die sie umgebende reale Welt zu beziehen, diese zu hinterfragen und sogar produktiv zu verändern [und können] auch im Diskurs von Krankheit und Gesundheit […] als Vermittlungsinstrumente kollektiver Wissensbestände und Deutungsmuster fungieren« (189–190).

In ihrer Beschreibung liest sich das Brettspiel *Pandemie* (2008/2013) als eine Art Kontrastfolie zu *Plague Inc.* (Romfeld/Quasdorf: 307). Demgegenüber gibt es klare Parallelen, sei das Spiel doch »klar im Hier und Jetzt verortet […] – und eben nicht in Epochen der Vergangenheit, in fernen exotischen Ländern oder ganz und gar fiktionalen Welten« (Romfeld/Quasdorf: 310). Auch die Bedeutung des Krankheitsbegriffes lässt sich übernehmen, wobei diese um einen »Appellcharakter« ergänzt werde: »Eine infektiöse Krankheit wäre dementsprechend nicht bloß etwas, das als Faktum konstituiert würde, sondern das, da es […] die ganze Menschheit gefährdet, dringend zum Handeln aufruft« (Romfeld/Quasdorf: 312–313). Während die »Reduktion auf das Allgemeine, Unkonkrete bezüglich der Krankheit […] sich [im Brettspiel] programmatisch durchzieh[e]«, erfahren wir in *Plague Inc.* wegen der vertauschten Rollen mehr darüber (Romfeld/Quasdorf: 316). Das Brettspiel wird im Bereich der Public Health verortet, da es nicht um die »klassische Arzt-Patienten-Beziehung«, sondern das »Management einer globalen Krise als technisch-logistische Herausforderung gehe«, wobei Romfeld und Quasdorf problematisieren: »Der rational-technokratische Zugang zu Krankheit stütz[e] [sich] auf die Objektivierung des Subjekts, indem er der abstrakten wissenschaftlichen Perspektive auf die Erkrankung häufig mehr Beachtung schenk[e] als der Innenperspektive« (319–320). Das »Spiel als [Unterhaltungsmedium möge] berechtigt sein, die Bedenken [der Autor:innen] bezüglich der Verantwortung für entsprechende gesellschaftliche Inhalte [auszuklammern, die] Bedeutung von Medien […] zur Vermittlung gesellschaftlicher Werte sowie zur (Aus-)Bildung des Humanen [solle jedoch] nicht unterschätzt werden« (Romfeld/Quasdorf: 320). Dieser Erklärung folgend hat auch *Plague Inc.* zu untersuchende Auswirkungen auf die Spielenden, welche nicht einfach durch den Charakter des Spiels als Unterhaltungsmedium negiert werden können.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Plague Inc. – vom virtuellen Virus zur realen Pandemie

In diesem Beitrag werden ausschließlich die Rezensionen der mobilen Version des Spiels *Plague Inc*. im Google Play Store untersucht, in dem die App kostenlos verfügbar ist. Im Google Play Store verzeichnet *Plague Inc.* 3.309.709 Rezensionen, eine daraus resultierende Gesamtbewertung von 4,3 Sternen und über 50 Millionen Downloads.

Um die Rezeption von *Plague Inc.* im Zusammenhang mit der Covid-19-Pandemie zu untersuchen, lohnt sich auch ein Blick in die Geschichte des Spiels. *Plague Inc.* verzeichnete zweieinhalb Jahre nach Veröffentlichung einen Anstieg der Downloads um 50 Prozent – Grund dafür war die Ausbreitung des Ebola-Virus (»Help Stop Ebola«). Der Gründer des *Plague-Inc.*-Entwicklerstudios, James Vaughan, schätzte die Download-Entscheidung der Spielenden damals so ein: »I think this is the first time a real world situation has been the reason why people are getting the game« (Bloom). Ndemic Creations reagierte auf die steigenden Downloadzahlen von *Plague Inc.* mit einer Spendenaktion, die nach eigenen Angaben über 76.000 US-Dollar für den Kampf gegen Ebola einnahm (»Fight Ebola«).

Dass sich das Studio zu diesem Schritt berufen sah, zeichnet sich auch in der eigenen Einschätzung der Bedeutung des Spiels ab. Bereits 2013 besuchte Vaughan die Centers for Disease Control and Prevention (CDC) in den USA und sprach über die Bildungsverantwortung von *Plague Inc.*, denn »teachers and professors often get in touch to let me know how they used Plague Inc. to illustrate biological and economical concepts to their students« (Khan). Vaughan, der *Plague Inc.* als Hobby entwickelte, verfügt über keine medizinische Ausbildung und bezog die Informationen für das Spiel aus Internetrecherchen (Khan). Gegenüber dem CDC formulierte Vaughan den Wunsch, noch detailliertere Szenarien für *Plague Inc.* zu entwickeln, um das Spiel realistischer zu gestalten (Khan).

Plague Inc. geriet 2020 erneut in den Fokus der medialen Öffentlichkeit, nachdem das Covid-19-Virus in China ausbrach und die Downloadzahlen des Spiels erneut anstiegen (»Coronavirus Outbreak«). Bereits im Januar veröffentlichte das Entwicklerstudio ein Statement: »whenever there is an outbreak of disease we see an increase in players, as people seek to find out more about how diseases spread and to understand the complexities of viral outbreaks.« (»Coronavirus Outbreak«) Bereits hier zieht Ndemic Creations die Verbindung zwischen den Download-Zahlen von *Plague Inc.* und dem Wunsch nach Orientierung während der Pandemie. Dies bekräftigt das Studio mit den Worten, dass *Plague Inc.* »realistic and informative« sei (»Coronavirus Outbreak«). Erst am Ende des Statements folgt der Hinweis, dass das Coronavirus eine reale Bedrohung ist und dass die Spielenden ihre Informationen darüber »from local and global health authorities« (»Coronavirus Outbreak«) einholen sollten. Ein wichtiger Hinweis, denn obwohl *Plague Inc*. wissenschaftliche Modelle von Krankheitsverläufen heranzieht und somit eine möglichst realistisch wirkende Pandemie im Spiel simulieren will (vgl. Görgen: 296), kann es nicht in Echtzeit neue wissenschaftliche Erkenntnisse und staatliche Verhaltensempfehlungen in das Spiel integrieren.

Im Anschluss an das Statement verkündete das Entwicklerstudio eine Spende von 250.000 US-Dollar im Kampf gegen das Virus (»Fight Covid-19«). Entwickler Vaughan betonte dabei: »I never imagined the real world would come to resemble a game of Plague Inc. or that so many players would be using Plague Inc. to help them get through an ac-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

tual pandemic.« (»Fight Covid-19«) Aus dem selbst erklärten Bildungsauftrag des Entwicklerstudios und den Ereignissen um *Plague Inc.* im Zuge des Covid-19-Virus heraus erscheint es lohnenswert, nach der Rezipient:innen-Perspektive zu fragen: Aus welchem Grund wird *Plague Inc*. aktuell vermehrt gespielt – zum »casual gaming« oder zur bewussten Informationsbeschaffung in der Covid-19-Pandemie? Einen Hinweis auf die Beantwortung der Frage liefert das Entwicklerstudio selbst: Am 11. November 2020 wurde die Erweiterung *Plague Inc: The Cure* für Android und iOS veröffentlicht (»Plague Inc: The Cure«). In der Erweiterung nehmen Spielende die Gegenposition ein und versuchen nun, die Ausbreitung des Virus zu stoppen. Dabei ist das Spieldesign, welches in Zusammenarbeit mit Gesundheitsexpert:innen entwickelt wurde, an die Covid-19-Pandemie angelegt – neben Lockdowns, Kontaktverfolgung und Maskenpflicht arbeiten Spielende auch an der Entwicklung eines Impfstoffes (»Plague Inc: The Cure«). Entwickler Vaughan beschreibt die Erweiterung als »both educational and engaging« und verspricht: »The Cure will be free for all Plague Inc. players until COVID-19 is under control.« (»Plague Inc: The Cure«) Dies betont erneut die aus dem Spiel in die Realität zu übertragenden Lerneffekte, die das Entwicklerstudio dem eigenen Spiel attestiert.

Plague Inc. als Blaupause? Rezensionsforschung als Zugriff

In dieser Analyse wird nicht nach im Spiel dargestellter, vermeintlich historischer Authentizität gesucht, sondern versucht, die aktuelle Wahrnehmung der Covid-19-Pandemie zu archivieren und in Richtung einer sich formenden Erinnerungskultur zu forschen. Um festzustellen, ob Spielende aus *Plague Inc.* Lehren und Handlungsempfehlungen für die Realität ziehen und inwieweit digitale Spiele als Möglichkeit dazu dienen, diese Krise zu verarbeiten, rücken die Äußerungen der Spielenden in den Mittelpunkt. Im Folgenden wird daher sowohl von Spielenden als auch von Rezensierenden gesprochen, da diese eine Teilgruppe der Spielenden darstellen und Rückschlüsse auf die Gesamtheit der Spielenden gezogen werden können.

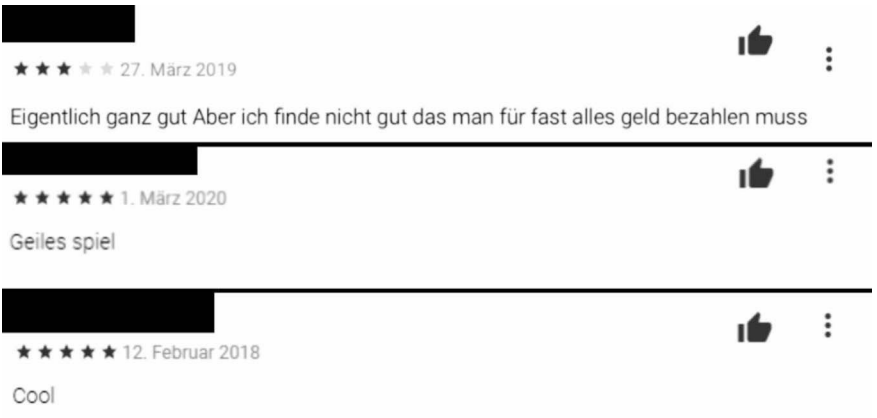
Rezensionen im Google Play Store können im Nachhinein bearbeitet oder gelöscht werden, es ist eine Bewertung zwischen einem und fünf Sternen möglich. Außerdem können die Rezensierenden einen Text zu ihrer Sterne-Wertung verfassen. Für die Analyse werden alle Bewertungen aus den im Folgenden benannten Zeiträumen mit einbezogen. Die Bewertungen wurden zwischen dem 30.08.2020 und dem 03.09.2020 per Screenshot gesichert und anonymisiert, womit die vorgenommene Analyse der Quellen überprüfbar gemacht werden soll. Im Rahmen dieser Arbeit soll deutlich werden, dass die Beschäftigung mit diesen Quellen sowohl im Hinblick auf mögliche alltagsgeschichtliche Fragestellungen künftiger Historiker:innen als auch für die weitere Auseinandersetzung mit dem Medium digitaler Spiele von Nutzen sein kann.

Für die Analyse der Rezensionen wurden drei Zeiträume festgelegt, um eine Vergleichbarkeit herzustellen. Zeitraum 1 umfasst den 27.01.2018-27.03.2018, Zeitraum 2 den 27.01.2019-27.03.2019 und Zeitraum 3 den 27.01.2020-27.03.2020. Der 27.01. wurde als Startzeitpunkt gewählt, da an diesem Tag nach Angaben des Bundesgesundheitsministeriums im Jahr 2020 der erste Fall von Covid-19 in Deutschland nachgewiesen wurde (»SARS-CoV-2«).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Die Kategorien, anhand derer die Rezensionen der Zeiträume 1–3 analysiert werden sollen, zielen auf das Verhältnis der Spielenden zum Spiel ab. Ändert sich neben der Anzahl der Spielenden auch die Art der Beschäftigung mit dem Spiel, erfolgt etwa eine Art moralische Neubewertung des Titels nach dem Ausbruch der Covid-19-Pandemie? Um diese Frage zu beantworten, werden alle Rezensionen in Kategorien eingeteilt. In Kategorie 1 fallen Rezensionen, welche weder Bezüge zu aktuellen oder vergangenen Pandemiegeschehen noch einen zugeschriebenen Lerneffekt feststellen (Abb. 1).

Abb. 1: Beispiel für Rezensionen, die Kategorie 1 zugeordnet werden



Kategorie 2 enthält einerseits Rezensionen, welche dem Spiel einen Lerneffekt oder informativen Gehalt zusprechen, andererseits Bezüge zu realen Pandemie-Ereignissen, also der Lebenswelt der Rezensent:innen, beinhalten. Dabei kann es sich um moralische Aussagen, direkte Erwähnungen realer Krankheiten oder Zukunftsprognosen im Zusammenhang mit der Covid-19-Pandemie handeln (Abb. 2). Die Erwähnung des Coronavirus wird als Bezug zur Realität anerkannt, was implizieren würde, dass Spielende sich an *Plague Inc.* orientieren könnten.

Abb. 2: Beispiel für Rezensionen, die Kategorie 2 zugeordnet werden



Neben diesen beiden Kategorien ohne Mehrfachzuordnung werden die Kategorien »Moralische Bewertung« (Abb. 3) und »Lerneffekt« (Abb. 4) untersucht, wobei erstere

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

explizit moralische Aussagen meint und letztere einen Lerneffekt feststellt, der auf die Stichworte Kontrollverlust oder Wissensvermittlung abzielt.

Abb. 3: Beispiel für Rezensionen, die der Kategorie »Moralische Bewertung« zugeordnet werden



Die Synthese der Analyseergebnisse mit den zuvor herausgearbeiteten Aspekten soll anschließend die Fragestellung beantworten, ob anhand von *Plague Inc.* sichtbar wird, dass Spielende sich Perspektiven und Orientierung vom Spiel versprechen und die Covid-19-Pandemie mittels des Spiels zu verarbeiten versuchen. Auch wenn dieser Beitrag aufgrund der zeitlichen Nähe zu den Geschehnissen nur einen Auftakt in die Rezensionsforschung um die Covid-19-Pandemie darstellen kann, möchten die Autor:innen dennoch neue Erkenntnisse zutage fördern sowie weiterführende Fragen an das Forschungsfeld stellen.

Abb. 4: Beispiel für Rezensionen, die der Kategorie »Lerneffekt« zugeordnet werden



Analyse

Im ersten Schritt wird die Summe der Rezensionen in den Vergleichszeiträumen untersucht. Dabei spiegeln die Rezensionen den beobachteten Trend wider, dass *Plague Inc.* mit Beginn der Covid-19-Pandemie einen rasanten Anstieg der Download-Zahlen verzeichnen konnte. Wurden in den Vergleichszeiträumen 2018 und 2019 insgesamt 348 bzw. 475 Rezensionen im deutschen Google Play Store abgegeben, waren es zum gleichen Zeitraum im Jahr 2020 insgesamt 2315 Rezensionen (Tab. 1).

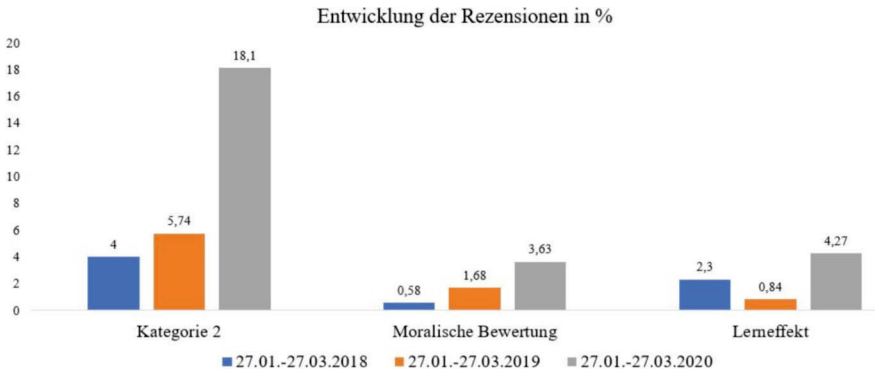
https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Tab. 1: Summe der Rezensionen in den Untersuchungszeiträumen und Zuordnung in die Kategorien 1 und 2

	27.01.2018-27.03.2018	27.01.2019-27.03.2019	27.01.2020-27.03.2020
Kategorie 1	334	449	1896
Kategorie 2	14	26	419
Summe (Rezensionen)	348	475	2315

Bei der Aufteilung in die Kategorien wird mit Blick auf Kategorie 2 deutlich, dass sich die Häufung von Rückschlüssen auf reale (und vor allem aktuelle) Pandemie-Ereignisse sowie ein empfundener Lerneffekt durch die Spielinhalte überproportional zu den steigenden Rezensionen entwickelt (Tab. 1, Abb. 5).

Abb. 5: Chronologische Anteile der Kategorien an der Gesamtanzahl der Rezensionen



Die Ergebnisse zeigen, dass im Zuge der Covid-19-Pandemie überproportional viele Spielende Parallelen zur Realität im Spiel erkennen. So bezeichnet ein Spielender *Plague Inc.* als »gute[n] Ratgeber«, während ein anderer findet, das Spiel lade ein »zum Nachdenken, und weckt den Drang, die Wissenschaft ernst zu nehmen und zu unterstützen«. Eine weitere Rezension postuliert kurz: »Du spielst die Realität.« In diesen und ähnlichen Rezensionen, die eine scheinbar pragmatische Haltung der Spielenden gegenüber dem Spiel als »Ratgeber« erkennen lassen, werden gleich zwei mögliche Beobachtungsebenen über *Plague Inc.* konkret und digitale Spiele als solches deutlich: Auf der ersten Ebene ist zu beobachten, dass die moralische Fragwürdigkeit, in Zeiten einer Pandemie mit einer Vielzahl von Todesopfern ein Virus zu spielen, das auf die gleiche Weise wie der Covid-19-Erreger Menschen erkranken oder sterben lässt, nur selten reflektiert wird. Der Lerneffekt als solcher wird von den Spielenden scheinbar als positiv empfunden, ohne eine explizite Bewertung der Tatsache vorzunehmen, dass ein tödliches Virus »gamifiziert« wurde. Auf der zweiten Analyseebene wird eine Vermischung von ebendieser Kategorie des »Spiels« mit wissenschaftlichen Lernangeboten und Verhaltensempfehlungen vorgenommen; die Spielenden nehmen an, dass die in *Plague Inc.* gezeigten Strategien in

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

ihre Lebenswelt transferierbar sind und dort sogar in einer lebensbedrohlichen Situation wie der einer Pandemie herangezogen werden können.

Hier muss auf eine Herausforderung der Quelle hingewiesen werden: Rezensionen im Google Play Store sind meist sehr kurz gehalten. Deshalb ist es bei der Arbeit mit der Quelle wichtig, das Einordnen in die Kategorien transparent zu gestalten – dies erfordert unter anderem die Interpretation gewisser Schlagwörter oder Emojis und die Einordnung der Rezensionen in das Gesamtbild ähnlicher Bewertungen. Hier zeigen sich Vor- und Nachteile bei der Arbeit mit Rezensionen: Vorteil ist, dass Rezensierende ihre Rezension nicht mit der Absicht schreiben, einen historischen Quellenwert zu erschaffen. Die Rezension ist im Moment ihrer Abgabe sehr authentisch, da Spielende ihre Spielerfahrung mitteilen. Nachteil ist, dass die Inhalte der Rezension oft kurz, teilweise ironisch oder humoristisch sind, da sie in der Regel nicht auf Weiterverarbeitung und inhaltliche Analyse ausgelegt sind. Die Autor:innen dieses Beitrags haben die Einordnung in die Kategorien deshalb gemeinsam und in ständigem Diskurs vorgenommen, um Objektivität bei der Zuordnung sicherzustellen.

Die Erkenntnis, dass im Jahr 2020 ein Anstieg der Rezensionen in Kategorie 2 um 15 Prozent zu verzeichnen ist – also vermehrt von Rezensierenden auf aktuelle Pandemie-Ereignisse oder einen Lerneffekt hingewiesen wird –, lässt im Rückschluss vermuten, dass diese ihre Lebensrealität durch die Linse des Spiels *Plague Inc.* beobachten und somit einen Transfer der Perspektiven aus der Spielwelt auf die Realität der Pandemie vornehmen könnten. Da dieser Transfer allerdings nicht immer explizit erwähnt wird, kann mittels der isolierten Betrachtung der Rezensionen nicht eindeutig beantwortet werden, ob eine bewusste Übertragung der vermittelten Inhalte aus dem Spiel in die Lebensrealität vorgenommen wird oder ob ein reines Abspeichern des in *Plague Inc.* gezeigten Pandemie-Managements zur unterbewussten Verhaltensänderung in der Lebensrealität der Spielenden führt.

Tab. 2: Summe der Kategorien »Moralische Bewertung« sowie »Lerneffekt« in den Untersuchungszeiträumen

	27.01.2018-27.03.2018	27.01.2019-27.03.2019	27.01.2020-27.03.2020
Moralische Bewertung	2	8	84
Lerneffekt	8	4	99

Explizit kann diese Beobachtung anhand der Analysekategorien »Moralische Bewertung« und »Lerneffekt« getroffen werden. Moralische Bewertungen machen im Untersuchungszeitraum 2020 3,63 Prozent der Gesamtanzahl der Rezensionen aus. Hier ist ein stetiger Anstieg zu den Werten der Vorjahre zu verzeichnen, die im Untersuchungszeitraum 2018 0,58 Prozent aller Rezensionen und 2019 1,68 Prozent der Rezensionen betragen (Abb. 5). Es kann demnach vermerkt werden, dass sich die Spielenden während der Pandemie vermehrt mit moralischen und ethischen Fragen des Spiels auseinandersetzen – ist es vertretbar, ein »realistisches« Pandemie-Szenario zu spielen, während in der Realität Menschen aufgrund der Pandemie versterben? Die Anzahl der Spielenden,

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

die diese Frage in den Rezensionen aufwerfen, ist bereits zu Beginn der Covid-19-Pandemie gestiegen. Besonders eine Beobachtung der Entwicklung der moralischen Bewertung des Spiels über den Gesamtzeitraum der Covid-19-Pandemie scheint den Autor:innen als erstrebenswert, um festzuhalten, wie sich die Rezeption verändert und ob dies an reale Ereignisse wie den Anstieg der Todesfälle oder strengere Schutz- und Isolationsmaßnahmen gekoppelt ist. Seltener wird dabei danach gefragt, warum das Spiel die Perspektive des Virus annimmt, das zum Spielerfolg möglichst schnell und tödlich verbreitet werden soll.

Eine ähnliche Entwicklung wird bei der Analysekategorie »Lerneffekt« sichtbar. Im Untersuchungszeitraum 2018 lag der Prozentsatz der Gesamtanzahl der Rezensionen, die dem Spiel einen Lerneffekt zusprachen, bei 2,3 Prozent, fiel im Zeitraum 2019 auf 0,84 Prozent und verfünffachte sich anschließend auf 4,27 Prozent im Untersuchungszeitraum 2020 (Abb. 5). Diese Zahlen belegen, dass beinahe jede:r 20. Rezensierende *Plague Inc.* im Jahr 2020 einen Lerneffekt zuschreibt, der in der aktuellen Covid-19-Pandemie von Nutzen sein könnte. Wenig wird jedoch in den Rezensionen kommentiert, ob ein Spiel wie *Plague Inc.* so einen Lerneffekt überhaupt leisten kann. Zwar attestiert sich das Entwicklerstudio selbst einen zumindest teilweise wissenschaftlichen Background (»Coronavirus Outbreak«), jedoch unterliegt das Spiel keiner Kontroll- oder Nachweispflicht, welche die Aktualität oder Belastbarkeit der gegebenen Informationen sicherstellen könnten. Somit setzen die Spielenden ein hohes Maß an Vertrauen in das Spiel und die dort gezeigten Maßnahmen, wie Menschen sich im Falle eines Pandemiegeschehens verhalten sollten.

Diese Befunde rekurrieren auf die in der theoretischen Verortung zitierten Annahmen. Die Veränderung der Zahlen in den Untersuchungszeiträumen und die prozentuale Veränderung innerhalb der Kategorien belegen die gesellschaftspolitische Relevanz der Rezensionen. Geschichtswissenschaftlich liegt der Mehrwert dabei insbesondere auf dem alltäglichen und authentischen Charakter der Äußerungen, die getroffen werden und Einblicke in die Gruppe der Spielenden ermöglichen.

Die sich verändernde Rezeption verweist auf die gegenseitige Beeinflussung zwischen Spielenden und Spiel. Allerdings lässt sich nicht nachverfolgen, inwieweit Spielende ihr Sozialverhalten aufgrund des Spieles letztendlich verändern. Die Hinweise auf eine sich verändernde Rezeption infolge der realen Pandemie könnten jedoch darauf hinweisen, weswegen sowohl Neys' und Jansz' Feststellungen zum Thema politischer Spiele als auch Pfisters Folgerung, dass in »digitalen Spielen – und zwar auch in jenen, die als reine Unterhaltungsprodukte wahrgenommen werden – […] potenziell Sozialisierungsprozesse stattfinden [könnten]« (Pfister: 17), einen Anreiz bieten dürften, einen Schritt weiterzugehen und die Spielenden näher zu betrachten.

Plague Inc. als ein gespiegeltes HCG zu lesen wird interessant, weil der suprareferentielle Charakter des Spieles durch die Geschehnisse in der realen Welt und nicht zuletzt die Deutung der Spielenden wandelbar wird, wie die Zahlen in Kategorie 2 deutlich zeigen (Tab. 1). Im Zuge des Pandemiegeschehens bekommt das Spiel offenbar eine neue Referenzialität, welche auch eine moralische Komponente hat (Abb. 6).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abb. 6: Rezensionen, die durch das Pandemiegeschehen Orientierung und Perspektiven aus Plague Inc. ableiten



So finden sich in den Rezensionen oft Motive des »Corona-Simulators« und der damit verbundenen Schlussfolgerung, das Spiel könne die »Corona-Verbreitung präzise vorhersagen«, bevor geschlussfolgert wird, »wer sich vor Corona schützen will, kann hier viel lernen!« Auch frühe Hinweise auf Skepsis gegenüber dem Covid-19-Virus finden sich in den Rezensionen. So schreibt ein Spielender, *Plague Inc.* zeige, »wie die Pharma Mafia ihre Viren züchtet und welche Auswirkungen sie dabei haben … So oder ähnlich wollen es die Eliten haben für uns Menschen…Wacht auf… dieses Spiel ist nicht nur ein Games [sic!] … es ist viel mehr enthalten darin als viele glauben.« Diese Rezensionen machen deutlich, wie Spielende in *Plague Inc.* nach Orientierung für das reale Pandemiegeschehen suchen.

Görgens und Servitjes bisherige Untersuchungen zum Spiel problematisieren die Befunde dieses Beitrags zumindest teilweise. Die Umkehr der realen Verhältnisse im Spiel und das Verschwimmen von Fakt und Fiktion sollten bei der Annahme, das Spiel liefere Handlungsempfehlungen, nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Abschließend ist festzuhalten, dass die aufgeworfene Fragestellung zum Teil bejaht werden kann. Ein Teil der Rezensierenden – und damit auch ein Teil der Spielenden – bezieht sowohl implizit als auch explizit Perspektiven und Orientierung aus *Plague Inc.* und zieht das Spiel heran, um die Covid-19-Pandemie besser zu verstehen und zu verarbeiten.

Fazit

Die Rolle digitaler Spiele in der heutigen Medienwelt und ihre immer weiter erforschten Wirkungen – die vermittelten Werte und das medizinische Wissen auf der einen Seite, die Situation der Spielenden im realen Pandemiegeschehen mit Erfahrungen wie Kontrollverlust, Ohnmacht und Leid auf der anderen Seite – rücken das Spiel *Plague Inc.* ins Blickfeld der Geisteswissenschaften und machen den Blick auf die Rezensionen zu einem Startpunkt potenzieller zukünftiger Forschungen. Dem folgend, konnte in diesem Beitrag festgestellt werden, dass Teile der Spielenden bewusst Parallelen von Spiel und Realität wahrnehmen und darin Perspektiven für ihren Alltag in der Pandemie suchen. Auch aus staatlicher Perspektive wird diese Verbindung gezogen, da das Spiel in China zu Anfang der Pandemie im Frühjahr 2020 ohne Nennung von Gründen verboten wurde. Die mediale Aufmerksamkeit, die sich aus steigenden Downloadzahlen und den auf einmal real wirkenden Inhalten von *Plague Inc.* ergab, bestätigt diesen Eindruck. Dieser

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Befund wirft Fragestellungen für anschließende Forschung auf, die sich mit der Verantwortung von Entwicklerstudios befasst: Die Einbindung von Expert:innen im Entwicklungsprozess könnte den Informationsgehalt von Spielen wie *Plague Inc.* anreichern und den wahrgenommenen Lerneffekt so verstärken.

Aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive wird es notwendig, neue Quellen wie die Rezensionen zu erschließen, diese zu archivieren und über ausgewählte Kategorien die historisch relevanten Informationen zu filtern. In Zukunft wird es von Interesse sein, die Entwicklungen der Rezensionen über einen längeren Zeitraum zu betrachten und die Spielenden mithilfe anderer Quellen greifbar zu machen. Der Blick auf Portale wie YouTube oder Internetforen könnte sich ergänzend als hilfreich erweisen.

Literatur

Bloom, Dan: »Ebola boosts sales of iPhone game which makes players wipe out humanity with a deadly virus.« Dailymail.co.uk, 26.10.2014, https://www.dailymail.co.uk/news/article-2803899/Ebola-boosts-sales-iPhone-game-makes-players-wipe-humanity-deadly-virus-users-naming-theirs-outbreak.html.

Chapman, Adam: Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice, Routledge, 2018.

»Coronavirus SARS-CoV-2: Chronik der bisherigen Maßnahmen«, Bundesgesundheitsministerium.de, https://www.bundesgesundheitsministerium.de/coronavirus/chronik-coronavirus.html. Accessed 30.10.2020.

Fürholzer, Katharina: »Vulnerabilität und Verantwortung. Ethische Implikationen der Produktion und Rezeption von Pathographien«, in: Görgen/Simond, S. 75–95.

Görgen, Arno: »Chronisch krank. Zur medikalisierten Ästhetik des Temporalen in PLAGUE INC.«, in: Time to play. Zeit und Computerspiel, Stefan Höltgen/Jan Claas van Treeck (Hg.), 1. Aufl., Glückstadt: Hülsbusch (Game Studies), 2016, S. 296–313.

Görgen, Arno/Simond, Stefan Heinrich (Hg.): Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. Medical Humanities, Bd. 6, transcript Verlag 2020.

»Help Stop Ebola Now – This Is Not a Game.« Ndemiccreations.com, 05.11.2014, https://www.ndemiccreations.com/en/news/82-help-stop-ebola-now-this-is-not-a-game.

Khan, Ali S.: »Plague Inc.«, Public Health Matters Blog, 16.04.2013, https://blogs.cdc.gov/publichealthmatters/2013/04/plague-inc/.

Löffelbein, Nils: »Äskulap im Wandel. Konzepte von Gesundheit und Krankheit«, in: Görgen/Simond, S. 97–112.

Mayar, Mahshid: »Überleben im Anthropozän. Wege zu einer Definition von Humanitarian Crisis Games«, in: Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen, Josef Köstlbauer et al. (Hg.): Globalhistorische Skizzen, Bd. 33, Mandelbaum Verlag, 2018, S. 47–76.

Mäyrä, Frans: »The conflicts within the casual: The culture and identity of casual online play«, in: Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures, Valerie Frissen et al. (Hg.), Amsterdam University Press, Media Matters, 2015, S. 321–335. https://www.jstor.org/stable/j.ctt14brqd4.23.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Neys, Joyce/Jansz, Jeroen: »Engagement in play, engagement in politics: Playing political video games«, in: The Playful Citizen. Civic Engagement in a Mediatized Culture Glas, René Glas et al. (Hg.): Games and Play, Vol. 1, Amsterdam University Press, 2019, S. 36–55. https://www.jstor.org/stable/j.ctvcmxpds.5.

Pfister, Eugen/Görgen, Arno: »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte«, in: Görgen/Simond, S. 51–74.

Pfister, Eugen: »Der politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«, in: Digitale Spiele im Diskurs, Thorsten Junge/Dennis Clausen (Hg.), Kultur- und Sozialwissenschaften, 2018, S. 1–22. www.medien-im-diskurs.de.

»Plague Inc.« Ndemiccreations.com, https://www.ndemiccreations.com/en/22-plague-inc. Accessed 19.10.2020.

»Plague Inc. Gives a Quarter of a Million Dollars to Fight Covid-19.« Ndemiccreations.com, 23.03.2020, https://www.ndemiccreations.com/en/news/175-plague-inc-gives-a-quarter-of-a-million-dollars-to-fight-covid-19.

»Plague Inc. Players Raise over $76,000 to Fight Ebola.« Ndemiccreations.com, 26.01.2015, https://www.ndemiccreations.com/en/news/87-plague-inc-players-raise-over-76-000-to-fight-ebola.

»Plague Inc: The Cure Is Out Now on Android and iOS!« Ndemiccreations.com, 11.11.2020, https://www.ndemiccreations.com/en/news/184-plague-inc-the-cure-is-out-now-for-ios-and-android

Romfeld, Elsa/Quasdorf, Torben: »Worum es sich zu spielen lohnt. Krankheit im Brettspiel am Beispiel von Pandemie«, in: Görgen/Simond, S. 301–324.

Sandkühler, Gunnar: »Der Historiker und SILENT HILL. Prospektive Quellenarbeit.« »See? I'm real…«. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹, Britta Neitzel et al. (Hg.), Münster: LIT 2010 (Medien'welten Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), 2010, S. 213–226. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/1197.

Servitje, Lorenzo: »H5N1 for Angry Birds: Plague Inc., Mobile Games, and the Biopolitics of Outbreak Narratives«, in: Science Fiction Studies, Vol. 43, No. 1, Digital Science Fiction, 2016, S. 85–103. https://www.jstor.org/stable/10.5621/sciefictstud.43.1.0085.

Simon, Annika: »The Mountains We Make. Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in Celeste«, in: Görgen/Simond, S. 189–210.

»Statement on the Current Coronavirus Outbreak.« Ndemiccreations.com, 23.01.2020, https://www.ndemiccreations.com/en/news/172-statement-on-the-current-coronavirus-outbreak.

Spiele

Pandemie (Pegasus Spiele 2008/Z-Man Games 2013, E: Matt Leacock)
Plague Inc. (Ndemic Creations 2012, E: Ndemic Creations)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Eigene Screenshots aus dem Google Play Store. Letzter Zugriff: 03.09.2020
Abb. 2: Eigene Screenshots aus dem Google Play Store. Letzter Zugriff: 03.09.2020
Abb. 3: Eigene Screenshots aus dem Google Play Store. Letzter Zugriff: 03.09.2020
Abb. 4: Eigene Screenshots aus dem Google Play Store. Letzter Zugriff: 03.09.2020
Abb. 5: Eigene Darstellung.
Abb. 6: Eigene Screenshots aus dem Google Play Store. Letzter Zugriff: 03.09.2020

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Pandemie im Weltraum. Das MMO *EVE Online* und der wandelnde Umgang mit imaginierten und realen Pandemien

Gernot Hausar und Stefan Donecker[1]

Das Spiel mit der Angst

> [Angst ist] …vieldeutig. Unserer Natur innewohnend, ist sie ein notwendiges Bollwerk, ein Schutz gegen Gefahren und ein natürlicher Reflex, der es dem Organismus ermöglicht, vorübergehend dem Tode zu entrinnen. Wenn sie aber ein erträgliches Maß übersteigt, wird sie pathologisch und führt zu Lähmungen. (Delumeau 1985: 20)

Wann jener Moment erreicht ist, an dem die Angst über das »erträgliche Maß« hinausgeht, ihre positiven Auswirkungen verliert und sich nur mehr in pathologischer Apathie manifestiert, ist gänzlich von individuellen Zügen abhängig (Roelofs 2017). Um diese Gefahr der Lähmung zu reduzieren, versuchen Individuen und Gesellschaften, der Angst auf die Spur zu kommen und sich durch Planung, Training und Routinen dagegen zu wappnen.

Die künstlerisch-kreative Auseinandersetzung mit potenziellen Gefahren als wichtiger Teil der Vorbereitung von Gesellschaften auf Pandemien wird in diesem Aufsatz untersucht, sowohl als Impulsgeberin für Vorbereitungshandlungen als auch als Stütze während einer Pandemie. In Boccaccios »Decamerone« aus dem 14. Jahrhundert macht sich eine Gruppe von Menschen während der Pest dadurch Mut, dass sie sich auf ein Landgut zurückziehen und sich dort mit »Vergnügungen« ablenken (Boccaccio et al. 1991). Was sind heute die entsprechenden »Vergnügungen« – öffentlich oder privat –, die die Menschen durch die Seuchenzeit begleiten und geleiten?

Konkret werden in diesem Aufsatz die künstlerisch-kreativen Auseinandersetzungen während der realen Pestepidemie in den deutschsprachigen Gebieten und insbesondere in Wien – als wichtiger Teil der Bewältigungsstrategien – mit jenen der Spie-

1 Stefan Donecker (1977–2022) sadly passed away. Game on, good friend! Ad memoriam: https://gespielt.hypotheses.org/5131

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

ler:innen im MMO *EVE Online* während einer imaginierten Pandemie kontrastiert und anschließend die Brücke zur gegenwärtigen Covid-19-Pandemie geschlagen.

Während Diskurse über Seuchengeschehen und die daraus resultierenden sozialen Herausforderungen in der Frühen Neuzeit in der Regel in den Kontext religiöser Praktiken gesetzt wurden, bieten sich im 21. Jahrhundert Science Fiction und *Massive Multiplayer Online Games* (MMO) an, dazu herangezogen zu werden. Aktuell werden derartige Diskurse weniger über Religion und mehr über Wissenschaft und verwandte grundsätzlich künstlerische Auseinandersetzungen wie Science-Fiction (SF) verhandelt. SF transportiert dabei oft säkulare Ideen (Stolov 2013), wobei prominente Ausnahmen, wie beispielsweise der SF-Autor und Scientology-Gründer L. R. Hubbard, zeigen, dass es, ähnlich wie in der Wissenschaft selber (Tomalin 2018), immer wieder Überschneidungen zwischen dem Religiösen und dem Säkularen gibt. Jene Überschneidungen stehen auch zunehmend im Fokus der Forschung, wie beispielsweise im Rahmen des Sammelbandes »Theology and Science Fiction« (McGrath 2016).

Der Fokus liegt in diesem Aufsatz daher auch auf Science-Fiction (SF) und ihren Vorgängerformen, die, wie Simon Spiegel in seiner »Konstitution des Wunderbaren« ausführt, zwar grundsätzlich in unmöglichen Welten spielen, aber trotzdem um Plausibilität bemüht sind (Spiegel 2007: 21ff.) und damit eine Rückbindung an die Bezugswelt etablieren. Diese Kombination lässt dieses Genre als besonders nützlich für die oben erwähnte Vorbereitung erscheinen, da real anwendbare Praktiken ohne hohe Zugangshürden spielerisch und in einem fiktiven Kontext vorgestellt bzw. im Kontext virtueller Spielwelten durch Seher- und Hörer:innen, Leser:innen und Spieler:innen individuell »ergangen« werden können, indem sie ihre Spielfiguren durch die Welt bewegen (Salinas et al. 2016, siehe auch Lefebvre 2016).

Beispiele für diese Vorbereitung auf (technologischen) Wandel finden sich schon in der US-amerikanischen Pulp-Science-Fiction, die ihr Publikum (meist in ländlichen Gebieten) auf bevorstehende Änderungen durch neue Technologien vorbereitete. In den 1970er und 1980er Jahren fanden religiöse Ideen (Tomalin 2018) und gesellschaftliche Themen wie Sexismus, Rassismus oder Ökologiebewusstsein verstärkt Eingang in die Science-Fiction. Sie etablierte sich so als Genre, das »keinesfalls Eskapismus, sondern im Gegenteil ein Weg war, um sich tiefgreifend mit realpolitischen Themen auseinanderzusetzen« (Roberts 2018). Dieser »ernste« Zugang zu SF steht in einer langen Tradition, die bis zu Keplers *Somnium* (1634) zurückverfolgt werden kann, in dem der Autor seinen Publikum den Wissensstand der damaligen Astronomie im Rahmen einer fantastischen Geschichte vermittelte (vgl. Donecker 2016, mit weiterführenden Literaturverweisen).

In SF-Literatur, -Film und -Computerspiel finden sich zahlreiche Beispiele für das Spiel mit den Ängsten vor Pandemien: das Protomolekül im Roman *Leviathan Wakes* (2011) von James S. A. Corey, der Literaturvorlage der populären Netflix-Serie *The Expanse* (2015) etwa, oder Michael Crichtons *The Andromeda Strain* (1976), ebenfalls Vorlage für den gleichnamigen Film. In den Computerspielen *A Plague Tale: Innocence* (2019), *The Witcher 3* (2015), *Plague Inc.* (2012) oder auch überzeichnet in *They are Billions* (2019) wird ebenfalls auf unterschiedlichen Ebenen mit ähnlichen Ängsten gespielt. Das kann durch die eindrucksvolle Inszenierung der von Seuchen geplagten Städte und Landstriche in *A Plague Tale* oder *The Witcher* geschehen oder aber auch durch die spielmechanische Umsetzung von Mutationen bzw. der exponentiellen Verbreitung der Ansteckung in

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Plague Inc. oder *They are Billions*. Hier vermittelt zudem die rasant steigende Spielgeschwindigkeit auf andere Art unmittelbar Druck und Angst. Arno Görgen (2016) spricht in diesem Zusammenhang von »medikalisierter Zeitästhetik« als Sammelbegriff.

Thomas Straube hat mit Kolleg:innen an der Friedrich-Schiller-Universität Jena 2010 mittels Gehirn-Scans (fMRI) die Reaktion auf Horrorfilme untersucht. Interessant ist hier, dass die simulierten Ausnahmesituationen auch eine jener Gehirnregionen stimulierten, die vorsichtig mit Planung und Situationsbewusstsein assoziiert werden (Straube et al. 2010). Wenn kulturelle Erzeugnisse wie Filme solche Reaktionen auslösen können, würde dies die Hypothese nahelegen, dass auch die simulierten Pandemien in Strategie- und Onlinespielen Spieler:innen, die immersiv in die Spielwelt eingetaucht sind, in ähnlicher Weise in Unruhe versetzen wie simulierte erschreckende Stimuli – zum Beispiel das plötzliche Auftauchen eines Monsters in dunklen Räumen im klassischen Horror-Actionshooter *Doom 3* (2004). Durch die so ausgelösten Stimuli vergegenwärtigen sich Menschen als Konsequenz verwandte Situationen als Vorbereitung auf real mögliche Geschehnisse.

Pest, Seuche, »Kyonoke Plague«: Leben mit historischen und imaginierten Pandemien

Die Pandemie erreichte das von CCP Games entwickelte und vertriebene Science Fiction Massive Multiplayer Online Game (SF-MMO) *EVE Online* im Februar 2017. Der erste bekannte Ausbruchsherd war eine Minensiedlung auf einem Asteroiden namens Kyonoke Pit, nach der die Pandemie auch ihren Namen, »Kyonoke Plague«, bekam (CCP 2018)[2]. Obwohl sofort eine Quarantäne verhängt wurde, kam es kurze Zeit später zum Bruch der Quarantänezone und in der Folge zu Ausbrüchen in je einem System aller vier Fraktionen. Daher wurde ab diesem Zeitpunkt von einem terroristischen Anschlag ausgegangen, da ein zufälliger, gleichzeitiger Ausbruch in geografisch weit entfernten Systemen aller Fraktionen ohne bewusste Manipulation in Analogie zu »realen« Pandemieverläufen extrem unwahrscheinlich erschien (Ashterothi 2017b). So begann der von den Entwicklern geplante Online- und Live-Event »Kyonoke Plague« 2017 in der Spielwelt von *EVE Online*.

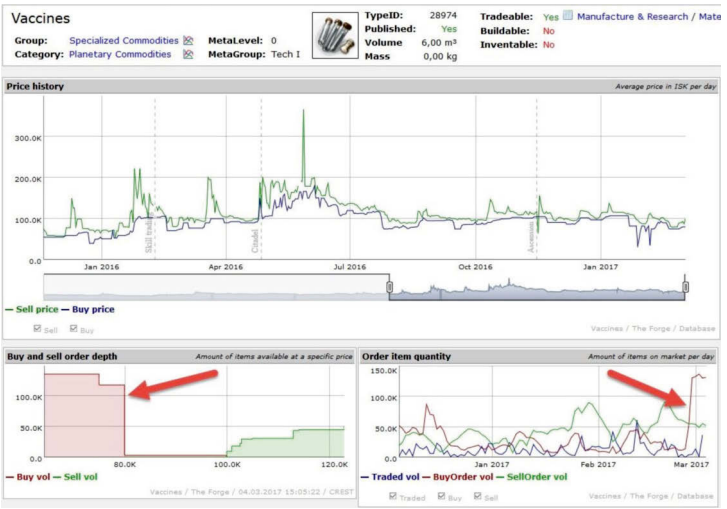
Für Spieler:innen bedeutete die »Kyonoke Plague«, dass betroffene Stationen nicht mehr angeflogen werden konnten und es Reiseeinschränkungen gab. Dies machte es für Spieler:innen nötig, diese Sperren im Spiel weitläufig zu umfliegen; die Seuche wurde dadurch von einem Element der Metahandlung zu einer relevanten, von den Spieler:innen zu beachtenden Komponente. Weiters wurden eine Reihe an thematischen Inhalten von CCP produziert und bereitgestellt, beginnend mit Nachrichtenartikeln und Videos mit »Live«-Videos der In-Game-Nachrichtenagenturen über angepasste Missionen und Blog-Artikel (CCP 2018). Die Märkte reagierten (siehe Abbildung 1) ebenso wie Spieler-Allianzen, die ihre jeweiligen Gegner bezichtigten, die Verursacher der Anschläge zu

2 Wo möglich wurden die Online-Quellen auch auf archive.org hochgeladen, damit diese dort abgerufen werden, so die Originalquelle aufgrund der Launen der digitalen Welten verschwinden sollte.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sein. Spieler:innen generierten Inhalte auf privaten Webseiten (z.B. Ashterothi 2017b) und auf sozialen Plattformen (siehe dazu beispielsweise den Hashtag #kyonoke auf twitter.com). Manche Spieler:innen gründeten Forschungskonsortien wie Arataka Research (ARC), die alle Informationen zu In-Game-Entwicklungen wie der Pandemie in Blogbeiträgen zusammentrugen und deren Ergebnisse oft so umfassend waren, dass die Verantwortlichen bei CCP manchmal vermuteten, dass sie auf internen Informationen beruhten, und daher nach »Datenlecks« suchten (Scott-James 2020).

Abb. 1: Wegen hoher Nachfrage bricht nach Ausbruch der Pandemie in EVE Online auf den Märkten die Versorgung mit Impfstoffen zusammen. Spieler:innen platzieren 8 Milliarden an Kaufordern. Screenshot und Hervorhebungen durch Pfeile: Adam4Eve.eu (2017).



Spieler:innen lancierten auch verschiedenste Verschwörungstheorien, von denen eine der bizarrsten wohl jene war, dass skrupellose Unternehmer:innen die Kyonoke-Pandemie als »virales« Marketinginstrument für die Steigerung der Verkäufe von Sex-Bots entwickelt hatten (»Viral Marketing« 2017).

CCP plante den Höhepunkt dieses Events als Live-Rollenspiel im Rahmen des 20-jährigen Bestehens von *EVE Online* während des »Fanfests«, des jährlichen *EVE-Online*-Spieler:innentreffens im April 2017 in Island. Das Konzerthaus und Konferenzzentrum Harpa in Reykjavík verwandelte sich – im Rahmen eines Live-Rollenspielevents als Höhepunkt der »Kyonoke Plague« – in die Versuchsstation, auf der die Teilnehmer:innen in einem Wettlauf gegen die Zeit einen Impfstoff zu entwickeln versuchten.

Vonseiten der Entwickler:innen von CCP war der Event so geplant, dass in den Monaten vor dem Fanfest immer weitergehende und für Spieler:innen in ihrem »Spielealltag« deutlich merkbare Veränderungen (wie die Blockade mancher In-Game-Systeme, themenspezifische Missionen oder In-Game-Nachrichten) umgesetzt wurden, die sich teilweise negativ auf den Spielalltag auswirkten, indem zum Beispiel Ressourcen verknappt

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

wurden. Die Hintergrundgeschichte wurde dahingehend angepasst, dass es zwischen den vier offiziellen Einflussgebieten vermehrt auch zu individuellen und militärischen Zwischenfällen kam und damit die diplomatische Situation zwischen den Non-Player-Fraktionen immer prekärer wurde. Schließlich wurde im Rahmen einer Zusammenkunft ein gemeinsamer Versuch geplant, die Pandemie wissenschaftlich mit Teams aller betroffenen Fraktionen zu bekämpfen und auch diplomatisch durch eine Gipfelkonferenz einen offenen Konflikt zu vermeiden.

Dieser Höhepunkt des Online- und Live-Events fiel mit dem Fanfest zusammen. Sowohl die rund tausend in Island anwesenden als auch virtuell partizipierenden Spieler:innen konnten nach Lösen verschiedener Herausforderungen täglich abstimmen, um die Art der Auflösung der Situation zu beeinflussen (Ashterothi 2017a). Das Spektrum ging von einer friedlichen Resolution der militärischen Differenzen und dem Finden eines Gegenmittels bis zum offenen militärischen Konflikt und einem ständig mutierenden Killervirus, welches sich nicht mehr kontrollieren lässt.

EVE Online wirbt damit, dass die Spielwelt hart ist und man alles, was man sich aufgebaut hat, auch wieder verlieren kann – Handlungen, die in anderen MMOs verboten sind, wie Stehlen, Spionieren und Betrügen, sind – natürlich nur im Spiel selbst – explizit erlaubt und Spieler:innen können im Rahmen des von CCP propagierten »Butterfly Effect« Einfluss auf die Spielwelt und Mitspieler:innen nehmen (EVE Online 2009). Nicht umsonst singt die CCP-Developer-Band »Permaband« von »HTFU« (»Harden the f::: up!« – Permaband 2009) und »Killing is just a means of communication« (Permaband 2014). Eine konfrontative Grundeinstellung prägt die Selbstwahrnehmung vieler Spieler:innen – und so kam es, fast »EVE-typisch«, durch deren Einbeziehung zu einem katastrophalen Ausbruch auf der Versuchsstation, der die negativen Auswirkungen im Spiel verstärkte. Manche Spieler:innen nutzten diese auch bewusst zur Marktmanipulation, und durch die dadurch ausgelösten Gegenreaktionen anderer Spielergruppen konnte doch noch ein Impfstoff gefunden werden. Die »Kyonoke Plague« in der Spielwelt von *EVE Online* war besiegt worden und das virtuelle Leben ging weiter.

EVE Online als MMO mit Science-Fiction-Hintergrundgeschichte, in die Spieler:innen gemeinsam eintauchen, berührt in der oben erwähnten Tradition des SF-Genres im Rahmen des Umgangs mit der imaginierten Pandemie im MMO eine Reihe von Themen, die sich drei Jahre später im Zuge der Covid-19-Pandemie der Jahre 2020/21 in der Realität beobachten ließen: anfänglicher Unglaube, späte offizielle Maßnahmen, Einschränkungen der Bewegungs- und Reisefreiheit, Hygiene- und Abstandsregeln, eine Informationsverknappung, Verschwörungstheorien, Güterknappheit und das Einbrechen der Märkte, aber auch die Notwendigkeit gemeinsamen, grenzüberschreitenden Handelns im Rahmen der Bekämpfung einer Pandemie – und die Kosten nationaler Sonderwege.

Im historischen Rückblick sieht man sich mit weiteren Parallelen zur fiktiven »Kyonoke Plague« und zur gegenwärtigen Covid-19-Pandemie konfrontiert: Als 1678 in der Wiener Leopoldstadt erste Todesfälle auftraten und der Arzt Paul de Sorbait öffentlich davor warnte, dass die Beulenpest über Ungarn auch bald nach Wien kommen würde, ignorierten Behörden und Öffentlichkeit die Warnungen und die vorgeschlagenen Präventivmaßnahmen (Schmidt 2018: 58).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Die Folgen waren fatal und sind in der Predigt *Mercks Wienn* des Augustiner-Barfüßer Geistlichen Abraham a Sancta Clara (1680) eindrucksvoll geschildert worden:

> [E]s findet sich nicht ein einige Gassen noch Gassel/deren doch so viel in dieser Volckreichen Residentz Statt/welche deß Todts Grimmen nicht hätte außgestanden […] Man sahe das gantze Monath vmb Wienn/vnd in Wienn nichts als Todte tragen/Todte führen/Todte schlaiffen/Todte begraben (Abraham à S. Clara 1684: 16–18).

Der Kaiser mit seinem Hoftross und die Bewohner:innen flohen aus der Stadt und verbreiteten damit auch die Krankheitserreger. Die erst 1679 zögerlich gesetzten Maßnahmen kamen viel zu spät und konnten die Epidemie nur geringfügig eindämmen. Trotzdem wurden vor diesem Hintergrund generelle Hygienevorschriften erlassen, die die Bestimmungen der kaiserlichen Infektionsordnungen ergänzten, die beispielsweise schon seit 1562 einen Gesundheitspass für Reisende vorsahen (Senfelder 1916: 54).

Die Reaktion auf den Bruch der Quarantäne in *EVE Online* und die Folgen als auch die absehbaren Reaktionen von offizieller und geschäftlicher Seite (Ashterothi 2017b) gleichen dabei den historischen Vorbildern (z.B. Leugnen, späte Reaktionen, Versuche der Informationskontrolle, Quarantäne). Auch das Herunterspielen der Gefahren oder gar das bewusste Verteilen des Erregers gewinnt vor dem Hintergrund von »Durchseuchungs-Corona Parties« (Stocker 2020) ungeahnte Aktualität, wenn ein *EVE-Online*-Spieler meint, dass er »sofort zum Ursprungsort geflogen ist, um die Seuche ordentlich zu verbreiten« (ebenda). Andere Spieler:innen setzten die Covid-19-Pandemie unter dem Hashtag #theloreyouknow, frei übersetzt in etwa »die Spielgeschichte, die man verinnerlicht hat«, in den Kontext ihrer Erfahrungen im Spiel im Jahre 2017 (Twitter 2017).

Anders als in der heutigen Sicht wurde die Pestepidemie des 17. Jahrhunderts allerdings nicht nur als eine Erkrankung, sondern als eine von Gott gesandte Plage wahrgenommen, die die Menschen als Strafe heimsuchte. Demnach konnten in der vorherrschenden zeitgenössischen Überzeugung Hygienevorschriften und -maßnahmen auch weniger helfen als Buße, Gebet und ein gottgefälliges Tun. Dies bekräftigte auch die Kaiserliche Infektionsordnung von 1656, die verfügte, dass die Menschen sich »*Gottslästerung/Unzucht/übermäßigen Essens/Trinckens/und anderer Untugendten und Laster gäntzlich enthalten/[und] ein Gottseeliges Leben*« führen sollten (Schmidt 2018: 59).

Daher wurde der Fokus auch auf öffentlichkeitswirksame performative Akte wie das Lesen von Messen und das Läuten von Glocken gelegt, die heute – aus säkulärer Perspektive betrachtet – eher der künstlerisch-kreativen Sphäre (z.B. der Straßenkunst) als der Virenbekämpfung zuzuordnen wären. Der bereits oben erwähnte Arzt Paul de Sorbait war hier 1679 allerdings noch anderer Meinung:

> Was das Erste [das Glockenläuten, Anm. d. Verf.] anlangt/ist es so wol physice, als moraliter gut. Physicè, weilen dardurch der Lufft gereiniget/und beweget wird/und die schon lange Zeit geschlossene Winde aufgemundert […]. Moraliter, weilen die Glocken seynd die Nuntii, oder Botten Gottes/durch welche die fromme Christen ihre Gebetter Gott dem Allmächtigen zuschicken/ja durch die Glocken werden alle böse Geister/wel-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> che in der Lufft schweben/und die arme Menschen von ihrer Andacht verhindern/hinweg vertrieben. (Sorbait 1679, 17. Frag [fol. $C1^{v}$–$C2^{r}$]; vgl. Schmidt 2018: 60).

Die Glocken dienten in der Auffassung de Sorbaits daher sowohl der moralischen Unterstützung der Bevölkerung, die in Zeiten der Krise wichtig war, als auch der faktischen Bekämpfung der Seuche. In *EVE Online* wurden während des Live-Rollenspiels in diesem Zusammenhang Gebetsorte der In-Game-Religionen in einem gespielten Akt der Verzweiflung spontan von Spieler:innen verwüstet (Twitter 2017).

Dass eine breite Öffentlichkeit durch künstlerisch-kreative Tätigkeiten und performative Akte, wie das oben beschriebene Lesen von Messen und Läuten von Glocken, tatsächlich an der Seuchenbekämpfung partizipieren und einen individuellen Beitrag zur Eindämmung der Pest leisten kann, ist ein Konzept, das in der von säkular-naturwissenschaftlichen Paradigmen geprägten Gegenwart keinen – oder nur einen sehr eingeschränkten und kurzfristigen (z.B. Balkonkonzerte, Klatschen) – Platz mehr zu haben scheint.

Eine mögliche Verschränkung des künstlerisch-kreativen mit den naturwissenschaftlichen Herangehensweisen bieten sogenannte Serious Games, deren Spielziele durch das Lösen der gestellten Aufgaben einen Beitrag zum Lösen real existierender Probleme leisten können. In *EVE Online* wurde dies im Rahmen von *Project Discovery* umgesetzt – und hier kommt man diesem Gedanken – Pandemiebekämpfung als kollektives Projekt, das nicht auf Mediziner:innen und Naturwissenschaftler:innen beschränkt ist, sondern auch Menschen ohne einschlägige Ausbildung miteinbezieht – interessanterweise wieder etwas näher.

Project Discovery: Spieler:innen gegen Covid-19 in *EVE Online*

Project Discovery ist ein Minigame in *EVE Online*, welches Spieler:innen dazu ermuntern soll, sich an der Klassifizierung großer Datenmengen im Dienste der Wissenschaft zu beteiligen (CCP 2020). Als Belohnung kann man im Spiel einzigartige Gegenstände freischalten, die allerdings nur kosmetische Änderungen erlauben und damit auch das Spielgeschehen nicht unfair verändern. *Project Discovery* ist in das Spielgeschehen über eine Reihe von Missionen mit einer eigenen Oberfläche im Stil des Spiels eingebunden und enthält auch Verweise auf die Hintergrundgeschichte von *EVE Online*. Spieler:innen können in Stationen die Non-Player-Character(NPC)-Missionsagent:innen für Aufträge und eine Ersteinschulung kontaktieren.

Am Beginn des jeweiligen Projekts steht eine Einschulung, die in ähnlicher Weise auch mit »echten« Laborassistenten durchgeführt wird. Damit werden interessierten Spieler:innen auch grundlegende Informationen zum jeweiligen Fachgebiet vermittelt.

Spieler:innen haben sich im Rahmen von vergleichbaren Minigames in der Vergangenheit bereits erfolgreich an der Identifikation von Krebszellen oder der Jagd nach Exoplaneten beteiligt. In der jüngsten Iteration 2020 unterstützen die Spieler:innen Wissenschaftler:innen durch das Klassifizieren von mit Durchflusszytometern erfassten Covid-19-Daten. Mit einem Tracing-Tool zeichnen Spieler:innen Polygone um Zellcluster. Daten werden mehrfach unabhängig klassifiziert und verglichen, um eine möglichst ge-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

naue Erkennungsrate zu gewährleisten. Die Auswertungen der Daten sollen in der Folge mehr Aufschluss darüber geben, welche Auswirkungen Covid-19 auf das Immunsystem hat.

Project Discovery ermöglicht es Spieler:innen daher während der Pandemie, sich in eine imaginierte fantastische Welt zurückzuziehen und gleichzeitig ohne offensichtliches Durchbrechen der »Vierten Wand« in einem Minigame im Rahmen ihrer Möglichkeiten einen kleinen Beitrag als Teil eines Citizen-Science-Projekts zur Erforschung und Bewältigung der aktuellen Krisensituation zu leisten. So verschwimmen künstlerisch-kreative und wissenschaftliche Aktivitäten in Zeiten einer Pandemie. Dies wird, wie der oben erwähnte Twitter-Hashtag #theloreyouknow zeigt, auch von *EVE-Online*-Spieler:innen so wahrgenommen.

Delumeau (1985: 41) bemerkt, dass Menschen in Zeiten der Not grob vereinfacht meist drei Pfaden folgen, um sich vor Gefahren und der damit verbundenen existenziellen Angst zu schützen: »Vergessen«, »Abhilfe« und »Kühnheit«. Diese Strategien werden auch in der jüngeren Literatur wiederholt genannt, beispielsweise im Kontext der Bewältigung der Angst vor Verletzungen im Profisport (Chase et al. 2005: Vergessen im Sinne der Konzentration auf die Technik, Abhilfe durch gezielte Koordination mit den Trainer:innen bzw. Kühnheit durch mentale Vorbereitung auf alle Eventualitäten) oder spezifisch im Kontext des Katastrophenmanagements während Covid-19 im Rahmen erster qualitativer Studien bei medizinischem Personal (Liu et al. 2020: Berufsethos, Training-on-the-Job, Akzeptanz der Gefahren im Arbeitsalltag).

Das *Vergessen* der Gefahr (im Sinne des Verdrängens) lässt sich in tragischer Weise durch die Korrespondenzartikel von Heinrich Heine zur Ankunft der Cholera in Paris und der fürchterlichen Epidemie 1832 verdeutlichen:

> […] bei dem gänzlichen Mangel an Vorkehrungen und Vorsichtsmaßregeln mußte die Cholera hier rascher und furchtbarer als anderswo um sich greifen. Ihre Ankunft war den 29. März offiziell bekanntgemacht worden, und da dieses der Tag des Demi Carême und das Wetter sonnig und lieblich war, so tummelten sich die Pariser um so lustiger auf den Boulevards, wo man sogar Masken erblickte, die, in karikierter Mißfarbigkeit und Ungestalt, die Furcht vor der Cholera und die Krankheit selbst verspotteten. Desselben Abends waren die Redouten besuchter als jemals; übermütiges Gelächter überjauchzte fast die lauteste Musik, man erhitzte sich beim Chahût, einem nicht sehr zweideutigen Tanze, man schluckte dabei allerlei Eis und sonstig kaltes Getrinke: als plötzlich der lustigste der Arlequine eine allzu große Kühle in den Beinen verspürte, und die Maske abnahm und zu aller Welt Verwunderung ein veilchenblaues Gesicht zum Vorscheine kam. (Heine 1833: 152–153).

Ähnliche Beschreibungen von »verzweifelten« Ausschweifungen zu Epidemiezeiten finden sich beispielsweise auch in Boccaccios *Decamerone* oder in den Wiener Sagen – wie auch jener des lieben Augustins.

Von *Kühnheit* (im Sinne der Akzeptanz des Risikos bzw. eines persönlichen oder Berufsethos) wird während der Epidemien in Europa oftmals in Zusammenhang mit Berufen mit hoher Ansteckungsgefahr berichtet, deren Vertreter:innen oft hohe Opferbereitschaft bewiesen, aber auch im Rahmen selbstloser Unterstützungshandlungen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abhilfe zu schaffen (im Sinne einer bestmöglichen Vorbeugung und Vorbereitung) war und ist der schwierigste und gleichzeitig verlockendste Pfad. Während der historischen Pandemien wurde so beispielsweise von verschiedensten Gruppen der »richtige« Weg postuliert, um der Geißel Gottes zu entgehen. Viele Menschen, verängstigt und auf der Suche nach etwas, was sie individuell oder kollektiv tun konnten, nahmen diese Botschaften dankbar auf. Dies trieb sie vor dem Hintergrund der Pest auch in extreme Gruppierungen, wie das massenhafte Auftreten von Umzügen der Flagellanten 1348 nahelegt. Aber auch von der »Amtskirche« wurde als wirksames Mittel bis zur Choleraepidemie 1832 in Frankreich beispielsweise das stoische Ertragen der göttlichen Strafe und als Ausweg eine Intensivierung der Frömmigkeit propagiert. Gerade auf den Höhepunkten von Epidemien und der quer durch alle Weltreligionen verordneten Frömmigkeit wurden, wenn individuelle Akte der Sühne nicht mehr ausreichten, als kollektive Heilsakte stadtweite Prozessionen veranstaltet, um das Übel durch diesen kollektiven, performativen Akt des Glaubens aus der Stadt zu vertreiben (Delumeau 1985: 193–196).

Auch in simulierten Pandemien wie der »Kyonoke Plague« kann die Trias aus Vergessen, Kühnheit und Abhilfe beobachtet werden. Ein Teil der Spieler:innen ignorierte die Effekte einfach und spielte ohne Verhaltensänderung weiter. Andere Spieler:innen nutzten ihre Ressourcen und Flotten, um anderen zu helfen, auch wenn dies potenziell gefährliche Verluste bedeutete. Abhilfe schufen schließlich wieder andere Spieler:innen, die, wie oben beschrieben, über Allianzen hinweg Ressourcen teilten, um die Rätsel und Aufgaben kooperativ zu lösen.

Während sich bei der simulierten Pandemie die Gruppen in etwa die Waage hielten, war die Hilfsbereitschaft im Rahmen der realen Covid-19-Pandemie weitaus größer. Die individuellen Akte, die im Rahmen des Spielens von Serious Games beispielsweise durch *EVE Onlines Project Discovery* gesetzt werden, mögen als kleine Gesten erscheinen. Gesamtheitlich betrachtet sieht das Bild bezogen auf positive Auswirkungen im echten Leben allerdings anders aus: Denn Spieler:innen partizipieren in diesem Rahmen durch die Nutzung digitaler Systeme weltweit und grenzübergreifend an der Lösung eines Teilproblems im Kampf gegen Covid-19 auf eine Weise, die auf die Zugehörigkeitsgefühle digital versierter Menschen zugeschnitten ist. Dadurch können tausende Spieler:innen angesprochen werden, und die kleinen individuellen Akte haben insgesamt betrachtet merkbare positive Effekte: So konnten Spieler:innen seit Juni 2020 bereits 41,1 Millionen Klassifikationen vornehmen, von denen Forscher:innen ca. 470.000 manuell verifizieren und bereits im Rahmen der Forschung nutzen konnten. Die so erreichte hohe Qualität der Daten kann dabei in weiterer Folge auch helfen, einen Algorithmus zu trainieren. Dr. Ryan Brinkman, Professor für Genetik an der Universität von British Columbia, bemerkte dazu:

> Their efforts will not only contribute to the understanding of COVID-19, but the data they are generating will also be freely and widely shared with the entire scientific community. There is a very high interest in re-using their results for the generation of machine learning algorithms. There is simply no other resource out there for this anywhere close to what is now being generated (CCP 2020).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

MMOs gelangten insbesondere durch den »Corrupted Blood«-Zwischenfall im Fantasy-MMO *World of Warcraft* 2005 in den Fokus der Wissenschaft. Bei einem Abschlusskampf wurden Spieler:innen mit einer Art Zauber belegt, der ihre Fähigkeiten negativ beeinflusst (»debuff«) und sich auf andere Spielercharaktere in der Nähe überträgt. Während die Entwickler:innen planten, diesen Effekt nur auf eine Region um den Ort des Endkampfes zu beschränken, blieb der Effekt aufgrund eines Programmierfehlers aktiv. Wie bei einer realen Pandemie verbreitete er sich so in der ganzen Spielwelt und schwächere Charaktere starben. Dies führte dazu, dass sich Epidemiologen in Bezug auf Verbreitungsstrategien mit MMOs zu beschäftigen begannen (Lofgren 2007).

Dies kann daher auch als einer der Impulse für spätere Serious Games wie *Project Discovery* gesehen werden. Eine zweite Stufe mit komplexeren Problemstellungen unter dem Titel »Project Discovery – Level Up« ist zum derzeitigen Zeitpunkt (Dezember 2020) bereits in Arbeit (Coto 2020).

Auch sonst ist die *EVE-Online*-Gemeinschaft bemüht, Abhilfe in schwierigen Situationen der Spieler:innen zu schaffen. So können sich Spieler:innen, die sich in ihrem realen Leben mit Problemen konfrontiert sehen, an die Community-Gruppe »Broadcast for Reps« wenden, um Zuspruch zu erhalten. Im Rahmen der Spendenaktion »PLEX for Good« wurden von Spieler:innen über 100.000 Dollar für den Covid-19 Solidarity Response Fund gespendet (CCP Hellmar 2020). Die Resonanz dieser Aktivitäten wird durch die enge Bindung der Spieler:innen an die Entwickler:innen verstärkt, die in den durch die Spieler:innen gewählten Repräsentant:innen für eine offizielle Fokusgruppe zur Weiterentwicklung von *EVE Online* (Council of Stellar Management – CSM) deutlich wird. CEO Hilmar Veigar Pétursson versteht das seit 17 Jahren bestehende *EVE Online* vorrangig als soziales Netzwerk, das mehr und mehr Ähnlichkeiten mit dem realen Leben zeigt:

> People have been trading the money in EVE Online […] since it came out […] and we are just going to come up with a way to for it to happen in a more compliant way. […] there should be a way to make a framework where [playing EVE] could just be your job. – CCP Hellmar (Twitter 2017, editiert durch Elsebeth Rhiannon)

All dies legt nahe, dass sowohl die innerhalb des Spiels geschlossenen Bekanntschaften als auch die im Rahmen der Spielwelt gesetzten Tätigkeiten auch in das reale Leben mit all seinen Herausforderungen hinüberreichen. Spieler:innen beteiligen sich in spezifischen Kontexten auch an sozialen Aktivitäten zum Nutzen der Allgemeinheit und sind bemüht, im Rahmen ihrer Möglichkeiten anderen Spieler:innen zu helfen.

In besonderer Weise trifft das auch beim Verlust von Spielerkolleg:innen zu. Hier haben sich in jüngerer Vergangenheit in manchen Computerspielen digitale Gedenkplätze für Verstorbene entwickelt, so beispielsweise in *Animal Crossing: New Horizon* (Jones 2020) oder auch *EVE Online*.

Wie sich der Kreis schließt: (Digitales) Gedenken an (real) Verstorbene

Als die Spielerin des Charakters Azia Burgi in *EVE Online* 2007 nach einer Schlacht die Leichen der Spielercharaktere im All treiben sah, kam sie auf die Idee, diese »zu be-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

statten«, indem sie sie in Containern mit Namen in einem nahen System aufbewahrte und den Standort in ihrem Blog katalogisierte. Ursprünglich war der Weltraumfriedhof für Rollenspieler:innen aus der *EVE*-Community (im Sinne von *EVE*-Spieler:innen, die den narrativ/performativen Aspekt des Spieles in den Mittelpunkt rücken) und deren In-Game-Interaktionen gedacht. Mit steigender Bekanntheit wurde er so was wie eine Touristenattraktion, die von Spieler:innen besucht wurde. Langsam änderte sich der Charakter auch, denn Spieler:innen wollten die In-Game-Charaktere verstorbener Mitspieler:innen in gleicher Weise dort bestatten (CCP Aurora 2020). Die Gedenkstätte für fiktive Verstorbene begann sich zu einer Gedenkstätte für reale Personen zu wandeln.

In *EVE Online* gibt es bereits lange von Spieler:innen etablierte Bräuche zum Halten einer virtuellen Totenwacht nach Versterben von Mitspieler:innen. Hierzu wird zu einem ausgemachten Zeitpunkt im Spiel an einem vorher ausgemachten Ort von jedem Anwesenden ein Cyno, eine Art temporäres Leuchtfeuer, welches für die Navigation großer Schiffe genutzt wird, entzündet. Am 4. April 2020, an dem in China in einem nationalen Gedenktag der Opfer des Coronavirus gedacht wurde, hielten mehrere chinesische Allianzen eine solche virtuelle Totenwacht (Bassil 2020).

In Ergänzung wurde immer öfter Azias Weltraumfriedhof genutzt, welcher von ihr gemeinsam mit wenigen Freiwilligen betreut und in geradezu typischer *EVE-Online*-Manier – gegen Angreifer:innen verteidigt werden musste.

2020 reagierte CCP auf die immer weiter wachsende Zahl der Container-Grabsteine und schuf ein permanent im Spiel etabliertes Denkmal, das »Fallen Capsuleer Memorial« als Zentrum eines großen Friedhofs in einem abgelegenen System, welches Spieler:innen nutzen können, um persönliche Gedenkschriften im All rund um das Denkmal aufzustellen. Azia meinte dazu in einem Interview mit einer der Spielernachrichtenagenturen, INN: »I'm really shy in real life, EVE helped me through the rough patches… I've got about 100 EVE Mails from people over the years saying that visiting here helped them remember people they lost in real life.« (Syrin 2020)

CCP hat 2014 mit einem Denkmal die vierte Wand durchbrochen, in diesem Fall mit einem realen Denkmal im Hafen von Reykjavík, welches nicht nur die Namen aller 2014 aktiven Spieler:innencharaktere enthält, sondern auch einen Laptop und eine Festplatte mit Spieler:innennachrichten und Daten zum Spiel als Nachlass für spätere Generationen. Auch hier sieht man immer wieder Blumen zum Gedenken an verstorbene Spieler:innen und als äußeres Zeichen des in *EVE Online* kollektiv Erlebten. In diesem engen Sinne lässt sich auch historisch der Kreis zu anderen Denkmälern ziehen, die gegen das Vergessen errichtet wurden. Im Kontext von Epidemie und Pandemie sind die für die katholische Sakrallandschaft Mitteleuropas charakteristischen »Pestsäulen«, die ebenso die Erinnerung an kollektiv Erlebtes und Durchlittenes einmahnen, die naheliegendste Analogie.

Conclusio

Die Nutzung virtueller Räume als Erweiterung des öffentlichen und teilweise privaten Raumes schreitet voran. MMOs fungieren hier als Vorreiter, die vielleicht sogar tonangebend für die weitere Entwicklung anderer virtueller sozialer Orte sein werden. Dabei

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

werden persönliche Aktivitäten und Lebensereignisse auch ihren Widerhall im digitalen Raum finden, vom Alltäglichen – etwa Lernen und Freizeitaktivitäten – bis zum Existenziellen, wie Tod und Gedenken.

EVE Online ist ein bereits seit 17 Jahren bestehendes Sandbox-MMO mit einem starken Fokus auf Spieler:innen-generierten Inhalten, welches eine aktive Spieler:innengemeinschaft besitzt. Durch die hohe Komplexität der Spielinhalte liegt die Hürde für aktive Partizipation im Rahmen der Spielwelt höher als bei vergleichbaren Spielen. Diese Eigenschaften erleichtern es, unter anderem Aspekte des Informationstransfers und des Kompetenzerwerbs zu untersuchen.

Im Rahmen einer teilnehmenden Beobachtung wird die Spielwelt seit 2012 begleitet. Herausforderungen durch die DSGVO, Datenschutz und die Reduktion persönlicher Vorurteile haben es nötig gemacht, dass ausschließlich mit öffentlich verfügbaren Quellen (z.B. CCP, Social Media) gearbeitet wird. Wesentlicher Unterschied zwischen einer Spielwelt und der realen Welt sind hier die Möglichkeiten der Auswertung: Denn innerhalb der Spielwelt sind sämtliche Interaktionsdaten auswertbar – auch für Spieler:innen und Interessierte, da CCP eine sehr transparente Datennutzungspolitik betreibt (Griffin 2020).

Bezugnehmend auf die Pandemie im Videospiel wurden eine Reihe von auch in historischen Pandemien zu beobachtenden Herangehensweisen aufgegriffen und im Rahmen der Spielwelt genutzt. Die Nutzung gerade von Science-Fiction – einem Genre mit Tradition in diesem Bereich – als Setting für die Behandlung auch realer soziotechnischer Veränderungen unterstützt den Informationstransfer im Rahmen des Spielens. Science-Fiction nimmt als Genre hier teilweise die Rolle historisch stark religiös geprägter künstlerisch-kreativer Übersetzungshandlungen im Rahmen der untersuchten historischen Pandemien wahr.

Durch die immer stärkere digitale Übersetzung von Teilen des Berufs- und Arbeitslebens konnten eine Reihe an im MMO transportierten Informationen von Spieler:innen auch im Rahmen der Bewältigung realer Pandemien genutzt werden: Die Spielwelt kann während der Pandemie als digitales Rückzugsgebiet dienen; das Spiel vermittelt nicht nur am Beispiel der Kyonoke Plague eine grundlegende Vertrautheit mit Abläufen und möglichen Komplikationen einer Pandemie, sondern stellt den Spieler:innen die Grundlagen für ein digitales soziales Netz zur Verfügung, auf das viele in der Krisenzeit mit ihren Einschränkungen in der Face-to-face-Interaktion angewiesen sind (Fulton 2020).

Mit dem Auftreten der Covid-19-Pandemie im Jahr 2020 demonstriert gerade *EVE Online* und die Spieler:innengemeinschaft mit Initiativen wie Broadcast for Reps, Project Discovery, virtuellen Gedenkflotten im Spiel oder dem Weltraumfriedhof für verstorbene Spieler:innen, auf dem in der jüngsten Vergangenheit auch Spieler:innen gedacht wird, die der Pandemie zum Opfer gefallen sind, in besonders eindrucksvoller Weise die immer weitergehende Wechselwirkung und das Verschwimmen der Grenzen zwischen Realität und digitalem Raum – in diesem Fall digitalem Spiel –, die sich aller Voraussicht nach in naher Zukunft weiter intensivieren wird.[3]

3 Damit einhergehen sollte allerdings auch eine gute technische Infrastruktur mit besserer Umweltbilanz und Weiterentwicklungen im Bereich der Datensicherheit und Archivierbarkeit, um Kom-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Wenn man die Kommentare der Diskussionsplattform Reddit (r/eve via Reddit 2021) und die dort zwischen den Diskussionen zum Spiel immer wieder auftauchenden Posts zu realen Schicksalen (die über den Verweis auf den Subreddit r/eve im Detail hier auch aus Respekt vor der Gemeinschaft nicht verlinkt werden) durchliest, sieht man, wie viele Aspekte des realen Lebens teilweise über das Spiel abgewickelt werden – von der Infektionsmeldung, dem Zuspruch und Aufbauen der Moral erkrankter Spieler:innen und der Genesungsmeldung über Todesnachrichten, dem gemeinsamen Erinnern im Rahmen von Gedenkereignissen online im Spiel und über die Foren bis zu virtuellen Nachrufen und Gedenksteinen auf virtuellen Friedhöfen hat *EVE Online* – zumindest für Spieler:innen – ein Versprechen einlösen können (Carter et al. 2015):

> EVE is real.

Literatur

Abraham à S. Clara: Mercks Wienn, Das ist: Deß wüttenden Todts ein umständige Beschreibung […]. Salzburg, Melchior Haan, 1684 [Nachdruck: Deutsche Neudrucke. Reihe Barock 31. Tübingen, Niemeyer, 1983].

Adam4Eve.eu: »Eve Market Reaction to Kyonoke Plague.« 2017, twitter.com/AdamFourEVE/status/838050911364730881. Zugriff am 31. Oktober 2020.

Ashterothi: »Kyonoke Plague Event.« 2017a, pr.reddit.com/r/Eve/comments/60rng0/kyonoke_plague_event/. Zugriff am 31. Oktober 2020.

Ashterothi: »The Kyonoke Plague – A Primer.« Crossing Zebras – EVE Online Articles, Videos, News. 2017b, crossingzebras.com/the-kyonoke-plague-a-primer/. Zugriff am 17. April 2021.

Bassil, Matt: »Eve Online and the First Graveyard in Gaming.« 2020, https://theface.com/life/eve-online-video-games-sci-fi-virtual-reality-funeral-memorial. Zugriff am 8. September 2021.

Boccaccio, Giovanni/Witte, Karl: Das Dekameron. 20. Aufl., Artemis & Winkler, 1991. Winkler-Weltliteratur-Dünndruckausgaben.

Carter, Marcus, et al.: »EVE is Real.« Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference, hg. von DIGRA, Digital Games Research Association, 2015, https://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/116_Carter_etal_EVE-is-Real.pdf.

CCP: »Remembering the Kyonoke Crisis One Year On – EVE Community.« 2018, web.archive.org/web/20210121120222/https://community.eveonline.com/news/news-channels/world-news/remembering-the-kyonoke-crisis-one-year-on/. Zugriff am 13. April 2021.

CCP. »Kyonoke Pit. Stories of New Eden.« 2017, community.eveonline.com/backstory/chronicles/kyonoke-pit/. Zugriff am 31. Oktober 2020.

CCP: »Project Discovery: Citizen Science begins with you.« 2020, https://www.eveonline.com/discovery. Zugriff am 31. Oktober 2020.

plettverlusten dieser Daten vorzubeugen. Dies ist fundamental, eine detaillierte Beschäftigung muss jedoch im Rahmen dieses Aufsatzes unterbleiben.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

CCP Aurora: »Tribute to the Fallen.« 2020, https://www.eveonline.com/article/qdthsh/tribute-to-the-fallen. Zugriff am 1. November 2020.

CCP Hellmar: »Plex for Good – COVID-19.« 2020, https://www.eveonline.com/article/q87rxe/plex-for-good-covid-19. Zugriff am 1. November 2020.

Chase, Melissa A., et al.: »Fear of injury in gymnastics: self-efficacy and psychological strategies to keep on tumbling«, in: Journal of Sports Sciences, Bd. 23, Nr. 5, 2005, S. 465–475. doi:10.1080/02640410400021427.

Corey, James: Leviathan wakes. London, Orbit, 2011.

Coto, Adrian: »EVE Online Players Help Fight COVID-19 In Citizen Science Project.« 2020, screenrant.com/eve-online-players-fight-covid-project-discovery. Zugriff am 1. November 2020.

Crichton, Michael: The Andromeda Strain, New York: Dell, 1976.

Delumeau, Jean: Angst im Abendland: Die Geschichte kollektiver Ängste im Europa des 14. bis 18. Jahrhunderts, Reinbek: Rowohlt, 1985.

Donecker, Stefan: »The Supernatural Image of Iceland in Johannes Kepler's *Somnium* (1634)«, in: Eleanor Rosamund Barraclough/Danielle Cudmore/Stefan Donecker (Hg.): Imagining the Supernatural North, Edmonton: University of Alberta Press, 2016, S. 109–134.

Fergus, Mark/Ostby, Hawk: Regisseure. The Expanse, SyFi, 2015.

Fulton, Will: »The EVE Effect offers sci-fi optimism in dark times.« Vox Creative Next, 2020, https://www.theverge.com/ad/21557806/eve-online-gaming. Zugriff am 17. April 2021.

Görgen, Arno: »Chronisch krank. Zur medikalisierten Ästhetik des Temporalen in PLAGUE INC.«, in: Stefan Höltgen/Jan Claas van Treeck (Hg.): Time to Play. Zeit und Computerspiel, Glückstadt: Hülsbusch, 2016, S. 296–313.

Griffin, Benjamin: »Is Eve Online the world's most important game?«. PCGames^{N}, 27. Januar 2020, https://www.pcgamesn.com/eve-online/social-impact. Zugriff am 17. April 2021.

Heine, Heinrich: Französische Zustände, Hamburg: Hoffmann und Campe, 1833.

Jones, Camden: »How Fans Are Using Animal Crossing: New Horizons To Remember Lost Loved Ones«, Screenrant 2020, screenrant.com/animal-crossing-new-horizons-fan-creations-memorial-funeral. Zugriff am 1. November 2020.

Lefebvre, Henri: Das Recht auf Stadt, Hamburg: Edition Nautilus, 2016.

Liu, Qian, et al.: »The experiences of health-care providers during the COVID-19 crisis in China: a qualitative study«, in: The Lancet Global Health, Bd. 8, Nr. 6, 2020, S. e790–e798. doi:10.1016/S2214-109X(20)30204-7.

Lofgren, Eric T./Fefferman, Nina H.: »The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics«, in: The Lancet Infectious Diseases, Bd. 7, Nr. 9, 2007, S. 625–629. doi:10.1016/S1473-3099(07)70212-8.

McGrath, James F.: Theology and Science Fiction. Cascade Companions 30. Eugene: Cascade Books, 2016.

Reddit: R/Eve – reddit. 24. Apr. 2021, https://www.reddit.com/r/Eve/new/. Zugriff am 24. April 2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Roberts, Robin A.: »Future Shocks. Science Fiction Transformations in the 1970s«, in: Kirk Curnutt (Hg.): American Literature in Transition, 1970–1980. Cambridge: Cambridge University Press, 2018, S. 167–181.

Roelofs, Karin: »Freeze for action: neurobiological mechanisms in animal and human freezing«, in: Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences, Bd. 372, Nr. 1718, 2017, doi:10.1098/rstb.2016.0206.

Salinas, Lara, et al.: »Using Game Design as a Frame for Evaluating Experiences in Hybrid Digital/Physical Spaces«, in: Architecture and Culture, Bd. 4, Nr. 1, 2016, S. 115–135. ydoi:10.1080/20507828.2015.1094227.

Schmidt, Julian: Vielfältige Dreifaltigkeit. Die Erzbruderschaft der Allerheiligsten Dreifaltigkeit zu St. Peter in Wien (1676–1783). Masterarbeit, Universität Wien 2018, othes.univie.ac.at/52319/1/55228.pdf. Zugriff am 31. Oktober 2020.

Scott-James, Richard: »This EVE Online player report was so good the devs thought they had a leak.« PCGames^{N}, 20. Mai 2020, https://www.pcgamesn.com/eve-online/arataka-research-consortium-triglavian-primer. Zugriff am 13. April 2021.

Senfelder, Leopold: Öffentliche Gesundheitspflege und Heilkunde. Band II. Von Maximilian I. bis zum Tode Karls VI. (1493–1740), Wien: Adolf Holzhausen, 1916.

Sorbait, Paulus de: Consilium medicum dialogus, Oder Freundliches Gespräch, Uber den betrübten und armseligen Zustandt der Käyserlichen Residentz- und Haupt-Stadt Wienn in Oesterreich, bey dieser gefährlichen, und vorhero nie erhörten Contagion […]. [Wien], [Van Ghelen] 1679.

Spiegel, Simon: Die Konstitution des Wunderbaren: Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films. Zürcher Filmstudien. 16. Marburg, Schüren, 2007.

Stolow, Jeremy (Hg.): Deus in machina: Religion, technology, and the things in between. 1. Aufl., Fordham University Press, 2013.

Straube, Thomas, et al.: »Neural representation of anxiety and personality during exposure to anxiety-provoking and neutral scenes from scary movies«, in: Human brain mapping, Bd. 31, Nr. 1, 2010, S. 36–47. doi:10.1002/hbm.20843.

Stocker, Tamara: »Erste Ansteckung bringt Geld: US-Studenten feiern makabre Corona-Partys«, in: Tiroler Tageszeitung Online, 4. Juli 2020. https://www.tt.com/artikel/30740162/erste-ansteckung-bringt-geld-us-studenten-feiern-makabre-corona-partys. Zugriff am 17. April 2021.

Syrin, Ban: »EVE unveils a new Molea Memorial.« 2020, imperium.news/eve-unveils-a-new-molea-memorial/. Zugriff am 1. November 2020.

Tomalin, Emma: »Religions, poverty reduction and global development institutions«, in: Palgrave Communications, Bd. 4, Nr. 1, 2018, S. 1–12. doi:10.1057/s41599-018-0167-8.

Twitter. ISD Starsweaver on Twitter: »Amarr shrine damaged during night attack. The clergy condemns desecration of place of faith. #Kyonoke #NECLiveReport #evefanfest https://t.co/6AkCJlzFyZ«, Twitter, 2017, twitter.com/ISD_Starsweaver/status/850317899088711680. Zugriff am 17. April 2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Spiele

A Plague Tale: Innocence (Focus Home Interactive 2019, E: Asobo Studio)
Animal Crossing: New Horizon (Nintendo 2020, E: Nintendo)
Doom 3 (Activision 2004, E: id Software)
EVE Online (CCP Games 2003, E: CCP Games)
Project Discovery (CCP Games 2016, E: CCP Games)
Plague Inc. (Ndemic Creations 2012, E: Ndemic Creations)
The Witcher 3: Wild Hunt (CD Project Red 2015, E: C Project Red)
They are Billions (Numantian Games 2019, E: Numantian Games)

Internetquellen

EVE Online: The Butterfly Effect. 2009, www.youtube.com/watch?v=08hmqyejCYU. Zugriff am 13. April 2021.
Permaband: HATFU. 2009, www.youtube.com/watch?v=VgvM7av101Q. Zugriff am 13. April 2021.
Permaband: Killing is just a means. 2014, www.youtube.com/watch?v=JSxNW5dDYEY. Zugriff am 13. April 2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Historische Pandemien in populären digitalen Spielen. Die Spanische Grippe in *Vampyr*

Ulli Engst

Die Spanische Grippe in der Populärkultur

Ob und in welcher Form ein historisches Ereignis von der Nachwelt wahrgenommen wird, hängt von vielen Faktoren ab. Allein massive Auswirkungen und historische Relevanz garantieren nicht unbedingt, dass eine bestimmte Episode der Vergangenheit in der Gegenwart öffentlich rezipiert wird. Ein Beispiel für diesen Umstand ist die »Spanische Grippe«[1], eine globale Grippepandemie, die zwischen 1918 und 1920 in drei großen Wellen über die Menschheit hereinbrach. Die britische Wissenschaftsjournalistin Laura Spinney beschreibt sie in ihrem Buch *1918 – Die Welt im Fieber* als »die größte Vernichtungswelle seit dem Schwarzen Tod im Mittelalter, ja vielleicht sogar die größte der Menschheitsgeschichte« (12). Schätzungen der Opferzahlen, so der Historiker Ronald D. Gerste, schwanken zwischen 25 und 100 Millionen Toten, was bis zu 5 Prozent der damaligen Weltbevölkerung entspricht (215). Der Geschichtswissenschaftler Eckard Michels schätzt die weltweite Relevanz dieser Seuche entsprechend ein und äußert in einem Beitrag in den Vierteljahresheften für Zeitgeschichte die Auffassung, dass »die spanische Grippe vermutlich *die* [Hervor. im Original] Seuche in der Geschichte dar[stellt], welche innerhalb eines relativ kurzen Zeitraums tatsächlich alle Kontinente erfasste« (2). Ihren Ursprung hatte die Krankheit wahrscheinlich in den USA, bevor sie mit den in engen Transportschiffen zusammengepferchten US-Soldaten nach Europa kam und sich schnell auch in den Armeen anderer Nationen ausbreitete. Ab August 1918 ging dann die zweite Welle um die Welt, erreichte sogar Australien und Neuseeland, schließlich auch Japan (Gerste: 216f.). Der Wissenschaftshistoriker David Rengeling stellt in diesem Zusammenhang fest: »In wenigen Monaten hatte das Virus von einem peripheren Ort in den USA nahezu jeden Winkel der Erde erreicht.« (53)

1 Der Name dieser Influenza-Pandemie erklärt sich damit, dass die spanische Presse aufgrund der Neutralität ihres Landes im Ersten Weltkrieg mit weniger Zensur zu kämpfen hatte und transparenter über die Krankheit berichtete. Daher entstand international der Eindruck, als sei Spanien das Ursprungsland diese Grippepandemie, auch wenn in anderen Ländern früher und mehr Erkrankungen aufgetreten waren.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Obwohl die Spanische Grippe eine hohe Zahl an Menschenleben forderte, ist sie in der öffentlichen Wahrnehmung, sowohl in der damaligen als auch den darauffolgenden Generationen, überraschend wenig präsent (Michels: 2). »[W]ir alle haben das größte Massaker des zwanzigsten Jahrhunderts aus unserem Bewusstsein gelöscht.« (Spinney: 12) Marc Hieronimus erklärt dieses Verdrängen der Spanischen Grippe aus dem kollektiven Gedächtnis in *Krankheit und Tod 1918* damit, dass sie stets im Schatten des Ersten Weltkriegs gestanden habe, kaum zu medialisieren sei und häufig als »Allerweltskrankheit« (16) unterschätzt werde. Die Grippe an sich war seit der Antike bekannt, »[d]och nie trat sie so verheerend auf wie ab 1918« (Gerste 2016).

Trotzdem lehnt es Laura Spinney ab, die Spanische Grippe als »die vergessene Pandemie« zu bezeichnen. Das kollektive Gedächtnis sei vielmehr stets im Wandel begriffen, aber nie abgeschlossen. Sie merkt an, dass sich die Erinnerung an einen Krieg zwar viel schneller etabliere als die Erinnerung an eine Pandemie, aber Letztere dann länger Bestand habe. Erinnerungen an militärische Konflikte dagegen verblassten im Laufe der Zeit zunehmend oder würden von denen an andere, aktuellere Konflikte überlagert (337ff.). Eine breite erinnerungskulturelle Thematisierung der Spanischen Grippe ist also möglicherweise nur noch eine Frage der Zeit, wobei sich die Covid-19-Pandemie hier als möglicher Verstärker dieser Entwicklung herausstellen könnte.

Obwohl die Grippepandemie von 1918 im Moment noch selten in der Öffentlichkeit thematisiert wird, ist laut Spinney bereits im Ansatz ein Wandel zu konstatieren, was sie unter anderem am Eingang der Pandemie in die Populärkultur festmacht, etwa in Form der britischen TV-Serie *Downton Abbey* (2010–2015) (339). Dass es sich hierbei um ein recht neues Phänomen handelt, wird daran deutlich, dass Michels noch 2010 feststellt, dass die Spanische Grippe bis auf verschwindend wenige Ausnahmen, er nennt einen *Peanuts*-Cartoon, popkulturell nicht von Bedeutung sei (2f.).

Mittlerweile wird die Spanische Grippe auch im Medium des populären digitalen Spiels verhandelt, etwa im vom französischen Entwicklerstudio Dontnod Entertainment stammenden Action-Rollenspiel *Vampyr* (2018).[2] Die Spieler:innen schlüpfen darin in die Rolle von Dr. Jonathan Reid, eines 1918 aus dem Weltkrieg in seine Heimatstadt London zurückgekehrten Arztes. Tatsächlich war, so der Mediziner Harald Salfellner in *Die Spanische Grippe. Eine Geschichte der Pandemie von 1918*, das historische London überdurchschnittlich stark von der Spanischen Grippe betroffen (64), weswegen es sich als Schauplatz für ein Spiel zum Thema durchaus anbietet. Dr. Reid wird nach seiner Rückkehr unfreiwillig in einen Vampir verwandelt und sieht sich daraufhin mit diversen Herausforderungen konfrontiert, die das Leben als »Ekon«, wie im Spiel die ›klassischen‹ Vampire bezeichnet werden, mit sich bringt, und er versucht herauszufinden, wer für seine Verwandlung verantwortlich ist.

Auch wenn *Vampyr* die tatsächliche Historie mit übernatürlichen Elementen vermengt, bleibt das Spiel für eine geschichtswissenschaftliche Untersuchung interessant, denn die historische Pandemie von 1918/20 spielt in der Welt von *Vampyr* auf diversen Ebenen eine prominente Rolle. Der österreichische Historiker Eugen Pfister hebt zudem

2 *Vampyr* wird vom Publisher *Focus Home Interactive* vertrieben und ist verfügbar für Windows PC, Xbox One, Playstation 4 und Nintendo Switch. Für die vorliegende Untersuchung wurde das Spiel auf der Playstation 4 gespielt.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

hervor, dass gerade die Tatsache, dass die Spanische Grippe sowohl in der Erinnerungs- als auch der Populärkultur selten thematisiert wird, dafür spricht, sich mit *Vampyr* auseinanderzusetzen. »Schließlich ist das Spiel auch ein interessantes Indiz für das (Nicht-)Funktionieren unseres kollektiven Gedächtnisses.« (Pfister, »Spanish flu«)

Der deutsche Kulturhistoriker Arno Görgen stellt fest, dass die Darstellung von Krankheiten in Medien der Populärkultur wie Filmen, TV-Serien oder auch digitalen Spielen stets auf der Störung eines Normalzustands beruhe, welche er aus zweierlei Gründen als *funktionale Störung* identifiziert (220ff.). Zum einen nehmen sie »formalen Einfluss auf die Gestaltung des Medienartefakts«, wenn sie beispielsweise in einem digitalen Spiel spielmechanisch relevant sind. Zum anderen kommen ihnen »auf erzählerischer Ebene verschiedene Funktionen in der Entwicklung des jeweiligen Narratives« zu, etwa wenn sich die mediale Erzählstruktur an einem Krankheitsverlauf orientiert (Görgen: 224).

Für Görgen ergibt sich speziell bei ansteckenden Krankheiten »das zugleich Faszinierende und Erschreckende aus ihrem potentiell gesellschaftsgefährdenden Charakter« (224). Ihre Darstellung in der Populärkultur beruht maßgeblich auf drei Aspekten. Zum einen werden sie »als apokalyptische Ereignisse wahrgenommen, in welchen die Gesamtheit der Gesellschaft inklusive ihrer kulturellen, politischen und wirtschaftlichen Strukturen bedroht wird.« (Görgen: 225) Des Weiteren lösen sie einen Prozess des *Othering* aus, sie reproduzieren also »die Idee der Provenienz eines Krankheitsbildes in einer fremden, bedrohlichen Umgebung oder aber fremder Individuen, die die Krankheit in die ›Zivilisation‹ einschleppen.« (Görgen: 226) Und zuletzt, so Görgen, befördern sie das Konzept der *Abjection*, also die Ausgrenzung bestimmter gesellschaftlicher Gruppen aufgrund von außen zugeschriebenen und stigmatisierenden Eigenschaften, welche die Mitglieder dieser Gruppen als schmutzig und ansteckend, also als physisch nicht »normal«, diffamieren (227f.)

Der folgende Beitrag wird die Spanische Grippe in *Vampyr* als genau solch eine *funktionale Störung* beschreiben. Die Spielanalyse verläuft dabei entlang der drei Spielebenen ›Spielwelt und Atmosphäre‹, ›Haupthandlung‹ und ›Interaktion mit NPCs‹, da bei diesen drei Aspekten des digitalen Spiels die Spanische Grippe Relevanz entfaltet. Das Ziel dieses Beitrags ist es, das Geschichtsbild, welches *Vampyr* hinsichtlich der Spanischen Grippe vermittelt, herauszuarbeiten.

Die Spanische Grippe in *Vampyr*

Beim Horrorspiel *Vampyr* handelt es sich um ein Action-Rollenspiel, bei dem die Spieler:innen den Protagonisten, Dr. Jonathan Reid, in einer Third-Person-Ansicht durch die Straßen mehrerer Londoner Bezirke steuern, dabei Gegner wie Vampirjäger und verschiedene Arten von anderen Vampiren bekämpfen und mit Nicht-Spieler-Charakteren (engl. *non-player characters*, NPCs) interagieren. Dabei gilt es, Erfahrungspunkte zu sammeln, neue Fähigkeiten zu erlernen und dadurch stärkere Gegner bezwingen zu können respektive weiter im Spiel voranzuschreiten.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Spielwelt und Atmosphäre

Die Spielwelt und Atmosphäre von *Vampyr* sind durchweg düster und unheimlich, was neben der Tatsache, dass sich Dr. Reid als Vampir nur nachts im Freien bewegen kann, maßgeblich den Auswirkungen der Spanischen Grippe geschuldet ist. Im virtuellen, endzeitlich anmutenden London herrscht eine äußerst feindselige Stimmung und nur an wenigen Orten, etwa in der Bar »Turquoise Turtle« oder dem »Pembroke Hospital«, finden Menschen noch Zuflucht. Das Krankenhaus wird im Spiel mehrmals explizit als letzte Bastion im verzweifelten Kampf gegen die Seuche inszeniert. Dabei ist es vollkommen überlastet, was an bereits im Hof und davor auf der Straße stehenden Krankenbetten mit Infizierten deutlich wird.

Ansonsten sind die Straßen des virtuellen Londons meist menschenleer und den Spieler:innen begegnen nur vereinzelt NPCs sowie Vampirjäger und andere Vampire. Darüber hinaus können einzelne Wohnungen von ihnen betreten werden, wobei die Bewohner:innen derjenigen Häuser, die noch nicht verlassen wurden, Fremde aufgrund der grassierenden Krankheit nur sehr ungern einlassen. Das öffentliche Leben wurde von der Pandemie nahezu vollständig zum Erliegen gebracht und Kontakte zu anderen Menschen beschränken sich auf das absolute Minimum.

An vielen Hauswänden und Mauern in *Vampyr* sind von historischen Vorbildern inspirierte Plakate zu sehen, die auf die eine oder andere Weise auf die Pandemie verweisen. Hier finden sich beispielsweise Aufrufe zur freiwilligen Mithilfe bei der Pandemiebekämpfung oder Anweisungen für richtiges Verhalten wie eine Maske zu tragen oder nicht in der Öffentlichkeit zu husten. Daneben stößt man beim Durchstreifen der Straßen und Wohnungen immer wieder auf Leichen, die einen Mund-Nasen-Schutz tragen. Neben der Tatsache, dass derart anonymisierte Personen leichter zu programmieren sind, steht diese Darstellung der Verstorbenen auch für eine pandemiebedingte Entindividualisierung. Die Seuche macht im Tod keinen Unterschied zwischen einzelnen Personen, sondern stellt eine Bedrohung für alle dar. Teilweise wurden die Leichen bereits auf Transportfahrzeuge geladen, um in Massengräbern begraben zu werden, ein weiterer Hinweis auf die Überforderung der öffentlichen Stellen. Des Weiteren sind Schriftzüge wie »*Keep out!*« oder »*Dead Inside!*« an zahlreichen Wänden und auf Haustüren zu lesen. Ebenso finden sich an vielen Türen aufgemalte weiße Kreuze, die vor infizierten Bewohner:innen warnen sollen.

Generell gilt, dass die ärmeren Teile der Stadt – Southwark, die Docks und Whitechapel – stärker unter der Pandemie leiden als das wohlhabendere West End. Dies stellt keineswegs einen Widerspruch zum oben beschriebenen Charakter der Spanischen Grippe als kollektive Bedrohung dar. Denn obwohl die Reichen alle ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen einsetzen, um sich vor der Pandemie zu schützen, etwa durch die Errichtung einer Quarantäne-Zone, durchbricht die Grippe letztlich doch alle Schutzvorkehrungen und breitet sich auch in den wohlhabenden Vierteln aus.

Dadurch, dass *Vampyr*, bis auf eine verhältnismäßig kurze Sequenz am Ende des Spiels, ausschließlich in London angesiedelt und die beschriebene Atmosphäre dementsprechend durchweg präsent ist, ist auch die Spanische Grippe den Spieler:innen auf dieser Ebene der Spielerfahrung immer gegenwärtig. Sie wird hier als eine Katastrophe apokalyptischen Ausmaßes dargestellt, deren Auswirkungen London ins komplette Cha-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

os gestürzt haben. Es gibt zwar Versuche, die Infizierten von der restlichen Gesellschaft zu separieren, allerdings kommt dies angesichts der schieren Menge an Erkrankten und Verstorbenen einem utopischen Unterfangen gleich. Letztlich scheitern in *Vampyr* alle Abgrenzungsbemühungen, weswegen dem Spiel durchaus eine kritische Haltung gegenüber der Tatsache attestiert werden kann, dass Menschen allein aus Verdächtigungen heraus ausgegrenzt und im Falle einer Erkrankung schlicht ihrem Schicksal überlassen werden.

Haupthandlung

Die Handlung von *Vampyr* spielt 1918 während der zweiten Welle der Spanischen Grippe. Zu Beginn des Spiels hat der Protagonist Dr. Reid sowohl das persönliche Ziel herauszufinden, wer ihn in einen Vampir verwandelt hat, als auch in seiner Funktion als Arzt das professionelle Bestreben, ein Heilmittel für die Spanische Grippe zu finden. Unter anderem deshalb lässt er sich vom Leiter des Pembroke Hospital, Dr. Edgar Swansea, überreden, eine Stelle in dessen Krankenhaus anzunehmen. Schnell wird ihm aber klar, dass einige der scheinbar mit der Spanischen Grippe Infizierten ungewöhnliche Symptome zeigen. Sie werden aggressiv, gewalttätig und greifen wahllos andere Menschen in ihrer Nähe an, woraus Dr. Reid schließt, dass es sich um eine andere Seuche handeln muss. Sein Ziel, eine Heilung für die Spanische Grippe zu finden, wandelt sich daraufhin und es geht ihm nun darum, diese zweite, noch bedrohlichere Epidemie zu bekämpfen. Im weiteren Verlauf der Handlung stellt sich heraus, dass es sich bei dieser mysteriösen Seuche um eine »Vampirkrankheit« handelt und sich die Infizierten in »Skals«, eine zombieähnliche Art von Vampiren, verwandeln. Ab diesem Zeitpunkt tritt die historische Spanische Grippe als ein die Haupthandlung vorantreibendes Spielelement zunehmend in den Hintergrund und wird abgelöst von einer Narration, die sich vor allem um den Kampf zwischen Vampirjägern und den verschiedenen Arten von Vampiren sowie die Bekämpfung der fiktiven Vampirkrankheit dreht. Nach diversen Nachforschungen kann Dr. Reid deren Ursprung auf eine alte Frau zurückführen, die im Pembroke Hospital von Dr. Swansea durch die Behandlung mit Vampirblut unbeabsichtigt in eine »Ichor« verwandelt wurde, eine weitere, durch Missbildungen gezeichnete Vampirart. Ursprünglich hatte Dr. Swansea gehofft, sie mit dieser Methode von der Spanischen Grippe heilen zu können, doch der Versuch schlug dramatisch fehl. Vielmehr wurde sie zum *patient zero* der Vampirkrankheit und zahlreiche Bewohner:innen Londons wurden im Folgenden von ihr infiziert. Die historische Pandemie wird im Spiel bezüglich ihrer Gefährlichkeit zwar von der Vampirkrankheit übertroffen, ist aber ihr ursprünglicher Auslöser, da Dr. Swansea ohne sie nicht mit Vampirblut experimentiert hätte. Damit zeigt sich kurz vor Ende der Erzählung, dass die Spanische Grippe doch eine zentrale narrative Funktion für die gesamte Handlung von *Vampyr* einnimmt.

Nachdem Dr. Reid ein Gegenmittel für die Vampirkrankheit herstellen kann, besiegt er schließlich die sogenannte »Rote Göttin«, eine mythische Kreatur, die den Spieler:innen als schicksalhafte Strippenzieherin hinter dem Ausbruch dieser Epidemie vorgestellt wird. Die Spanische Grippe jedoch, anders als die Vampirkrankheit, wird damit nicht bezwungen. *Vampyr* erschafft also keinen alternativen Geschichtsverlauf, sondern erzählt von übernatürlichen Ereignissen im Sinne einer *Secret History*, die sich vermeint-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

lich parallel zur ›richtigen‹ Geschichte abgespielt haben. Hier liegt die Erklärung für die Vampirkrankheit als vorrangige Bedrohung im Spiel: Die Spieler:innen können sie aktiv bekämpfen, etwa in Form der gewalttätigen Infizierten und der finalen Gegnerin, durch deren Vernichtung die fiktive Seuche eingedämmt und die Handlung zu einem positiven Ende geführt wird. Die Spanische Grippe kann dies als tatsächliches historisches Ereignis so nicht leisten, ohne dass der übergeordnete Lauf der Geschichte, wie wir sie kennen, massiv verändert werden würde.

Obwohl die Spanische Grippe auf der Ebene der Haupthandlung nicht durchgängig präsent ist, wie dies bei Spielwelt und Atmosphäre der Fall ist, kommt ihr also trotzdem auch hier eine zentrale Rolle zu. Denn als Auslöser der Vampirkrankheit ist sie maßgeblich für die fiktiven und übernatürlichen Elemente der Narration verantwortlich und die Handlung ist ohne sie nicht denkbar. Auch die Selbstermächtigung der Spieler:innen als handelnde Subjekte innerhalb der Spielwelt, maßgeblich mit Blick auf die Bekämpfung der Vampirkrankheit, wird dadurch erst möglich. Gegen die Spanische Grippe als historisches Phänomen und ihre Auswirkungen sind die Spieler:innen jedoch letztlich machtlos.

Interaktion mit NPCs

»Das Schicksal nahezu aller NPCs ebenso wie ganzer Viertel liegt in den Händen von Jonathan Reid« (Pfister »Vampyr«) und damit in den Händen der Spieler:innen. Zum einen ist es deren Aufgabe, die NPCs von verschiedenen ›alltäglichen‹ Krankheiten wie Kopfschmerzen oder Erschöpfung, niemals jedoch von der Spanischen Grippe, zu heilen, um zu verhindern, dass der allgemeine Gesundheitszustand der einzelnen Bezirke Londons auf ein kritisches Niveau sinkt. Dadurch würde im jeweiligen Teil der Stadt völliges Chaos ausbrechen und das Vorankommen im Spiel extrem erschwert. Zum anderen gilt es, durch Gespräche mit den verschiedenen Charakteren mehr über sie selbst und die Spielwelt zu erfahren. Dieser Punkt ist mit Blick auf die Spanische Grippe besonders relevant, da zahlreiche Elemente, die das im Spiel präsentierte Bild der historischen Pandemie beeinflussen, erst durch die Interaktion mit den NPCs und deren Hintergrundgeschichten aufgedeckt werden. Die Spanische Grippe ist hier derart omnipräsent, dass es beinahe kein einziges Gespräch gibt, in dem sie nicht auf die eine oder andere Weise zur Sprache kommt.

Bei der grundsätzlichen Einordnung der Spanischen Grippe sind sich fast alle Bewohner:innen des virtuellen Londons einig. Dr. Thoreau Strickland etwa, ein weiterer am Pembroke Hospital angestellter Arzt, bezeichnet sie als »fürchterlichste Katastrophe des Jahrhunderts« und arbeitet deshalb intensiv und teilweise mit fragwürdigen Experimenten an der Entwicklung eines Gegenmittels. Die Krankenschwester Pippa Hawkins wiederum vergleicht sie mit der mittelalterlichen Pest und äußert gar die Vermutung, die Spanische Grippe sei noch weitaus schlimmer. Generell wird in allen Gesprächen mit dem medizinischen Personal im Pembroke Hospital dessen Überforderung deutlich, was unter anderem zu Übermüdung und dadurch zu mangelhafter Behandlung der Patient:innen führt.

Pfarrer Tobias Whitaker aus dem Bezirk Whitechapel versteht die Pandemie gar als Warnung vor und als Anfang der Apokalypse, weswegen er es als nötig erachtet, die Stadt

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

London mit Feuer von dieser Seuche zu »reinigen«. Auch Archer Woodbead, der ehemalige Anführer einer kriminellen Gang, sieht das Ende nahen und bezeichnet die gegenwärtige Lage in der Stadt als »die letzten Tage Londons«. Der wenig erfolgreiche Dichter Richard Nithercott dagegen kann der Pandemie durchaus etwas Positives abgewinnen, da er die Stille der menschenleeren Straßen Londons genieße und gar eine gewisse Gerechtigkeit in der Spanischen Grippe sehe, da sie Arm und Reich gleich treffe. Er ist allerdings der einzige Charakter im Spiel, der eine positive Einstellung der Krankheit gegenüber vertritt.

Dass es mit Blick auf die medizinische Versorgung durchaus ein Gefälle zwischen unterschiedlich wohlhabenden Bevölkerungsgruppen gibt, wird am Handlungsstrang rund um Krankenschwester Dorothy Crane deutlich, die sich um mittellose rumänische Immigrant:innen kümmert, die sich eine Behandlung im Krankenhaus nicht leisten können. Der einflussreiche und vermögende Unternehmer Aloysius Dawson hält sogar eine strikte Trennung unterschiedlich wohlhabender Gegenden für notwendig, da aus seiner Sicht die größte pandemische Gefahr von den Armen Londons ausgeht. Deshalb plant er, eine Mauer zu bauen, um die vermeintlich Gesunden von den Kranken zu separieren. Hier werden ein Prozess des *Othering* und soziale Spannungen deutlich, die von einer Pandemie ausgelöst werden, die in Wirklichkeit eine kollektive Bedrohung darstellt und realistisch betrachtet nur gemeinsam als Gesamtgesellschaft überwunden werden kann.

Auch die wirtschaftlichen Auswirkungen der Spanischen Grippe werden durch die Interaktion mit einigen NPCs deutlich, etwa an einem durch die Quarantäneverordnungen erblühenden Schwarzmarkt. So können beispielsweise bei Rakesh Chadana, einem ehemaligen Armeesanitäter, der jetzt als Totengräber am Pembroke Hospital arbeitet, diverse Gegenstände zur Verbesserung von Waffen oder zur Herstellung von Medizin erstanden werden, und der Krankenwagenfahrer Milton Hooks nutzt das Pembroke Hospital zum Schmuggeln von Waffen. Auch die Händlerin Loretta Swanborough versucht in den Straßen Whitechapels Geld zu verdienen, indem sie ein vermeintliches Heilmittel gegen die Spanische Grippe verkauft, dessen Wirkungslosigkeit sie allerdings im Gespräch unverblümt zugibt. Generell gilt für viele Charaktere, dass sie mit oft moralisch fragwürdigen Taten um ihr Überleben in einer ins Chaos gestürzten Stadt kämpfen müssen. So lassen sich zum Beispiel die Krankenschwester Hawkins und der Krankenwagenfahrer Hooks von Patient:innen bezahlen, um für sie eines der wenigen freien Betten im Pembroke Hospital zu organisieren. Der Zusammenbruch der öffentlichen Ordnung führt so auch zum moralischen Verfall bei individuellen Mitgliedern der Gesellschaft.

Die staatliche Autorität, oder besser: deren Abwesenheit, wird ebenfalls illustriert. So berichten nahezu alle Charaktere, auf die man in der Nähe der Docks trifft, dass die öffentliche Ordnung in diesem Teil der Stadt komplett zusammengebrochen sei und nun kriminelle Gangs wie die »Wet Boot Boys« die Kontrolle übernommen hätten. Im Gespräch mit Detective Charles Jerome Albright erklärt dieser, dass auch zahlreiche Polizisten an der Spanischen Grippe erkrankt seien und deshalb schlicht nicht genug Personal vorhanden sei, um die Sicherheit in allen Teilen Londons zu gewährleisten. Um die demoralisierte Bevölkerung nicht noch weiter zu verunsichern, berichten die Londoner Zeitungen nicht über die aktuelle gesundheitliche Lage, wie der Journalist Clayton Darby beklagt. Er macht sich deshalb pflichtbewusst auf den Weg in die am meisten betroffe-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

nen Bezirke, um die Wahrheit über die Spanische Grippe und ihre Folgen zu dokumentieren. Dass trotz der katastrophalen Zustände in London nicht alle Bewohner:innen die Pandemie, gerade zu Anfang, als ernsthafte Bedrohung ansahen, wird im Gespräch mit der Witwe Hsiau Shun deutlich, die man im Northbridge-Friedhof antrifft. Ihr Ehemann Matthew starb an der Pandemie und nun gibt sie sich die Schuld, die Krankheit nicht eher ernst genommen zu haben. Vielmehr hätten sie und Matthew zu Beginn noch über seine Erkrankung gescherzt, bis es dann letztlich zu spät war und er daran verstarb.

Dieser keineswegs vollständige Überblick über einige im Spiel auftauchende NPCs macht bereits in Ansätzen deutlich, dass mit so gut wie jedem Gespräch für die Spieler:innen die Chance besteht, einen weiteren Aspekt der Spanischen Grippe und ihrer Auswirkungen kennenzulernen. Welcher Gesamteindruck hierbei am Ende tatsächlich rezipiert wird, hängt maßgeblich davon ab, mit welchen Charakteren die Spieler:innen wie interagieren. Generell gilt aber, dass die Spanische Grippe auf dieser Ebene des Spiels, genauso wie auf der Ebene der Spielwelt und Atmosphäre, theoretisch das komplette Spiel über präsent ist. Auch inhaltlich bestätigt sich das bereits beschriebene Bild einer am Abgrund stehenden Stadt, deren Bewohner:innen kollektiv auf die eine oder andere Weise von der Spanischen Grippe betroffen sind und versuchen, die durch die Pandemie ausgelösten katastrophalen Umstände in London zu überstehen.

Zusammenfassung und Fazit

Gemessen an den Todeszahlen kann die Spanische Grippe bis heute als eine der schlimmsten Pandemien der Menschheitsgeschichte eingeordnet werden. Dementsprechend überraschend ist die Feststellung, dass sie bis heute sowohl in der Erinnerungs- als auch der Populärkultur kaum inszeniert wird. Das digitale Horrorspiel *Vampyr* ist hier eine seltene Ausnahme, da es die Pandemie prominent thematisiert, auch wenn Geschichte, Fiktion und übernatürliche Elemente häufig verschwimmen. Die Spanische Grippe taucht hier auf den Ebenen der Spielwelt und Atmosphäre, der Haupthandlung und der Interaktion mit den NPCs auf. Abgesehen von der Handlungsebene, wo ihre Bedeutung im Laufe des Spiels erst abnimmt, dann aber als eigentlicher Auslöser der fiktiven Vampirkrankheit wieder prominent auftaucht, bleibt sie auf den beiden anderen Ebenen das komplette Spielerlebnis hindurch gegenwärtig. Sie hat also sowohl hinsichtlich der Form als auch in Bezug auf die Narration des digitalen Spiels *Vampyr* gewichtigen Stellenwert und erfüllt dementsprechend die von Arno Görgen formulierten Bedingungen einer *funktionalen Störung*. In noch stärkerem Maße gilt dies in dem vorliegenden Spiel für die fiktive Vampirkrankheit, nichtsdestotrotz ist die Spanische Grippe mehr als nur ein austauschbarer historischer Hintergrund. Denn obwohl *Vampyr* aufgrund seines Charakters als Horrorspiel die historische Pandemie zugespitzt darstellt, ist das vermittelte Bild der Spanischen Grippe überraschend vielschichtig.

Im Spiel hat sie London ins absolute Chaos gestürzt. Die staatliche Ordnung ist nahezu komplett zusammengebrochen und öffentliche Einrichtungen wie beispielsweise Krankenhäuser sind mit der Situation völlig überfordert. Verzweifelt und bisher erfolglos wird nach einem Gegenmittel gesucht. Der Tod ist als Bedrohung allgegenwärtig und die Opfer der Seuche werden notgedrungen in Massengräbern verscharrt. Unter den

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Menschen, die noch nicht von der Spanischen Grippe dahingerafft wurden, herrscht Resignation und Trauer und sie müssen tagtäglich um ihr Überleben kämpfen. Dabei greifen sie auch nicht selten zu unmoralischen Mitteln, was das Bild einer außer Kontrolle geratenen Stadt noch verstärkt. Wie so häufig in Krisen leiden auch im Fall der Spanischen Grippe die Armen mehr als die Wohlhabenden, was nicht selten zu gesellschaftlichen Spannungen führt. Die meisten Menschen bleiben darüber hinaus zu Hause und meiden den Kontakt mit anderen weitestgehend, um das Risiko einer Ansteckung zu minimieren.

Da es sich bei der Spanischen Grippe um ein wenig bekanntes historisches Phänomen handelt, lässt sich vermuten, dass für die meisten Spieler:innen eine klare Differenzierung von historischen und fiktiven Elementen des Spiels nicht immer leichtfällt. Da die Pandemie aber auf den beschriebenen Ebenen zu einem großen Teil das komplette Spiel über eingebunden wird, kann eine Rezeption derselben als einschneidendes historisches Ereignis durchaus angenommen werden. *Vampyr* hat damit das Potenzial, einen zumindest bescheidenen Beitrag dazu zu leisten, die Spanische Grippe in die Erinnerungskultur zu integrieren.

Neben der Spanischen Grippe thematisiert *Vampyr* noch zahlreiche andere Themen, die dem Erkenntnisinteresse einer geschichtswissenschaftlichen Studie entsprächen, beispielsweise den Umgang mit psychischen Erkrankungen im frühen 20. Jahrhundert oder den Kampf um Gleichberechtigung und das Frauenwahlrecht. Deren Darstellungen sind zwar nicht so vielseitig wie die der Spanischen Grippe, für einen Vergleich mit der Inszenierung in anderen digitalen Spielen böten sie sich aber durchaus an.

Literatur

Gerste, Ronald D.: Wie Krankheiten Geschichte machen. Von der Antike bis heute, Stuttgart, 2019.

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.

Hieronimus, Marc: Krankheit und Tod 1918. Zum Umgang mit der Spanischen Grippe in Frankreich, England und dem Deutschen Reich, Köln, 2006.

Michels, Eckard: »Die ›Spanische Grippe‹ 1918/19. Verlauf, Folgen und Deutungen in Deutschland im Kontext des Ersten Weltkriegs«, in: Vierteljahreshefte für Zeitgeschichte 58 (2010), S. 1–33.

Pfister, Eugen: Nobody expects the Spanish flu! Die von der Populärkultur vergessene Epidemie, 12.05.2020. Online unter: https://hccd.hypotheses.org/517 (letzter Zugriff: 03.08.2020)

Pfister, Eugen: »Vampyr« (Fallstudie 0), 28.05.2019. Online unter: https://hgp.hypotheses.org/465 (letzter Zugriff: 07.08.2020)

Rengeling, David: Vom geduldigen Ausharren zur allumfassenden Prävention. Grippe-Pandemien im Spiegel von Wissenschaft, Politik und Öffentlichkeit, Baden-Baden, 2017.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Salfellner, Harald: Die Spanische Grippe. Eine Geschichte der Pandemie von 1918, Prag, 2018.
Spinney, Laura: 1918 – Die Welt im Fieber. Wie die Spanische Grippe die Gesellschaft veränderte, München, 2018.

Spiele

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

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Heilsbringer, Pilze und Mutanten. Pandemische Welten in Wechselbeziehung zwischen primärer und sekundärer Realität

Emily Brockmann und Philipp Söchtig

Einleitung/Inkubation: Die zwei Realitäten

Pandemien und Spiele scheinen auf den ersten Blick nicht zusammenzupassen. Der scheinbare Widerspruch löst sich jedoch schnell auf, wenn Spiele als interaktive Aushandlungsräume ernster Thematiken in den Blick genommen werden. Anhand von vier digitalen Spielen[1] – *Plague Inc.* (2012), *Tom Clancys The Division* (2016), *The Last of Us* (2013) und *Bloodborne* (2015) – untersuchen wir in diesem Artikel die narrativen, ästhetischen sowie spielmechanischen Merkmale von pandemischen Szenarien in medialen Welten. Um diese Analyse und ihre Ergebnisse auf unseren Alltag und unsere unmittelbare Erfahrungswelt übertragbar zu machen, unterscheiden wir zunächst zwischen zwei Ebenen der Realität: einer primären und einer sekundären Realität.

Im alltäglichen Sprachgebrauch wird der Begriff der Realität oftmals für die Erfahrung unserer direkten Umwelt gebraucht: Erlebnisse im virtuellen Raum, wie beispielsweise im Raum digitaler Spiele, werden hierbei von den Erlebnissen im sogenannten ›Real Life‹[2] durch das entsprechende Label unterschieden.

Diesem Verständnis von real und nicht real, oder echt und Fake, soll anhand dreier Theorien widersprochen werden. Dafür wird zunächst ein kurzer Abriss über den hier zugrundeliegenden Medienbegriff nach Hartmut Winkler[3] gegeben, gefolgt von einem

1 In diesem Artikel wird der Begriff ›digitale(s) Spiel(e)‹ verwendet, um damit die Gesamtheit aller Video- und Computerspiele, sprich aller Spiele, die mittels Computer, Spielekonsole oder Smartphone gespielt werden können, zu bezeichnen und vom Raum der analogen Spiele, wie etwa klassischer Brettspiele oder Pen&Paper, abzugrenzen.

2 Der Begriff des *Real Life* wird in Netzkulturen und Online-Communities als Abgrenzung zwischen virtueller und ›echter‹ Realität gebraucht. Siehe auch Bühler-Ilieva, Evelyn (1997): *Can anyone tell me how to/join#real.life? Zur Identitätskonstruktion im Cyberspace.* (Link: https://socio.ch/intcom/t_ebuehl01.htm#1), letzter Zugriff am 26.03.2021.

3 Hartmut Winkler (* 1953 in Marburg) ist ein deutscher Medienwissenschaftler, der an der Universität Paderborn seit 1999 eine Professur für Medientheorie und Medienkultur innehat.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

kurzen Exkurs in das Modell des Neuen Realismus nach Markus Gabriel[4], um schließlich den Weg hin zu René Schalleggers[5] Unterscheidung von *primärer* und *sekundärer Realität* zu beschreiten.

Der deutsche Medienwissenschaftler Hartmut Winkler setzt sich in seinen Schriften intensiv mit dem Medienbegriff per se auseinander, also der Frage, was eigentlich ein Medium ist oder sein kann. Dabei kam er in seinem 2008 erschienenen Werk »Zeichenmaschinen« zu dem Schluss, dass keine der vielen möglichen und schlüssigen Definitionen des Begriffs ›Medium‹ allgemeine Gültigkeit besäße oder gar besitzen könne, da »*das Einzige, was mir für die Medien spezifisch erscheint,* […] *ihre Bindung ans Symbolische* [ist]« (Winkler 2008b: 212). Den Begriff des Symbols wiederum kann man sich aus der *Zeichentrias* des US-amerikanischen Semiotikers Charles Sanders Peirce[6] herleiten, die sich aus den drei Begriffen des *Index*, des *Ikons* und des *Symbols* zusammensetzt. Nach Peirce ist ein Symbol ein durch Konvention erlerntes bzw. erlernbares Zeichen, welches quasi willkürlich dem bezeichnenden Objekt zugeordnet wird (vgl. Nagl: 42–46). Demnach propagiert Winkler einen sehr breiten Medienbegriff, der nahezu alles als Medium begreifen lassen kann, sodass beispielsweise neben klassischen Zuschreibungen wie Zeitungen, Radio oder Internet auch (Körper-)Sprache oder antike Vasen als symbolische Träger von vergangenen Kulturen dazuzählen können. Diesem breiten Medienbegriff schließen wir uns an, was zweierlei ermöglicht: Erstens hebt es die Trennung zwischen medial vermittelten und unvermittelten Erlebnissen auf, da alle Erfahrungen medial vermittelt werden. Zweitens können wir aber zwischen distinkten medialen Formen unterscheiden, beispielsweise anhand des Fehlens oder Verwendens von (digitaler) Technik auf Sender- und Empfängerseite.

Daran anschließend wird ein Blick auf die Theorie des Neuen Realismus nach Markus Gabriel geworfen. Diese unterscheidet sich von anderen Theorien über Realität oder Wirklichkeit dahingehend, dass für sie erst einmal alles Erdenkliche oder Vorstellbare existiert und somit real ist (vgl. Gabriel: 14–16). Im Gegensatz zu anderen Theorien wie dem Materialismus oder dem (radikalen) Konstruktivismus, die nur materielle Gegenstände respektive subjektive Wirklichkeiten als real zulassen, fragt der ›Neue Realismus‹ danach, wo etwas existiert (vgl. Gabriel: 87–95). Dackel existieren beispielsweise sowohl in physischer Form auf unserer Erde als auch in der Kunst oder in Handbüchern für Hundehaltung. Einhörner dagegen existieren nicht auf der Erde, dafür aber in Märchen und Sagen (vgl. Gabriel: 23). Über die Qualität der Existenz oder den Grad an Wirklichkeit sagt dies erst einmal gar nichts aus, nur darüber, dass alles Seiende irgendwo existiert, und sei es in digitalen Spielen oder unseren Gedanken. Demnach ist die Figur des *Super Mario* nicht mehr oder weniger existent als unsere Freunde oder Familien, sondern nur in einem anderen Bereich verortet (vgl. Gabriel: 94–95).

---

4 Markus Gabriel (* 1980 in Remagen) ist ein deutscher Philosoph und seit 2009 Professor an der Universität Bonn.

5 René Reinhold Schallegger (* 1977 in Klagenfurt) ist ein deutscher Literaturwissenschaftler und Assistenzprofessor an der Universität Klagenfurt.

6 Charles Sanders Peirce (1839–1914) war ein US-amerikanischer Mathematiker, Philosoph, Logiker und Semiotiker und prägte maßgeblich den Pragmatismus. Er gilt zudem als der Begründer der modernen Semiotik.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Da es dennoch wichtig sein kann, zu urteilen, ob etwas nun innerhalb oder außerhalb von virtuellen Welten stattfindet und welche Auswirkungen dies auf eine oder gar beide Welten hat, werden nun die Begriffe der *primären* und *sekundären Realität* nach René Schallegger eingeführt. Er unterscheidet zwischen einer non-virtuellen, ›physisch-materiellen‹ bzw. analogen Realität und der virtuellen, ›medialen‹, digitalen Realität des Spiels (vgl. Schallegger: 46). Die primäre Realität ist also diejenige, die unserer direkten, auch ohne technisch-digitale Medien vermittelten Umwelt entspricht. Die sekundäre Realität umfasst hingegen Welten, die über technisch-digitale Medien vermittelt werden, wie die virtuelle Welt des Internets oder digitaler Spiele. Auch diese Unterscheidung, wie bei der Theorie von Gabriel, sagt noch nichts über die Qualität der Erfahrungen und Erlebnisse aus.

Eine zu harte Grenzziehung zwischen primärem und sekundärem Erleben scheint allerdings nicht zielführend zu sein, was sich an den Konsequenzen des Handelns der Akteur:innen in der jeweiligen Realität zeigen lässt, die durchaus diese Grenzen überwinden können: So kann man durch Arbeiten in der primären Realität Geld verdienen, welches dann für virtuelle Güter in der sekundären Realität des Lieblings-Online-Spiels ausgegeben werden kann; wiederholtes Scheitern am Bosskampf lässt Emotionen hochkochen, die mit dem Ausschalten der Spielekonsole nicht verflogen sind. Dies sind nur einige von vielen möglichen Szenarien, die eine klare Trennung der Realitäten verschwimmen lassen können.

Dieser Gedanke führt uns zu der Forschungsfrage: Welche (narrativen, ästhetischen und spielmechanischen) Merkmale pandemischer Szenarien lassen sich in der sekundären Realität digitaler Spiele identifizieren und inwiefern können daraus Wechselbeziehungen mit der primären Realität hergestellt werden?

Ausbruch/Hauptteil: Pandemische Welten von Plague Inc., The Division, The Last of Us und Bloodborne

Als Analysewerkzeug für diesen Artikel nutzen wir die sogenannte Games Tetrade (auch Elemente Tetrade) des Gamedesigners Jesse Schell[7], die sich aus den vier Bereichen Ästhetik, Mechanik, Narrativ (Story) und Technologie zusammensetzt (vgl. Schell: 93–94):

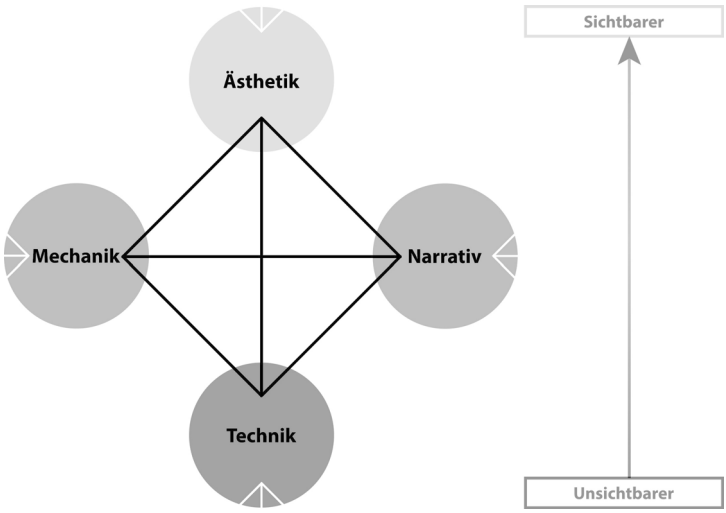
Nach Schell sind alle vier Bereiche gleichrangig relevant für die Entwicklung eines Spiels und greifen stets ineinander. So kann beispielsweise die Story bestimmte Mechaniken des Spiels erklären, die Technologie die Ästhetik beeinflussen, die wiederum gemeinsam mit dem Narrativ die Stimmung und Atmosphäre maßgeblich bestimmt. Die Spieler:innen nehmen eine Position quasi oberhalb des Models ein, was durch die Skala der Sichtbarkeit suggeriert wird: Die Spieloberfläche und die Grafik sind sofort erkennbar, durch konsequentes Spielen werden auch Mechaniken und Story erfahrbar. Die Technik hingegen bleibt oftmals verborgen und wird meist nur durch Störungen, wie technische *Bugs* oder Limitierungen der Game-Engine, sichtbar (vgl. Krämer: 74). Im Folgenden werden wir uns vor allem mit der ästhetischen Darstellung von Pandemien und Krankheiten sowie deren narrativen Elementen und Implikationen befassen.

7 Jesse Schell (* 1970) ist ein US-amerikanischer Gamedesigner und Hochschuldozent.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Die Mechanik und Technologie werden von uns weitgehend ausgeklammert, was im Falle der Mechanik darin begründet liegt, dass in diesem Sammelband ein dezidierter Artikel zum Thema Spielemechanik von Hiloko Kato und René Bauer vorliegt und im Falle der Technologie der zu erwartende Erkenntnisgewinn im Hinblick auf die Forschungsfrage gering erscheint.

Abb. 1: Games-Tetrade[8]



Die Definition für Pandemien ist laut der World Health Organisation (WHO) zunächst simpel: »*A pandemic is the worldwide spread of a new disease*« (WHO 2010), wohl wissend, dass damit noch nichts über Ursachen, Wirkungen oder Schwere der entsprechenden Ausbreitung ausgesagt ist. Das universellere Thema Krankheit ist in digitalen Spielen durchaus breiter und diverser vertreten, wird allerdings oft nur marginal als Teil der Spielmechanik, selten als relevanter Teil des Narrativs oder der ästhetischen Präsentation der Spielwelt dargestellt. Wie etwa in den Rollenspielen *The Elder Scrolls 5: Skyrim* (2011) oder *Outward* (2019), wo sich Krankheiten als stets reversible *Debuffs*, also Schwächungen oder Beeinträchtigungen, der Spielfigur zeigen. Es gibt aber auch Titel, die das Thema Krankheit fest ins Narrativ einweben, sich dann aber meist nur auf eine bestimmte Krankheit beschränken – als Beispiele dienen hier die Darstellung der Krankheit Krebs anhand der Erzählung eines erkrankten Kindes und dessen Umfeld in *That Dragon, Cancer* (2016)[9] oder Depression im 2D-Plattformer *GRIS* (2018), der sich mit Trauer, Einsamkeit und Depressionsbewältigung auseinandersetzt[10]. Es werden aber auch Pandemien in den Fokus der Narration gerückt, wie im Fall des Survival Third-Person-Shooter Games *The Last of Us*. In Letzterem führt die Pandemie gar zu einer voll ausgewachsenen Apokalypse, die sich zwar deren typischer Zeichen bedient, wie der Auslöschung bzw.

8 Eigene Darstellung.

9 Vgl. Platz/Vanessa (2020).

10 Vgl. Runzheimer/Bernhard (2020).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Umwandlung eines beträchtlichen Teils der Weltbevölkerung in Monster, sich von anderen dystopischen, sprich in der Zukunft angesiedelten, unethischen bzw. negativ konnotierten Gesellschaftsordnungen nach dem Weltuntergang jedoch auch stellenweise abgrenzt. So basiert die Apokalypse in *The Last of Us* nicht auf Biowaffenexperimenten (*Resident-Evil*-Serie (1996)) oder nuklearen Kriegen (*Fallout*-Serie (1997)), sondern ist natürlichen Ursprungs[11] und entstand als Folge einer Mutation des Pilzes *Cordyceps* (inspiriert durch *Ophiocordyceps unilateralis*), der sich von Ameisen als Wirtskörper auf Menschen überträgt und diese zu Mutanten transformiert.

Bevor wir uns nun einer näheren Betrachtung von *The Last of Us* als ein fortgeschrittenes Pandemieszenario widmen, werden das Seuchen-Simulationsspiel *Plague Inc.* und der Loot-Shooter *Tom Clancy's The Division* als spielbarer Durchlauf bzw. erfahrbarer Beginn eines pandemischen Szenarios eingehend untersucht. Abschließend wird das Rollenspiel *Bloodborne* als albtraumhafter pandemischer *Loop* genauer unter die Lupe genommen.

Die Vernichtung oder Rettung der Menschheit: Plague Inc.

Obwohl *Plague Inc.*[12] bereits seit einigen Jahren auf dem Markt ist, hatte es im Jahr 2020 einen starken Zuwachs der Spieler:innenzahlen zu verzeichnen. Grund hierfür ist wohl die Suche nach einer Erklärung, wie eine weltweite Pandemie zustande kommen kann. Denn im klassischen Modus von *Plague Inc*. übernimmt der/die Spieler:in die Kontrolle über einen eigens erstellten Krankheitserreger, der wiederum die gesamte Menschheit vernichten soll, bevor ein Heilmittel gefunden wird. Dabei können die Spieler:innen ihr Virus nicht nur benennen, sondern es sich auch weiterentwickeln lassen, etwa in Richtung einer höheren Ansteckungsrate durch neue Übertragungswege, höhere Mortalitätsraten oder Immunisierung gegen bestimmte Wirkstoffe. Durch die inhaltliche Nähe zur aktuellen Situation und die eingangs erwähnten erhöhten Downloadzahlen wurde das Spiel in China im Jahr 2020, zunächst ohne eine Erklärung, verboten (vgl. Stellungnahme vom Entwicklerstudio Ndemic). Laut Ndemic soll das Simulationsspiel zwar Prozesse einer möglichen Pandemie spielerisch aufzeigen und begreifbar machen sowie das Bewusstsein für die Gefahr durch Seuchen und Krankheiten festigen, stellt jedoch keine wissenschaftlich akkurate Simulation für Covid-19 dar. Dennoch erschien im vierten Quartal 2020 ein alternativer, kostenloser Spielmodus, der den Plot und die Mechanik des Spiels kurzerhand umdreht, wodurch nun die Menschheit spielbar wird und sich gegen eine virtuelle Version von Covid-19 wehren muss, indem die Spieler:innen Gesetze erlassen, Schutzmaßnahmen etablieren und Heilmittelforschung betreiben müssen (vgl. Artikel auf Gamestar.de).

Dies ist dahingehend interessant, dass der spielerische Reiz von *Plague Inc*. vor allem in seiner Umkehrung eines gängigen Narrativs – Menschen gegen X – und dessen ästhetischer und spielmechanischer Implikationen lag. Der neue Spielmodus stellte sozu-

11 Durch Erkundung der Spielwelt können die Spieler:innen Zeitungsauschnitte finden, die eine Mutation von Nutzpflanzen als den Beginn der Pandemie suggerieren, die sich über Süd- nach Nordamerika ausgebreitet hat. Vgl. dazu einen Artikel von Alexandra Sakellariou auf Screenrant.

12 Zu *Plague Inc.* siehe auch den Beitrag von Junge und Stecker in diesem Band.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sagen den ›Normalzustand‹ wieder her, der darüber hinaus durch einen eindeutigen Bezug zur Pandemiesituation in der primären Realität einen umfassenden, spielerischen Raum des *Probehandelns* ermöglicht, dem dadurch sogar direkt übertragbare Lerneffekte, sprich pädagogische Qualitäten, zugesprochen werden können (Winkler 2008a: 64). Hieran lässt sich also ganz deutlich eine mehrfache Wechselbeziehung zwischen primärer und sekundärer Realität aufzeigen, bei der Ereignisse in der primären Realität (der Ausbruch der Pandemie) eine Neu-Interpretation eines medialen Inhaltes (steigende Nutzer:innenzahlen, Verbot des Spiels) zur Folge haben. Dies wiederum regte das Entwicklerstudio dazu an, einen neuen Spielmodus zu etablieren, den es ohne die vorherrschende Situation in der primären Realität eventuell nicht – oder nicht in dieser Form oder zu diesem Zeitpunkt – gegeben hätte.

Home-Made Apocalypse: The Division

Im Narrativ des Loot-Shooters[13] *Tom Clancy's The Division*[14] geht es um ein von Menschenhand erschaffenes Virus, welches sich vor allem über Geldnoten, insbesondere am ›Black Friday‹, dem größten Verkaufstag in den USA, verbreitet und welches daher als *Dollar Flu* oder auch *Green Poison* bekannt wird. Die Folgen sind ein rascher Zusammenbruch des Gesundheitssystems, leere Verkaufsregale, allgemeine Massenpanik und die verzweifelten Versuche der Regierung, der Lage Herr zu werden. Diese Aufgabe liegt in den Händen der Spieler:innen, die in *The Division* und dessen Nachfolger *The Division 2* (2019) eine:n namenlose:n Agent:in der *Strategic Homeland Division (SHD)*, einer fiktiven Organisation zur Bekämpfung nationaler Bedrohungen, verkörpern. Die Spiele verfügen neben einer Kampagne, die sich aus einer Reihe von Plot-entwickelnden Hauptmissionen zusammensetzt, auch über diverse Nebenmissionen, in denen sich vor allem der *Lore*, also der Hintergrundgeschichte, der Spielwelt und deren Bewohner:innen gewidmet wird.

Die Handlungsorte, an denen die Haupt- und Nebenmissionen spielen, sind dabei herkömmliche Schauplätze eines westlichen (Groß-)Stadtbildes, wie Kinos oder Theater, ehemalige Regierungszentren, Supermärkte oder Kirchen, die in diesem Szenario jedoch oftmals neue oder veränderte Funktionen mit sich bringen: Sie dienen als Lager für Beute, als Verstecke für Banditen oder als potenzielle Siedlungen für Überlebende.

Die Spiele sind von einer postapokalyptischen Verwertungslogik geprägt, die sich vor allem auf primäre Ressourcen wie Nahrung oder Wasser, aber auch auf Munition und Bau- bzw. Werkstoffe wie Eisen, die man zum Reparieren von Ausrüstung oder Ausbau von Siedlungen und Stützpunkten benötigt, konzentriert. Diese Ressourcen sind überall in der Spielwelt verteilt und können gefunden oder feindlichen Einheiten abgenommen werden, wobei die Wertigkeitshierarchie der Gegenstände auch ihre Seltenheit bestimmt. Etwas Ähnliches konnte durchaus in der primären Realität beobachtet werden, wo vor allem Toilettenpapier, Mehl und Nudeln zu stark umkämpften Ressourcen in den

13 Als Loot-Shooter werden Spiele bezeichnet, in denen die primären spielmechanischen Handlungen der Spieler:innen mit deren Spielfiguren darin bestehen, durch das Narrativ etablierte Feinde durch Schusswaffengewalt zu eliminieren und Beute (engl. Loot) zu sammeln, um die eigene Ausrüstung und damit die eigenen Siegchancen immer mehr zu verbessern.

14 Fortan kurz als *The Division* bezeichnet.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Supermärkten avancierten. Aber auch auf industrieller Ebene führte die Covid-19-Pandemie zu Knappheit und Lieferschwierigkeiten bei Baustoffen und technischen Komponenten (vgl. Artikel im Handelsblatt).

Anhand von Collectibles (Sammelobjekten) wie Tagebucheinträgen, Audiologs oder mitgehörten Gesprächen in den Siedlungen, die sich in den Ruinen der einstigen Metropolen New York und Washington D.C. gebildet haben, erfährt man, wie es der Zivilbevölkerung seit dem Ausbruch der Pandemie ergangen ist. Sie berichten von Tod und Trauer, von vermissten Freunden und Familienangehörigen, von Angst, Ressourcenknappheit und von aufkommender Bandenkriminalität. So werden auch soziokulturelle Aspekte einer ausgeuferten Pandemiesituation vermittelt, welche die trostlos wirkende Szenerie, durch verlassene und teils zerstörte Gebäude, herumliegenden Müll und Schutt sowie streunende Hunde, mit Geschichte aufladen. Die Spiele suggerieren den Spieler:innen somit, dass ihre Hilfe zwar gern gesehen und nötig ist, aber eigentlich zu spät kommt, sodass unter diesen Umständen nur noch dabei geholfen werden kann, das Überleben zu sichern. Der Schritt zurück zu einer präpandemischen Normalität liegt hierbei aber außerhalb des Möglichkeitsrahmens der Spieler:innen.

Mediale Aufmerksamkeit bekam *The Division* Ende 2019 bzw. Anfang 2020, also knapp vier Jahre nach Erscheinen, durch diverse Verknüpfungen des Spielinhalts mit den Entwicklungen der Covid-19-Pandemie. Auf YouTube lassen sich Reaktions- und Diskussionsvideos in Bezug auf die dort gezeigte Vision einer Pandemie finden, die zudem einen Vergleich mit der aktuellen Situation sowie Neuschnitte des originalen Trailer-Materials mit Pressemeldungen, Daten und Fakten der Corona-Pandemie thematisieren (vgl. z.B. Video von Gaming A.D.D).

Auch auf der Forums-Website Reddit haben sich unter dem Subreddit r/thedivision die Moderator:innen des inoffiziellen Fanforums offenbar genötigt gesehen, eine Erklärung abzugeben, dass Covid-19 und *The Division* nicht zusammenhängen, da es derartige Vermutungen auf anderen Games-spezifischen Seiten (siehe Artikel auf mein-mmo.de) gegeben hatte. Die/der Moderator:in ›asills‹ gab daher bereits am 11. März 2020 folgendes Statement ab:

> Agents, we've been flooded with coronavirus/COVID-19 posts for days now. It's getting ridiculous at this point. At first people would at least try to make it sort of related like »hey it's like we're being activated« and make a meme or something about it. Now it's nothing more than people posting screenshots or links of articles that have nothing to do with The Division. […] Posts about Coronavirus are not related to The Division, no matter how much you try (Subreddit von The Division).

Hier zeigt sich, wie in einem popkulturellen medialen Artefakt, also einem Objekt der sekundären Realität, nach einer möglichen Erklärung für ein Ereignis in der primären Realität gesucht wird.

Pilz-Mutanten in der grünen Hölle: The Last of Us

Wie rasant eine zuvor alltäglich wirkende Situation eskalieren kann, zeigt uns auch der Prolog von *The Last of Us* auf eindrucksvolle Weise. Die typische Feierabendsituation des

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

alleinerziehenden Vaters Joel, der mit seiner alsbald einschlafenden Tochter Sarah gemeinsam auf dem Sofa fernsieht und sie dann ins Bett bringt, wird je von einem nächtlichen Anruf des Onkels Tommy unterbrochen. Auf der Suche nach ihrem Vater bahnt sich Sarah auf ihrer schlaftrunkenen Odyssee einen Weg durch die dunkle Wohnung, wo sie mit einem Zeitungsartikel, der auf die rasche Ausbreitung einer Infektion hinweist, konfrontiert wird. Durch die angelehnte Wohnzimmertür dringt das flackernde Licht des Fernsehers und eine Frauenstimme berichtet von der aktuellen Lage. Die zuvor als vermeintliche Aufstände interpretierten Vorkommnisse stehen wohl im Zusammenhang mit einer landesweit ausgebrochenen Pandemie. Die daraus resultierende Massenpanik führt zur Flucht der Kleinfamilie und schließlich zum tragischen Tod Sarahs (vgl. Artikel auf Born4Play.de).

Etwa 20 Jahre später ist Joel ein Schwarzmarkthändler in einer Militärenklave in Boston und bekommt den Auftrag, die jugendliche Ellie aus der Stadt herauszuschmuggeln, um sie zu einer Reihe von Widerstandskämpfern zu bringen. Sein anfänglicher Unmut, diesen Auftrag anzunehmen, begründet sich auf die charakterliche Ähnlichkeit Ellies zu seiner verstorbenen Tochter Sarah. *The Last of Us* etabliert damit nicht nur eine *Coming-of-Age-Story* sowie eine (hoffnungsspendende) Vater-(Zieh-)Tochter-Beziehung als prägenden Teil des Narrativs, sondern webt diese darüber hinaus in ein dystopisches Szenario ein, welches durch eine ständige Gefährdung der beiden Hauptcharaktere ein emotionales Wechselspiel auch für die Spieler:innen generiert. Ellie wiederum ist über ihren neuen Beschützer und (Zieh-)Vater zunächst auch nicht besonders glücklich, vor allem, da sie seine Feindseligkeit ihr gegenüber als ungerechtfertigt ansieht. Erschwerend kommt hinzu, dass Ellie der bisher einzige bekannte Mensch ist, der gegen eine Infektion des mutierten Pilzes immun ist. Dies erhebt bzw. ›verdammt‹ sie zur bisher besten, wenn nicht gar einzigen Hoffnung auf die Rettung der Menschheit, was letztlich auch das Ziel der Reise der beiden Figuren markiert: anhand von Ellies genetischen Merkmalen ein Heilmittel für die Menschheit zu finden und die pandemische Apokalypse zu beenden. Hier findet sich eine erste Parallele in der ›Handlung‹ beider Realitäten, nämlich der Suche nach einem Impfstoff bzw. Heilmittel, mit dem Unterschied, dass es für Covid-19 mittlerweile (Stand 2024) Impfstoffe gibt.

Die sekundäre Realität von *The Last of Us* stellt eindeutige Bezüge zu unserer primären Realität her und möchte den Spielenden, ähnlich wie *The Division*, eine mögliche Zukunft vor Augen führen. So ist der bereits in der Einleitung angesprochene *Cordyceps*-Pilz keine Erfindung des Spiels, lediglich dessen Mutation und Übertritt auf den Menschen sind Fiktion. Pilze sind im Gegensatz zu Viren und Bakterien eher als geringe Gefahr für den Menschen eingeschätzt und daher auch weniger erforscht. Zudem lassen sich schwer Impfstoffe entwickeln, da Pilzinfektionen oftmals im Fahrwasser bakterieller oder viraler Infektionen auftreten und sich das dauerhafte oder zeitweise geschwächte Immunsystem der Patient:innen zunutze machen. Impfstoffe setzen aber auf ein intaktes Immunsystem und sind daher schwierig zu verabreichen (vgl. Radio Interview, ab 01:42 und ab 20:28). So scheint es nicht undenkbar, dass die *Cordyceps*-Infektion der Menschheit in *The Last of Us* als Folge einer weltweiten Pandemie auftreten könnte, immerhin werden aktuell in Verbindung mit Covid-19 ähnliche Beobachtungen gemacht, wie beispielsweise die Verbreitung des ›Black Fungus‹ (einer *Mukormykose*) in Indien oder des in den USA weit verbreiteten Schimmelpilzes *Aspergillus fumigatus* (vgl. Radio Interview, ab 01:42 und

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

ab 10:35 sowie RKI-Veröffentlichung). Auch die Klimaveränderungen auf der Erde werden dazu führen, dass sich bisher wenig verbreitete Pilze stärker vermehren, da deren Temperatur- und Feuchtigkeitsoptima zukünftig in mehr Ländern und Kontinenten erreicht werden (vgl. Radio Interview, ab 14:20). Von den aktuell bekannten Pilzarten sind etwa 200 für den Menschen gefährlich, aber nur rund 40 davon sind behandelbar (vgl. Radio Interview, ab 17:17).

Eine derart starke Mutation eines Pilzes wie in *The Last of Us* ist allerdings unwahrscheinlich, sodass wir uns wohl wenig Sorgen darüber machen müssen, auch in der primären Realität in Zukunft auf Pilzmutanten schießen zu müssen. An diesem Beispiel lässt sich aber zeigen, dass Eskapismus vor allem in Krisenzeiten eine hohe Bewandtnis hat und dabei helfen kann, die geistige Gesundheit auch in einer Isolation aufrechtzuerhalten. Dass dabei ein Spiel wie *The Last of Us*, welches den Spielenden eine sehr viel extremere und fortgeschrittenere Pandemie präsentiert, dennoch als Fluchtpunkt dienen kann, lässt sich mit dem höheren Grad an Kontrolle über das Geschehen und die eindeutigen bzw. sichtbaren Gefahren erläutern: In der sekundären Realität eines digitalen Spiels sind die Spielfiguren immer mächtig genug, die gestellten Herausforderungen bewältigen zu können, und es gibt meist mehr oder weniger klare Mittel und Wege, diese Ziele zu erreichen (vgl. Artikel auf Born4Play.de). Dass es zwischen beiden Welten auch andere Parallelen gibt, wie in etwa die schon angesprochene Ressourcenknappheit bestimmter Güter und eine veränderte Wertigkeitshierarchie bei *The Division*, lässt sich anhand eines Kurzfilms zeigen, der bereits zu Beginn der Covid-19-Pandemie auf *YouTube* veröffentlicht wurde: Darin wird Joel gezeigt, der mittels Toilettenpapier und Desinfektionsmittel einen der mutierten *Clicker* bekämpft, was einerseits als Persiflage auf die ›Hamsterkäufe‹, andererseits als humoristischer Hinweis auf die Wichtigkeit der Einhaltung von Hygienemaßnahmen verstanden werden kann (vgl. Video von T7pro sowie Artikel auf Born4Play.de).

Mit Krankheiten und Pandemien als deren extremste Ausprägungsform ist unter anderem auch immer der Tod verbunden, denn Krankheit ist eine konstante Bedrohung des Lebens. Dies zeigt sich neben der narrativen Struktur auch in der Gestaltung der Spielwelt von *The Last of Us*. So reisen Joel und Ellie aus der prekären Sicherheit einer menschlichen, von Mauern, Stacheldraht und Flutlichtern gesicherten Quarantäne-Zone im postapokalyptischen Boston, das unter einem militärischen Regime steht, durch das wilde Land zwischen den Siedlungen, deren Optik von Ruinen vergangener Zivilisation beherrscht wird. Nach der Apokalypse ist das Land erstaunlich grün, da die Natur sich viele ehemalige Herrschaftsgebiete der Menschen sukzessive zurückerobert hat. Aber auch der biologische Verfall der Menschheit, die sich plötzlich nicht mehr an der Spitze der Nahrungskette dieser Welt befindet, zeigt sich in nahezu allen Gebieten: Leichen in unterschiedlichen Verwesungszuständen gehören ebenso zum Landschaftsbild wie die Hinweise auf die Geschichten ehemaliger Bewohner, die durch narrative Bruchstücke die puzzlehafte Ästhetik ergänzen und die Umgebung mit wenn auch verlorenem Leben füllen. Eine allgegenwärtige Gefahr stellen die *Infizierten* dar, diejenigen Menschen, die durch eine Infektion mit dem *Cordyceps*-Pilz mutiert sind. Bei ihnen zeigt sich neben dem offensichtlichen körperlichen Verfall, der in verschiedenen Stadien weiter voranschreitet, vor allem auch ein geistiger Verfall, der sich in erhöhter Aggressivität gegen die Nicht-Infizierten ausdrückt. Aber auch diese Menschen folgen vornehmlich

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

einer Logik des Fressens oder Gefressen-Werdens, die mit einem Verlust der Kultur sowie der Moral einhergeht. So wird letztlich der Mensch selbst zum größten Feind der Menschheit, was auch im Finale des Spiels pointiert zum Ausdruck gebracht wird. Angekommen bei den *Fireflies*, einer Gruppierung Überlebender, die aktiv mit Wissenschaftler:innen auf der Suche nach einem Heilmittel sind, offenbart sich schnell, dass die Lösung für einen Impfstoff in Ellies DNA liegt. Erschüttert muss Joel feststellen, dass Ellie die für das Finden des Heilmittels nötigen Untersuchungen und Eingriffe nicht überleben würde. Ellies Wunsch, ihr Leben für das Wohl der Menschheit zu opfern, auch wenn sie aus genetischen und nicht frei gewählten Gründen zu einer Heilsbringerin geworden ist, erscheint angesichts der lebensfeindlichen Umwelt nachvollziehbar. Joel entscheidet sich jedoch über ihren Kopf hinweg gegen den Eingriff, wodurch seine ›Rettung‹ Ellies eine erneute, nachhaltige Veränderung der Beziehung der beiden Charaktere suggeriert, vor allem, da Joel ihr nicht die Wahrheit über die Umstände ihres Überlebens mitteilt. Somit trifft Joel eine tief emotionale Entscheidung gegen die Rettung der Menschheit vor der Pandemie zugunsten seiner selbst und des Lebens von Ellie. Auch in der primären Realität ist die Verbreitung der Pandemie maßgeblich von unserem Verhalten begünstigt worden: Durch die weltweite Vernetzung wurde es überhaupt erst ermöglicht, dass ein Virus sich über die ganze Welt ausbreiten kann. Damit einher gehen die undurchsichtigen und zu trägen Maßnahmen der Regierungen, insbesondere im Westen, sowie die Unwilligkeit der Umsetzungen in puncto Hygienemaßnahmen der Bürger:innen (vgl. Artikel auf Born4Play.de sowie Veröffentlichung von The Lancet Commissions).

Blutheilung und Bestienflüche: Bloodborne

Ähnliche moralische Dilemmata, also Situationen, in denen es keine objektiv richtigen, ethisch einwandfreien Handlungsweisen geben kann, lassen sich auch in anderen digitalen Spielen wiederfinden, wie beispielsweise bei *Bloodborne*, *Until Dawn* (2015) oder *GreedFall* (2019).

Im Gegensatz zum natürlichen Ursprung der Pandemie bei *The Last of Us* dreht sich der Plot in *Bloodborne* um eine durch menschliche Gier herbeigeführte Pandemie – hier ist der Titel des Spiels durchaus wörtlich zu nehmen, findet sie doch ihren Ursprung im *Blut der Alten*, einer ›lovecraftianischen‹ Rasse mächtiger, prähistorischer Wesen. Nach der Entdeckung des Blutes durch den Leiter einer Forschungsakademie spaltet sich ein Teil der Schüler von dieser ab und gründet die *Heilende Kirche*, eine religiöse Institution, welche die Einnahme dieses Blutes als Allheilmittel proklamiert und dadurch zunehmend an Macht und Ansehen gewinnt. Was zunächst wie ein Wunder wirkt, stellt sich alsbald als der Beginn einer weitreichenden Pandemie, der Bestienplage, heraus. Sie lässt Menschen, die eine Transfusion dieses Blutes bekommen haben, nach einer nicht näher definierten Inkubationszeit zu Bestien mutieren, die entfernt an Tiere oder Fabelwesen erinnern. Viele der verantwortlichen Viren und Bakterien zoonotischer Pandemien in der primären Realität existieren ebenfalls seit Tausenden von Jahren – aber vor allem das Verhalten der Menschen macht sie zur Gefahr für die Menschheit. Handel und globale Vernetzung führen dazu, dass lokale Erreger sich verbreiten und neue Gebiete, in denen es keine Immunisierung gibt, schnell übernehmen. Das sorgt in wenig aufgeklärten Gesellschaften schnell für Aberglauben, und die Suche nach einem Sündenbock

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

ist ein beliebtes Mittel, sich diese Ereignisse zu erklären (vgl. Radio Interview, ab 14:20 sowie Artikel auf nationalgeografic.de).

Durch die Etablierung einer kircheninternen Inquisition, der *Jäger*, kann die Kirche die Plage zunächst unter Kontrolle halten und sich, da der Ursprung der Plage nicht allgemein bekannt ist, auch hier wieder als Heilsbringer profilieren. Derweil sucht die Kirche nach einer langfristigeren Lösung für ihr eigens heraufbeschworenes Problem. Da die Obersten der Kirche sowie der Jägergilde aber selbst das Alte Blut konsumieren, verwandeln diese sich im Laufe der Zeit nahezu alle in Bestien, was schließlich zum Fall der Kirche führt, einer Institution, die, blind vor Macht und religiösem Eifer, ihre eigene Involviertheit bis zum Ende verschleiert hat.

Diesen Plot aufzudecken liegt in der Hand der Spieler:innen, denn *Bloodborne* orientiert sich stark an der puzzlehaften, explorativ ausgerichteten, reduzierten und verworrenen Erzählstruktur der *Dark-Souls*-Serie (2011–2017), die aus der Feder desselben Entwicklerstudios entstammt. Insbesondere *Bloodborne* zeigt hierbei jedoch ein moralisch ambivalentes Ensemble von Charakteren und Institutionen, deren Motive und Handlungen immer mehr (oder weniger!) Sinn ergeben, je tiefer man die *Lore* der Spielwelt durchdringt. So ist den Spieler:innen anfangs gar nicht klar, dass die Heilende Kirche im Kern korrupt ist und sich lediglich als Rettung der Menschheit aufspielt.

Eine klare Parallele zwischen der pandemischen Situation in der primären Realität und der sekundären Realität Bloodbornes zeigt sich im Umgang mit der Quarantäne. Derlei Maßnahmen gibt es nachweislich seit der zweiten Pest im 14. Jahrhundert, der Name leitet sich von der italienischen Zahl 40 ab (für die Dauer der Isolation in Tagen) (vgl. Artikel auf nationalgeografic.de). In *Bloodborne* lassen sich mehrere geschlossene Türen in der Stadt finden, an denen es die Option gibt, anzuklopfen, nur hineingelassen wird man nicht. Die Reaktionen der Bewohner:innen variieren zwischen Angst vor dem, was draußen ist, und Schadenfreude darüber, dass der Avatar der Spieler:innen nicht in der Sicherheit eines Heims verbleiben kann oder will. Aber auch auf der anderen Seite der Türen ist nicht alles in bester Ordnung: Die Auswirkungen langanhaltender Isolation in den eigenen vier Wänden, gepaart mit einer nachvollziehbaren, aber auch schwer greifbaren Gefahr im Außen, lassen sich in beiden Realitäten zeigen. Ein Nicht-Spieler-Charakter in Bloodborne fasst dies sehr passend zusammen: »*These hunts have everyone all locked up inside. Waiting for it to end… It always does, always has, y'know. Since forever. But it won't end very nicely, not this time. Even some folks hiding inside are goin‹ bad*« (Oedon Chapel Dweller, vgl. Bloodborne Wiki auf fextralife.com). Ein Warten auf das Ende also, zu dem man selbst wenig bis gar nichts beitragen kann und auf die Rettung durch externe Expert:innen (Virolog:innen bzw. Jäger:innen) warten muss, so könnte man eine Quarantäne sicherlich auch beschreiben (vgl. Artikel auf gamerswithglasses.com sowie Artikel auf npr.org). Die *Jäger* als Lösung des Bestienproblems stellen aber lediglich eine Lösung für die Symptome dar, nicht für die Ursachen der Krankheit – sie sind vielmehr Teil des Problems, da sie selbst das Bestienblut konsumieren, um überhaupt auf die Jagd gehen zu können.

Diese Ursachen lassen sich in den drei unterschiedlichen Enden des Spiels wiederfinden, aus denen sich ebenfalls Bezüge auf die primäre Realität herstellen lassen können. *Bloodborne* suggeriert den Spieler:innen an mehreren Stellen innerhalb der Spielwelt, beispielsweise durch die Namen der Areale (*Nightmare Frontier, Hunter's Dream*), dass

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

es sich bei allem Erlebten nur um einen (Alb-)Traum handelt bzw. dass der Avatar zwischen verschiedenen Traumebenen wechselt. So ermöglicht auch das erste der drei Enden, *Yharnam Sunrise* genannt, ein Aufwachen aus dem vom Bestienfluch heimgesuchten Traum in einen neuen Tag. Dies kann zwar als ein Entkommen gedeutet bzw. als Ende der Pandemie verstanden werden, impliziert jedoch auch den endgültigen Tod des Charakters. Im zweiten Ende, *Honoring Wishes*, nimmt der Avatar nach dem Bosskampf gegen den zu Spielbeginn eingeführten Mentor Gehrman dessen Position als neuer Mentor zukünftiger Jäger:innen ein, welches eine Wiederholung des Zyklus der Jagd suggeriert und den Plot des Spiels an den Anfang zurücksetzt – der Kreislauf der Pandemie endet nicht. Darüber hinaus gibt es ein als *Childhood's Beginning* bekanntes, geheimes Ende, welches nur durch das Auffinden und Benutzen bestimmter Gegenstände in der Spielwelt ermöglicht wird. Dieses Ende beinhaltet das Besiegen eines im Geheimen die Fäden ziehenden, finalen Bosses, welches den Avatar anschließend in ein Neugeborenes der *Alten* verwandelt. Hierdurch wird der Zyklus zwar durchbrochen, kann theoretisch aber in neuer Form wieder entstehen, was allerdings nur impliziert und nicht explizit gezeigt wird. Der eigentliche Kreislauf wurde also durchbrochen, kann jedoch immer wieder von Neuem beginnen, was in Rückbezug auf die primäre Realität den Varianten von Covid-19 oder einer gänzlich neuen Pandemie entsprechen würde.

In diesem Zusammenhang wird deutlich, dass sich die Dystopie in *Bloodborne* vor allem auf die Idee eines unendlichen, pandemischen *Loops*, eines sich stets erneuernden Zirkels oder Kreislaufs des Leidens zurückführen lässt. Zwar kann der Plot theoretisch in (nahezu) allen Spielen immer wieder von Neuem gestartet werden, da (narrative) Reversibilität eines ihrer medialen Merkmale darstellt, im vorliegenden Fall wird dies jedoch sogar innerhalb der Diegese narrativ erläutert. Zusätzlich lässt sich an diesem Aspekt festmachen, dass es sich um eine andere Interpretation einer Apokalypse als beispielsweise in *The Division* oder *The Last of Us* handelt, die sich deutlich weniger als ästhetisches Merkmal an der Spielwelt zeigt, sondern vielmehr narrativ sowie spielmechanisch ausgedrückt wird: Institutionelle Korruption und menschliche Gier unterwerfen die Menschheit einem Prozess, der sie zyklisch gefangen hält und somit eine niemals enden wollende Pandemie etabliert, die sich erst durch das Eingreifen der Spieler:innen aufheben lassen kann. Wo *The Last of Us* den Spieler:innen die Entscheidung über das Ende des Spiels abnimmt und damit auch über das mögliche Ende der Pandemie durch Joels Befreiungsaktion, überlässt *Bloodborne* den Spieler:innen die Wahl, wie man mit der Bestienplage letztendlich umgehen möchte und ob die Welt eine Rettung überhaupt wert ist.

Heilung/Abschluss – Wechselbeziehung und Rückkopplung

Wie dargelegt wurde, sehen sich die jeweiligen Akteur:innen sowohl in der primären als auch in der sekundären Realität mit pandemischen Szenarien konfrontiert, die sich in der narrativen wie ästhetischen Darstellung durchaus ähneln. Obgleich die Auswirkungen von Pandemien in der sekundären Realität ungleich schneller eskalieren sowie gravierendere und katastrophalere Folgen nach sich ziehen, lässt sich beobachten, dass die Akteur:innen beider Realitäten auf ähnliche Handlungsmuster zurückgreifen, um einen geeigneten Umgang mit der ungewohnten Situation zu finden: emotionale Reaktionen

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

wie Angst, Verzweiflung und Wut, ein sich steigerndes Misstrauen in die Fähigkeiten der jeweiligen Obrigkeit, mit dem Problem zielführend und effizient umzugehen, aber auch ein spürbarer Tatendrang von sich etablierenden Heilsbringer:innen.

Erschwerend kommt hinzu, dass Krankheit ein unsichtbarer Feind ist, deren Auswirkungen wir zwar sehen können, bei denen es sich aber lediglich um indexikalische Zeichen für die Krankheit selbst handelt. Solche Zeichen sind nach dem bereits eingangs genannten Charles Sanders Peirce dergestalt zu verstehen, dass sie auf das zu bezeichnende Objekt, die Krankheit, über eine direkte, physische und damit raumzeitlich fixierbare Art, verweisen. Sie stellen oftmals kausale Verbindungen her, die sich in diesem Fall von Symptomen zu den Ursachen nachweisen lassen. Vor dieses Problem sah sich auch die Weltbevölkerung zum Jahreswechsel von 2019 auf 2020 während des ersten weltweiten Ausbruchs der Corona-Pandemie gestellt, welches unter anderem zu der Frage führte, wie man insbesondere Kindern oder Corona-Leugner:innen die Ernsthaftigkeit der Lage vermittelt, wenn es keine konkreten äußeren Anzeichen für eine Gefahr gibt. Man war auf Erklärungen und Hilfestellungen, gar auf gesellschaftlich greifende Verhaltensregeln angewiesen. Die Aufgabe der Forscher:innen und Wissenschaftler:innen war und ist es, die Pandemie sichtbar zu machen.

Wissenschaft findet im spielerischen Kontext zweierlei Erwähnung: erstens, indem Forschungsthematiken und Problemfelder Ressourcen für die Narration von Spielen liefern, oder zweitens durch die Darstellung und Erfahrbarmachung wissenschaftlicher Handlungsorte. In beiden Fällen handelt es sich um eine »*hochgradig inszenierte, stilisierte und spielfunktionslogische* […] *Darstellung von Wissenschaftsbetrieblichkeit*« (Inderst: 16). Wir können Wissenschaft für die Zwecke dieses Artikels als ein stückweise losgelöstes »*spezialisiertes System sozialer Kommunikation*« auffassen, dessen vorrangiges Ziel die prozesshafte Begründung von Wissen und die Suche nach Wahrheit inklusive einer fluiden Definition beider Begriffe ist (vgl. Inderst: 16). Als ein solches zumindest teilweise vom gesamtgesellschaftlichen Kommunikationsraum abgeschiedenes System macht es eine Übersetzungsarbeit notwendig, um Informationsflüsse in beide Richtungen verständlich zu machen. Diese Rolle fällt unter anderem den Medien zu, seien es Presse, Rundfunk, Internet oder konkrete mediale Artefakte wie Filme und Spiele. Die Popkultur kann dahingehend wissenschaftliche Handlungsfelder und Thematiken aufgreifen und durch Anreicherungen fiktionaler Narrative nicht nur diese Übersetzungsarbeit leisten und gleichzeitig natürlich auch verfälschen, sondern darüber hinaus auch Interesse und Neugier der Rezipient:innen wecken, die dann wiederum einen gesteigerten Drang nach Wissenserwerb erfahren können (vgl. Inderst: 20). Dabei folgt die Darstellung von Wissenschaft und Forschung in popkulturellen Szenarien natürlichen gewissen Schemata, die sich gerne auch genretypischer Zeichen und Stereotype bedienen, sodass eine genaue Unterscheidung zwischen ›science‹ und ›science fiction‹ jeweils im Einzelfall erfolgen muss.

Ein Rückbezug von Wissenschaft sowie Krankheiten und Pandemien in digitalen Spielen zeigt, dass der Wissenschaft bzw. ihren Akteur:innen vorwiegend zwei Rollen zuzukommen scheinen: als Geißel der Menschheit oder als deren Retter:in. So sind es nicht selten machtgierige Wissenschaftler:innen, die skrupellos und ohne Gedanken an Moral und ethische Bedenken an Viren und Bakterien, Supersoldaten oder experimenteller Strahlung forschen, zum Zwecke der Erschaffung einer utopischen bzw.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

dystopischen neuen Weltordnung, und die dadurch eine Pandemie oder menschengemachte Apokalypse erst ermöglichen, wie wir es anhand von *The Division* gesehen haben (vgl. Inderst: 28, 186–187). Die Lösung liegt dann zumeist in der schrittweisen Rekonstruktion der Forschungsschritte, um das ›Elixier‹[15], sprich ein Heilmittel, den Code für die Abschaltung der Bombe oder Ähnliches zu finden und die Menschheit an die Spitze der Nahrungskette zurückzubefördern, wie es neben den hier besprochenen Titeln beispielsweise in Spielen wie *Resident Evil* oder *Horizon Zero Dawn* die Aufgabe ist. Eine solche *Quest*-Struktur passt zumeist sehr gut in die prozedurale Logik von (digitalen) Spielen, die dadurch spielmechanische Handlungsoptionen durch narrative Elemente sublimieren.

Diese Utopien schlagen natürlich letztendlich immer fehl und transformieren sich dabei in dystopische Weltvorstellungen um, wie zum Beispiel eine (pandemisch bedingte) Apokalypse, da es für die Spieler:innen einen zu lösenden Konflikt braucht. Mit dem Zusammenbruch der bisherigen Welt gehen nicht nur Güter der Grundversorgung wie Lebensmittel und Medizin, sondern auch Infrastrukturen und Wissen verloren. Es bilden sich alternative Gesellschaftsordnungen aus, Militärregime und sich um Ressourcen bekriegende Banden sind ein verbreitetes Motiv, wie ebenfalls anhand von *The Division, The Last of Us* und *Bloodborne,* aber auch an Titeln wie *Horizon Zero Dawn* oder *Fallout* gezeigt werden kann.

Eine Transferleistung des Wissens aus den Erlebnissen in der sekundären Realität zurück in die primäre ist nicht immer einfach. Mediale Räume des Probehandelns bieten in der Regel einen limitierten Handlungsrahmen, in dem sich nie alle Aspekte der primären Realität simulieren lassen, und sorgen somit zwar für eine Steigerung der *Kontingenz* (vgl. Pietraß: 30), lassen aber auch Fehlschlüsse durch die Simplifizierung wahrscheinlicher werden. Dennoch können uns popkulturelle Artefakte durch Zitation, Überzeichnung, Karikatur, Spannungsbögen und fiktive Narration mit Fakten, Daten, Methoden und Abläufen sowie einer problemlösungsorientierten Denkweise vertraut machen, die wiederum eine gesteigerte intrinsische Motivation mit sich bringen kann, sich auch in der primären Realität mit der Lösung von Problemen auseinanderzusetzen, anstatt die Augen davor zu verschließen.

Literatur

Campbell, Joseph (1968): The hero with a thousand faces, Princeton, New York: Princeton University Press.

Gabriel, Markus (2015): Warum es die Welt nicht gibt, Berlin: Ullstein Verlag.

Inderst, Rudolf Thomas (2018): Die Darstellung von Wissenschaft im digitalen Spiel, Glückstadt: vwh Verlag Werner Hülsbusch.

Krämer, Sybille (1998): »Das Medium als Spur und Apparat«, in: dies. (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 73–94.

15 Das klassische Motiv der Heldenreise nach Joseph Campbell hat nach wie vor Bestand, auch in aktuellen Erzählungen (vgl. Campbell 1968).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Nagl, Ludwig (1992): Charles Sanders Peirce (Campus Einführungen), Frankfurt a.M.: Campus.

Pietraß, Manuela (2017): Formen von Medialitätsbewusstsein. Relationen zwischen digitalem Spiel und Wirklichkeit am Beispiel moralischer Entscheidungen, Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

Platz, Vanessa (2020): »Von Drachen und Zellmutationen. Eine komparative Analyse der Repräsentationen von Krebserkrankungen am Beispiel von Re-Mission und That Dragon, Cancer«, in: Arno Görgen/Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen, Bielefeld: transcript, S. 275–300.

Runzheimer, Bernhard (2020): »First Person Mental Illness. Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung«, in: Arno Görgen/Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen, Bielefeld: transcript, S. 145–162.

Schallegger, René (2017): »WTH are Games? – Towards are Triad of Triads«, in: Jörg Helbig/René Schallegger (Hg.): Digitale Spiele. Klagenfurter Beiträge zur visuellen Kultur, Bd. 5, Köln: Herbert von Halem.

Schell, Jesse (2016): Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln, Frechen: mitp Verlags GmbH und Co. KG.

Winkler, Hartmut (2008a): Basiswissen Medien, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag.

Winkler, Hartmut (2008b): »Zeichenmaschinen. Oder warum die semiotische Dimension für eine Definition der Medien unerlässlich ist«, in: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.): Was ist ein Medium?, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 211–221.

Spiele

Bloodborne (Sony Computer Entertainment 2015, E: From Software).

Dark Souls 1–3 (Bandai Namco Games 2011–2017, E: From Software).

Fallout (Interplay Entertainment/Bethesda Softworks 1997, E: Black Isle Studis, Bethesda Softworks).

Greedfall (Focus Home Interactive 2019, E: Spiders).

GRIS (Devolver Digital 2018, E: Nomada Studio, Blitworks).

Horizon Zero Dawn (Sony Interactive Entertainment 2017, E: Guerrilla Games).

Outward (Nine Dots 2019, E: Deep Silver)

Plague Inc. (Miniclip 2012, E: Ndemic Creations).

Resident Evil (Capcom/Virgin Interactive 1996, E: Capcom, Westwood Studios, Nex Entertainment).

That Dragon, Cancer (Numinous Games 2016, E: Numinous Games).

The Elder Scrolls 5: Skyrim (Bethesda Softworks 2011, E: Bethesda Game Studios).

The Last of Us (Sony Computer Entertainment 2013; E: Naughty Dog).

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

Tom Clancy's The Division 2 (Ubisoft 2019, E: Massive Entertainment)

Until Dawn (Sony Computer Entertainment 2015, E: Supermassive Games).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Internetquellen

Artikel von Guynup, Sharon auf nationalgeografic.de: »Geschichte der Zoonosen: Wie Menschen durch ihr Verhalten Pandemien begünstigen«, Link: https://www.nationalgeographic.de/wissenschaft/2021/10/geschichte-der-zoonosen-wie-menschen-durch-ihr-verhalten-pandemien-beguenstigen, letzter Zugriff am 19.11.2022.

Artikel von Hofer, Joachim im Handelsblatt: »Chips: Die Lieferengpässe verschwinden langsam – nur nicht bei den Autos«, Link: https://www.handelsblatt.com/technik/it-internet/halbleitermangel-chips-die-lieferengpaesse-verschwinden-langsam-nur-nicht-bei-den-autos/28280428.html, letzter Zugriff am 03.11.2022.

Artikel von Mastromarino, James Perkins auf npr.org: »Going Mad, Together: Finding Quarantine Connections In ›Bloodborne‹«, Link: https://www.npr.org/2020/04/10/829242851/going-mad-together-finding-quarantine-connections-in-bloodborne, letzter Zugriff am 19.11.2022.

Artikel von Sakellariou, Alexandra auf Screenrant: »How The Last Of Us' Cordyceps Infection Started (& How It Spreads)«, Link: https://screenrant.com/last-us-outbreak-cordyceps-infection-origins-spores-real/), letzter Zugriff am 20.03.2021.

Artikel von Schmitt, Nathan auf gamerswithglasses.de: »Waiting For It To End: Bloodborne and the Pandemic«, Link: https://www.gamerswithglasses.com/features/bloodborne-and-pandemic, letzter Zugriff am 19.11.2022.

Artikel von Schumann, Gerd auf mein-mmo.de: »The Division 2 und der Corona-Virus: Ich hab ein mulmiges Gefühl«, Link: https://mein-mmo.de/the-division-2-corona-virus/, letzter Zugriff am 05.04.2021.

Artikel von Stojković, Slobodan (alias Freedoomizer) auf Born4Play.de: »The Last of Us: Part II in Zeiten der Corona-Pandemie«, Link: https://born4play.de/the-last-of-us-part-ii-in-zeiten-der-corona-pandemie/, letzter Zugriff am 19.11.2022.

Artikel von Uslenghi, Fabiano auf Gamestar.de: »Seuchenspiel Plague Inc. stellt wegen Corona sein Konzept komplett auf den Kopf«, Link: https://www.gamestar.de/artikel/plague-inc-corona-konzept-auf-kopf,3355834.html, letzter Zugriff am 05.04.2021.

Eintrag für Oedon Chapel Dweller im Bloodborne-Wiki, Link: https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Odeon+Chapel+Dweller, letzter Zugriff am 19.11.2022.

Pandemie-Definition der World Health Organisation (WHO) von 2011, Link: https://www.who.int/csr/disease/swineflu/frequently_asked_questions/pandemic/en/, letzter Zugriff am 20.03.2021.

Radio Interview von Radio Corax mit Prof. Dr. Cornely, Uniklinik Köln, Link: https://radiocorax.de/covid-19-pandemie-und-pilzepidemie-die-verkannte-gefahr-von-mykosen/, letzter Zugriff am 19.11.2022.

Reddit-Post von ›asills‹ im *The Division* Subreddit: »Subreddit Announcement: Coronavirus Posts are Not Related to The Division«, Link: https://www.reddit.com/r/thedivision/comments/fgnq4y/subreddit_announcement_coronavirus_posts_are_not/, letzter Zugriff am 05.04.2021.

Stellungnahme von Ndemic zu *Plague Inc.* Bann in China: »Statement on the Removal of Plague Inc. from the China App Store and Steam«, Link: https://www.ndemiccreations.com/en/news/173-statement-on-the-removal-of-plague-inc-from-the-china-app-store, letzter Zugriff am 05.04.2021.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Veröffentlichung (DOI) des Robert Koch-Instituts (RKI) zum Thema »COVID-19-assoziierte pulmonale Aspergillose (CAPA)«, Link: https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges_Coronavirus/COVRIIN_Dok/Pulmonale-Aspergillose.pdf?__blob=publicationFile, letzter Zugriff am 19.11.2022.

Veröffentlichung (DOI) von The Lancet Commission zum Thema »The *Lancet* Commission on lessons for the future from the COVID-19 pandemic«, Link: https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736(22)01585-9/fulltext, letzter Zugriff am 19.11.2022.

Video von Gaming A.D.D: »Coronavirus: The Pandemic | The Prediction (Covid-19)«, YouTube 20.03.2020, Link: https://youtu.be/ZjiouxloLeY, letzter Zugriff am 25.11.2020.

Video von T7pro: »The Last Of Us – the ultimate corona weapon«, YouTube 24.03.2020, Link: https://www.youtube.com/watch?v=u4I6A49TNWM, letzter Zugriff am 19.11.2022.

Abbildungsverzeichnis:

Abb. 1: Games-Tetrade (eigene Darstellung)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Das Virus als Gamemechanik – erste Annäherungen

René Bauer und Hiloko Kato

> You are at a major medical center.
> Abandon hope, all ye who enter!
> (*Bugs and Drugs*)

Biologische Viren sind ein Spezialfall des Lebens: Sie nutzen die Tatsache, dass sich biologische Systeme permanent reproduzieren. Dabei benötigen sie zwingend einen Wirt, da sie sich weder via Mitose (Zellteilung) noch via Meiose (sexuelle Fortpflanzung) fortpflanzen können. Ein biologisches Virus ist in diesem Sinn ein hochspezialisierter Organismus, der darauf ausgerichtet ist, sich in ein lebendes System einzuklinken und sich darin zu vervielfältigen. Seine ›Anpassung‹ ›passiert‹ dabei durch Fehlkopierung, Rekombination mit dem Wirterbgut und/oder durch andere Arten von Mutationen. Viren sind in diesem Sinn schon eine Chiffre für Masse und die Nutzung von Massen.

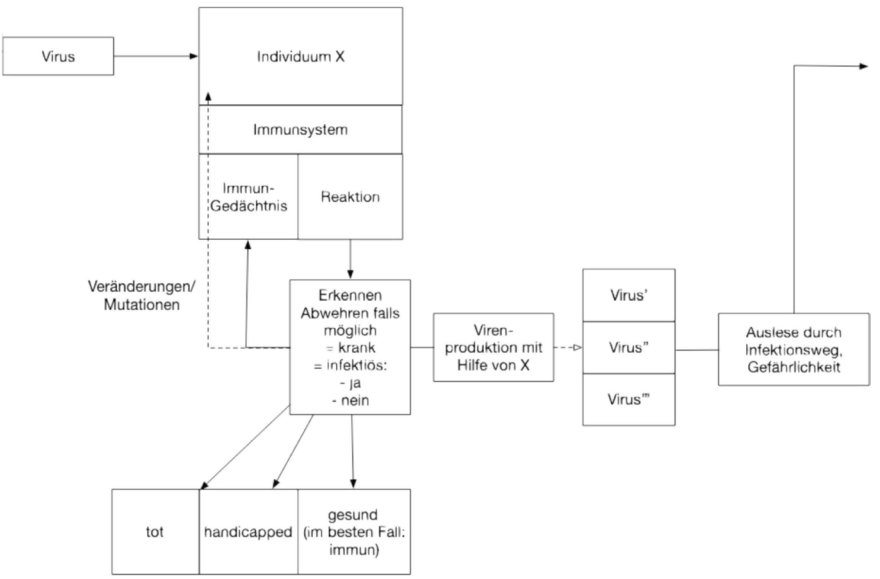
Im Medium Film oder digitalen Spielen werden solche Neukonstruktionen von Viren mit veränderten Funktionen freilich viel einfacher geschaffen. Im vorliegenden Beitrag wollen wir in einer ersten Annäherung aufdecken, inwiefern Viren und Parasiten nicht allein den Plot bzw. das narrative Spielgeschehen motivieren, sondern auf grundlegende Weise die ludische Systematik von Spielen *per se* konstituieren. Um eine erste Ordnung zu schaffen, sprechen wir von *(Game-)Mechaniken*. Darunter verstehen wir auf einer abstrakten Stufe vom Spiel vorgegebene, motivierende Strukturen, die Menschen überhaupt dazu bringen, ein Spiel zu spielen, sich seinen Regeln zu unterwerfen und sich seine Rituale anzueignen. Dies denken wir –anders als etwa bei Neitzel (2012, Involvierungsstrategien), Ryan (1999, Immersion vs. Interactivity), ähnlich aber wie Jenkins (2004, Game Design as Narrative Architecture) –aus der Perspektive des Game-Designs:

> If we ask the question about the mechanics of a game, first, we can assume that establishing a ›Magical Circle‹ sets the framework for the game and its mechanics. Within this framework, we can now begin anew, build a new world, create our own game and create our own system (Suter 2018: 23f.)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Game-Mechaniken sind nun alle Bauteile, die dafür nötig sind, um ein spezifisch motivierendes Kontrollsystem zu kreieren, das diejenigen, die sich damit auseinandersetzen, dazu bringt, sich möglichst lange in dem Zauberkreis aufzuhalten. Beispiele für solche Bauteile können konkrete Mechaniken sein, wie das Auftauchenlassen von Steinformationen (in *Tetris*), aber auch abstrakte Mechaniken wie das grundlegende Regelsystem einer Challenge, der Spieler:innen ausgesetzt werden (das Überlaufen des Containers verhindern). So vollziehen sich Mechaniken im Kleinen (*short-term mechanics*, z.B. als kleine Aufträge) wie auch im Großen (*long-term mechanics*, z.B. als großer narrativer Bogen, vgl. auch Kato/Bauer [2018]), werden als sorgfältig austarierte Feedbacksysteme aus Belohnung und Bestrafung gesetzt, holen auf unterschiedliche Weise Vorwissen der Spieler:innen ab usw. usf. (vgl. Suter 2018). Die Mechaniken, die wir vorstellen, beschäftigen sich exklusiv mit den Möglichkeiten, die das Thema »Virus« anbietet. Insbesondere bei einer solchen Thematik, die wie kaum eine andere von Populärkultur geprägt ist, scheint eine Ausdifferenzierung zwischen Gamemechanik und z.B. dem Narrativ oder dem Aspekt von Gaming Literacy weder möglich noch sinnvoll. Als kurzes Beispiel soll die visuelle Darstellung von Infizierten dienen, die sowohl die *Mechanik der Verkörperung* eines Virus beinhaltet wie eventuell auch die *Mechanik der Evolvierung* des Virus, aber ebenso die bereits verfestigten Bildmuster, prototypischen Narrative (z.B. die Gewissheit, dass es nicht bei dem einen Fall bleiben wird, worin wiederum z.B. die *temporale Mechanik* hineinspielt) und vor allem die Literacy, all diese Phänomene bereits zu kennen und damit umzugehen (im Game dann gekoppelt an eine *Mechanik der Anwendung von Wissen*). Unser Beitrag verfolgt also dezidiert für einmal diese ludische Betrachtung des Virus mit seinen unterschiedlichen Formen und Funktionen infektiöser Ausbrüche in digitalen Spielen, die man als »Virus als Gamemechanik« zusammenfassen kann.

Abb. 1: Das biologische Virus, gedacht als den Körper infizierendes Regelwerk



https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Der besondere Reiz des ›Einsatzes‹ von Viren liegt in ihrer grundlegenden Krankheitsmechanik (Abb. 1), die immer eine unkontrollierbare Erweiterung vom Einzelfall auf eine Masse impliziert, gegen die sich die/der Spieler:in bewähren muss, aber auch stets dem Risiko ausgesetzt ist, selber die/der Nächste zu sein: Es besteht also immer Ansteckungsgefahr!

Die Krankheit wird damit ›sozialer‹ mit all ihren Folgen: Die Unsicherheit des kranken Individuums wird zur Unsicherheit der Gesellschaft und somit des Systems. Dadurch ist nichts mehr sicher und alles wird möglich. Prinzipiell wären dies aus der Sicht des Game-Designs ideale Voraussetzungen, um aus dem Vollen zu schöpfen und unbegrenzte Möglichkeitsräume zu kreieren. Stattdessen kommt es zu einer Verengung auf eine begrenzte Auswahl an Mechaniken, die sich nicht nur an dem öffentlichen Wissen über das Virus und seine biologischen Grundlagen orientiert, sondern vielmehr sogar stark zurückgebunden wird an klischierte Vorstellungen. Insofern sind digitale Spiele zwar als »vermittelnde und kommentierende Instanz ein Baustein der medialen Zirkulation medizinischen Wissens und der sekundären Medikalisierung« (Görgen 2020: 32), trimmen diese für das Thema um virale Ausbrüche aber stromlinienförmig auf Wiedererkennbarkeit: Für die Spieler:innen wird auf diese simpelste Weise eine musterhafte Rahmenbedingung geschaffen, die es ihnen maximal vereinfacht, sich rasch in die jeweiligen Anforderungen bezüglich Narrativ und Gamemechanik einzudenken und diese zu adaptieren. Und wohl schaffen nicht selten diese auf dem Allgemeinwissen über Viren basierende Wiedererkennbarkeit und Erwartungen überhaupt erst den Anreiz, diese Titel in einer Art doppelten Motivierung (die Mechaniken plus die Erwartungen) anzuspielen.

Im Folgenden wollen wir uns immer wiederkehrenden Mechaniken annähern: Zum einen betrachten wir die Mechaniken, die auf der Seite der/des Gegner:in zu finden sind und die die Spieler:innen in einen Kampf gegen die virale Bedrohung verstricken mit der Aussicht, bei einer Niederlage selber umgewandelt zu werden (Kapitel 2 »Das Virus als Gegner: Umwandlungskampf gegen Infizierte und Zombies«). Und zum anderen gehen wir auf die Konsequenzen dieser gegnerischen Umwandlung ein, die ihrerseits Mechaniken auf der Seite der Spieler:innen notwendig machen (Kapitel 3 »Virale Konsequenzen für die/den Spieler:in: Enhancement und die Anwendung von Wissen«). Die schlaglichtartige Reihung versteht sich als erste Bestandsaufnahme und besitzt keinerlei Vollständigkeitsanspruch.[1]

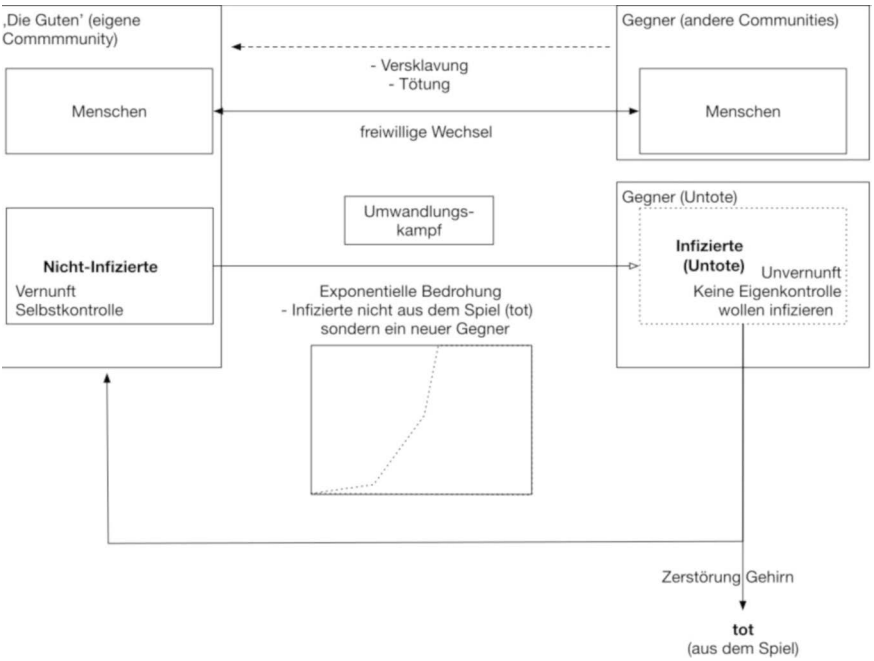
1 Eine erweiterte Version dieses Artikels, die auch stärker die Rezeptionsseite mit Let's-Play-Beispielen berücksichtigt, ist in Vorbereitung (Kato/Bauer in Vorbereitung). Es scheint uns wichtig zu vermerken, dass Viren auch als reine Vehikel eingesetzt werden können, um das Setting des Spiels zu plausibilisieren und auch das Feindbild (mutierte Nicht-mehr-Menschen oder auch verrückte Wissenschaftler [Pfister 2017] oder Terroristen, die die viralen Ausbrüche orchestrieren) zu stärken, worauf wir hier nicht näher eingehen können. Beispiele hierzu wären *Gunmetal* (1998), der erste Teil der *Syphon-Filter*-Reihe (seit 1999) oder *Tom Clancy's The Division* (2016). Als kompensierende Maßnahme finden sich in diesen Spielen dafür umso mehr Benennungen des Virus (*Keller Virus*, *Syphon Filter*, *Green Poison* bzw. *the Dollar Flu*). In diese Kategorie gehören ebenso Spiele, die mit Zombie-Skins virale Themen aufnehmen bzw. ihre Spielkampagnen auf simple Weise multiplizieren (z.B. der »Nightmare Campaign Mode« in *Call of Duty: Black Ops III* [2015]; hier mit dem *Virus 61–15*).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Das Virus als Gegner: Umwandlungskampf gegen Infizierte und Zombies

Der Überlebenskampf in Spielen mit einem Virus als Gegner ist immer ein Umwandlungskampf, in den die/der Spieler:in – oftmals unfreiwillig – gerät. Es ist zumeist auch eine einseitig-oppressive Angelegenheit, in der sie sich bewähren müssen und in der grundlegend eine **Mechanik der Unsicherheit** über den Ausgang dieser Auseinandersetzung, über die Möglichkeit einer Infektion aller Beteiligten und über die davon ausgehenden Konsequenzen herrscht (Abb. 2).

Abb. 2: Der Überlebenskampf als Umwandlungskampf



Mechanik der Verkörperung: Die prominenteste Art besteht natürlich darin, das Virus in Form von Zombies oder Infizierten zu verkörpern,[2] es also im bzw. aus dem Körper des

2 Technisch gesehen gibt es einen Unterschied zwischen Infizierten (nicht tot, müssen körperlichen Grundbedürfnissen nachgehen, haben das Ziel, das Virus weiterzugeben) und Zombies (tot, wiederauferstanden, müssen körperlichen Grundbedürfnissen nicht nachgehen, lechzen aber nach Menschenfleisch). Auch für Gamemechaniken lassen sich keine fundamentalen Unterschiede beobachten. In der Populärkultur kommt es dennoch nicht selten zu Vermischungen (besonders prominent: *28 Days Later*, dazu Drehbuchautor Alex Garland: »The reason I say zombies is partly because I don't give a f*** about the sort of technical differences between the infected and the dead and whether they're reanimated corpses or not. The lineage that the film belongs to is zombie movies«, Hasan 2015). Vgl. auch die Erklärung für die Zombie-Apokalypse in *The Walking Dead* (ein Alien-Virus).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

(menschlichen) Opfers heraus indirekt sichtbar zu machen.[3] Dem Virus wird dabei eine Verwandlungsmächtigkeit verliehen, die sich nicht einfach mit (schwachen) Krankheitssymptomen begnügt: Es sind zu Fleisch gewordene und dadurch unmittelbar bedrohende Viren, die in der verwandelten Form als Infizierte und Zombies aktiv sind und tatkräftig andere befallen. Grundlegend liegt der Reiz an diesen verwandelten, verstandlosen[4] und gefährlichen Menschen in den »Zuständen der Nicht-Zuordenbarkeit, aus denen sie sich speist – zwischen Leben/Tod, Subjekt/Objekt, Mensch/Nicht-Mensch« (Rath 2014: 12) und in ihrem Nicht-mehr-Mensch-Sein: Dass sie es einmal waren und die Sichtbarmachung dessen, was einem selber bei einer Infizierung droht, sorgt für den intendierten Ekel- wie Gruselfaktor.

Verbreitungsmechanik: Dabei wird der Übertragungsweg in den meisten Fällen – mit realistischen Ausnahmen wie in *The Last of Us* (2014) mit der Möglichkeit der Infizierung durch Sporen (s.u.) – ebenfalls dahingehend ausgereizt, dass Körperhaftigkeit und Ekel zusammengeführt werden (s. auch unten bei *Mechanik der Evolvierung)*: Das Opfer, potenziell die/der Spieler:in, kommt durch Bisse in nächstmöglichen Kontakt mit der/dem Infizierten. Der Schneeballeffekt der dadurch unaufhaltsam wachsenden Horde an Infizierten ist dabei ein die virale Realität abbildendes Charakteristikum dieser Mechanik der Verbreitung.

Hordenmechanik: Die Masse an Infizierten ist eine Repräsentation des »stereotypisierten Bildwissen[s]« (Rath 2014: 12), das seit George Romeros *Night of the Living Dead* (1968) – dort freilich von noch als *ghouls* bezeichneten Zombies – in der Populärkultur allgegenwärtig und maßgebend geworden ist.[5] In diesem Fahrwasser schwimmen auch alle weiteren Filme dieses Genres und natürlich auch zahlreiche digitale Spiele. Die unausweichliche Konfrontation mit den Untoten und/oder Wiederauferstandenen lässt sich variieren, denn aus der Masse ragen einzelne Individuen als Tötungsmaschinen mit speziellem Aussehen und Fähigkeiten, die stimmig aufeinander angepasst sind, besonders gut heraus. Gegen diese kann sich die/der Spieler:in nur mit taktischem Vorgehen bewähren (***Mechanik der Anwendung von Wissen***, s.u. Kap. 3). Für digitale Spiele gilt als Wegbereiter der Zombie- und Infizierten-Kultur *Resident Evil* (1996). Anhand dieser Spielreihe lässt sich sehr schön aufzeigen, wie sich die Visualisierung der Horden aufgrund technischer Entwicklungen verändert: Die Unterschiede zwischen den ersten Titeln, in denen vereinzelte Zombies in den Gängen umherschlurften (*Resident Evil* oder *3* [1999]), zu den höhertaktigen Angriffen von in Gruppen agierenden Infizierten in *Resident Evil 5* (2012)

3 Arno Görgen und Stefan H. Simond sprechen bei psychischen Krankheiten auch von der *somatischen Externalisierung* (Görgen/Simond 2020: 420–422).

4 »The zombie is different from other monsters because the body is resurrected and retained: only consciousness is permanently lost« (Lauro/Embry 2008: 89).

5 Es ist bekannterweise der Film, der das Horrorgenre revolutioniert und dem einsamen Zombie (*White Zombie* [1932], *I walked with a Zombie* [1943]) und auch den bedrohlichen, mit übernatürlichen Kräften agierenden Gruppierungen eine neuartige, in erster Linie durch Kannibalismus gesteuerte Handlungsmächtigkeit gegeben hat. Außerdem sind nun Zombies – und in der Folge auch Infizierte – durch Verwesung gezeichnet und entstellt. Zombies, die ursprünglich durch Voodoo und anderen Zauber manipuliert sind, gab es freilich bereits vor Romeros Kultfilm (z.B. in *Zombies of Mora Tau* [1957]).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

sind unübersehbar.[6] Ausgereift ist die *Hordenmechanik* erst aber mit *World War Z* (2019), das analog zum Film (2013) mit enormen Massen an extrem agilen Infizierten aufwartet, die ganze Mauern erklimmend und ohne Rücksicht auf Verluste aus Hochhausfenstern quellend in die Tiefe stürzen. Reaktionen der Spieler schwanken dementsprechend zwischen Freude – endlich dieses Massenphänomen erleben zu können – und Terror – dieser Masse überhaupt Herr zu werden.[7] In diesem Spiel wird die Möglichkeit der Auslöschung der Menschheit durch ein Virus, die in den *Resident-Evil*-Spielen bereits zu Ende gedacht ist, tatsächlich auch erlebbar gemacht und dem Namen des *Survival-Horror*-Genres alle Ehre gemacht.

Kulturelle Mechanik: Bemerkenswerterweise entstammt dabei die *Resident-Evil*-Reihe der japanischen Kultur, die Untote im Sinne von Zombies nicht kennt; Kremierte auferstehen nicht und das »Fremde« ist in einer homogenisierten Gesellschaft wie in Japan weitaus weniger prekär. Während Zombies im Westen als Metapher, als »cultural currency« ubiquitär zirkulieren (Lauro/Embry 2008: 86), wurden sie – sozusagen als digitale ›Zombie-Droge‹ –[8] ausgerechnet in Japan für die Spielkultur fit gemacht und mit exklusiv-westlichen Elementen vermischt (z.B. Werwölfe und Vampire in *Resident Evil The Village*).[9] Hier waltet auch die in der japanischen Spielkultur allgegenwärtige *Mukokuseki*-Technik, die westliche und eigene Charakteristiken mischt, um eine neue, radikal japanische Mischung zu erhalten (Kato/Bauer 2020). Zudem lässt sich beobachten, dass sich die japanische Spielkultur üblicherweise auf humorvolle Weise des Themas annimmt.[10] *Puchi Puchi Virus* (2007) ist ein Beispiel dafür, dass Humor zu einer Mechanik werden kann. Mit *Sunset Overdrive* (2014) oder dem »Healing Gnome«-Mode in *Left 4 Dead 2: Dark Carnival* (2009) mit dem Gartenzwerg Chompski aus *Half Life 2: Episode Two* (2007) bedienen sich aber durchaus auch westliche Spiele dieser Mechanik.

Temporale Mechanik: Virale Ansteckungen bergen charakteristische Implikationen auf Zeitliches: zum einen die sich langsam vollziehende, also zeitlich verzögerte Verwandlung der Infizierten, die sich erst in jüngster Zeit in Sekundenschnelle vollzieht (*28 Days Later, World War Z*). Diese zeitliche Verzögerung ist gleich in dreifacher Hinsicht mit der allgemeinen *Mechanik der Unsicherheit* gekoppelt, die zusätzliche Spannung erzeugt: Ist die Person bereits infiziert? Ist die Person (noch) Freund oder (bereits) Feind? Lässt sich der Prozess des Mutierens bzw. die Zombifizierung noch stoppen? Wenn nun aber klar ist, dass eine Person gebissen bzw. infiziert ist, ergibt sich natürlich das fundamentale zwischenmenschliche Problem: Was passiert mit der persönlichen Beziehung zum ›Verwandelten‹ – darf ich sie/ihn umbringen? Spiele wie *The Walking Dead* (2012–2019) reizen

6 Zombies in *Resident Evil Zero*, *1*, *1 remake*, *2*, *2 remake*, *3* und *6* (*Leon's campaign*), Infizierte in *Resident Evil 4*, *5*, *7*. In *The Village* kursiert eine Krankheit, die Zombies und weitere Monster erschafft.

7 Vgl. z.B. das Let's Play von Gab Smolders (https://www.youtube.com/watch?v=zAmpkqb7vt8), in dem Emotionen wie Faszination, Angst, aber auch Begeisterung sehr eng beieinanderliegen, etwa in der Sequenz ab 00:13:34.

8 Crystal Meth wurde zum ersten Mal 1893 in Japan synthetisiert (Nagai/Kamiyama 1988) und 1919 patentiert.

9 Vgl. hierzu auch die in der japanischen Spielkultur allgegenwärtige *Mukokuseki*-Technik, die westliche und eigene Charakteristiken mischt, um eine neue, radikal japanische Mischung zu erhalten (Kato/Bauer 2020).

10 Vgl. https://www.tofugu.com/japan/japanese-zombies.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

diese **moralisch-ethische Mechanik** emotional in höchstem Maße aus.[11] Zum anderen betrifft die temporale Mechanik die Dauerhaftigkeit des Infiziertseins. Hier lässt sich grob eine Unterscheidung zwischen den verschiedenen Parteien ausmachen: Für die Nebenfiguren bzw. Liebsten ist bei Bewährung der Spielerin/des Spielers eine Reversibilität bzw. Heilung prototypisch möglich (z.B. *The Amazing Spiderman* [2012], *Syphon Filter* 2 [2000]), wobei in jüngster Zeit die *Mechanik der Unsicherheit* und damit die *moralisch-ethische Mechanik* häufiger bedient wird (z.B. *Last of Us* 2). Für die/den Spieler:in gibt es neben dem Game-over auch die Möglichkeit eines permanenten Enhancements, also die Möglichkeit, durch die Ansteckung neue Fähigkeiten zu erlangen (s.u. Kap. 3, ***Mechanik des Enhancements***). Für die Gegnerschaft bleibt als gamemechanische Regel nur der sichere Tod, sei es als Konsequenz der Infizierung (z.B. als Sporen versprühende Deformation in *The Last of Us*, s.u.) oder in der Konfrontation mit der/dem Spieler:in.

Verfolgungsmechanik: Eines ist aber sicher: Zombies wie Infizierte heften sich an die Fersen möglicher Opfer und lassen in ihrer triebhaften Beharrlichkeit nicht mehr locker. Dabei handelt es sich um eine Spielmechanik, die so alt ist wie das kommerzielle digitale Spiel selbst: Es ist ein simples Bedrohungsmuster, das bereits in *Pac-Man* (1982) implementiert wurde und technisch sehr einfach zu realisieren ist. Wird man eingeholt, gefangen und/oder gebissen, ist das Spiel vorbei. Die ›Realität‹ hingegen ist etwa im Multiplayer-Mode – selbsterklärend mit dem Namen *Virus* – zum First-Person Shooter *TimeSplitters* 2 (2002) abgebildet: Wird man durch den als Infizierte:r startende:n Spieler:in berührt, wird man ebenfalls zur/zum Träger:in des Virus und muss nun selber versuchen, weitere und am Ende natürlich alle anzustecken: Man scheidet nicht aus dem Spiel aus, sondern wird zur/zum neuen Gegner:in (vgl. Grafik 2).

Mechanik der Evolvierung: Viren erlangen durch Verkörperungen – Infizierte oder Zombies – unmittelbare Sichtbarkeit und basale Handlungsmächtigkeit (s.o.). In einem weiteren Schritt kommt ihnen ein kreatives Moment zu, indem sie Mutationen verursachen. Diese geht insbesondere einher mit immer grotesker werdenden Darstellungen, die eine morbide Lust am Ekel bedienen. Bemerkenswerterweise schreibt Thomas Anz in seinem Handbucheintrag zu »Ekel« Infektionskrankheiten eine motivierende Kraft zu, wenn er »[d]ie Objekte der mit Ekel und Abscheu verbundenen Wahrnehmungen« aufzählt, die »keineswegs nur von Speisen [sind], sondern auch von anderen *potentiell pathogenen, vor allem Infektionskrankheiten* begünstigenden Faktoren wie Körperausscheidungen, mangelnder Hygiene, *toten oder verwesenden Körpern*, dem *Körper-Inneren*« (Anz 2019: 165, unsere Hervorhebung).

Ein besonders prominentes Beispiel dafür ist sicherlich *The Last of Us*, das nicht nur aufgrund seines atmosphärischen Settings in einem dystopischen Amerika,[12] des emotionalen Storytellings und der technischen Umsetzung zu den Meilensteinen im Genre Survival-Horror gehört, sondern insbesondere auch durch die Kreierung eines Pathogens, das mit all seinen Mutationsstadien und den dazu passenden Implikationen be-

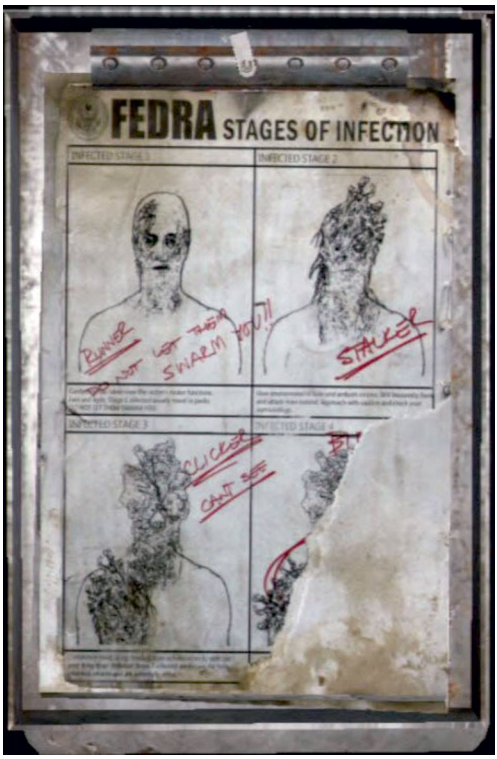
11 Auch wenn die/der Spieler:in sich umso mehr gegängelt fühlt, da sie/er keinen entscheidenden Einfluss auf die Story nehmen kann (vgl. Kato/Bauer 2016).

12 Ein ähnlich und nicht zu Unrecht vom Setting, von der Ressourcenknappheit, der emotionalen Backstory und den Gegnern, hier Freakers genannt, als *The-Last-of-Us*-Klon gehandeltes Spiel ist *Days Gone* (2019).

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

züglich Gameplay und Gamemechanik (s.u.) ein rundum stimmiges Gesamtbild ergibt. Das Vorbild für den Auslöser der »Cordyceps Brain Infection« ist der in der Natur tatsächlich vorkommende parasitäre Pilz *Ophiocordyceps unilateralis*, der (aber nur) Insekten befällt. Als Erklärung für die speziesübergreifende Variante wird ein bakteriophagenähnlich funktionierendes Virus ins Feld geführt, das Pilze als Wirtzellen nutzt und so zu der Mutation führt, die dann auch Menschen befallen kann.[13] Dies mag der Grund dafür sein, warum *The Last of Us* (inklusive der Erweiterung *Last of Us: Left Behind* und des Nachfolgers *The Last of Us 2*) zu den Spielen mit viraler Thematik gezählt wird.

Abb. 3: Die vier Mutationsstadien in The Last of Us



Verbreitungsmechanisch bedient sich *The Last of Us* neben der direkten Infektion durch Bisse auch der – ebenfalls in der Realität vorkommenden – Möglichkeit, das Pathogen über Sporen in der Luft zu übertragen. Diese wird bereits sehr früh eingeführt, wodurch verseuchte Innenräume mithilfe von Gasmasken aufgesucht werden müssen. Als Ursprung dieser Verseuchung werden vollständig von pilzartigen Deformierungen überwucherte Leichen identifiziert. Vor diesem grauenerregenden Tod durchlaufen Infizierte vier Mutationsstadien, die mit spezifischem Gameplay und fundamentalen Gamemechanismen gekoppelt sind. Während das erste Stadium der Runners und das

13 Vgl. https://thelastofus.fandom.com/wiki/Cordyceps_Brain_Infectio.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

letzte der Bloaters klassische Mechaniken bedienen (*Hordenmechanik*: »Do not let them swarm you!«, vgl. Abb. 3 und die allgemeine Endboss-Mechanik), erzwingen Stalker und Clicker andere Strategien: Anders als bei *Resident Evil* oder *Left 4 Dead* sichern nicht wildes Geballere und schnelle Füße bzw. Finger das Überleben, sondern ein überlegtes Vorgehen, das auch die vorliegenden räumlichen (z.B. Anschleichen hinter Kisten und Tischen oder das Werfen von Ziegelsteinen, um Infizierte in eine andere Richtung zu locken) und materiellen Ressourcen miteinbezieht. Dazu wird durch das Sammeln von Gegenständen, die miteinander kombiniert werden können (z.B. um ein Messer aus einer Klinge und einem Band herzustellen), ein exploratives Vorgehen nahegelegt. In diesem Gesamtpaket verändern sich Geschwindigkeit wie Atmosphäre des Spielerlebens grundlegend.

Auditive Mechanik: Munition etwa muss aber in *The Last of Us* möglichst sparsam eingesetzt werden, nicht nur weil es knapp oder teuer ist, sondern vor allem deshalb, weil die Schüsse zu laut sind: Im dritten Stadium ist die virale Gehirnmutation der Infizierten schon so weit fortgeschritten, dass sie aufgrund der Kopfdeformation – das Innere scheint regelrecht herauszuquellen (vgl. auch oben das Zitat von Anz) – blind sind (vgl. Abb. 3) und sich deswegen durch Echolot mit distinktiven Geräuschen orientieren, was auch ihren Namen »Clicker« prägt. Die charakteristischen Laute steuern also nicht nur zu der spannungsgeladenen und angsteinflößenden Atmosphäre bei, sondern sind gerade ein wichtiges auditives Leitsystem (vgl. Kato/Bauer 2018).[14] Hier bewährt sich außerdem der implementierte Stealth-Modus mitsamt der Anwendung von Nahkampfmethoden und von kombinierten Waffen, um einzelne Individuen lautlos zu eliminieren, um nicht weitere Infizierte anzulocken. Es werden also auf äußerst vielfältige Weise die Verkörperungen von Viren (s.o.) auch auf der auditiven Ebene umgesetzt. Die Wichtigkeit des Sound Designs lässt sich nicht nur an zahlreichen Dokumentationen finden, sondern etwa auch an der Kreativität, die zum Einsatz kommt, um Infizierten und Mutierten eine Stimme zu geben.[15]

Virale Konsequenzen für die/den Spieler:in: Enhancement und die Anwendung von Wissen

Mechanik des Enhancements: Trotz aller Kreativität unterliegen virale Mutationen einer Zeitlichkeit, die auf deren Eliminierung ausgerichtet ist. Überspitzt formuliert: Viren mutieren und werden dennoch zur Strecke gebracht. Auf der Seite der/des Spielers:in geschieht jedoch hinsichtlich dieser *temporalen Mechanik* (s.o.) bemerkenswerterweise das Gegenteil. In *The Last of Us* erhält die Fähigkeit der Clicker zum Echolot durch den *Listen-Mode* der Spielerfigur Joel eine ebenbürtige körperliche Gegenmaßnahme, die für

14 https://www.youtube.com/watch?v=tpBpoe7cK9I, ab 00:07:15.

15 Zum Beispiel bei Titeln wie bei *Left 4 Dead* (2008), für den u.a. der Sänger und Stimmkünstler Mike Patton engagiert wurde, um die unmenschlichen »Stimmen« der verschiedenen *Special Infected* zu vertonen, vgl. https://www.youtube.com/watch?v=ZPi6NhAJ-Zg. Vgl. auch den Talk »The Sound of Horror Resident Evil 7: Biohazard« der Capcom-Mitarbeitenden an der GDC 2017, https://www.youtube.com/watch?v=By_dCUApwkw.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

das strategische Vorgehen essenziell ist.[16] Die Mutationsmechanik der Gegner führt sozusagen zu einem Enhancement auf der Seite der/des Spieler:in, die infinit ist. Anders als bei der Gegnerschaft wird diese außergewöhnliche Hörfähigkeit in *The Last of Us* nicht explizit begründet, steht aber dem Spieler bereits sehr früh zur Verfügung und kann im Lauf des Spiels durch Medikamente sogar verbessert werden. Dasselbe gilt für die beiden Spiele *Dark Sector* (2008) und *Warframe* (2013) des kanadischen Spielentwicklers Digital Extremes. Hier führen virale Infizierungen zu bleibenden Mutationen zugunsten des Protagonisten bzw. der Spieler:innen: In *Dark Sector* führt die Infizierung des Arms zur Entwicklung der Glaive, einer Dreifach-Klinge, die sich wie ein Bumerang werfen und wieder zurückholen lässt. Im spirituellen Nachfolger *Warframe* mutiert ein spezifischer Stamm eines zu Kriegszwecken künstlich hergestellten Virus die seelenlosen Hüllen biomechanisch weiterentwickelter Krieger zu Exo-Rüstungen bzw. zu den namensgebenden Warframes. Die Heilung von diesen Enhancements ist nicht (mehr) gewollt; viel zu ikonisch und vorteilhaft sind die durch das Virus ausgelösten Veränderungen. In diesen Fällen ist das Virus kein rein indirekt agierender Stoff mehr, der eliminiert werden soll, sondern muss vielmehr als identitätsstiftender Teil der Spielwelt verstanden werden.

Mechanik der Anwendung von Wissen über geeignete (Gegen-)Maßnahmen: Mit dem Enhancement des eigenen Körpers – sei es als Hörfähigkeit oder als bionische Rüstung – geht Wissen über dessen Benutzung und strategischen Einsatz einher (z.B. zur Verortung der Clickers in *The Last of Us*). Dass dieses Wissen sich auch auf realistische Szenarien mit der viralen Thematik in Verbindung bringen lässt, zeigt das wohl zurzeit prominenteste Spiel, das Viren auf dem Programm hat: *Plague Inc*. (2012) bzw. das Remake *Plague Inc. Evolved* (2015). In verschiedenen Szenarien entwickelt man sich als Pathogen weiter mit dem Ziel, die Weltbevölkerung zu infizieren und auszulöschen, wobei es mittlerweile auch Szenarien für die Gegenseite gibt (z.B. *Anti-Plague* oder das offizielle *Plague Inc.: The Cure*).[17] Neben dieser Aktualität zeigt das Beispiel von *Plague Inc.* eindrücklich, wie nahe Unterhaltung und Ernst beieinanderliegen können: So gibt es neben zahlreichen mit schwarzem Humor gespielten Let's Plays – mit Titeln wie »MY ASS IS GOING VIRAL« oder »Panda-Flu Arrives!« –[18] auch solche, die auf pädagogische Weise vorführen, in welchem Maße Wissen über Pandemien mithilfe von digitalen Spielen vermitteln werden kann.[19] Um *Plague Inc.* erfolgreich spielen zu können, ist das Verständnis über

16 Diese außergewöhnliche Hörfähigkeit wird in *The Last of Us* nicht explizit begründet, steht aber dem Spieler bereits sehr früh zur Verfügung und kann im Lauf des Spiels durch Medikamente sogar verbessert werden.

17 Letzteres ist seit Ende 2020 erhältlich und stand sogar so lange kostenlos zur Verfügung, wie die Covid-Krise andauerte, vgl. https://www.ndemiccreations.com/en/news/184-plague-inc-the-cure-is-out-now-for-ios-and-android. Ein Strategiespiel, das 33 Jahre früher erschien, ist *Epidemic!* (1982), in dem die/der Spieler:in rundenbasiert die Welt vor einem außerirdischen Virus retten muss – notfalls mit Atomwaffen.

18 https://www.youtube.com/watch?v=1coImN5OmQ4 und https://www.youtube.com/watch?v=vlXT75Qaj9M.

19 Etwa im *Let's Play – Plague Inc: Evolved (with a scientist)* stellt der Moderator des YouTube-Kanals der Microbiology Society zusammen mit einer Disease Modeler des London School of Hygiene and Tropical Medicine das Spiel vor, vgl. https://www.youtube.com/watch?v=Hb20JOmzVx8.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

die Mechaniken eines viralen Ausbruchs notwendig für das Verständnis der Mechanik des Spiels selbst: Diese etwa liegen darin, den geeignetsten Ausgangsort der Erstansteckung festzulegen (ein Land mit globalem Anschluss durch Flughäfen oder Schiffshandel, oder auch ein Land mit mangelhafter Gesundheitsversorgung), die klimatischen Bedingungen miteinzubeziehen und das Pathogen resistenter zu machen oder auch z.B. neu hinzukommende Symptome wieder zurückzuentwickeln, um möglichst unauffällig zu bleiben (vgl. auch Görgen 2017). Nur so wächst die Anzahl Infizierter in genügendem Maße, um sich mittels DNA-Punkten weiterzuentwickeln (s.o. *Mechanik der Evolvierung*) und das Ziel der Menschheitsvernichtung zu erreichen.

Realistische Mechaniken: *Plague Inc.* ist in Zeiten viraler Pandemien nicht nur ein virtuelles Spiegelbild, das dem/der Spieler:in Handlungsmächtigkeit als Pathogen verleiht und von ihm Wissen über geeignete (Gegen-)Maßnahmen abverlangt: Es schließt sich mit diesem Spiel, das also auch auf pädagogischer Ebene Pandemien erlebbar macht, ein Kreis, der vor über 40 Jahren mit *Bugs and Drugs (BND)* begann (Abb. 4). Das Spiel wurde 1977 auf dem PLATO Systems (*Programmed Logic for Automatic Teaching Operations*) programmiert, einem Multiusersystem, das in den 60er Jahren an der University of Illinois für autonomes Lernen entwickelt wurde.[20] Schon früh entstanden neben den E-Learning-Einheiten auch Spiele im Singlemodus bis hin zu komplexen Multiplayerspielen, von denen sich einige der *Dungeon-and-Dragons*-Mechanik bedienten.[21] *Bugs and Drugs* übernimmt diese Logik und wendet es in erschreckend realistischer Weise auf das Setting eines Spitals an, in dem sich diverse Krankheiten ausgebreitet haben:

> Alfille and fellow medical students at the time, Mike Gorback and David Tanaka, had also unleashed a brilliant game onto PLATO called BND (Bugs 'N Drugs), which like Drygulch, took the dungeons and dragons motif and applied it to another setting, in this case, a hospital. As you walked the corridors of the hospital, you would encounter »monsters,« but in BND they were bacteria or germs, and your »weapons« to fight them were various antibiotics. Choose the right antibiotic and you might defeat the monster; the wrong one and, well, things went downhill fast. (Dear 2017: 501–502)

BND ist eines der ersten radikalen Serious Games und besitzt eine erstaunliche Komplexität, die lange unerreicht blieb: Die Fragen etwa zur Bekämpfung der Krankheiten sind vielseitig und richten sich – die Beteiligung von Medizinstudenten ist unverkennbar – eher an ein medizinisches Personal denn an eine/einen Durchschnittsuser:in. Damit passt dieses Spiel auch perfekt in ein E-Learning-System, das hochgradig universitär ausgerichtet ist. Entgegen diesem akademischen Ursprung ist das Spiel in seiner Art jedoch radikal und wartet sogar mit der Möglichkeit des Selbstmordes auf.

Wichtig scheint hier, dass neben all der heute – damals aber völlig neuartigen Umsetzung der Thematik – zur Genüge bekannten *Mechanik der* (unkontrollierten) *Verbreitung* in einem Krankenhaus (*realistische Mechanik*) ebenso bereits die *Mechanik der Evolvierung* der Krankheiten implementiert ist. Um das Ziel zu erreichen, kommt insbesondere

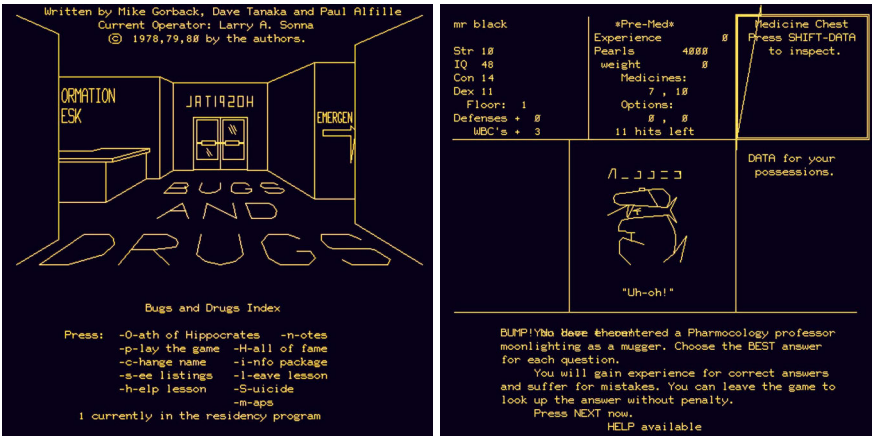
20 Vgl. https://www.gamelab.ch/?p=7400.

21 Zum Beispiel das erste Role-Playing in der Game-Geschichte *Pedit 5* (1975), vgl. https://www.youtube.com/watch?v=GjiIc94vJWQ.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

aber die *Mechanik der Anwendung von Wissen* (Gegenmittel finden und mittels der richtigen Wahl Krankheiten heilen) auf der Spieler:innen-Seite zum Zug, das sich – von Laien – nur durch mehrmaliges Durchspielen erreichen lässt. Anders als bei narrativ angelegten Spielen, die zwar durch zusätzliche Modes oder die Möglichkeit unterschiedlicher Enden ebenfalls zu mehrmaligem Durchspielen als Mehrwert einladen, ist dies bei *Bugs and Drugs* oder *Plague Inc.* der besondere Reiz, da dies in der Natur der – sozusagen gamemechanischen – Sache liegt: das eigene Wissen immer wieder aufs Neue auszutesten. Es verwundert deshalb nicht, dass Let's Player, die etwa *Plague Inc.* spielen, dies wiederholt tun: »[…] welcome back to Plague Inc. Evolved, I am obsessed with this game all over again« (Jacksepticeye).[22]

Abb. 4: Bugs and Drugs (1977): Realistische Mechanik im Spital-Setting



Schluss

Unsere schlaglichtartigen Analysen hatten das Ziel aufzuzeigen, wie Viren in digitalen Spielen aufgrund ihrer Eigenschaften ihre ganz eigenen Gamemechaniken schaffen (Abb. 5).

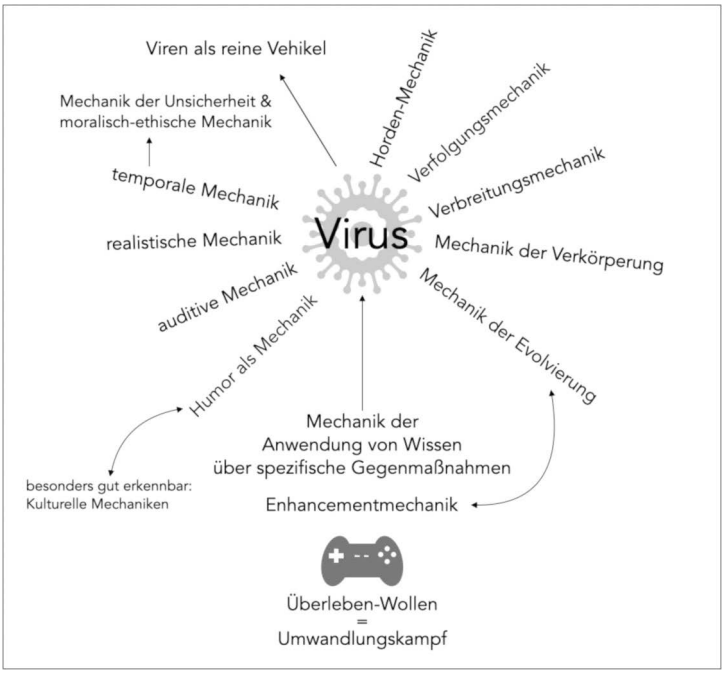
Es gibt Mechanismen, die besonders prominent vertreten und unverkennbar sind (rechte Seite der Grafik), daneben Mechaniken, die weniger unmittelbar erkennbar wirken oder punktuell in einzelnen Spielen besonders sorgfältig herausgearbeitet sind (linke Seite). Wichtig scheint auch die Erkenntnis, dass es im Umgang bzw. Umwandlungskampf mit dem Virus auch zu Entwicklungen von Mechaniken kommt, die auf der Spieler:innen-Seite zu verorten sind (unten). Hier manifestiert sich die Fundamentalität des (Über-)Leben-Wollens im Digitalen, die trotz oder gerade wegen der kaum mehr als viral zu bezeichnenden Thematik der »apocalyptic desire« (Berger 1999: 34) auch in allen

22 https://www.youtube.com/watch?v=wS4UoLqMcNU.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

hier besprochenen Spielen als grundlegende Essenz und als Kontrapunkt zum Virus – ob analog oder digital – zu begreifen ist.

Abb. 5: Virale Gamemechanik



Literatur

Allison, Anne (2006): Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination, Berkley: University of California Press.

Anz, Thomas (2019): »Ekel. Unlust- und Lustgefühle in interdisziplinären Perspektiven«, in: H. Kappelhoff/J.-H. Bakels/H. Lehmann/C. Schmitt (Hg.): Emotionen. Heidelberg, Berlin: J.B. Metzler, S. 165–173.

Berger, James. After the End: Representations of Post-Apocalypse, Minnesota: University of Minnesota Press, 1999.

Dear, Brian (2017): The Friendly Orange Glow, New York: Knopf Doubleday Publishing Group.

Ehrmann, Jeanette (2014): »Working Dead. Walking Debt. Der Zombie als Metapher der Kapitalismuskritik«, in: ZfK – Zeitschrift für Kulturwissenschaften 1, Bielefeld: transcript Verlag, S. 22–34.

Görgen, Arno (2017): »Chronisch krank. Zur medikalisierten Ästhetik des Temporalen in *Plague Inc.*«, in: Stefan Höltgen/J. C. van Treeck (Hg.): Time to Play: Zeit und Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 296–313.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Görgen, Arno (2020): »Zwischen Pathologisierung und Enhancement. Formen der Medikalisierung digitaler Spiele«, in: A. Görgen/S. H. Simond (Hg.): Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen, Bielefeld: transcript Verlag, S. 17–49.

Görgen, Arno/Simond, Stefan H. (2020): »Mental Health als Authentizitätsfiktion im digitalen Spiel. Eine Typologie«, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.): Spielzeichen III – Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels, Boizenburg: Werner Hülsbusch Verlag, S. 406–434.

Grieser, Alexandra (2013): »Response: Erzählte Gemeinschaft. Zur Multi-Funktionalität kollektiver Narrative und der dynamischen Rolle von Religion«, in: G. Brahier/D. Johannsen (Hg.): Konstruktionsgeschichten. Narrationsbezogene Ansätze in der Religionsforschung, Würzburg: Ergon Verlag, S. 319–333.

Hasan, Zaki (2015): INTERVIEW: Director Alex Garland on Ex Machina. 04.10.2015. https://www.huffpost.com/entry/interview-director-alex-g_b_7038618.

Jenkins, Henry (2006): »Game Design as Narrative Architecture«, in: K. Salen/E. Zimmermann (Hg.): The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology, Cambridge: The MIT Press, S. 670–689.

Kato, Hiloko/Bauer, René (2016): »Der Spieler als Marionette? Sichtbargemachte Entscheidungen als Herausforderung für Computerspiele«, in: Franziska Ascher et al. (Hg.): »I'll remember this …« Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Boizenburg: Werner Hülsbusch Verlag, S. 167–192.

Kato, Hiloko/Bauer, René (2018): »Hansel and Gretel. Design and Reception of Orientation Cues in Game space«, in: Mela Kocher/René Bauer/Beat Suter (Hg.): Game Mechanics – Rules for the Magic Circle, Bielefeld: transcript Verlag, S. 115–138.

Kato, Hiloko/Bauer, René (2020): »Magic Cone – der erweiterte Magic Circle. Japanische Spielkultur und ihre Aneignung im Westen«, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.): Spielzeichen III – Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels, Boizenburg: Werner Hülsbusch Verlag, S. 277–340.

Kato, Hiloko/Bauer, René (in Vorbereitung): Viral Mechanics and Players' Operations.

Kluge, Friedrich (2011): Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. 25. Aufl., Berlin: De Gruyter.

Lauro, Sarah Juliet/Embry, Karen (2008): »A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism«, in: boundary 2 35:1, Durham: Duke University Press, S. 85–108.

Nagai Toshiaki/Kamiyama Shigetaro (1988): »Forensic toxicologic analysis of methamphetamine and amphetamine optical isomers by high performance liquid chromatography«, in: Zeitschrift für Rechtsmedizin 101, S. 151–159.

Neitzel, Britta (2012): »Involvierungsstrategien des Computerspielens«, in: GamesCoop (Hg.): Theorien des Computerspiels zur Einführung, Hamburg: Junius, S. 75–103.

Rath, Gudrun (2014): »Zombi/e/s. Zur Einleitung«, in: ZfK – Zeitschrift für Kulturwissenschaften 1, Bielefeld: transcript Verlag, S. 11–19.

Ryan, Marie-Laure (1999): »Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory«, in: SubStance, Vol. 28, No. 2, Issue 89, S. 110–137.

Selting, Margret et al. (2009): »Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem 2 (GAT 2)«, in: Gesprächsforschung – Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion, H. 10, S. 353–402.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Suter, Beat (2018): »Rules of Play as a Framework for the ›Magic Circle‹«, in: Mela Kocher/René Bauer/Beat Suter (Hg.): Game Mechanics – Rules for the Magic Circle, Bielefeld: transcript Verlag, S. 19–33.
Thomas, Clare/Ehrhardt, Anja/Kay, Mark A. (2003): »Progress and Problems with the Use of Viral Vectors for Gene Therapy«, in: Nature, Mai Volume 4, S. 346–358.

Spiele

Bugs and Drugs (1977, Alfille, Gorback, Tanaka)
Call of Duty: Black Ops III (Activision 2015, Treyarch)
Dark Sector (D3 Publisher/Aspyr 2008, Digital Extremes)
Days Gone (Sony Interactive Entertainment 2019, Bend Studio)
Gunmetal (Rage Software/Majesco Entertainment 1998, Rage Software)
Half Life 2: Episode Two (Valve 2007, Valve)
Left 4 Dead (Valve 2008, Valve South)
Left 4 Dead 2: Dark Carnival (Valve 2009, Valve)
Pac-Man (Namco 1982)
Plague Inc. (Ndemic Creations 2012, Ndemic Creations)
Plague Inc. Evolved (Ndemic Creations 2015, Ndemic Creations)
Resident Evil-Reihe (Capcom seit 1996, Capcom)
Sunset Overdrive (Microsoft Studios 2014, Insomniac Games)
Syphon Filter 1 (989 Studios 1999, Eidetic)
Syphon Filter 2 (989 Studios 2000, Eidetic)
Tetris (Alexei Leonidowitsch Paschitnow 1984)
The Amazing Spiderman (Activision 2012, Beenox et al.)
The Last of Us (Sony Computer Entertainment 2014, Naughty Dog)
The Last of Us Left Behind (Sony Computer Entertainment 2014, Naughty Dog)
The Last of Us 2 (Sony Interactive Entertainment 2020, Naughty Dog)
Tom Clancy's The Division (Ubisoft 2016, Massive Entertainment)
The Walking Dead (Telltale Game 2012–2019, Telltale Game)
TimeSplitters 2 (Eidos Interactive 2002, Free Radical Design)
Warframe (Digital Extremes 2013, Digital Extremes)
World War Z (Mad Dog Games 2019, Saber Interactive)

Filme

Night of the Living Dead (USA 1968, George A. Romero)
The White Zombie (USA 1932, Victor Halperin)
I walked with a Zombie (USA 1943, Jacques Tourneur)
Zombies of Mora Tau (USA 1957, Edward L. Cahn)
World War Z (USA 2013, Marc Foster)

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: *Virus – Epidemie – Reproduktion*. Hiloko Kato/René Bauer.
Abb. 2: *Virus – Epidemie – Entwicklung*. Hiloko Kato/René Bauer.
Abb. 3: *Military Pamphlet*. The Last Of Us Wiki. https://thelastofus.fandom.com/wiki/Military_pamphlet (29.01.2022).
Abb. 4: *Bugs and Drugs*. Auf: PLATO Systems – ein ELearning-System und darin ein GameDesign-Biotop (1960+/1970). https://www.gamelab.ch/?p=7400 (29.01.2022).
Abb. 5: *Virale Gamemechanik*. Hiloko Kato/René Bauer.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Autor:innenverzeichnis

René Bauer, Lic. Phil, Dozent für Gamedesign an der Zürcher Hochschule der Künste, setzt sich theoretisch, konzeptionell wie auch praktisch (www.la1n.ch; www.and-or.ch) mit Games auseinander.

Thomas Bein ist Anästhesist und Intensivmediziner. Er war Ärztlicher Leiter einer Intensivstation am Universitätsklinikum Regensburg bis 2018. Er war lange Jahre Vorsitzender des Klinischen Ethikkomitees sowie Transplantationsbeauftragter. Durch ein berufsbegleitendes Studium der Medizinethik mit Master-Abschluss rückten ethische Herausforderungen im Klinikalltag der Hochleistungsmedizin zunehmend in sein Interesse. Derzeit ist Thomas Bein Lehrkoordinator für das Querschnittsfach »Geschichte, Theorie und Ethik in der Medizin« an der Fakultät für Medizin der Universität Regensburg.

Cornelia Bogen, Associate Professor am USC-SJTU Institute of Cultural and Creative Industry (ICCI), Shanghai Jiao Tong University, China, erforscht aus medien- und kommunikationswissenschaftlicher Perspektive seit mehr als einem Jahrzehnt interkulturelle Aspekte von Modernisierungsprozessen in Europa und China am Beispiel der Gesundheitskommunikation. Ihre bisherigen Publikationen haben aus vorwiegend diskursanalytischer Perspektive die medialen Strukturmerkmale der historischen und modernen öffentlichen Kommunikation über Gesundheit und Krankheit rekonstruiert und eruiert, ob diese ursprünglich (vor-)modernen westeuropäischen medialen Präsentationsformen auch die Online-Kommunikation nicht-westlicher Kulturen kennzeichnen. Weitere Veröffentlichungen beschäftigen sich mit der Mediennutzung älterer Menschen, der Emotionsforschung, der Veränderung des Öffentlichkeitsbegriffs durch das Internet und soziale Medien, Kulturvergleichen zur Kunsttherapie, zum Medienaktivismus und zur health risk communication. Derzeit arbeitet sie an einem Digital Humanities-Projekt, das mit Hilfe von Text-Mining-Verfahren der Frage nachgeht, ob Journalisten und Patienten, die in verschiedenen Medienkulturen beheimatet sind, auf unterschiedliche Art und Weise über Diabetes sprechen.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kerstin Borchhardt ist seit 2021 Assistenzprofessorin für Kunstwissenschaft und Habilitandin an der Katholischen Privat-Universität Linz. 2019 war sie Kooperationspartnerin im Projekt »Justicia y Prácticas Culturales en el Mundo Contemporáneo« an der UNAM in Mexiko-Stadt und von 2014–2019 wissenschaftliche Assistentin am Institut für Kunstgeschichte der Universität Leipzig. Sie promovierte 2013 an der Friedrich-Schiller-Universität Jena und erhielt Förderungen und Stipendien durch die Studienstiftung des deutschen Volkes, die Gerda Henkel Stiftung sowie das T.E.A.M. Förderprogramm für Nachwuchswissenschaftlerinnen in Leipzig. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Theorien und visuelle Muster des Monströsen, Transgene Kunst und posthumanistische Philosophie, das Verhältnis von Kunst, Populär- und Subkultur, symbolistische Malerei und Gender-Stereotypen in Superhelden-Comics.

Emily Brockmann hat eine abgeschlossene Ausbildung zur gestaltungstechnischen Assistentin für Grafikdesign und studiert derzeit Visuelle Kommunikation an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig. Als freie Illustratorin und Gestalterin ist sie für Privatpersonen sowie Verlage tätig und nimmt Aufträge im Bereich multimedialen Designs, wie beispielsweise Cover-Artworks, Animationen oder Logodesigns, an. Ihr Forschungsinteresse umfasst Themen wie (emotionale) Involvierung von Rezipienten in Medien, Spiele als Kunstform oder multisensorische Kommunikation.

Anna-Christina Chatzinikolaou studierte Germanistik, Internationale Literaturen und Literatur- und Kulturtheorie an der Eberhard Karls Universität Tübingen. Aktuell ist sie Mitglied im Doktoratsprogramm Literaturwissenschaft an der Universität Basel, wo sie zum Thema autofiktionale Krankheitserzählungen in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur promoviert und lehrt. Zudem engagiert sie sich im interprofessionellen Austausch mit den Medical Humanities am Universitätsspital Basel.

Stefan Donecker (Dr. phil.; 1977–2022) war Historiker am Institut für Mittelalterforschung der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, mit Arbeitsschwerpunkten auf Geistesgeschichte und Geschichtsschreibung in der Frühen Neuzeit sowie der Rezeption der Vormoderne in der Populärkultur der Gegenwart. Er war Mitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele.

Ulli Engst studierte zwischen 2014 und 2019 Geschichte, Politikwissenschaften und Public History an der Freien Universität Berlin. Er arbeitet als Projektkoordinator für Demokratiegeschichte bei Gegen Vergessen – Für Demokratie e.V. und ist dort hauptsächlich in der Fachgruppe Geschichtsvermittlung tätig. Darüber hinaus beteiligt sich Ulli Engst redaktionell am Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS).

Christoph Ernst ist wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Abteilung Medienwissenschaft der Universität Bonn. Forschungsschwerpunkte in den Bereichen Diagrammatik & Medienästhetik der Informationsvisualisierung; Theorien des impliziten Wissens & digitale Medien, insb. Interfacetheorie; Medientheorie & Medienphilosophie, insb. Medien und Imagination. Media Futures. Theory and Aesthetics, London: Palgrave Macmillan 2021

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

(mit Jens Schröter), Diagramme zwischen Metapher und Explikation – Studien zur Medien- und Filmästhetik der Diagrammatik, Bielefeld: transcript 2021. Weiteres: www.christoph-ernst.com

Marcella Fassio ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Freien Universität Berlin. Sie studierte Germanistik und Anglistik an der Universität Oldenburg und wurde ebendort in der Neueren deutschen Literaturwissenschaft mit einer Arbeit zu Praktiken, Poetiken und Autorschaftsentwürfen in literarischen Weblogs promoviert. Derzeit forscht sie zu Diskursen und Narrativen weiblicher Erschöpfung. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Gegenwartsliteratur und Literatur um 1900 sowie Autorschaft, Digital Life Narratives und Krankheitsnarrative.

Rebecca Haar, Dr., promovierte in Tübingen im Fachbereich Medienwissenschaften/Literaturwissenschaften. Ihre Forschungsschwerpunkte sind neben Simulationstheorie Medien- und Filmtheorie, Mediengeschichte, Game Studies sowie Comicforschung. Sie ist unter anderem als externe Lehrbeauftragte am Deutschen Seminar der Universität Tübingen tätig mit Schwerpunkt Spielarten der Phantastik im Bereich Science-Fiction und Cyberpunk.

Martina Hasseler, Pflege- u. Gesundheitswissenschaftlerin, habilitierte Rehabilitationswissenschaftlerin, Prodekanin der Fakultät Gesundheitswesen der Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften, Privatdozentin an der Fakultät I der CvO Universität Oldenburg, Versorgungsforschung mit pflege-, gesundheitswissenschaftlichen und gerontologischen Forschungsschwerpunkten: Gesundheitliche und pflegerische Versorgung von vulnerablen Bevölkerungsgruppen (z.B. ältere Menschen, Menschen mit Beeinträchtigungen, Prävention & Gesundheitsförderung & Rehabilitation i.d. Pflege); Rahmenbedingungen gesundheitlicher und pflegerischer Versorgung (z.B. Koordination u. integrierte Versorgung, interdisziplinäre Gesundheitsversorgung, Digitalisierung in Pflege & Gesundheit); Qualität i. Pflege & Gesundheit

Gernot Hausar ist Historiker aus Wien. Seine Forschungsfelder sind Praktiken des Informationsaustausches und -transfers, Digital Humanities und Game Studies. Besonders interessieren ihn Aspekte des Internets als Fokus der Forschung (hackers, piracy, games, digital society). Er beschäftigt sich auch mit Visualisierung und Aufbereitung von Daten. Er ist Mitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, unterstützt Creative Commons Austria, die Digital Humanities und Data Science Groups der Universität Wien und digitalisiert Quelltexte. gernot.hausar AT gmail.com [EVE Online Char.: Secret Archivar].

Maximilian Jablonowski arbeitet am Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft der Universität Zürich. Er forscht und unterrichtet dort im Schwerpunkt Populäre Literaturen und Medien. M. Jablonowski und J. Springer arbeiten zusammen an dem Forschungsprojekt Music Video Spaces.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Abelina Junge, M.A., erwarb ihren Bachelor in Staatswissenschaft an der Universität Passau und ihren Fachmaster Geschichte an der Leibniz Universität Hannover. Seit 2022 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Didaktik der Demokratie, wo sie die Redaktion des Blogs »Abseits der Fußnote« leitet.. Ihr Arbeitsschwerpunkte sind die historisch-politische Bildungsarbeit mit digitalen Medien, Public History sowie Geschlechtergeschichte.

Hiloko Kato, Postdoc im SNF Sinergia Projekt «Confederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000», Lehrbeauftragte an der Abteilung für Linguistik und Chair der DSI Gaming Community an der Universität Zürich, promovierte zum Thema Textränder und Materialität.

Nadine Kulbe ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde in Dresden. Hier hat sie zwischen 2017 und 2019 den Nachlass des Volkskundlers Adolf Spamers digital erschlossen. Seit Januar 2020 arbeitet sie im DFG-Projekt »BildSehen // BildHandeln« mit, das die visuellen Praktiken und Wissensbestände eines sächsischen Amateurfotoclubs erforscht. Sie ist zudem Mitarbeiterin an der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek in einem Projekt zur Identifizierung von NS-Raubgut in den Beständen. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind die Wissen(schaft)sgeschichte der Volkskunde/Kulturanthropologie, visuelle Anthropologie, materielle Kultur und Provenienzforschung.

Mona Leinung studierte Visuelle Kommunikation, Kunstwissenschaft und Philosophie in Berlin, Bochum und Essen. Seit 2018 arbeitet sie an der Fakultät für Gestaltung der Folkwang Universität der Künste in Essen im interdisziplinären Forschungsprojekt »Mind the Game! Computer Games driving AI & transforming Society.« Seit 2020 promoviert sie dort im Fach Philosophie. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Theorie, Geschichte und Ästhetik der visuellen Medien, Philosophie der Kunst und bildwissenschaftliche Diskurse der Erinnerungskultur.

Konstantin Mack studierte Europäische Ethnologie / Volkskunde und Philosophie an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg. 2018 erlangte er seinen Bachelor of Arts mit einer Abschlussarbeit über die Rezeption antisemitischer Stereotype im Rahmen des Eurovision Song Contest 2018. Mit einer Ethnographie über die Akteur*innen der Pup Play-Szene und deren kulturelle Praktiken schloss er 2021 sein Masterstudium ab. Derzeit promoviert Konstantin Mack am Institut für Europäische Ethnologie an der Universität Wien und beschäftigt sich mit stadtanthropologischen Aspekten nachhaltiger Logistik in urbanen Räumen am Beispiel von Fahrradkurier*innen. (Beide Abschlussarbeiten sind als Open Access in der Reihe Würzburger Studien zur Europäischen Ethnologie verfügbar)

Lena Möller ist seit Juni 2018 als Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Regensburger Lehrstuhl für Vergleichende Kulturwissenschaft in Forschung und Lehre tätig. Ihr Hauptforschungsschwerpunkt liegt in der Erzähl- und Spielkulturforschung. Zuvor absolvierte

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Sie ein Bachelor- und Masterstudium der Vergleichenden Kulturwissenschaft und Geschichte in Regensburg.

Giulia Montanari studierte Geographie in München und arbeitete bis 2015 am Leibniz-Institut für Länderkunde in Leipzig. Ihre Doktorarbeit zum Thema Raummetaphern in Gesprächen mit Großeltern schloss sie 2016 am Karlsruher Institut für Technologie ab. 2019 bis 2021 arbeitete sie als Postdoc-Stipendiatin am Geographischen Institut der Universidad Nacional Autónoma de México in Mexiko-Stadt zu methodologischen Fragen der sozialwissenschaftlichen Analyse von Karten. Der Beitrag in diesem Sammelband ist im Rahmen des von UNAM (DAGPA) finanzierten Stipendiums entstanden.

Josefa Much ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl Medienforschung- und Erwachsenbildung an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Sie hat Medienbildung im Bachelor und Master an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg studiert und arbeitet im Moment an Ihrer Dissertation. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Digital Game Studies, Comic Studies, Transmedia Storytelling und Audiovisuelle Aneignungsformen.

Silke Müller ist seit 2021 Mitarbeiterin der Professur für Allgemeine Soziologie an der Universität Trier. Sie studierte von an der Goethe-Universität Frankfurt am Main. Ihre Doktorarbeit entstand am Exzellenzcluster »Religion und Politik« an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen im Bereich der Methodologie und Methoden der (vornehmlich Qualitativen) Sozialforschung, der Kultursoziologie und der Politischen Soziologie (Polizei und Gesellschaft).

Laura Niebling ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Habilitandin am Lehrstuhl für Medienwissenschaft der Universität Regensburg. Ihre Forschung beschäftigt sich mit der Technikgeschichte, Theorie und (Populär-)Kultur der digitalen Medien, insbesondere der Digitalisierung und telekommunikativen Vermittlung der Medizin in Deutschland seit 1970.

Karen Nolte, Historikerin, 2002 Promotion an der Universität Kassel im Fach Geschichte, Dissertation: »Gelebte Hysterie. Erfahrung, Eigensinn und psychiatrische Diskurse im Anstaltsalltag um 1900«, 2010 Habilitation: »Eine Alltagsgeschichte medizinischer Ethik – Umgang mit Schwerkranken und Sterbenden im 19. Jahrhundert«. Zweites Buch: »Todkrank. Sterbebegleitung im 19. Jahrhundert: Medizin, Krankenpflege und Religion« (2016). 2004–2018 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Geschichte der Medizin in Würzburg. Seit Februar 2018 Professorin für Geschichte und Ethik der Medizin und Direktorin am gleichnamigen Institut der Universität Heidelberg mit dem Schwerpunkt Pflegegeschichte. Gründerin und Mitherausgeberin des von der DFG geförderten EJournals »European Journal for Nursing History and Ethics« (www.ehne.eu). Forschungsschwerpunkte: Alltagsgeschichte, Geschlechtergeschichte, Medizingeschichte, Psychiatriegeschichte, Material Culture Studies, Geschichte der Krankenpflege 18. bis 20. Jahrhundert.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Darja Alexandra Pisetzki ist Kulturanthropologin. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Jüdische Lebenswelten, Kunst- und Kulturvermittlung, europäische Erinnerungskulturen nach 1945 und Jewish Spaces.

Steffi Rehfeld, M.A. (Jg. 1986), ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Technische und Betriebliche INformationssysteme der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Sie beschäftigt sich primär mit medialen Phänomenen der japanischen Populärkultur und Artikulationen sowie Praktiken im Bereich Fankulturen. Ihre weiteren Schwerpunkte liegen in den Digital Games Studies, speziell in der Einbettung von Computerspielen in formellen Bildungskontexten.

Elmar Sander ist Designer und Dozent für nachhaltiges Kommunikationsdesign an der ecosign/Akademie für Gestaltung in Köln sowie Lehrbeauftragter für Nachhaltigkeitskommunikation an der Hochschule für angewandte Kunst und Wissenschaft in Hildesheim. Er war an der Entwicklung des ersten Studiengangs »Nachhaltiges Design« (B.A. und M.A.) im deutschsprachigen Raum maßgeblich beteiligt. Zu seinen Projektpartnern und Auftraggebern gehören u.a. das Wuppertal Institut für Umwelt, Klima, Energie, das Umweltprogramm der Vereinten Nationen (UNEP) und das International Resource Panel.

Dave Schläpfer arbeitet an der Universität Luzern als freier Doktorand an einer Dissertation zur fakto-fiktionalen Aufbereitung des »Typhoid Mary«-Stoffs durch den Schweizer Schriftsteller Jürg Federspiel aus dem Jahr 1982. Betreut wird das Projekt von Boris Previšić, Titularprofessor für Literatur- und Kulturwissenschaften. Der 1977 geborene Schläpfer war zunächst Journalist, bevor er in die Hochschul- und Wissenschaftskommunikation wechselte, wo er noch immer tätig ist; die Doktorarbeit verfasst er berufsbegleitend.

Nach seinem Bachelor-Studium der Mittelalterlichen Geschichte und der Germanistik an der Universität Mannheim, verschlägt es **Christoph Seelinger** nach Braunschweig, wo er an der Technischen Universität sowohl seinen Master in »Kultur der technisch-wissenschaftlichen Welt« absolviert als auch parallel dazu ein Diplom-Studium der Freien Kunst beginnt. Zwischen 2017 und 2020 promoviert er zum Thema »Legitimationsstrategien indexikalischer Todesszenen in ikonisch-symbolischen Ordnungen des Kinos« bei Professor Jan Röhnert (TU BS).

Mira Shah ist Literatur- und Kulturwissenschaftlerin. Sie war als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Exzellenz-Cluster »Languages of Emotions« der Freien Universität Berlin und im Projekt »Entangled Island Times. Zur Literatur- und Wissensgeschichte der Inselbiogeographie« des DFG-Schwerpunktprogramms »Ästhetische Eigenzeiten« tätig und promovierte an der Universität Bern mit einer Arbeit zu Affe und Affekt. Die Poetik und Politik der Primatologie (Metzler 2020). Seit 2020 beschäftigt sie sich an der Goethe-Universität Frankfurt am Main im Rahmen des Walter-Benjamin-Programms der DFG mit »Stratigraphien des Wissens. Archäologische Poiesis und die Hermeneutik der (Post-)Moderne«.

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Philipp Söchtig, M.A., studierte Japanologie, Philosophie sowie Literatur- und Medienwissenschaften in Halle (Saale), Tokyo und Bamberg. Er arbeitet seit 2021 als Instructional Designer an der Technischen Hochschule Ingolstadt in einem KI-Lehrprojekt. Vorher war er als Instructional Designer für Online-Lehre an der TU Braunschweig sowie Experte für Digitalisierung der Lehre an der HS Magdeburg-Stendal tätig. Zudem ist er Lehrbeauftragter an Universitäten und Hochschulen in Deutschland, zuletzt in Bamberg, Braunschweig und Salzgitter. Sein Forschungsinteresse umfasst die Bereiche Medienphilosophie, Medienbildung und Game Studies, mit Fokus auf die Themen Medienidentität, Medienwirklichkeit, Spiele als Kunstform sowie Gamification und Game-Based-Learning.

Johannes Springer unterrichtet Popkulturanalyse an der Hochschule Osnabrück und der Katholischen Hochschule Münster. Er forscht schon seit längerem zu Fragen von Raum und Pop. M. Jablonowski und J. Springer arbeiten zusammen an dem Forschungsprojekt Music Video Spaces.

Lena Stange ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg am Department für Versorgungsforschung, Abteilung Ethik in der Medizin sowie Ethikberaterin im Gesundheitswesen. Die Forschungsschwerpunkte der Kultur- und Gesundheitswissenschaftlerin liegen im Bereich des kulturellen und gesellschaftlichen Verständnisses von Gesundheit und Krankheit, insbesondere in Bezug auf individuelle Vorstellungen von Altern, Sterben und Tod. Sie befasst sich mit Konzepten von Zeit und Zeitlichkeit im Zusammenhang mit dem guten Leben. Darüber hinaus beschäftigt sie sich mit Gesundheitspolitik und arbeitsweltbezogener Gesundheitsforschung.

Markus Stange ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Jade Hochschule Wilhelmshaven/Oldenburg/Elsfleth im Fachbereich Bauwesen Geoinformation Gesundheitstechnologie. Die Forschungsinteressen des Ingenieurs und Künstlers liegen im Bereich der Wirtschaftspsychologie im Zusammenhang mit Führung, Organisations-, Unternehmens- und Projektkultur einerseits sowie der Musik-, Medien- und Kunstphilosophie, Musikkultur, Musik und Mathematik andererseits. Darüber hinaus lehrt er zu Projektmanagement und Unternehmensführung sowie zu ausgewählten Themen seiner Forschungsfelder.

Max-Constantin Stecker, M.A., erwarb seinen fächerübergreifenden Bachelor in Geschichte und Philosophie sowie seinen Fachmaster in Geschichte an der Leibniz Universität Hannover. In seiner Bachelorarbeit beschäftigte er sich mit der Rezeption des Forschers und Politikers Fridtjof Nansen. InseinerMasterarbeit widmete er sich der deutschen Kolonialgeschichte. Seit 2022 arbeitet er in einer Verlagsredaktion.

Manuel Trummer ist Akademischer Oberrat an der Abteilung Vergleichende Kulturwissenschaft der Universität Regensburg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Geschichte und Kulturen der Populären Literaturen und Medien. Daneben forscht und publiziert er zu populärkulturellen Retrotopien, Regressionen und Counter-Herita-

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

ge-Prozessen sowie zur Kulturanalyse des Raums mit den Schwerpunkten Medien und Regionalität.

Martin Tschiggerl, Historiker, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kulturwissenschaften der Österreichischen Akademie der Wissenschaften. Er leitet dort das FWF-Projekt »Die Konstruktion der österreichischen Trümmerfrau« und arbeitet an seiner Habilitation über die deutschsprachige Impfgegnerbewegung vom 19. Jahrhundert bis heute. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen Zeit- und Kulturgeschichte, Wissens- und Ideengeschichte sowie Geschichte in digitalen Spielen.

Markus Watzl, geboren 1977 in Stuttgart. Studium der Audiovisuellen Medien an der Hochschule der Medien, Stuttgart, der Medienwissenschaft in Marburg und der Filmwissenschaft in Berlin. Mitarbeit in der Organisation verschiedener Filmfestivals und als Autor für die Solid White GmbH, Stuttgart. Veröffentlichung: Aufgewachsen in einer weit, weit entfernten Galaxis – Die Rezeption der Star Wars-Trilogien im Generationswechsel; Tectum. 2009

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471975 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -