Jan Niklas Meier

Fremderfahrungen

Essays zu Film und Literatur



© scius-Verlag Jan Niklas Meier

Mai 2019

1. Auflage

Satz, Layout und Titelbild: Jan Niklas Meier

Eine Verwendung des Inhalts, die über die Regelungen des Zitatrechts hinausgeht, bedarf des schriftlichen Einverständnisses des Verlags.

Die vorliegenden Texte erschienen in den Jahren 2017 bis 2018 im "phantastisch!"-Magazin des Atlantis-Verlags. Dem Chefredakteur Klaus Bollhöfener sei an dieser Stelle herzlich gedankt.

Inhaltsverzeichnis

Abjekt und Hermaphroditismus, »Alien« und Psychoanalyse4
Voodoo, Propaganda und ein französischer Feind:_»Der Gefangene von Dahomey«18
Schwimmen im Ozean der Lesarten: Steven Spielbergs »Der Weiße Hai«31
Viren, Zombies und das Posthumane: Biopunk und seine Gesichter55
Von Geistern und Zombies, von Magiern und verrückten Wissenschaftlern: Eine kleine
Kulturgeschichte der Nekromantie76

Abjekt und Hermaphroditismus, »Alien« und Psychoanalyse

Inmitten einer grenzenlosen Weite gleitet der gigantische Erzfrachter *Nostromo* lautlos dahin. Allumfassende Dunkelheit umgibt das Raumschiff, die siebenköpfige Crew befindet sich in künstlichem Schlaf. Doch dann empfängt *Mother*, der Schiffscomputer, einen Notruf. Sie weckt die Besatzung, und man beschließt, einen Rettungstrupp zur Quelle des Signals zu entsenden. Ein schrecklicher Fehler. Denn die Männer und Frauen der *Nostromo* bringen ein Monster an Bord ihres Schiffes. Eine Kreatur, die einem Albtraum entstiegen zu sein scheint. Ein Wesen, das nicht nur tötet, sondern Menschen zu Wirtskörpern, zur Brutstätte seines Nachwuchses macht.

1979 schrieb Ridley Scott mit »Alien« Filmgeschichte. Er schuf ein grandioses Hybridwerk aus Horror und Science Fiction, das bis heute unerreicht geblieben ist. In nervenzerreißender Langsamkeit erzählt Scott vom Schicksal der Nostromo. In teilweiser Missachtung der Konventionen des modernen Horrorfilms lässt sich der Regisseur Zeit; es dauert lange, bis das Alien erstmals in Erscheinung tritt. Vielleicht noch verstörender wirkt das Fehlen einer Identifikationsfigur. Denn bis Ripley sich als die Heldin des Films offenbart, vergeht bereits ein Großteil des Horrortrips, erst im letzten Viertel tritt sie in ihrer eigentlichen Rolle in Erscheinung. Im Jahr seiner Uraufführung war »Alien« ein medialer Skandal, angeblich mussten Zuschauer den Kinosaal ob aufkommender Übelkeit verlassen. Aber auch heute, in Zeiten von Terrorkino oder torture porn, ist »Alien« besonders. Während Filme wie »Saw« oder »Hostel« die Zerstückelung des menschlichen Körpers ästhetisieren und damit unsere Sehnsucht nach einer absoluten Souveränität ad absurdum treiben, funktioniert »Alien« anders. Scotts Film ist zutiefst psychologisch, durchsetzt mit sexueller Symbolik und auf unsere Urängste rekurrierend.

Eine Verschmelzung

Dabei ist die Verschmelzung von Horror- und Science-Fiction-Film auf den zweiten Blick eigentlich gar nicht mehr so innovativ. Tatsächlich ähneln sich beide Genres in weiten Teilen recht stark, sodass ein Hybridwerk nicht wirklich abwegig scheint. Bemüht man verschiedene kulturwissenschaftliche Definitionsansätze, so mag einem etwa die Floskel begegnen, beide Genres wollten die Aufklärung an ihre Grenzen bringen. Zwar befasst sich die Science Fiction mit Technik, mit den Weiten von Zeit und Raum, während Horror viel eher die Abgründe menschlichen Empfindens zu ergründen sucht. Aber: Immer geht es doch, so hat es Georg Seeßlen als einer der profundesten Kenner des Horrorfilms formuliert, um Bewältigungs- bzw. Erklärungsstrategien des Phantastischen, des für uns Unerklärlichen. Die Science Fiction nutzt dazu die Technik: die Wissenschaft schafft Lösungen – so können wir etwa die eigentlich noch unerreichbaren Geheimnisse des Weltalles ergründen und gegen dessen Gefahren bestehen.

Der Horror dagegen führt gegen den aufgeklärten Menschen die Reste des Mythos ins Feld: »Vorm Anderen hat die Aufklärung panische Angst«, hat Theodor W. Adorno einmal bemerkt. Wesen, die es eigentlich nicht geben darf, deren Existenz (oder eben Nicht-Existenz) die Menschheit schon seit jeher begleiten, steigen aus ihren Gräbern, kriechen aus ihren Höhlen in weit entfernten Gebirgen, und bedrohen die bürgerliche Mitte.

Wenn Science Fiction und Horror nun verschmelzen, dann geht es um Grenzüberschreitung. Nicht nur um Genregrenzen, sondern auch in einem inhaltlichen Sinne. So mag etwa die Technik eine Grenze überschreiten, der menschliche Drang nach immer größerem Fortschritt gebiert das Monströse: künstliches Leben, welches sich gegen seine Schöpfer wendet. Und spätestens hier befinden wir uns mitten in der »Alien«-Reihe, wie insbesondere das jüngste Produkt des Franchise, »Alien: Covenant«, in aller Drastik zeigt.

Der Schöpfergott

In einem weißen Raum sitzt der Androide David seinem Schöpfer Peter Weyland gegenüber. In der ansonsten ziemlich sterilen Umgebung finden sich Zeugnisse schöpferischer Perfektion: eine Replik des florentinischen Davids und ein Gemälde der Geburt Christi. Die nächste Stufe der Schöpfung sitzt nun am Klavier und spielt Wagner: Der Androide, er gibt sich selbst den Namen David, wird später die Prometheus-Mission überstehen und damit beginnen, sich selbst für einen Gott zu halten. Das Streben der Menschheit nach einem perfekten künstlichen Abbild ihrer Selbst hat ein Monster geschaffen, welches wiederum in seinem eigenen schöpferischen Drang weitere Monster gebiert. So ist es letzten Endes David, welcher uns die Aliens bringt. Doch bei all seiner schöpferischen Kraft ist der Androide doch fehlgeleitet, sein eigener Narzissmus entlaryt ihn: In einem fast schon biblisch anmutenden Gegenüber von David und Walter, seinerseits eine verbesserte Version des Androiden und damit erneut Sinnbild

menschlichen Fortschrittsdrangs, zitiert ersterer das berühmte *Ozymandias*-Gedicht und schreibt es George Byron zu. Walter korrigiert ihn und nennt mit Percy Bysshe Shelley den korrekten Verfasser – einen überzeugten Atheisten. Trotzdem obsiegt am Ende der fehlgeleitete Schöpfergott, kann er doch die Aliens an Bord des Raumschiffs bringen und ihnen so menschliche Wirtskörper zur Verfügung stellen.

Es sind jene Aliens (im ersten Teil wählte Scott noch die Einzahl und implizierte damit eine Singularität der Kreatur), welche die Filmreihe wirklich besonders machen. Neben allen hintergründigen Verstrickungen des Weyland-Konzerns, die gleichermaßen an Dystopien und verschiedene Paranoia-Thriller der ausgehenden 70er-Jahre gemahnen, ist doch die außerirdische Bedrohung der eigentliche Grund unserer Angst. »Alien« ist zutiefst psychologisch, der Film rekurriert auf unsere Urängste, seine Kreaturen repräsentieren das Monströse in seiner vielleicht reinsten Form. Das Alien ist ein Wesen, das wir nicht zuordnen können. Es ist kein

Tier, es ist kein Mensch – ja, es scheint nicht mal gänzlich biologischer Natur zu sein. Die einem Albtraum entstiegene Kreatur setzt die Grenzen gängiger Taxonomie außer Kraft, das Alien ist weder das Eine noch das Andere, es ist eine Form des Dazwischen. Es mag eine Mischung aus Mensch und Insekt sein, oder etwas gänzlich anderes. Alles an ihm wirkt fremd, ja gar falsch. Es hat keine Augen und kann trotzdem sehen. Es ist geschlechtlich uneindeutig. Es schleicht umher, es legt atemberaubende Geschwindigkeit an den Tag. Es nutzt Wirtskörper, um seinen Nachwuchs auf die Welt zu bringen. Es spottet sowohl Darwin'scher als auch Lamarck'scher Theorie. Und - vielleicht noch viel beunruhigender – es führt uns das Abjekte vor Augen.

Das Abjekte

Dan O'Bannon, Drehbuchautor des ersten Films, bemerkte einmal, er habe ein Werk voll von »psycho-sexual horror« schreiben wollen. Und das ist ihm gelungen: Die Aliens wollen nicht unsere Welt erobern, sie wollen uns nicht einmal fressen. Sie wollen unsere Körper auf gänzlich andere Art. In einer Form von Vergewaltigung erobern sie unseren Leib, bohren sich in uns hinein und pflanzen ihre Brut in uns, bis diese in einer Perversion von Geburt aus uns hervorbricht. Das Wesen des Alien ist eine schreckliche Verschmelzung von Tod und Sex, von Schmerz und Geburt.

Damit ist »Alien« zutiefst psychologisch. Eine theoretische Fundierung einer solchen Lesart bietet uns nun etwa die bulgarische Literaturtheoretikerin Julia Kristeva mit ihrem Abjekt-Begriff. Das Konzept ist überaus komplex, grundsätzlich liegt ihm aber die Annahme zugrunde, dass ein neugeborenes Kind mit dem Augenblick der Geburt einen Separationsprozess durchmacht. Es löst sich vom mütterlichen Leib und tritt in eine symbolische Ordnung, in das soziale Gefüge der es umgebenden Welt, ein. Diese Trennung stellt das Kleinkind nun vor eine Herausforderung, ist es doch bislang in der Geborgenheit des Körpers der Mutter aufgewachsen, wurde dort ernährt und hat sich

dort entwickelt. Um in der neuen Umgebung bestehen zu können, entwickelt das Neugeborene nach und nach ein Selbst; es lernt also, sich als ein Individuum zu begreifen, welches losgelöst von der Mutter existiert. Dies gelingt durch einen Vorgang der Abspaltung: Alle Anteile der kindlichen Psyche, die an den Mutterleib erinnern, werden abgespalten, da sie einer erfolgreichen Selbst-Konstituierung im Weg stehen. Die abgespaltenen Elemente bezeichnet Kristeva als das Abjekte, als – etwas frei übersetzt – den Auswurf. Ein derartiger Abspaltungsprozess kann nun aber nie vollständig gelingen, das Abjekte bleibt an den Rändern unseres Bewusstseins bestehen. Dort symbolisiert es einerseits eine Bedrohung, scheint es doch geeignet, uns in einen Zustand vor der Selbstwerdung zurückfallen zu lassen. Gleichzeitig geht mit dem Abjekten aber immer ein Gefühl des Verlusts einher, die Geborgenheit des Mutterleibs haben wir so für immer verloren. Dem Abjekten ist demnach eine

latente Anziehung genauso inhärent wie ein Gefühl der Bedrohung, der von ihm ausgehenden Gefahr.

An dieser Stelle sei zur Veranschaulichung ein Beispiel angebracht: Blut, die Nabelschnur oder die Gebärmutter - all das sind Dinge, die mit dem Abjekten verbunden sind. Sie gemahnen uns an die Zeit im mütterlichen Körper. Sie sind aber nicht das Abjekte, kommt jenem doch explizit keine konkrete Manifestation zu. Oder anders: Das Abjekt ist kein Objekt. Vielmehr versteht Kristeva unter ihrem Begriff, das beim Anblick entsprechender Dinge empfundene Unbehagen, die Aversion, den Ekel. Das Abjekte konfrontiert das Ich also mit seinen Grenzen. Etwas komplizierter ausgedrückt steht das Abjekt zwischen dem Subjekt und dem Objekt. Es füllt also eine Leerstelle, es markiert einen Ort des Dazwischen, es zeigt dasjenige auf, was durch die symbolische Ordnung gefallen ist, was sich auch nicht sprachlich fassen lässt. Zum Abjekten zählt aber nicht nur die Aversion gegenüber

Körperflüssigkeiten oder -teilen, die an Mutterleib und Geburt erinnern, sondern etwa auch die Abneigung gegen Nahrung, ein eindeutig präödipales Verhaltensmuster. Eine solche Abneigung äußert sich etwa durch den Ekel vor der Haut auf Milch. Noch etwas abstrakter ist das menschliche Gefühl Leichen gegenüber mit dem Abjekt-Konzept erklärbar: Die Leiche ist tot, damit symbolisiert sie all das, was wir abspalten müssen, um Leben zu können. Der tote Körper zeigt auf, dass wir alle letzten Endes nichts als verwesendes Fleisch und entweichende Körperflüssigkeiten sind. Er verweist auf all das, was wir permanent abspalten, um zu leben.

»psycho-sexual horror«

Noch einmal zurück zur Bemerkung Dan O'Bannons: Sein Wunsch nach »psycho-sexual horror« äußert sich vielleicht nirgends deutlicher als in der Geburt der Aliens. Um sich fortzupflanzen, benötigen sie einen Wirtskörper, gewaltsam setzen sie ihren Samen in ein menschliches Opfer, aus dem schließlich ein neugeborenes Alien hervorbricht, wobei der Wirt stirbt – ein Leben für ein Leben, wenn man so will. Das Auf-die-Welt-kommen des Wesens geht dabei nicht sauber vonstatten, Blut spritzt, das Innere des Menschen wird nach außen verkehrt. Der Prozess der kreatürlichen Geburt ist in »Alien« ein schrecklicher, ganz im Gegensatz zum sauberen, allem Abjekten beraubten Erwachen der Raumschiffcrew aus ihren Stasiskapseln. Jene Behältnisse symbolisieren den Mutterleib, die hieraus folgende Geburt - nicht umsonst heißt der den Prozess initiierende Computer Mother – ist geradezu klinisch steril, frei von Blut, Schleim und sonstigen Körperflüssigkeiten. Alles ist kontrolliert, alles ist sauber, alles ist schmerzfrei. Die Technik hat das Abjekt besiegt, so könnte man meinen. Die zukünftige Wissenschaft scheint in der Lage zu sein, die Geburt all ihrer Schrecken zu berauben. Doch dann kommen die Aliens. Sie führen der technisierten Gesellschaften ihre eigenen Körper vor, sie holen alles Abjekte zurück in die Welt. So gesehen

zeigt es einen Konflikt zwischen Technik und Natur auf, der sich im Übrigen auch in der Konzeption des Nicht-Menschlichen innerhalb der Filmreihe niederschlägt: auf der einen Seite stehen die Androiden, auf der anderen die Aliens. Die Geburt der außerirdischen Kreaturen nun rekurriert eindeutig auf das Abjekte. Der Prozess ist äußerst schmerzhaft, er geht gar mit dem Tod des Wirts einher. Der Körper wird regelrecht zerfetzt, Blut spritzt umher.

Vielleicht noch verstörender ist die geschlechtliche Nicht-Zuordenbarkeit des Aliens, es ist weder als Mann noch als Frau zu erkennen. In seiner Konzeption vereinte der Künstler H. R. Giger sowohl weibliche als auch männliche Geschlechtsmerkmale. Die Kreaturen symbolisieren auf diese Weise sowohl das Abjekte im Prozess der Geburt als auch eine hyperphallische Bedrohung. Letztere äußert sich etwa im Prozess der Vergewaltigung, in welchem der Alien-Samen in den menschlichen Wirt gelangt, weiterhin auch in der penetrierenden Zunge, die aus dem Maul der Wesen hervorschießt. So

tötet das Alien, welches wiederum bereits einen phallusförmigen Kopf besitzt, mit diesen selbst oder mit seiner Zunge: Tod durch Penetration, Tod durch Vergewaltigung. Weiblichkeit hat Giger den Kreaturen dann in Form des doppelten Kiefers mitgegeben, welcher auf die inneren und äußeren Schamlippen der *Vagina dentata* verweist.

Das Alien rekurriert also auf unsere Abneigung dem Abjekten gegenüber, insbesondere die Perversion des Prozesses der Geburt bringt jene abgespaltenen Elemente wieder in unser Bewusstsein. Weiterhin symbolisiert die Kreatur gleichermaßen weibliche und männliche Bedrohung, auch indem der Prozess des Tötens auf den Akt der Vergewaltigung verweist.

Voodoo, Propaganda und ein französischer Feind: »Der Gefangene von Dahomey«

Was tut eine Regierung, die im Begriff ist, einen Krieg zu verlieren? Die Wirtschaft ist am Ende, militärische Mittel sind weitestgehend ausgeschöpft. Dann bleibt immerhin eine Möglichkeit, die Moral der Bevölkerung aufrecht zu halten. Das Mittel zum Zweck heißt Propaganda. Und die funktioniert meist auf eine recht simple Weise: Das eigene Volk wird als tapferer Streiter wider einen sadistischen Feind dargestellt. Die eigene Lebensweise, die eigene Regierungsform, die eigene Kultur – all das ist in propagandistischer Verzerrung Ausdruck einer überlegenen, einer guten Lebensweise, wohingegen all das, was den Feind, was die »Anderen« auszeichnet, negativ konnotiert sein muss.

»Ein Platz an der Sonne«

Bereits zu Beginn des Ersten Weltkriegs war ein wichtigstes Instrument der Propaganda die filmische Inszenierung. Im Kaiserreich diente die in Berlin ansässige Deutsche Kolonial-Film GmbH (kurz: »DEUKO«) einer Verschmelzung von Kriegspropaganda und Kolonialdrama. Das Unternehmen sollte einerseits eine Antwort auf britische und französische »Hetzfilme« sein. die deutsche Soldaten als skrupellose Bestien darstellten, andererseits dem Volk eine »gesunde« Sicht auf die Kolonien vermitteln. Denn das Deutsche Reich hatte ein Problem: Als ein Nachzügler im europäischen Rennen um lukrative Landnahme in Übersee blieb den Deutschen bereits vor dem Krieg wenig mehr als ein Traum vom berühmten »Platz an der Sonne«. Zentrale Rohstoffstandorte, wichtige Häfen und militärisch günstige Positionen waren bereits lange vorher von konkurrierenden Nationen besetzt worden. Nichtsdestotrotz erwarb das Deutsche Reich nach und nach das viertgrößte

Kolonialgebiet der Welt – nach England, Frankreich und Russland. Wirklich lukrativ war das allerdings nicht; einige Historiker glauben gar, dass die kolonialen Unternehmungen ein immenses Verlustgeschäft für das Kaiserreich waren. So oder so, der verlorene Krieg zerstörte den Traum vom Kolonialreich nachhaltig. Bereits im Verlauf des Konflikts muss den Verantwortlichen klargewesen sein, dass bei einer Niederlage dem Reich seine Kolonien genommen werden würden. Letzten Endes sollte es eben so kommen: Im Versailler Vertrag von 1919 mussten alle deutschen Kolonien (Bismarck nannte sie Schutzgebiete) abgetreten werden.

Bereits Jahre vor dem Krieg vermittelten Filme der deutschen Bevölkerung ein Bild vom Leben in den Kolonien. Ein von der Obrigkeit abgesegnetes Bild selbstverständlich. Der Kriegsausbruch machte dem ein jähes Ende, unter dem Titel »Unsere bedrohten Kolonien« erreichte 1914 erst einmal der letzte Kolonialfilm das Publikum. Bereits früh setzten allerdings Diskussionen um die Frage ein, wie und mit

welchen finanziellen Mitteln eine Produktion fortgesetzt und wirkungsvoll in die einsetzende Kriegspropaganda integriert werden könnte. Wichtigstes Gremium der deutschen Landnahme in Übersee war die DKG, die »Deutsche Kolonialgesellschaft«. Ihre leitenden Mitglieder debattierten hitzig über einen Einstieg in die filmische Propaganda. Als die DKG schließlich derartiges ablehnte, wurde im April 1917 in Berlin die DEUKO gegründet.

Koloniale Propaganda

Die neue Firma stieg großen Fußes ins Filmgeschäft ein: Die DEUKO eröffnete ein Büro auf der Friedrichsstraße, damals *die* Berliner Filmmeile schlechthin. Gleichzeitig suchte man den Kontakt zu wichtigen Stellen der Kolonialverwaltung, etwa dem Reichskolonialamt. Bereits einen Monat nach ihrer Gründung schrieb die DEUKO einen Wettbewerb für das Drehbuch ihres ersten Films aus, bis Kriegsende wurden sieben Werke produziert. Das letzte war schließlich im Oktober 1918 »Der Gefangene

von Dahomey«. Unter der Regie von Hubert Moest entstand ein Werk, das eine bewährte Mixtur der DEUKO verwendete: Exotismus und Propaganda.

Die Handlung in Kürze: Der deutsche Pflanzer Burgdorf ist bei Ausbruch des Ersten Weltkriegs ein Gefangener der französischen Armee und wird in ein Lager in Dahomey¹ verbracht. Dort hat er besonders unter den Gewaltphantasien des sadistischen Lagerkommandanten zu leiden, die dieser an seinen Gefangenen auslebt. Der Franzose schreckt nicht einmal davor zurück, einen Geistlichen zu misshandeln. Burgdorf nun erregt das besondere Missfallen dieses

⁻

¹ Dahomey war ein etwa 250 Jahre lang bestehendes Königreich, aus welchem das heutige Benin in Westafrika hervorging. 1892 wurde es von französischen Truppen vom Senegal aus erobert und Teil von Französisch-Westafrika. Um die dahomey'schen Könige ranken sich einige Legenden, die teils gar von dort praktizierten Menschenopfern sprechen. Einen Großteil seiner Wirtschaftskraft verdankte das Reich jedenfalls dem Sklavenhandel.

unschönen Zeitgenossen, als er eine faire Behandlung nach Kriegsrecht verlangt. Zur Strafe soll der Pflanzer von einem Afrikaner mit einer Nilpferdpeitsche geschlagen werden. Dieser weigert sich und wird daraufhin vom Lagerkommandanten getötet. Später quält der Kommandant Burgdorf, bis der schließlich in Ohnmacht fällt. Der schwer verletzte Deutsche wird von einer Afrikanerin gepflegt, welche ihm einen mysteriösen Trank verabreicht, der den Pflanzer in einen todesähnlichen Schlaf versetzt. Die Wachen erklären ihn daraufhin für tot, Burgdorf wird kurzerhand verscharrt. Seine Retterin verabreicht dem Deutschen allerdings ein Gegengift, sodass er nun Nacht für Nacht ins Lager schleicht und die Franzosen einen nach dem anderen tötet. Einmal jedoch wird Burgdorf bei seinem Vorgehen beobachtet: Der Kommandant ordnet an, die Leiche des Pflanzers zu exhumieren. Im Grab findet sich ein vorsorglich dort platzierter Toter - die Franzosen sind zunächst beruhigt. Zwischenzeitlich ist - welch Wunder – eine Liebesbeziehung zwischen Burgdorf und der Frau des sadistischen Lagerkommandanten entstanden. Es kommt schließlich zum Showdown zwischen Burgdorf und seiner französischen Nemesis in den umliegenden Sümpfen. Nachdem der Deutsche seinen Feind getötet hat, flieht er mit seiner neuen Geliebten in die Schweiz.

Voodoo-Zombie

Burgdorf wird zum Zombie. Die Afrikanerin als Voodoo-Priesterin stellt sich in den Dienst der Deutschen und nutzt ihre Magie, um dem Pflanzer die Rache an den Franzosen zu ermöglichen. Damit bedient der Film ein Verlangen nach Exotismus. Die Kolonien verdankten einen Großteil ihrer Anziehungskraft dem Wunschtraum eines Lebens inmitten exotischer Pflanzen, Tiere und Kulturen. Voodoo schien den Europäern eine gleichsam faszinierende wie bösartige Religion der »Wilden« zu sein, die sich geradezu anbot, in einen Film wie »Der Gefangene von Dahomey« aufgenommen zu werden.

Der in der Popkultur allgegenwärtige Zombie wurde besonders durch die Arbeiten George Romeros für ein westliches Publikum adaptiert. Produktionen vor dem stilprägenden »Night of the Living Dead« nutzten allerdings durchaus ebenfalls das Motiv, nur eben in einer ursprünglicheren Form. Der Glaube an Zombies, also die Wiedererweckung eines toten oder totgeglaubten Körpers, ist seit jeher Teil des Voodoo-Glaubens. Iener wird zwar besonders mit der Karibik, insbesondere Haiti verknüpft, ist allerdings ursprünglich Teil afrikanischer Kultur. Dort geraubte Menschen gelangten als Sklaven in die Neue Welt, wo sie mit dem Christentum und anderen religiösen Strömungen konfrontiert wurden und mit dem Voodoo eine Art Synkretismus verschiedener Religionen schufen. Die Keimzelle des Glaubens liegt allerdings in Afrika. Schon das Wort Zombie ist aus den afrikanischen Bantusprachen entlehnt: zumbi bedeutet in etwa »der versklavte Geist«. Auf dem Gebiet des heutigen Benin (also damals durchaus in Dahomey) glaubte man, dass ein entsprechend

versierter Magier einen Toten aus dem Grab holen und unter seine Knechtschaft zwingen konnte. In der ehemaligen südafrikanischen Provinz Transvaal dagegen ging die Versklavung ein wenig anders vonstatten. Hier geschieht der Akt des Tötens selbst auf eine schwarzmagische Art und Weise, so landet nur der Geist im Grab, während der Körper seinem Mörder gehorchen muss.

Der mysteriöse Trank dagegen ist dann wiederum ein Aspekt des haitianischen Voodoo-Glaubens: Ein Voodoo-Priester, ein *bòkò*, versetzt einen Menschen durch Gift in eine Art Scheintod. Nachdem der Bedauernswerte beerdigt worden ist, kann der *bòkò* ihn mit einem Gegenmittel »wiedererwecken« und sich als willenlose Marionette gefügig machen. Bekannt geworden ist in diesem Zusammenhang die – durchaus kontrovers diskutierte – Studie Wade Davis', welche die benutzten Halluzinogene als Produkt aus dem Kugelfischgift Tetrodotoxin und der Datura-Pflanze zu identifizieren glaubt.

Der Rächer von Dahomey

Burgdorf ist natürlich kein willenloser Zombie. Dann wäre ja ein Deutscher dem Willen einer Afrikanerin untertan, für einen Propagandafilm selbstverständlich ein absolut undenkharer Zustand. Der Pflanzer behält vielmehr seinen eigenen Willen, der Voodoo-Trank dient lediglich als Möglichkeit des Ausbruchs aus dem Lager. Die Afrikanerin eröffnet Burgdorf somit die Möglichkeit der Rache. Es wäre allerdings falsch, sie deshalb als gleichberechtigte Mitstreiterin, als Verbündete des Deutschen verstehen zu wollen. Burgdorfs Retterin erfüllt vielmehr das Stereotyp des »edlen Wilden«, also des starken, gutaussehenden, allerdings ohne große Intelligenz oder eigenen Willen gesegneten Farbigen, welches in Europa lange Zeit propagiert wurde.

Neben der besonders durch den Voodoo transportierten exotischen Welt steht die Diffamierung der französischen Armee im Zentrum des Films. Die Wachen, angeführt von ihrem gewalttätigen, psychotischen Kommandanten verüben allerlei Gräuel sowohl an den Gefangenen, als auch an den Afrikanern. »Der Gefangene von Dahomey« ist damit ein typischer Propagandafilm. Der moralisch wie körperlich überlegene Burgdorf richtet die verkommenden Feinde, führt sie ihrer gerechten Strafe zu. Der Pflanzer als (seinerseits stereotyper) aufrechter deutscher Mann bekämpft somit den französischen Feind, dem alle Moral, ja gar jedwede Menschlichkeit abgesprochen wird.

Der verlorene Film

»Der Gefangene von Dahomey« ist heute im Original verloren. Bei der Rekonstruktion der Handlung sind wir also auf Quellen rund um die Produktion angewiesen. Eine spannende Möglichkeit hierzu ist (neben den Rezensionen, die unter anderem eine Rekonstruktion des Plots erlauben) die Entstehungsgeschichte des Films. Der allgegenwärtige Krieg machte den Dreh in den Kolonien selbst unmöglich. Die DEUKO sah sich also gezwungen, alternative Drehorte zu finden und bewies hierbei offenbar

großes Geschick, afrika-ähnliche Locations in und um Berlin zu finden. Hierbei nutzte man wiederum das Kriegsgeschehen für sich aus. Durch Kontakte im Reichskolonialamt war es der DEUKO gestattet, in einem Gefangenenlager zu drehen: In Berlin-Wünsdorf hatte die Oberste Heeresleitung ein Lager für farbige muslimische Kriegsgefangene eingerichtet, welche indoktriniert werden sollten, einen Djihad gegen französische und britische Truppen in den Kolonien zu führen. Die gefangenen Soldaten wurden kurzerhand gezwungen, die Bewacher zu spielen, während der freie Deutsche zu ihrem fiktiven Gefangenen wurde. Ein Teil der Requisiten des Films wurde vom Berliner Völkerkundemuseum gestellt. Um die oben erwähnte Nilpferdpeitsche etwa rankt sich bis heute ein Geheimnis: Die Leihgabe des Museums verschwand während des Drehs und tauchte nie wieder auf

Was als grandiose Inszenierung deutscher Überlegenheit geplant war, erwies sich als finanzielle wie ideologische Katastrophe. Kein Film vermag die politische Realität zu ändern. Und die sah im Herbst 1918 nun einmal furchtbar aus. Die Zuschauer glaubten im Angesicht von drohender Kriegsniederlage keinen Versprechen deutscher Überlegenheit mehr und wollten auf der Kinoleinwand keine Gewalt mehr sehen. Versehrte und eigenes Fronterlebnis hatten das Bedürfnis nach Tod und Leid wahrlich gestillt. »Der Gefangene von Dahomey« wurde zum Ende der DEUKO: Das Unternehmen musste aufgrund des finanziellen Fiaskos Konkurs anmelden.

Schwimmen im Ozean der Lesarten: Steven Spielbergs »Der Weiße Hai«

Matt Hooper ist ein seltsamer Typ. Das mag daran liegen, dass er ein fiktiver Typ ist. So oder so, der junge Mann musste in seiner Kindheit ein ziemlich traumatisches Ereignis durchleiden: Als er in einem winzigen Boot hinaus aufs Meer segelt, macht er des Nachts die entschieden zu intensive Bekanntschaft eines Hais – der kleine Matt kann sich nur in letzter Sekunde an Land retten. Anstatt aber dem Wasser fortan mehr oder minder panisch den Rücken zu kehren, widmet Hooper den Haien sein ganzes Leben. Er wird zum Meeresbiologen – und zu einem der Protagonisten in Steven Spielbergs »Der Weiße Hai«.

Haifischflossen allerorten

Wohl kaum etwas fasst die Wirkung des ikonischen Werks besser zusammen als die lakonische Bemerkung Hoopers, als er seine prägende Begegnung mit dem Hai beschreibt: »Scared me to Death!« Der im amerikanischen Original als »Jaws«, also »Kiefer«, betitelte Film lockte nicht nur Unmengen an Zuschauern in die Kinos, er avancierte zu einem wahren Meilenstein, nicht nur des Horrorfilms, sondern des Hollywoodkinos an sich. Wenige Szenen etwa wurden so oft in anderen Werken zitiert, wie die bedrohlich herannahende Haifischflosse, unterlegt von der gleichermaßen simplen wie beklemmenden Musik John Williams'. Der Kreativität der Filmschaffenden sind dabei offenkundig keine Grenzen gesetzt, die Flosse wird häufig durch ziemlich abwegig scheinende Dinge ersetzt - in »Spaceballs« ist es etwa ein Raumschiff, in »7 Zwerge - Männer im Wald« gar die Zipfelmütze eines der bärtigen Gesellen. In seiner (von der Kritik vielleicht zu Unrecht verunglimpften) Antikriegskomödie »1941: Wo bitte

geht's nach Hollywood?« spielt Altmeister Spielberg gar selbst auf seinen eigenen Film an: Die, übrigens auch in »Der Weiße Hai« vertretene, Schauspielerin Susan Backlinie wird dort vom Periskop eines japanischen U-Boots »haiartig« überrascht.

Natürlich bekam »Der Weiße Hai« auch die eine oder andere Fortsetzung spendiert: Unter den Titeln »Der Weiße Hai 2«, »Der Weiße Hai 3D« und »Der Weiße Hai – Die Abrechnung« wurden mehrere Sequels produziert, die aber nicht an den Erfolg des ersten Teils anknüpfen konnten.

Angstlust und Merchandising

Bis heute hat »Der Weiße Hai« nichts von seiner Faszination verloren, für den einen oder anderen des damaligen Publikums war die Wirkung des Films jedoch ungleich stärker: Der Streifen hatte tatsächlich eine regelrechte Badefurcht zur Folge, er erschreckte zahlreiche Kinogänger sprichwörtlich zu Tode. Wieso eigentlich? Vielleicht ist es die Ohnmacht, in einem Element,

das nicht das unsere ist, einem perfekten Jäger ausgeliefert zu sein. Unsichtbar, lautlos, schnell, der Hai schlägt plötzlich zu, taucht blitzschnell auf und verschwindet Sekunden später. Das Meer liegt da, als sei nichts gewesen. Das weit aufgerissene Maul auf dem Filmplakat symbolisiert einen urzeitlichen Jäger, eine Gefahr für den Menschen, die Bedrohung einer zivilisatorischen Ordnung.

Ob es nun das war, was Psychologie und Literaturwissenschaft als Angstlust bezeichnet, das die Zuschauer ins Kino lockte oder nicht: Seinerseits wurde »Der Weiße Hai« zum bis dato erfolgreichsten Film überhaupt. Er gilt heute (zusammen mit dem zwei Jahre später erschienenen »Krieg der Sterne«) als Grundstein der Blockbuster-Ära. Und Hollywood lernte noch auf einer anderen Ebene: Nachfolgende Blockbuster setzten vermehrt auf etwas, dass die Produzenten hinter Spielbergs Film noch recht zaghaft betrieben hatten – Merchandising. Während der knapp 20 Jahre später erschienene »Ju-

rassic Park« bereits die massenhafte Produktionen von Postern, T-Shirts und Actionfiguren zur Folge hatte, haben heutige Großproduktionen sämtliche Lizenzverträge häufig bereits ausgehandelt, bevor überhaupt das finale Drehbuch steht, geschweige denn die erste Szene im Kasten ist.

Mr. Benchley und das Meer

»Der Weiße Hai« ist eine Romanverfilmung – vom eigentlichen Buch hat es allerdings nicht allzu viel in den Film geschafft. Unter dem Titel »Jaws« hatte Peter Benchley 1974 einen ziemlich kulturpessimistischen Roman veröffentlicht, der stark durch die Haiangriffe an der Küste von New Jersey des Jahres 1916 inspiriert wurde. An der Atlantikküste nördlich von North Carolina war es im Sommer des Jahres zu mehreren Haiattacken gekommen, in deren Folge vier Menschen ihr Leben verloren. Wenngleich derartige Angriffe auf Menschen die absolute Ausnahme darstellen, war die Rezeption der Attacken, deren genaue Umstände teils bis

heute ungeklärt sind, gewaltig: Der Hai avancierte für viele Amerikaner zum Inbegriff der menschenfressenden Bestie. So diente er etwa in der Propaganda als Symbol für die deutschen U-Boote die auf den Kriegsschauplätzen in Übersee das Leben amerikanischer Soldaten bedrohten. Wenngleich die Ereignisse von 1916 nicht im eigentlichen Sinne Teil des Romans und des Films sind, nimmt »Der Weiße Hai« doch einmal direkten Bezug auf sie: Der zweite Protagonist des Films, der Polizist Martin Brody, fordert den örtlichen Bürgermeister auf, die Strände aufgrund der ersten Attacken des Hais zu schließen, denn es würde nicht bei jenen Angriffen bleiben. So etwas hätte es nämlich bereits vorher, eben 1916, gegeben.

Benchley dienten die Angriffe von 1916 als Inspiration für sein Buch, der Roman selbst präsentiert dann allerdings viel eher eine Handlung, die einen tiefen Kulturpessimismus des Autors erahnen lässt. Man mag »Jaws« nun als eine satirische Abrechnung mit der Nixon-Re-

gierung lesen (Benchley war zuvor als Redenschreiber für die Demokraten tätig) oder nicht – fest steht, dass der Autor kein gutes Haar an den Menschen von Amity lässt. Brody ist im Buch ein schwächlicher Feigling, seine Frau betrügt ihn mit einem geradezu widerlichen Hooper und die ganze Gemeinde strebt eigentlich nur nach dem Geld der Touristen. Hiervon bleibt im Film nicht viel übrig. Im Kino ist es dann vor allem der Bürgermeister der Stadt, welcher eine rigoros kapitalistische Einstellung verkörpert; so nimm er bereitwillig in Kauf, dass weitere Menschen sterben könnten, weil er die Strände nicht schließt, um die Einnahmen aus dem Tourismus nicht zu gefährden.

Als weitere Inspiration diente Hemingways berühmtes Werk »Der alte Mann und das Meer«, die Novelle wird von Drehbuchautor Carl Gottlieb explizit als Quelle genannt. 1951 auf Kuba verfasst, schildert der Text den Kampf des kubanischen Fischer Santiago mit einem gigantischen Marlin – auch hier kämpft also ein Mensch gegen einen Raubfisch.

Der vielleicht großartigste Monolog der Filmgeschichte

Weit wichtiger für den Film als etwa die Ereignisse von 1916 – vielleicht gar wichtiger als die eigentliche Romanvorlage – ist die tragische Geschichte der U.S.S. Indianapolis. Der alternde Seebär Quint, neben Hooper und Brody der dritte Jäger des Hais, thematisiert das Unglück in einem der wohl großartigsten Monologe der Filmgeschichte, wie der US-amerikanische Cineast Ian Freer es einmal ausdrückte. Der scheinbare Bezug auf ein historisches Ereignis des Zweiten Weltkriegs macht aus dem Film mehr als bloße Unterhaltung, er gibt ihm etwas (Pseudo-)Reales. Das Unglück dient somit nicht nur dazu, Quints Hass auf alle Haie zu erklären, sondern macht die Bedrohung fassbar.

Die 1931 vom Stapel gelaufene U.S.S. Indianapolis, ein schwerer Kreuzer der Portland-Klasse, war der ganze Stolz der US-amerikanischen Kriegsmarine. Bereits mehrmals erfolgreich im Pazifikkrieg gegen die Japaner eingesetzt, erlitt das Schiff am 30. Juli 1945 zwei Torpedotreffer des japanischen U-Boots I-58 - übrigens nachdem es Teile der Atombombe transportiert hatte. Der Kreuzer schlug Leck und sank schnell. Es konnten nur wenige Rettungsboote zu Wasser gelassen werden, der Großteil der Überlebenden trieb in der offenen See. Aufgrund der hohen Geheimhaltungsstufe der Mission, auf der sich die Indianapolis befunden hatte, wurde die Katastrophe der Marine erst verspätet bekannt, Rettungsmaßnahmen verzögerten sich also: Man hatte im Zielhafen keinerlei Informationen über die erwartete Ankunft des Schiffes angegeben. Die Soldaten im Wasser wurden nun – so Berichte der Überlebenden – von Hunderten von Haien attackiert, welche die Wehrlosen getötet und gefressen hätten. Dieses scheinbare Massaker nimmt »Der Weiße Hai« auf und präsentiert Quint als einen Überlebenden, den das traumatische Erlebnis in seinen wahnhaften Hass auf alle Haje trieb.

Die Szenerie muss wahrlich furchtbar gewesen sein: In tiefster Dunkelheit trieben über 800 Männer im Meer, die wenigsten trugen eine Schwimmweste. Sie schließen sich zu Trauben zusammen, halten sich gegenseitig fest, damit sie nicht untergehen. Doch nach Stunden, gar den ersten Tagen treiben immer mehr Leichen zwischen den Soldaten, die Strapazen fordern ihren Tribut. Plötzlich tauchen die Haie auf, menschliche Körper verschwinden unter Wasser, überall ist Blut, Panik bricht aus. Das Blut zieht immer mehr Haie an, die sich scheinbar in einen Fressrausch steigern. Heute weiß man: Die Ziele der Haie waren in den allermeisten Fällen die Männer, die bereits an Entkräftung oder Dehydrierung gestorben waren - die Lebenden blieben in der Regel von den Tieren verschont. Die Dabeigewesenen wussten in ihrer Panik freilich von Menschenfressern zu berichten, wer will es ihnen auch verdenken? Fest steht, dass die Ereignisse dazu beitrugen, das Bild vom Hai als gefährliche Bestie zu verfestigen – Quint als Überlebenden der Katastrophe zu zeichnen, bot sich also geradezu an.

Schwimmen im Ozean der Lesarten

»Der Weiße Hai« ist ein brillanter Film, ein bildgewaltiges Epos. Aber er ist eben ein Film, ein Stück Unterhaltung. Nichtsdestotrotz offeriert Spielbergs Werk eine ganze Menge an Deutungsmöglichkeiten. Die grandios inszenierte Symbiose aus Abenteuer- und Horrorfilm bietet psychologische Zugänge, theologische Lesarten und ist vielleicht mehr als alles andere Kind seiner Zeit. Hätte der Regisseur ihn früher ins Leben rufen können, »Der Weiße Hai« wäre mit einiger Sicherheit einhellig als Metapher einer kommunistischen Bedrohung gelesen worden. So einfach schien es 1975 aber nicht mehr, die Hochzeit des Kalten Krieges war vorbei, Vietnam und Watergate hatten die US-amerikanische Gesellschaft darüber hinaus in eine Art Sinnkrise gestürzt. Der Philosoph Slavoj Žižek behauptet gar, Fidel Castro habe den Film gesehen und ihn als linkes Manifest begrüßt; ein rebellischer Hai verpasst den kapitalistischen Bürgern von Amity, die auf nichts anderes außer Geld aus sind, einen wirkungsvollen Denkzettel, indem er auf blutige Weise dafür sorgt, dass die Touristenzahlen einbrechen. Damit bleibt – ob man Žižek nun glauben mag oder nicht – »Der Weiße Hai« ein politischer Film. Auch wenn ein Gesellschaftskonflikt dort nicht so deutlich zu Tage tritt wie in der Romanvorlage, ist ein solcher doch vorhanden.

Angst vor dem Unfassbaren, Furcht vor dem Fisch

Wir haben definitiv Angst vor dem Hai, er erschreckt uns zu Tode, um die Worte des Protagonisten Hooper zu wählen. Warum eigentlich? Getreu den Ausführungen des Großmeisters des Horrors, H. P. Lovecraft, haben wir vor allem vor dem Unbekannten Angst; eben dem, das wir nicht zu erklären vermögen. Den Hai dagegen können wir durchaus kognitiv fassen: Rein objektiv betrachtet ist er ein großer, hungriger Fisch, der sich dummerweise in die Nähe eines Strands verirrt und Geschmack an Menschenfleisch entwickelt. Es wird nun allerdings

niemand bestreiten wollen, dass es den Meisten letzten Endes vermutlich herzlich egal sein dürfte, ob sie von einem Hai oder einem nicht erklärbaren Alien gejagt und gefressen werden – trotzdem bleibt die Frage, ob der Grund unserer Angst nicht doch tiefer reicht.

Die titelgebenden Kiefer des Hais symbolisieren Gefahr, das aufgerissene Maul steht für eine Bedrohung, für das Scheitern allen Sinnes. Nicht mehr der Mensch ist der Jäger, er wird selbst zur Beute einer urzeitlichen Naturgewalt. Der Hai als Menschenjäger rekurriert auf eine unserer Urängste: In einer Umgebung, die nicht unsere natürliche ist, die wir nicht ohne weiteres kontrollieren können, werden wir zur Beute eines perfekt angepassten Angreifers. Das Meer ist ein Ort der Bedrohung für uns, wir sind dort nicht zuhause, sind dort vielleicht gar nicht willkommen. Unsere für die Sicherheit zuständigen Sinnesorgane - also Augen und Ohren - funktionieren nur eingeschränkt: Wenn wir schwimmen, bleibt das Allermeiste dessen, was sich unter der Wasseroberfläche befindet, unserem Zugriff entzogen. Wohl jeder kennt die undefinierbare Angst, die einen beschleicht, wenn man im offenen Meer schwimmend darüber nachdenkt, was sich so alles unter einem befinden mag. Der Hai ist eben dort zuhause, er lebt unter der undurchsichtigen Oberfläche des Meeres, er ist unsichtbar – bis er zuschlägt. Der Film lebt nun von dieser latenten Bedrohung, die immer erst im Augenblick des Angriffs manifest wird.

Grundsätzlich unterscheiden sowohl Psychoanalytiker als auch Kulturwissenschaftler zwischen Angst und Furcht: Während erstere objektunabhängig ist, also kein konkretes, kein klar erkennbares Ziel hat, stellt Furcht die Reaktion auf eine fassbare, eine definierte Bedrohung dar. Oder mit Lovecraft: Wir haben Angst vor dem Unbekannten. Jene Aufteilung geht zurück auf die Arbeiten Sigmund Freuds, welcher in seinem Werk »Jenseits des Lustprinzips« festhält: »Angst bezeichnet einen gewissen Zustand wie Erwartung der Gefahr und Vorbereitung auf dieselbe, mag sie auch eine unbekannte sein; Furcht verlangt ein bestimmtes Objekt, vor dem man sich fürchtet.«² Während der Hai nun zunächst eine nicht näher ausgeführte Quelle der Gefahr bleibt, erhält er nach und nach eine Gestalt – allerdings eine ziemlich bedrohliche. Die Angst wandelt sich zu Furcht, eine latente Bedrohung wird zu einer manifesten.

Der Medienwissenschaftler Lars Koch – und damit sind wir wieder bei einer politischen Lesart des Films – versteht den Hai als ein Symbol: Das Tier übersetzt nicht klar zu fassende gesellschaftliche Ängste in ein konkretes Wesen der Furcht; die Angst wird fassbar, ihr wird eine Gestalt gegeben. Versieht man seine Angst nun aber mit einer Gestalt und macht sie damit zur Furcht, kann man gegen sie ankämpfen und sie besiegen. Um zu verstehen, warum ausgerechnet das »Der Weiße Hai« zu einem tröstlichen Film macht, müssen wir verstehen, wie es zur

-

² Sigmund Freud: Jenseits des Lustprinzips [1920]. In: ders.: Gesammelte Werke. Bd. 13. London 1940. S. 3–69, hier S. 10.

Entstehungszeit des Werks gesellschaftlich in den USA aussah.

Ein Land in der Krise

Die Vereinigten Staaten durchleben Mitte der 1970er Jahre eine Krise. Skandale und die Niederlage in Vietnam brachten die Menschen dazu, die Identität ihres Landes zu hinterfragen, das Vertrauen zu verlieren. Besonders die Niederlage in Vietnam traf die Amerikaner schwer. Lange Jahre hatte dort ein unerbittlicher Krieg getobt, tausende junge Männer waren in ein Land am anderen Ende der Welt gereist, um im Dschungel gegen einen unsichtbaren Feind zu kämpfen - und vielleicht dort zu sterben. Die USA sahen sich selbst als Beschützer, als mächtige, stolze Nation, welche die freie Welt vor allem Bösen bewahrt. Aus dem Zweiten Weltkrieg war das Land als wohl mächtigste Nation der Erde hervorgetreten. Der Krieg in Europa hatte den Amerikanern Wohlstand gebracht, das Land war zufrieden – zufrieden mit den Lebensstandard der Menschen, zufrieden mit seiner Regierung und seinem Platz in der Welt. Vietnam änderte alles. Niemand hatte geglaubt, dass ein kommunistischer Feind, eine Guerilla-Truppe mitten im Dschungel die mächtigste Armee der Welt in die Knie zwingen konnte – und kaum einer hatte überhaupt gewusst, wie desaströs die Lage wirklich war.

Die Regierung der USA log die Bevölkerung jahrelang an, was Gründe, Verlauf und Ziele des Kriegs betraf. Ikonisches Dokument dieser Täuschung sind die berühmten Pentagon-Papiere, ein interner Bericht des Verteidigungsministeriums, der 1971 von der »New York Times« enthüllt wurde. Verstärkt noch durch den Watergate-Skandal wenig später, verloren viele Amerikaner das Vertrauen in ihre Regierung. Als schließlich offenbar wurde, dass der Krieg nicht gewonnen werden konnte, dass die USA verloren hatten, stürzte dies Amerika in eine Krise. Jene tausende Soldaten, die am Ende der Welt gekämpft hatten, dort gefallen waren, starben umsonst. Vietnam brachte das Selbstbild der

USA zum Einsturz, eine nationale Identität wurde in Frage gestellt. Die Popkultur reagierte auf den Stimmungswandel, zahlreiche Filme und Musikstücke thematisierten - mal offen. mal versteckter - den Krieg und seine Folgen. Jimi Hendrix' spielte voller Zynismus »Star Spangled Banner«, Anti-Helden wie Jim Morrison wurden zu Stars. Eine filmische Auseinandersetzung mit der Thematik war zunächst versteckter, trotzdem lässt sich Vietnam aus zahlreichen Hollywood-Produktionen der Zeit herauslesen - so eben auch aus »Der Weiße Hai«. Der Hai schlägt plötzlich zu, er kommt aus dem Nichts. In einer Gesellschaft, die damit klarkommen muss, den im Dschungel ebenso agierenden Vietcong unterlegen zu sein, ist das besonders verstörend. Der Hai steht für die Strafe einer amerikanischen Überheblichkeit, für eine diffuse Angst vor dem Morgen, für die Post-Vietnam-Krise, Doch »Der Weiße Hai« ist ein versöhnlicher Film: Wenn der Hai besiegt wird, buchstäblich in Stücke gesprengt, dann überwindet Amerika sein Trauma, dann kann wieder alles gut werden. Die nicht klar zu fassende Angst vor der Zukunft findet in Gestalt des Hais ein Ziel, Angst wird zu Furcht. Am Ende besiegt der Mensch die Furcht, der Hai wird getötet, Amerika kann wieder zu sich selbst finden – allerdings nur auf der Leinwand.

Die verletzte Männlichkeit

Der Hai dient also als Symbol, er gibt Ängsten eine Gestalt und hilft so, diese zu überwinden. Neben dem Trauma des Vietnamkriegs verweist er allerdings ebenso auf eine Krise der Männlichkeit. Als eine manifestierte Naturgewalt ist der Hai weiblich konnotiert, sein Rachen erscheint als *Vagina dentata*, als Freuds Mythos der zahnbewehrten Vagina. Deutlich wird das besonders in der Konzeption des Filmplakats: Der entsprechend geformte Kopf des Hais schießt mit weit geöffneten Kiefern aus der mythischen Tiefe des Meeres hervor.

Der Hai stellt traditionelle Konzepte von Männlichkeit in Frage. So wird besonders Quint



FILMSTILL AUS "DER WEIßE HAI", © UNIVERSAL PICTURES

- als prototypischer Mann der 1950er Jahre und damit einer vergangenen Zeit - zunächst von ihm kastriert, bevor er gefressen wird. Die alte, die überkommene Männlichkeit wird im wahrsten Sinne des Wortes von der Vagina dentata entmannt. Im Kontext der 68er und einer allmählich in Schwung kommenden Emanzipation der US-amerikanischen Frau enthüllt der Film deshalb vielleicht auch die Angst vor einer weiblich dominierten Zukunft der männlichen Kinogänger. Aber auch hier stellt der Film am Ende die traditionelle Ordnung wieder her: Das Aufbegehren des Hais, der Angriff der emanzipierten Weiblichkeit wird vom männlichen Dreibund aus Quint, Hooper und Brody in Stücke gesprengt.

Ende gut, alles Amerika

Wenn »Der Weiße Hai« also auf soziale Dilemmata der US-Gesellschaft der 1970er Jahre verweist, dann stellt seine Tötung traditionelle amerikanische Werte wieder her – allen voran eine familiäre Gemeinschaft. Denn: Brody ist zu Beginn des Films ein Außenseiter. Von New York hergezogen, werden seine Familie und er in Amity nicht wirklich akzeptiert, sie gelten nicht als vollwertige Mitglieder der Gemeinde. Im Verlauf des Films erscheint der Hai und bedroht die Familie des Chiefs; insbesondere Brodys Sohn ist in Gefahr, er kommt gar fast zu Tode. Brody, der unentschlossene, nicht durchsetzungsfähige Polizeichef, trägt hieran letzten Endes die Schuld: Er lässt die Strände zunächst nicht sperren, weil er vom Bürgermeister, welcher dramatische Einbrüche der Einnahmen aus dem Tourismus befürchtet, unter Druck gesetzt wird. Seine Frau Ellen macht ihm deshalb Vorwürfe, auch sie akzeptiert ihn nicht mehr, sie stellt seine Rolle als männliches Oberhaupt der Familie zunehmend in Frage. Erst in seinem

Männerbund ist Brody stark genug, der Gefahr zu begegnen: Er tötet den Hai, vereint damit seine Familie und kehrt als Held heim nach Amity. Es steht zu erwarten, dass er dort fortan als Befreier ein wahrer Teil der Gemeinde sein wird.

Der Mörder aus dem Meer?

Leider liefert »Der Weiße Hai« noch eine andere Lesart mit: Dem unbedarften Zuschauer erscheint der Hai als eine wahre Mordmaschine, als eine Bestie, getrieben von der Gier nach Menschenfleisch. Das im Film gezeigte Bild vom weißen Hai ist nun in so ziemlich jeder Hinsicht falsch – bedauerlicherweise hat es sich dennoch bei vielen Menschen verfestigt. Wer sich jedoch Mühe gibt und ein wenig recherchiert, der wird feststellen, dass Haiangriffe auf Menschen viel eher die Ausnahme als die Regel darstellen – und wenn sie doch einmal geschehen, enden sie in den allermeisten Fällen nicht tödlich. In Zahlen heißt das: Jedes Jahr werden

weltweit zwischen 50 und 75 Haiangriffe registriert, ungefähr 10 davon enden für den Menschen tödlich. Damit sterben allein in Deutschland mehr Menschen an Insektenstichen als weltweit durch Haie. Trotzdem haben die Tiere ein denkbar schlechtes Image. Woran liegt das? Leider scheint ein guter Teil des negativen Bildes der Fische von Filmen wie »Der Weiße Hai« geformt zu werden. Hinzu kommt eine gewisse Publikumswirksamkeit der Angriffe: Eben weil sie so selten vorkommen, erscheinen sie um so spektakulärer und werden entsprechend medial aufgebauscht.

Ein Kind seiner Zeit

Wir haben uns hier nur einige der zahlreichen Lesarten von Spielbergs Meisterwerk angesehen. Damals wie heute funktioniert der Film wunderbar als ein grandioses Stück Unterhaltung, als Entertainment der besten Sorte. Trotz der aus heutiger Perspektive vollkommen veralteten Technik, läuft uns allen ein Schauer über den Rücken, wenn der Hai seine Beute jagt.

Letzten Endes bleibt Spielbergs Film ein Kind seiner Zeit. Wie jedes Stück Populärkultur ist er das Medium eines gesellschaftlichen Kurzzeitgedächtnisses, er verweist damit auf die Kulturgeschichte der 1970er Jahre.

Viren, Zombies und das Posthumane: Biopunk und seine Gesichter

Ein Mensch pirscht durch das menschenleere, von Pflanzen überwucherte New York City. Er ist auf der Jagd, auf der Jagd nach etwas Essbaren. Plötzlich läuft ihm ein Reh vor die Flinte, das Abendessen ist gesichert. Zurück in seiner Unterkunft teilt er das Mahl mit seinem Hund: das mutet irgendwie idyllisch an, zurück zur Natur. Doch wenn die Sonne untergeht, verbarrikadiert eben jener Jäger seine Wohnung und verbringt die Nacht zitternd vor Angst in seiner Badewanne. Denn des Nachts gehen Monster um. Szenenwechsel. Ein Labor; steril, irgendwie düster und bedrohlich. Eine junge Frau gehüllt in einen Anzug aus Plastik steht einer obskuren Kreatur gegenüber. Klein ist sie, klein und ohne Arme. Das Wesen wirkt androgyn, ganz entfernt menschlich, besitzt aber einen stachelbewehrten Schwanz und Giftdrüsen. Das kleine Monster wird wachsen. Und vielleicht selbst ein Kind in die Welt setzen. Erneuter Szenenwechsel. Eine Stadt mit Art déco-Charme. Eine Stadt unter dem Meer. Ein kleines Mädchen läuft durch einen verwijsteten Raum. Sie scheint etwas zu suchen. Ein Mann erscheint und nähert sich dem Kind. Plötzlich bricht ein Koloss herein, ein gigantischer, altertümlich wirkender Taucheranzug. Ein Taucheranzug mit einem ziemlich fies aussehenden Bohrer, wo sich eigentlich eine Hand befinden sollte. Eben jener Bohrer zerfetzt den Mann, den vermeintlichen Angreifer. Ein letzter Sprung. Wir treten durch eine Tür in gleißendes Sonnenlicht. Nachdem sich unsere Augen an die Helligkeit gewöhnt haben, werden wir einer völlig zerstörten Umgebung gewahr. Allenfalls Ruinen, verbogene Stahlträger und die Reste von Fahrzeugen erinnern daran, dass sich hier einmal eine Art Fabrikgelände befunden haben muss. Ein martialisch aussehender Buggy taucht auf, wir steigen zu dem Fahrer, der sich als Dan Hagar vorstellt. Und bald darauf kämpfen wir im Odland gegen Mutanten und begeben uns auf die Spur dessen, was mit der Erde passiert ist.

Zukunftswelten?

Was haben all diese Szenen gemeinsam? Zuerst einmal sind wir alle offenkundig ziemlich gut darin, uns allerlei düstere alternative Realitäten auszumalen. Die Welt, wie wir sie kennen, ist in solchen Szenarien untergegangen, eine alternative Gesellschaft ist an ihre Stelle getreten. Wobei: Stimmt das? Kehren wir einmal zurück zur zweiten Szene, der im Labor. Erweitern wir den Ausschnitt, zoomen wir heraus, dann stellen wir fest, dass die Gesellschaft, dass die ganze Welt in diesem speziellen Szenario eigentlich ziemlich normal wirkt. Nun, außer der seltsamen Kreatur natürlich, die im Übrigen gern Katzen mit ihrem Stachel aufspießt.

Es ist also nicht unbedingt die Postapokalypse, nicht die Frage nach einer Form menschlicher Sozialisation nach dem Kataklysmus, die eine zentrale Gemeinsamkeit all dieser Szenen ausmacht. Lösen wir einmal auf: Was haben nun also unser einsamer Jäger aus »I am Legend«, unser genmanipuliertes Etwas aus »Splice«, unsere Little Sister und ihr Big Daddy aus »BioShock« sowie unser desorientiertes Ich aus »Rage« gemeinsam? Sie alle sind Protagonisten eines Genrehybriden, der sich Biopunk nennt. Das Kompositum beinhaltet also die Wörter »Bio« und »Punk«. Ein Schulfach, in dem man jede Menge auswendig lernt, vielleicht ab und an mal Pflanzen sammeln geht, und eine Musikrichtung, die sich seit den »Sex Pistols« und »The Clash« nach neuen Helden sehnt. Wo also liegt die Gemeinsamkeit?

Keine schöne neue Welt

Grundsätzlich leitet sich unser Genrehybrid vom Cyberpunk ab. Spätestens seit Ridley Scott 1982 »Blade Runner« auf die Leinwand und William Gibson zwei Jahre später »Neuromancer« in die Buchläden brachte, ist der Cyberpunk in der Science Fiction etabliert. Scott, Gibson und zahlreiche andere Vertreter kon-

struieren dort düstere Zukunftswelten. Hochtechnisierte Gesellschaften sind letzten Endes abhängig von Computern, von Hightech, von künstlicher Intelligenz. Ohne die Technologie geht gar nichts mehr, das machen sich skrupellose Konzerne zu Nutze: So werden Staaten, wenn es sie denn überhaupt noch gibt, zumeist nicht mehr von Regierungen gelenkt, sondern von Unternehmen, die allein auf ihren Profit bedacht sind. Werte wie Demokratie und Humanität bleiben dabei wie selbstverständlich auf der Strecke. Im Cyberpunk verschmelzen nach und nach Mensch und Maschine, das hat unschöne Folgen – und das mag uns eine Warnung sein. Eine bis ins Überspitzte fortgeschrittene Digitalisierung hat eine Welt geschaffen, in der außer ein paar Privilegierten wohl niemand mehr gern leben möchte.

Der Biopunk schlägt in eine ähnliche Kerbe. Aber: Während Harrison Ford in »Blade Runner« oder Kenau Reeves in »Matrix« es mit Robotern, künstlichen Intelligenzen, computergenerierten Parallelwelten und psychedelischen

Drogen zu tun bekommen, liegt dort der Fokus auf Biotechnologie. Genetische Manipulation, Klone, Viren, Mutationen; die Computer werden mit Reagenzgläsern vertauscht. Für unsere Einstiegsszenen bedeutet das: In »I am Legend« hat ein Virus die Menschheit in rasende, zombieartige Kreaturen verwandelt, die zwar UV-Strahlung scheuen und sich bei Tag verstecken, im Dunkeln aber ziemlich aggressiv unterwegs sind. In »Splice« kreiert ein Wissenschaftlerpärchen ein Wesen aus dem Reagenzglas. Dren, wie die Kreatur genannt wird, soll eine Sensation werden, ein bahnbrechender Fortschritt in der Gentechnologie. Das stachelbewehrte Wesen hat allerdings andere Pläne ... In »BioShock« ist eine Utopie gescheitert. Angelehnt an Ayn Rands Konzept der objektivistischen Philosophie sollte unter dem Meer, fernab von jeglicher Beeinträchtigung, ein Ort entstehen, an dem sich das menschliche Individuum vollständig frei entfalten kann. Das Projekt funktioniert so gut, dass ein Bürgerkrieg ausbricht. Mittendrin sind die Little Sisters und die Big Daddys,

genmanipulierte Mädchen und ihre unter permanentem Drogeneinfluss stehenden Beschützer. Die Kinder saugen Leichen das Blut aus und verwandeln es in eine Substanz namens ADAM – und mit der sind diverse Eingriffe am eigenen Körper möglich. Im letzten unserer Beispiele, in »Rage«, schließlich hat ein riesiger Asteroid die Erde weitestgehend entvölkert und ganze Landstriche unbewohnbar gemacht. Einige Privilegierte haben in so genannten Archen überlebt. Der Spieler ist einer davon und kommt zu Beginn des Plots an die Oberfläche, welche von allerlei Mutanten bevölkert wird. Und auch mit seinen eigenen Genen ist natürlich nicht alles in Ordnung.

Minderwertig und provokativ

Punk nun steht nicht allein für eine Musikrichtung, sondern ist für einige Leute ein Lebensgefühl, ein Lifestyle – ein Begriff, den ein Punk vermutlich vehement ablehnen würde. Ganz grundsätzlich ist der Begriff erst einmal ziem-

lich negativ konnotiert: Im Englischen bezeichnet Punk etwas Wertloses, wörtlich übersetzt etwa faulendes Holz. Angeblich brachte zuerst die Freundin von »The Clash«-Bassist Paul Simonon das Wort mit Musik in Verbindung, als sie die Band ihres Lebensgefährten vom herkömmlichen Working Class Rock'n'Roll abheben wollte. So oder so, Gruppen wie die »Sex Pistols«, »The Clash« oder »The Ramones« zogen ein junges, ein wütendes Publikum an. Der Begriff Punk wurde zur Bezeichnung einer Subkultur, einer Protestbewegung. Ein Punk verhält sich auffällig; er provoziert, er protestiert, er geht nicht mit gängiger politischer Meinung, nicht mit wirtschaftlichen oder sozialen Entwicklungen konform.

Eben jener Aspekt des Protestes, des Aufbegehrens findet sich im Biopunk: Texte, Filme, Spiele, sie alle richten sich gegen Autoritäten. Seien es Biokonzerne, sei es die Regierung oder das Militär: Mächtige Akteure gehen hier verantwortungslos mit Technologien um, sehen nur den Profit, nicht die möglichen Folgen ihres

Handelns. Biopunk ist anti-kapitalistisch. Und genau hierin liegt ein interessanter Aspekt: Die Verantwortlichen hinter den Werken wollen provozieren und damit auf Missstände aufmerksam machen. Damit wäre der Biopunk eine relativ dystopische Angelegenheit. Und mal ehrlich: Wer würde schon gern in einer zombieversuchten Ödnis hausen oder ständig blutsaugenden Kindern über den Weg laufen?

Mit Bio-Macht zur Apokalypse?

Es ist kaum zu übersehen, dass sich unsere Gesellschaft spätestens mit Beginn des 21. Jahrhunderts in einer Zeit der Umbrüche befindet. Neben bedenklichen politischen Entwicklungen sind rasante Fortschritte in den Wissenschaften Grund derartiger Entwicklungen. Die Welt wird immer digitaler, die Menschen rücken stetig näher zusammen – und das mit allen positiven und negativen Folgen. Technologie bringt uns aber nicht nur zusammen, sie ist auch in der Lage, uns zu verändern, uns zu 'verbessern', uns gar zu ersetzen. Die Bausteine, die den

Menschen ausmachen, sind weitestgehend analysiert, die Genetik schafft gar völlig neues Leben – kein menschliches zwar, aber was genau ist es, das sie daran hindert? Handelt es sich hier wirklich um eine Frage der technischen Umsetzbarkeit? Oder sind es doch vielmehr ethische Schranken, die der Wissenschaft auferlegt werden? Wenn letzteres zuträfe, was wäre dann, wenn eben diese Schranken verschwänden? Die Medizin steuert schon jetzt unsere Reproduktion, wäre dann nicht die Schaffung künstlicher Menschen der logisch nächste Schritt?

Michael Hardt und Antonio Negri haben 2001 in ihrem Buch »Empire« darauf aufmerksam gemacht, dass sich eine neue Weltordnung Raum schaffe ³ Nicht allein die Staaten hätten mittler-

-

³ Das Original erschien unter dem Titel Michael Hardt, Antonio Negri: Empire. Cambridge: Harvard University Press 2001. Zwei Jahre später kam eine deutsche Übersetzung auf den Markt: Michael Hardt, Antonio Negri: Empire. Die neue Weltordnung. Übers. v. Thomas Atzert u. Andreas Wirthensohn. Frankfurt a. M.: Campus Verlag 2003.

weile die Macht, in einer zunehmend globalisierten Gesellschaft seien es vielmehr international agierende Konzerne, die sich als neue Akteure weltpolitischer Macht etablierten. Das einer solchen neuen Weltordnung innewohnende Machtpotential sei nun wesentlich höher als ein solches überkommener Nationalstaaten. Denn: Die Vernetzung der Gesellschaft tritt immer deutlicher zutage, entsprechend agierende Unternehmen könnten demnach Kontrolle bis in die einzelnen Haushalte und Familien hinein entfalten. Hardt und Negri nehmen zur Untermauerung ihrer Thesen Bezug auf den französischen Philosophen Michel Foucault und dessen Begriff der Kontroll-Gesellschaft. Anstatt also wie bisher eine Gesellschaft auf einem Konstrukt zu gründen, das sich auf der Anerkennung gemeinsamer Werte und Normen und der Bestrafung davon abweichenden Verhaltens gründet, schaffe besagte neue Weltordnung ein System der Kontrolle: Organisationen nehmen hier direkt Einfluss auf Körper und Geist des Individuums - ermöglicht wird dies durch die

entsprechende Vernetzung der Gesellschaft. Ein wesentlicher Aspekt einer solchen Kontroll-Gesellschaft scheint nun die Bio-Macht zu sein. Eist letztlich die Technik, die eine Kontrollgesellschaft ermöglicht, sie erscheint als das Machtinstrument einer neuen Weltordnung. Durch Machttechniken, die gesamtgesellschaftlich auf jeden Einzelnen abzielen, wird die Bevölkerung gelenkt. Und dies geht eben am besten durch Eingriffe in biologische Prozesse: Werden Aspekte wie das Gesundheitsniveau, die Fortpflanzung und die Sterberate reguliert, kann damit ein hohes Maß an Kontrolle ausge-

-

⁴ Der Literatur- und Medienwissenschaftler Lars Schmeink hat diesen Ansatz anhand dreier Beispiele der US-amerikanischen Literatur als Motiv aufgezeigt. Er verwendet für die Übersetzung des Begriffs »biopower« allerdings das zunehmend gebräuchlich werdende »Biopolitik«. Vgl. dazu Lars Schmeink: Das Ende des Menschen? Biopolitik im dystopischen Roman. In: Sebastian Domsch (Hrsg.): Amerikanisches Erzählen nach 2000. Eine Bestandsaufnahme. München: Edition Text & Kritik 2008. S. 281–295.

übt werden. Die Möglichkeit solcher Maßnahmen liegt nach Hardt und Negri nun nicht bei den Regierungen der Nationalstaaten, sondern bei global agierenden Unternehmen: Diese hätten erstens die Technologie und zweitens den grenzüberschreitenden Einfluss.

Biopunk und Dystopie

Es muss nun nicht unbedingt ein solches Szenario sein, dass der Biopunk radikal zu Ende denkt, ein wesentlicher Aspekt des Genres konstruiert sich aber aus derartigen Überlegungen. Erhalten Konzerne Macht, die nicht mehr staatlich reguliert wird, gibt es schlicht keine ethischen Normen mehr, die sie einzuhalten gezwungen sind. Ist erst einmal eine Art allumfassendes kapitalistisches Machtstreben möglich, kann Biotechnologie dazu eingesetzt werden, das bestehende Leben entweder gänzlich zu kontrollieren, oder gar neues zu erschaffen.

Ein Vertreter solch rigorosen wirtschaftlichen Denkens ist sicherlich die aus der »Resident Evil«-Reihe bekannte Umbrella Corporation. Nach außen hin ist das Unternehmen ein Arzneimittelhersteller, der weltweit seine Produkte vertreibt. Hinter verschlossenen Türen (oder besser: unter der Erde) jedoch werkelt man frohen Mutes am so genannten T-Virus, einem Virus, der tote Zellen wiederbeleben kann. Bekanntermaßen geht in der »Hive« genannten Forschungseinrichtung eine ganze Menge schief, das Virus dringt nach draußen, die Apokalypse bricht herein. Unreflektiertes Gewinnstreben führt hier zum Untergang der Welt, wie wir sie kennen. Auch in »I am Legend« ist ein vernichtendes Virus umgegangen, wenngleich hinter der Katastrophe ursprünglich ein hehres Ziel stand: Die Ärztin Alice Krippin hat einige Jahre vor dem Einsetzen der Handlung ein Heilmittel gegen Krebs entwickelt, das eine einhundertprozentige Erfolgsquote versprach. Erste Tests liefen gut, doch dann mutierte das Virus und tötete Milliarden von Menschen.

Auch das ebenfalls eingangs erwähnte »Splice« zielt in eine solche Richtung, wenngleich die herannahende Katastrophe hier nur

angedeutet wird: Die Genetiker Clive Nicoli und Elsa Kast sind Wegbereiter auf dem Gebiet des Spleißens, also der Erzeugung neuen Lebens durch das Zusammenfügen tierischen und pflanzlichen Erbguts. Geboren aus akademischem Ehrgeiz versuchen sich die Beiden an der Erschaffung künstlichen Lebens. Die Folge ist die Kreatur Dren, eine sich rasant entwickelnde Kreuzung aus menschlicher und tierischer DNA. Während Clive das Wesen zunächst noch töten will, entwickelt Elsa schnell Muttergefühle für Dren. Die Wissenschaftler nehmen ihre Schöpfung bei sich zuhause auf. Doch es kommt, wie es kommen muss: Dren wächst ihnen über den Kopf, das Wesen ist unkontrollierbar, Elsa und Clive wissen nicht, wie sie mit ihr umzugehen haben. So schenken sie ihr etwa eine Katze als Spielgefährtin, die von der Kreatur kurzerhand mit ihrem Stachel durchbohrt und getötet wird. Dren entwickelt sich zusehends zu einer Rebellin, sie agiert gegen ihre ,Eltern'. Im Verlauf des Films schläft sie etwa mit Clive, um eine Beziehungskrise zwischen ihm

und Elsa zu provozieren. Es kommt schließlich zum Kampf, in dessen Verlauf Dren scheinbar getötet wird. Später allerdings wird deutlich, dass das Wesen noch lebt, sein Geschlecht geändert und sich aus seinem Grab befreit hat: Die Kreatur greift erneut an, vergewaltigt Elsa und tötet Clives Bruder. Im großen Finale wird Dren schließlich final bezwungen. Aber: In der letzten Szene des Films sitzt Elsa im Büro eines Pharmakonzerns und spricht über ein neues Projekt. Es geht um eine Testphase und um ein hohes persönliches Risiko, das die Wissenschaftlerin nun trage. Als Elsa schließlich aufsteht, sieht der Zuschauer, dass sie schwanger ist. Der Ehrgeiz treibt die Clive und Elsa zur Schaffung einer Kreatur, die sie beinahe tötet, am Ende jedoch führen sie dennoch die Arbeit fort - und das mit noch höherem Risiko, wird Elsa doch in einigen Monate eine Kreatur gebären, von der allenfalls zu ahnen ist, zu was sie fähig sein wird. Bei aller Fokussierung auf die moralische Frage nach dem Handeln von Elsa und Clive sollte jedoch ein weiterer ethischer

Aspekt nicht auf der Strecke bleiben: Warum handelt Dren, wie sie es tut?

Das Posthumane

Bereits Mary Shelley dachte - noch gänzlich ohne das Fachwissen unserer Zeit - an die Folgen künstlichen Lebens. Frankensteins Kreatur erscheint uns als bedauernswert. Sein Schöpfer kreiert ein Wesen aus Leichenteilen, einfach weil er dazu in der Lage ist. Dass ein solches Wesen, wenn es denn einmal lebt, auch denkt und fühlt, kommt ihm zu spät in den Sinn. Biopunk ist radikal, die Erschaffer künstlichen Lebens zahlen meist einen hohen Preis für seine Schöpfung. So auch in »Splice«: Aus einer Laune heraus erschaffen Elsa und Clive ein Lebewesen. Sie haben keine Ahnung, was sie tun, sie wissen nicht, welche Bedürfnisse Dren mitbringt, wie man sich richtig um das Wesen kümmert, es aufzieht, ihm die Welt erklärt.

Im Kern geht es also um die Frage, was passiert, wenn wir einmal künstliches Leben geschaffen haben? Wie wissen wir, wie es sich

Verhalten wird? Wird es sich menschlich verhalten? Und was ist eigentlich menschliches Verhalten? Letztlich sind wir alle Produkte der uns umgebenden Kultur, ihrer Werte und Normen. So gesehen müsste ein künstlich geschaffenes Wesen diese Grundsätze erlernen, wir stünden in der Verantwortung, sie ihm nahezubringen. Der Wissenschaftler wird damit zum Elternteil, er wird in die Verantwortung genommen, seine Schöpfung zu erziehen, sich um sie zu kümmern. Elsa und Clive scheitern genauso wie Victor Frankenstein an dieser Aufgabe. Besonders schwierig wird es aber, wenn die erschaffene Kreatur dem Menschen in ihren Fähigkeiten überlegen ist. Ein derartiges posthumanes Wesen müsste ja letztlich das Ziel einer auf stete Optimierung ausgerichteten Genetik sein, es geht darum, das Bestehende zu verbessern. Was aber passiert, wenn das Posthumane der Meinung ist, uns von vornherein sowohl intellektuell als auch körperlich überlegen zu

sein? Wer erzieht dann wen? Oder anders: Bedeutet das Posthumane das Ende des Menschen?

Biopunk und Utopie

In Rapture, der unterseeischen Stadt aus »BioShock« sollte die perfekte Gesellschaft entstehen. Zur Perfektion getriebene Gentechnologie sollte den Bewohnern ein Leben frei von jeglicher Beeinträchtigung, frei von den Schranken staatlicher Souveränität ermöglichen. Auch wenn die Folge ein Bürgerkrieg war, und die nötige Biotechnologie unter anderem auf der rigorosen Ausnutzung kleiner Kinder basiert, bleibt doch die Frage: Kann nicht auch alles gut werden? Für uns selbst sieht es zwar nicht danach aus, aber was ist eigentlich mit unseren Kreationen?

Ein utopisches Potential im Biopunk lässt sich somit vielleicht nicht für uns 'herkömmliche' Menschen des 21. Jahrhunderts herauslesen, sehr wohl aber für das Posthumane. Als Beispiel mag uns hier George A. Romeros Zombie-Reihe dienen, die 1968 mit »The Night of the Living Dead« begann und 2009 mit »Survival of the Dead« ihr Ende fand. Romero zeichnet in den ersten Teilen den Untergang der menschlichen Gesellschaft nach und übt damit überdeutlich Kritik an Kapitalismus und herrschenden politischen Strömungen - in »Night« insbesondere am Krieg in Vietnam. Die späteren Filme fokussieren dann allerdings stärker auf das Posthumane, die Zombies bilden nach und nach eine neue Gesellschaft. Sie entwickeln sich weiter. So kommen insbesondere im 2005 erschienenen »Land of the Dead« die Zombies weit besser weg als die Menschen: Während letztere im gigantischen Hochhauskomplex Fiddler's Green in einer strikten Zweiklassengesellschaft leben, agieren die Zombies als Gemeinschaft, die von ihrem Anführer, einem untoten Tankwart namens Big Daddy, beschützt und angeleitet, aber nicht autoritär geführt wird. Fast scheint es so, als wären hier die Zombies die Zukunft, eine neue, eine bessere Form der Gesellschaft, frei von Kriminalität und sozialer Ungleichheit.

Eine solche Lesart fokussiert nun recht stark auf das Provokative, auf das Punkige, dennoch ist sie gegeben. So oder so, Biopunk thematisiert hochaktuelle Entwicklungen unserer Gesellschaft, führt bestehende Trends teils radikal, teils überspitzt zu Ende und setzt ein klares Statement: Wir sollten denken, bevor wir handeln.

Von Geistern und Zombies, von Magiern und verrückten Wissenschaftlern: Eine kleine Kulturgeschichte der Nekromantie

In einem düsteren Verlies macht sich ein ungesund wirkender Mann an einer seltsamen Apparatur zu schaffen. Wir können nicht genau erkennen, was er dort tut, der Schein der Fackeln vermag die umfassende Dunkelheit nur unzureichend zu durchdringen. Als wir näher herantreten, stockt uns der Atem: Auf einem Tisch hinter besagter Apparatur liegt ein menschlicher Leichnam, an welchem gerade verschiedenste Schläuche befestigt werden. Die Maschine beginnt ihre Arbeit, es rattert und zischt, Dampf strömt aus einzelnen Rohren an den Seiten des Geräts. Plötzlich geschieht das Unvorstellbare: Der Leichnam auf dem Tisch beginnt sich zu regen!

Ein anderer Ort, etwas ähnlich Unfassbares: Auf einer sonnenverbrannten Ebene stehen sich zwei Heere gegenüber; auf der einen Seite marschieren Krieger in stählerner Rüstung in perfekter Formation. Bogenschützen, Speerträger und Berittene, jeder hat seinen Platz, alles folgt einem gewissen System. Auf der anderen Seite jedoch drängen sich Horden von Wiedergängern dicht an dicht. Halbverweste Dinge, die eigentlich längst tot sein müssten – oder es bereits waren –, gieren nach dem Fleisch der Lebenden. In ihrer Mitte befindet sich ein gigantischer Streitwagen, gezogen von zwei Kreaturen, die einem Albtraum entstiegen zu sein scheinen. Auf dem Gefährt steht ein Mann in dunkler Robe, bewaffnet mit einem stählernen, rot glühenden Stab: der Kommandant der Untoten, der Herr und Gebieter dieser Legion von Wiedergängern.

Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist ...

Die Wiederkehr der Toten, das Unleben derjenigen, die eigentlich in ihren Gräbern liegen sollten, ist beliebtes Motiv zahlreicher phantastischer Spielarten. Die Gründe für die Unruhe der Verstorbenen sind mannigfaltig: Ob es ein Fluch ist, der ihre Seelen an der wohlverdienten Ruhe hindert, oder ob die finstersten Gefilde der Wissenschaft es dem Kundigen ermöglichen, sich eine unfreiwillige Dienerschaft aus Wiedergängern zu schaffen - Fakt ist: Wenn die Toten auf Erden wandeln, kommt es meistens zu einer ganzen Reihe von unschönen Zwischenfällen. Oft entbehren die Untoten nicht einer gewissen Tragik: Frankensteins Kreatur etwa, geschaffen aus einem Sammelsurium von Leichenteilen. nimmt sich selbst als das war, was sie ist: Ein Monster, ein Wesen, das nach menschlichen Maßgaben nicht sein darf. Der Untote ist ein Außenseiter in der Welt der Lebenden, wir fürchten ihn.

Ähnlich geht es den Geistern. Auch sie werden meist durch tragische Gegebenheiten zu

Lebzeiten in ihr Dasein als Spukgestalt gezwungen. Irgendetwas hält ihre Seelen am Ort ihres Ablebens. Sie wabern umher und hoffen auf den mutigen Abenteuer, der die Ungerechtigkeit aufklärt, die ihnen widerfahren ist. Auf der anderen Seite kennen die triebgesteuerten Zombiehorden unserer liebsten Postapokalypsen oft weder Tragik noch Skrupel: Sie schlurfen umher, immer auf der Suche nach dem nächsten Häppchen Menschenfleisch, mit dem sie ihren unstillbaren Appetit am Ende doch nicht werden stillen können.

Ob nun Geister oder Zombies, ob Fluch oder Wissenschaft: Wie eigentlich alle popkulturellen Motive, entbehren sowohl die Untoten als auch die Kunst ihrer Herbeirufung nicht eines gewissen historischen Hintergrunds. Woher also kommt die Vorstellung, dass ein entsprechend versierter Mensch in der Lage sein könnte, Kontakt zu den Verstorbenen aufzunehmen, sie gar dazu zu bringen, in die Welt der Lebenden zurückzukehren? Wir wollen uns deshalb auf eine Spurensuche begeben, auf eine

Reise vom alten Griechenland bis in die Abgründe okkulter Wissenschaft.

Urängste

Ganz grundsätzlich gesprochen repräsentieren Untote menschliche Urängste. Jede Zivilisation bringt eine mehr oder minder konkrete Vorstellung davon mit, was nach dem Tod kommt. Wer ein gutes Leben geführt hat, findet zumeist irgendwie geartete Erfüllung, Frieden und Ruhe. Wer dagegen ein böser Mensch war, auf den warten Qualen und Bestrafung im Jenseits. Darauf haben wir Einfluss. Jenseitsvorstellungen, besonders der monotheistischen Religionen, dienen dazu. Werte und Normen einer Gesellschaft zu stabilisieren. Wir wissen, wenn wir x tun, hat das positive Folgen, y dagegen könnte dazu führen, dass wir nach unserem Ableben bestraft werden. Der Untod zerstört diese Vorstellung: Egal, wie wir uns im Leben verhalten, auf die Möglichkeit, von der Totenruhe zurück ins (Un)leben gerissen zu werden, haben wir

keinen Einfluss. Wir können uns nicht darauf vorbereiten, uns nicht wappnen.

Darüber hinaus rekurriert der Untod noch auf eine weitere Urangst: die Fremdbestimmtheit. Die wandelnden Toten kehren zumeist nicht freiwillig auf die Erde zurück, sie werden gezwungen. Sie sind dazu verdammt, ihrem Beschwörer zu gehorchen, oder darauf zu warten, dass irgendjemand den Fluch bricht, der sie an den Ort ihres Ablebens zwingt. Die Totenruhe, so könnte man es zusammenfassen, ist eine kulturgeschichtliche Universalie, sie ist heilig und sollte besser nicht gestört werden. Die Vorstellung der Totenbeschwörung läuft nun diesem Grundsatz zuwider. Obwohl wir die Untoten fürchten, hat die Menschheit doch aus den verschiedensten Gründen immer wieder versucht, Kontakt zu den Verstorbenen herzustellen.

Die Antike und ihre Wiedergänger

Eine europäische – und hierauf wollen wir uns beschränken – Kulturgeschichte der Totenbeschwörung beginnt (wie so vieles) bei den alten Griechen. Hier stoßen wir auch auf einen zweiten wichtigen Begriff, um das Phänomen zu beschreiben: Ob nun Rollenspieler, Fantasyleser oder Horrorfan – wir alle kennen den Begriff Nekromant, um denjenigen zu beschreiben, der die Toten zurück in die Welt der Lebenden zwingt. Die *Nekromantie* nun setzt sich zusammen aus den altgriechischen Wörtern *nekros* (Leiche) und *mantis* (Weissager). Zusammengesetzt bezeichnet das Wort also die Kunst, die Toten zu befragen und daraus Erkenntnisse für die Zukunft zu gewinnen. Es ist demnach bereits früh der Drang nach Wissen, der die Menschen dazu bringt, den Kontakt zu den Verstorbenen herzustellen.

Frühe Erwähnungen derartiger Handlungen finden sich bei Homer, jenem blinden Dichter des achten vorchristlichen Jahrhunderts. In der »Ilias« heißt es etwa, während der Bestattung des Patroklos, einem engen Freund und Kampfgefährten des Helden Achilles, mit dem er gemeinsam vor Troja kämpft, habe man verschiedene Tiere geschlachtet und ihr Blut rund

um die Totenbahre vergossen. Daraufhin sei dem schlafenden Achilles der Geist des Verstorbenen erschienen und habe ihm Anweisungen gegeben, wie sich die Griechen bei den zukünftigen Kämpfen verhalten sollten. In Homers zweitem großen Werk, der »Odyssee«, gräbt der namensgebende Held Odysseus im elften Buch auf Anweisung der Zauberin Kirke eine Grube. Hier hinein gibt er zunächst Milch, Honig, Wein und Wasser. Anschließend streut er Gerste hinzu. Im Gebet verspricht er den Toten Opfer, wenn er zurückkehrt. Es geht Odysseus speziell um den Geist des Teiresias, eines blinden Propheten aus Sparta. Ihm sagt er zu, einen schwarzen Widder zu opfern. Sobald das Blut des Tieres geflossen ist, erscheinen die Geister. Sie bedrängen Odysseus, der Held hat Mühe, die ruhelosen Seelen in Schach zu halten.

Beide Erwähnungen haben den Aspekt des Erkenntnisgewinns gemein: Sowohl Patroklos als auch Teiresias kehren kurzzeitig unter die Lebenden zurück, um Wissen zu vermitteln. Die alten Griechen glaubten also daran, dass die Toten eine gewisse Weisheit besitzen, dass es den Lebenden zum Vorteil gereicht, sich das Wissen der Verstorbenen anzueignen. Hierfür wurden in – teils recht komplizierten – Ritualen die Toten herbeigerufen. Dass hierbei ein Opfer eine Rolle spielt, spricht dafür, dass die Seelen nicht freiwillig zurück auf die Erde kommen.

Während es bei Homer die Seelen der Verstorbenen sind, die gerufen werden, schildert uns der römische Dichter Lucan im ersten nachchristlichen Jahrhundert die Wiederbelebung eines toten menschlichen Körpers. Die thessalische Hexe Erichtho zwingt dort einen Soldaten aus Pompeji zurück ins (Un)leben. Dazu pumpt die Zauberin Blut in den Leichnam, das sie vorher mit rätselhaften, magischen Ingredienzen angereichert hat. Mit der Hilfe von herbeigerufenen Schlangen bringt sie die Seele des Toten dazu, zurück in den Leichnam zu fahren. Auch hier dient die Herbeirufung der Beantwortung von Fragen, wozu der Wiedergänger gezwun-

gen wird. Tatsächlich sind so genannte Totenorakel ein Bestandteil griechischer Kultur, sie kommen gar nicht selten vor. So konnten Wissenssuchende zu verschiedenen, festgelegten Plätzen kommen und gegen diverse Opfergaben mithilfe des Orakels die Verstorbenen befragen.

Die Hexe von Endor

Eingang in die christliche Mythologie gefunden hat besonders die Hexe von Endor. Im ersten Buch Samuel des Alten Testaments ist davon zu lesen, wie Saul, der König Israels, einen Krieg gegen die Philister führt. Die Lage scheint aussichtslos für die Israeliten zu sein, Saul ist verzweifelt. In seiner Not wendet er sich an Gott; er will wissen, was er tun soll, ob ein Weiterführen der Kämpfe überhaupt einen Sinn hätte. Als er keine Antwort erhält, sucht der Herrscher nach einem »Weib, das einen Wahrsagegeist hat« – fündig wird er in Gestalt besagter Hexe von Endor. Obwohl der König die Wahrsagerei verbo-

ten hat, befleißigt sich diese Frau der Nekromantie und rühmt sich, von den Toten jede beliebige Information bekommen zu können. Der König nun weiß sich nicht anders zu helfen, des Nachts schleicht er zur Hexe und bittet sie um Hilfe. Die Magierin beschwört den verstorbenen Propheten Samuel: Aus der Erde steigt ein alter Mann in einem Mantel herauf und berichtet Saul, dass dieser sein Königreich an David verlieren würde, Israel müsse gegen die Philister unterliegen, denn Saul sei von Gott verlassen. Der alte Prophet nennt seinem König auch den Grund für Gottes Wut: So hätte Saul in einem vorherigen Krieg nicht das feindliche Volk der Amalekiter vollständig ausgelöscht, sondern lediglich ihren König gefangen genommen und das beste Vieh geopfert.

Nachfolgende Generationen von Gelehrten bemühten sich, diese Szene zu deuten. Ist dort tatsächlich ein Toter wiedererweckt worden? Hat sich lediglich der Geist des Propheten gezeigt? Oder war gar der Teufel am Werk? Je nach Lesart und Epoche kommt man zu unterschiedlichen Antworten darauf, wie die Geschichte der Hexe von Endor zu verstehen sei. Während frühe Deutungen etwa davon ausgehen, dass tatsächlich der Prophet erscheint und sich für seine Weissagung nur der Hilfe der Nekromantin bedient, verdammen viele spätere Lesarten die Erscheinung als Teufelswerk.



SAUL UND DIE HEXE VON ENDOR, 1526 [CC-PD]

In den hohen Norden

In germanischen Glaubensvorstellungen wird die Nekromantie verdammt - dennoch finden sich in zahlreichen Sagas Abschnitte, in denen sie praktiziert wird. Die altnordische Literatur spricht in diesem Zusammenhang etwa von der Praxis des Aussitzens. Es ist allerdings nicht ganz klar, wie ein solches Ritual zu verstehen ist. In der »Maríu Saga« heißt es diesbezüglich, man müsse sich in einen abgeschlossenen Teil des Waldes zurückziehen. Dort hätte man sich auf eine frisch gegerbte Ochsenhaut zu setzen, in die man zuvor neun Vierecke geritzt habe. Alsdann erscheine der Teufel und beantworte alle Fragen. Die Saga stammt allerdings aus dem 13. Jahrhundert und rekurriert stark auf christliche Motive - allein das Erscheinen des Teufels macht dies bereits deutlich. Ein ursprüngliches paganes Ritual mag zwar die Grundlage der hier geschilderten Praktik bilden, allzu viel vermögen wir der Episode allerdings nicht zu entnehmen. Besonders die Struktur aus neun Vierecken findet sich dann allerdings auch andernorts: So nutzt etwa der Magier Thrand in der »Faereyínga Saga« ebenfalls besagte Zeichen, um seine Totenbeschwörung einzuleiten.



ODIN AUF SLEIPNIR, 18. JH. [CC-PD]

In den Grabhügeln der alten Germanen hausten angeblich so genannte draugr, Kreaturen, die an die bekannteren Zombies gemahnen. Die draugr sind lebende Tote, die ihre Grabstätte bewachen müssen. Je nach der Art ihres Ablebens, sehen sie anders aus, ein Ertrunkener erschiene demnach als ständig triefnass, während ein in der Schlacht Gefallener seine dort empfangenen, blutenden Wunden tragen würde. Ähnlich wie bei einem Zombie, ist ein draugr meist nicht ohne Weiteres mit herkömmlichen Waffen zu vernichten: Man muss ihnen entweder den Kopf abtrennen oder ihre Körper verbrennen. Anders als herkömmliche Zombies, besitzen die draugr dagegen häufig ein ganzes Repertoire an magischen Fähigkeiten, die sie neben ihren körperlichen Möglichkeiten einsetzen können, um Eindringlingen zu Leibe zu rücken. So heißt es etwa, sie vermöchten sich in verschiedene Tiere zu verwandeln.

Der sicherlich bekannteste Nekromant des altnordischen Kulturraums ist Odin, Hauptgott der Germanen. Auch ihn verlangt es nach Wissen. Dafür besitzt Odin zunächst die beiden Raben Hugin und Munin, welche ihm Informationen von überall her zutragen. Daneben vermag der Gott auf seinem Thron Hlidskialf Platz zu nehmen und von dort aus alle neun Welten zu überblicken. Doch der Drang nach mehr Wissen lässt nicht nach, also opfert Odin gar eines seiner Augen, um aus dem Weisheitsbrunnen des Riesen Mimir trinken zu dürfen. Wenn auch das nun einmal nicht ausreicht, zögert der Göttervater nicht, mithilfe seiner magischen Runen einen kürzlich Verstorbenen herbeizurufen, um ihn auszufragen.

Christliche Lesarten in Mittelalter und Früher Neuzeit

Das Christentum pflegt ein ambivalentes Verhältnis zur Nekromantie. Zwar wurde die Totenbeschwörung grundsätzlich verdammt, die ursprüngliche griechische Bezeichnung wandelte sich hin zu *Nigromantie*, einer Verschmelzung des alten Begriffs mit dem lateinischen

Wort niger (schwarz). Die Zuschreibung dieser Farbe war im christlichen Mittelalter stets negativ konnotiert, niger war gleichbedeutend mit schlecht - hieraus leitet sich bis in die heutige Zeit die Verwendung des Begriffs zur Beschimpfung von Farbigen ab. Andererseits glaubten viele Gelehrte der Epoche daran, dass eine wirkliche nekromantische Handlung nur mit der Hilfe Gottes zu bewerkstelligen sei und damit konnte die Totenbeschwörung doch eigentlich gar nicht etwas gänzlich Böses sein. Tatsächlich weisen mittelalterliche Rituale zur Totenbeschwörung eine große Nähe zu Praktiken des Exorzismus auf, analog dazu geht die Forschung davon aus, dass es oftmals entsprechend ausgebildete Geistliche waren, die sich für die Kontaktaufnahme zum Totenreich interessierten und versuchten, derartige Handlungen vorzunehmen. Dennoch: Die christliche Doktrin verbot die Nekromantie offiziell.

Grundsätzlich blieb es aber schwierig, einen Nekromanten als solchen zu beschuldigen. Denn: Zwar galt die Totenbeschwörung als schwarzmagisch und damit als böse, durch die Nähe zum christlichen Ritus des Exorzismus allerdings tauchten in entsprechenden Sprüchen häufig die Namen verschiedener Heiliger auf damit war eine Auslegung als schwarzmagischer Zauberspruch nach mittelalterlichem Verständnis nicht mehr möglich. So oder so, die Totenbeschwörung übte offenbar eine gewisse Faszination auf den mittelalterlichen Menschen aus. So verwundert es auch nicht, dass gewisse gelehrte Personen, die ohnehin schon als geheimnisumwittert galten und nach ihrem Tod zu Gestalten von Legenden aufstiegen, mit der Nekromantie in Verbindung gebracht wurden. Übliche Verdächtige sind diesbezüglich etwa der englische Astronom John Dee oder auch Johann Georg Faust, dessen sagenumwobenes Leben später Goethe inspirieren sollte.

Die Nekromantie als phantastisches Motiv

Heute hat sich – neben einigen spirituellen Lesarten – die Totenbeschwörung besonders als Motiv der Phantastik etabliert. Der Nekromant ist ein beliebter Gegenspieler des Helden. Dem unheiligen Kontakt mit den Toten, dem Stören ihrer Ruhe haftet etwas Böses, etwas *Falsches* an. Deshalb eignet sich die Nekromantie so gut als tabuisierte Spielart der Magie.

Die diesbezüglichen Beispiele sind Legion, besonders deutlich wird ein solcher magischer Tabubruch aber in der Gesellschaft Aventuriens, der Spielwelt des Pen and Paper-Rollenspiels »Das Schwarze Auge« (kurz: DSA). Magie nimm dort einen hohen Stellenwert ein, nahezu jedes spielbare Volk ist in der Lage, irgendwelche Zauber zu wirken. Je nach Glaubensvorstellung, hat dies unterschiedliche Hintergründe: Manche Gemeinschaften unterscheiden nicht zwischen Religion und Magie, andere trennen beides strikt. In den zivilisierten menschlichen Reichen hat sich ein Magiesystem etabliert, das sich in drei Gilden organisiert: eine weiße, eine graue und eine schwarze. Bereits an den Farben wird hier eine Abstufung deutlich. Die weiße Gilde praktiziert reine, saubere Magie. Ihre Ausübung folgt strengen Grundsätzen – und alles, was diesen zuwider läuft, ist verpönt. Während die graue Gilde in ihren Regeln etwas weniger streng ist und sich durch eine gewisse Neugier in alle Richtungen auszeichnet, strebt die schwarze allein nach Wissen. Hierzu gehört zum Beispiel auch die Dämonologie. Aber selbst hier, selbst innerhalb der schwarzen Gilde ist die Nekromantie ein Tabu, etwas, das nur einige wenige praktizieren, die oftmals selbst von ihren Kollegen gemieden werden. Folgt man somit der durch die Farben intendierten Abstufung von gut und rein bis hin zu verdorben und schlecht, stünde die Nekromantie ganz unten.

Der Nekromant als böser Magier

Ein Totenbeschwörer ist in der Fantasy also ein beliebter Antagonist. Ein solcher Magier folgt in seiner Darstellung meist bestimmten Konventionen, er ist durch sein Aussehen und sein Auftreten sogleich als das zu erkennen, was er ist: böse. In Games Workshops Tabletop-Spiel »Warhammer« (inzwischen mit dem Untertitel »Age of Sigmar«) erscheinen Nekromanten als mächtige Befehlshaber einer Armee von Untoten. Das Wissen um ihre Beschwörung geht dort auf Nagash, den Großen Nekromaten, zurück. Jener verfasste die »Neun Bücher des Nagash«, ein Kompendium des gesammelten Wissens über die Totenbeschwörung. Nachdem nun jener Magier den Fluch des Untodes in die »Warhammer«-Welt gebracht hatte, nahmen sich Verblendete seiner Lehren an. Abtrünnige Zauberer erschaffen sich eigene Armeen aus wandelnden Toten und greifen die Lebenden an. Bereits früh etablierte Games Workshop die Untoten als ein spielbares Volk – und kombinierte sie mit den Vampiren, um eine wirkliche Legion des Bösen zu schaffen.

Während hier also vor allem die Macht über das Unleben zur Schaffung einer Armee thematisiert wird, nimmt Gail Martin in ihrem Roman »Im Bann des Nekromanten« von 2007 das antike Motiv des Sprechens mit den Toten auf. In der Welt ihres Buches ist die Totenbeschwörung

eine gefährliche Kunst. Zwar bringt es den Menschen Vorteile, wenn sie Kontakt zur Geisterwelt aufnehmen können, andererseits jedoch steigt manch einem Magier seine Macht zu Kopf und er wendet sich gegen die Menschen, die er eigentlich beschützen soll. Der Plot selbst ist relativ einfallslos, als interessant erscheint jedoch die Darstellung der Nekromantie als grundsätzlich weder gut noch schlecht. Die Möglichkeit der Totenbeschwörung ist hier eine Spielart der Magie – wie genau sie eingesetzt wird, liegt allein am Zauberer, der sie ausübt.

Der Nekromant als Wissenschaftler

Bewegen wir uns weg vom Fantasy- hin zum Horrorgenre verschwinden die typischen Schwarzmagier und machen – oft genauso klischeebehafteten – Wissenschaftlern platz. Berühmtestes Beispiel ist sicherlich Dr. Viktor Frankenstein, jener geniale Wissenschaftler, der in Mary Shelleys 1818 erschienenem Roman an der Universität Ingolstadt einen künstlichen

Menschen aus Leichenteilen erschafft. Frankensteins Kreatur ist eine überaus tragische Figur: Sie ist nicht böse, dennoch wird sie ob ihrer Andersartigkeit von den Menschen gemieden, ja gehasst. Zwar tötet das Wesen, doch nie aus böser Absicht. Es ist sich vielmehr seiner eigenen Kräfte nicht bewusst und kennt keinerlei menschliche Werte und Gepflogenheiten. Der Roman mag als Lehrstück gelesen werden – als Ermahnung an die Menschen, sich trotz der sich zu Shelleys Zeiten rasant weiterentwickelnden Naturwissenschaften nicht zu Göttern aufzuschwingen. Der Mensch - so scheint es im Roman - ist nicht in der Lage, Gottes Werk zu tun, er kann auch mit allem technischen Fortschritt kein vollkommenes Leben schaffen. Die Nekromantie mithilfe technischer Errungenschaft wird verdammt, der Mensch sollte der Wissenschaft gewisse Grenzen auferlegen - und aus Leichenteilen neues Leben zu formen, hätte eben tabu zu sein.

Weit weniger Skrupel als Viktor Frankenstein besitzt Dr. Herbert West, seines Zeichens fleißiger Leichenbastler aus H. P. Lovecrafts Kurzgeschichte »Herbert West – Reanimator«. Besagter Doktor geht dort davon aus, dass der menschliche Körper letztlich auch nicht mehr sei als eine Maschine. Eine komplexe Maschine zwar, doch in seiner Bauweise am Ende nicht mehr als ein Konstrukt, dass man am Reißbrett entwerfen, modifizieren und schließlich nachbauen könne. Aus dieser Ansicht resultiert schließlich die Idee, dass die Entstehung von Leben nicht mehr sein könne als ein chemischer Prozess - und damit müsse sich doch auch ein einmal erloschenes Leben mithilfe der richtigen Formel neustarten lassen.

An der Universität stoßen Wests Ideen naheliegenderweise auf wenig Gegenliebe, weshalb er sich auf eigene Faust im Geheimen ans Forschen macht. Schließlich gelingt dem Wissenschaftler das Unvorstellbare: West erweckt einen Toten. Die ersten Zombies erweisen sich allerdings als nahezu unmöglich zu kontrollieren

und sind aggressiv, was West zu der Erkenntnis bringt, möglichst frische Leichen für seine Experimente zu benötigen. Die bekommt er an der Westfront des Ersten Weltkriegs, wo er letztlich seinen Kreaturen zum Opfer fällt, als diese sich gegen ihren Schöpfer wenden.

Der mad scientist und die Nazizombies

Sowohl Viktor Frankenstein als auch Herbert West fallen in ein bestimmtes Figurenrepertoire, das allgemein als *mad scientist*, also als *verrückter Wissenschaftler* bezeichnet wird. Hierunter versteht man sowohl den zerstreuten, aber genialen Professor, als auch denjenigen, der für den Erkenntnisgewinn alles tun würde, für die Wissenschaft nicht vor Folter oder Mord zurückschreckt. Insbesondere nach den Schrecken des Zweiten Weltkriegs, als bekannt wurde, dass die Nationalsozialisten in den Konzentrationslagern furchtbare Experimente an ihren Gefangenen durchgeführt hatten, durchlief das Motiv einen gewissen Wandel: Der brutale, wider alle Humanität handelnde Nazi-Forscher etablierte

sich, besonders im Horrorgenre avanciert er zum festen Teil eines wiederkehrenden Figurenrepertoires.

Diese negative Ausformung des mad scientist kennt keine Skrupel; angetrieben vom Drang nach Erkenntnis bricht der Wissenschaftler alle Tabus: er foltert, er verstümmelt, er tötet. Der Forscher ergibt sich einer entgrenzten Vernunft, all das, was theoretisch möglich sein könnte, wird ausgelotet - ganz egal, um welchen Preis. In der kruden Ideologie der Nationalsozialisten ist der mad scientist oft auf der Suche nach einer Möglichkeit, einen arischen Supersoldaten zu züchten. Auf dem Weg zum lang ersehnten Endsieg ist ihm dabei jedes Mittel recht: Wagner hörend wird der Nazi-Arzt zum modernen Prometheus, vor dem Viktor Frankenstein den Leser gewarnt hatte. Nekromantie als Instrument nationalsozialistischer Pseudowissenschaft findet sich etwa im 2013 erschienen Film »Frankenstein's Army«.

Sowjetische Truppen stoßen hier 1945 auf ein deutsches Labor an der Ostfront. Ursprünglich

hatte sie ein rätselhafter Hilferuf von Kameraden hergerufen, die sich offenbar hinter der Frontlinie befanden. Im Innern des Komplexes finden sie Leichenteile, obskur deformierte Skelette und seltsame Maschinen. Plötzlich wird die Truppe von Hybridwesen angegriffen: Kreaturen, halb Mensch, halb Maschine überfallen die Soldaten. Angeführt werden sie vom obligatorischen *mad scientist*, der mithilfe von Maschinen und den Leichen kürzlich Gefallener untote Supersoldaten schaffen will. Da kommen ihm die Eindringlinge natürlich gerade recht, denn ausgerechnet kurz vor dem finalen Durchbruch sind dem Wissenschaftler die frischen Leichen ausgegangen ...

In eine ganz ähnliche Kerbe schlägt ein Jahr vorher »Outpost – Black Sun«. In diesem Film arbeitete der Arzt Klausener an der Erschaffung künstlicher arischer Superkrieger, die den Nazis doch noch zum Sieg verhelfen sollten. Als der Krieg verloren geht, verschwindet der Forscher spurlos. Jahre später kommt es in Osteuropa zu grausamen Todesfällen. Ein Einsatzkommando

der NATO kommt der schrecklichen Wahrheit auf die Spur: Klausener hatte Erfolg und will nun mit seinen Nazizombies ein Viertes Reich errichten.

Zu guter Letzt: Der Totenbeschwörer als Zyniker

Die Nekromanten haben es in jüngster Zeit auch in die – oft belächelte – Sparte der Urban Fantasy geschafft: Statt genretypischer Vampir- oder Werwolfromantik beschreibt M. R. Forbes in seiner Reihe »Der Nekromant« das wenig beneidenswerte Leben von Conor Night. Dieser Zeitgenosse genießt zunächst sein ziemlich perfektes Dasein: Er ist ein gutverdienender Arzt, hat eine hübsche Frau und ein tolles Kind. Doch dann folgt die schockierende Diagnose, Krebs. Zusammen mit dem unaufhaltsamen Fortschritt der Krankheit verändert sich Conor, er erhält gewisse Fähigkeiten. So ist es ihm fortan möglich, Tote zu erwecken. Das klingt nicht ganz so seltsam, wenn man weiß, dass in der Welt der

Romane Magie durchaus existiert. Dummerweise sind Nekromanten auch hier verpönt: Während sich die anderen Magieschaffenden in gut vernetzten Häusern organisieren, bleibt den Totenbeschwörern meist nur eine Art Freiberuflichkeit. So verdingt sich auch Conor als Mann für alle Fälle und hält sich mit den verschiedensten Jobs und einer gehörigen Portion Zynismus über Wasser. Dazu hat er sich im Lauf der Zeit ein Repertoire an Leichen anlegt, das mehrere Kühltruhen füllt. Je nach Bedarf, erweckt er sich den zum Auftrag passenden Toten, um ihn nach erfolgreicher Durchführung des Jobs wieder auf Eis zu legen. Pragmatisch, ohne Frage.

Vom ursprünglichen Motiv der Befragung der Toten ist in jüngster Zeit nun nicht allzu viel geblieben. Der moderne Nekromant fungiert meist zur Inszenierung eines Tabubruchs, der Akt der künstlichen Erweckung von eigentlich Toten steht im Mittelpunt. Der Totenbeschwörer kann so zum mächtigen Antagonisten werden – wer die Totenruhe stört, verdient es

schließlich, von den Helden bezwungen zu werden! Einige Versuche das Motiv zu erweitern – wie etwa die Bücher von Gail Martin und M. R. Forbes – lassen darauf hoffen, dass den Nekromanten in Zukunft ein etwas breiteres Rollenrepertoire geboten wird, ein Dasein abseits von fiesen Magiern und verrückten Wissenschaftlern.