



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„The Last Man On Earth is not alone“

Die Verfilmungen von Richard Mathesons I Am Legend

Verfasserin

Karin Polacek

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Danke!

An meine Familie für ihre Geduld und ihren Rückhalt.

An meine FreundInnen für ihre Unterstützung. Besonders an:

Verena Unterhauser und Christine Vigl, für ihre große Hilfsbereitschaft.

Maria Cosare, weil sie immer für mich da ist.

Nina Küntzel, weil sie nicht gezögert hat mir auch zu später Stunde beizustehen.

Julia Riedl, für ihre lange währende Freundschaft.

Inhalt

I. Themeneinführung	4
II. Theoretische Basis.....	6
1 Dystopie	6
1.1 Begriffsdefinition: Dystopie, Anti-Utopie und Gegenutopie	6
1.2 Dystopie und Science Fiction.....	7
1.2.1 Richard Mathesons Roman <i>I Am Legend</i> – Dystopie oder Science Fiction?.....	8
1.3 Dystopie im Film.....	10
2 Postapokalypse	16
2.1 Begriffsdefinition	16
2.2 Postapokalypse in Richard Mathesons Roman <i>I Am Legend</i>	17
2.3 Postapokalypse im Film	18
2.3.1 Abgrenzung zur Apokalypse im Film	18
2.3.2 Postapokalyptische Filme.....	19
2.3.3 Motive im postapokalyptischen Film	20
3 Posthumanismus.....	26
3.1 Der Begriff	26
3.2 Posthumanismus im Film	29
3.2.1 Posthumanistische Themen im Film	30
3.3 Posthumanismus in Richard Mathesons Roman <i>I Am Legend</i>	42
4 Biopolitik.....	43
4.1 Begriffsdefinition	43
4.1.1 Unterscheidung zwischen Biopolitik und Biomacht.....	47
4.2 Biopolitik im Film.....	48
4.3 Biopolitik in Richard Mathesons Roman <i>I Am Legend</i>	55
III. Filmanalyse	57
1 Richard Mathesons Roman <i>I Am Legend</i>	57
2 <i>The Last Man on Earth</i>	62
2.1 Inhalt.....	62
2.2 Vergleich zum Roman.....	63

2.3	Persönlichkeit und Psyche der Hauptfigur	66
2.4	Die Untersuchungsgegenstände in <i>The Last Man on Earth</i>	67
2.4.1	Dystopie	67
2.4.2	Postapokalypse	68
2.4.3	Posthumanismus	68
2.4.4	Biopolitik	68
3	<i>The Omega Man</i>	70
3.1	Inhalt	70
3.2	Vergleich zum Roman	71
3.3	Persönlichkeit und Psyche der Hauptfigur	71
3.4	Die Untersuchungsgegenstände in <i>The Omega Man</i>	74
3.4.1	Dystopie	74
3.4.2	Postapokalypse	74
3.4.3	Posthumanismus	74
3.4.4	Biopolitik	75
4	<i>I Am Legend</i>	76
4.1	Inhalt	76
4.2	Vergleich zum Roman	77
4.3	Persönlichkeit und Psyche der Hauptfigur	78
4.4	Die Untersuchungsgegenstände in <i>I Am Legend</i>	81
4.4.1	Dystopie	81
4.4.2	Postapokalypse	81
4.4.3	Posthumanismus	82
4.4.4	Biopolitik	82
5	<i>I Am Omega</i>	84
5.1	Inhalt	84
5.2	Vergleich zum Roman	86
5.3	Persönlichkeit und Psyche der Hauptfigur	87
5.4	Die Untersuchungsgegenstände in <i>I Am Omega</i>	88
5.4.1	Dystopie	88
5.4.2	Postapokalypse	89
5.4.3	Posthumanismus	89
5.4.4	Biopolitik	90
6	Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den vier Filmen	91

6.1 Einstellungstranskription der vier Filme	91
6.1.1 <i>The Last Man on Earth</i> (1964)	92
6.1.2 <i>The Omega Man</i> (1971)	93
6.1.3 <i>I Am Legend</i> (2007)	95
6.1.4 <i>I Am Omega</i> (2007)	98
6.2 Der Inhalt	102
6.3 Persönlichkeit und Psyche der Hauptfiguren	104
6.4 Handlungsschauplatz bzw. Setting	106
6.5 Nähe zum Roman	108
IV. Resümee	110
1 Abstract	115
V. Anhang	116
Literaturverzeichnis	116
Nachschlagewerke/Lexika	124
Internetquellen	124
Filmographie	126
Abbildungsverzeichnis	130
Tabellenverzeichnis	130
Lebenslauf	131

I. Themeneinführung

„The Last Man on Earth is not alone“¹

So lautet der Untertitel am Buchrücken des 1954 erschienenen Romans *I Am Legend* von Richard Matheson. Es ist die Geschichte des scheinbar letzten Menschen auf der Welt, der einen Kampf gegen die Einsamkeit, ums Überleben, sowie gegen mordlustige, des Nachts herauskommende Vampire führt.

Eben jenen Untertitel haben vier Filme in veränderter Form übernommen. *The Last Man on Earth* (1964), der den Satz im Filmtitel beinhaltet, ist die erste Verfilmung des Romans.

Ursprünglich ist sie in schwarz weiß erschienen, inzwischen aber auch in einer restaurierten

Farbversion erhältlich. Der Film *The Omega Man* (1971) verwendet mit „The last man alive... is not alone!“², beinahe denselben Satz wie das Buch auf der DVD-Hülle. Die

Verfilmung *I Am Legend* (2007), die mit Mathesons Roman denselben Titel teilt, verwendet

den Untertitel des Buches auf Werbeplakaten.³ Auf der DVD-Hülle des Films *I Am Omega*

(2007) ist der an den Untertitel des Romans angelehnte Satz „The last man alive must battle a planet of the dead“⁴ zu lesen.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit diesen vier Filmen, die den Inhalt von Richard Mathesons Roman aufgreifen. Dabei sollen inhaltliche Themen die der Roman aufwirft besprochen und deren Wiederkehr in den Filmen überprüft werden. Eine Fragestellung der Untersuchung ist, ob und inwiefern sich alle im methodischen Teil aufgeführten Gegenstände in den vier Verfilmungen wiederfinden lassen. Darüber hinaus wird der Frage nachgegangen, wie die Filme den Roman als Vorlage umsetzen und wie nahe sie dem Inhalt des Buches bleiben.

Die Diplomarbeit ist in folgende Kapitel unterteilt:

Der erste Teil der Untersuchung geht als methodischer Abschnitt auf vier Themenfelder und deren Vorkommen im Medium Film ein: Dystopie und Postapokalypse sind negative Zukunftsvisionen in einer ebenjenen Situation spielt der Roman, wobei genauer betrachtet

¹ Matheson, Richard: *I Am Legend. The Book that inspired the motion picture*, 2. Ausgabe, New York: Tor, 2007. Buchrücken.

² *The Omega Man*. Regie: Boris Sagal, USA: Warner Bros. [u.a.] 1971. DVD-Hülle.

³ Vgl. *I Am Legend*. Regie: Francis Lawrence, USA: Warner Bros. Pictures 2007. Filmplakat: <http://lenabo.files.wordpress.com/2010/05/i-am-legend.jpg>, 15.06.2013.

⁴ *I Am Omega*. Regie: Griff Frust, USA: Global Asylum 2007. DVD-Hülle.

wird ob der Inhalt von *I Am Legend* dystopische Züge aufweist. Posthumanismus als Beschäftigung mit der Frage, was nach dem Aussterben der Menschheit geschieht, findet sich in Form der Mutation der Menschen zu Vampiren im Roman wieder. Biopolitik als Verwaltung des Lebens und damit verbundenen ethischen und politischen Problemstellungen wird im Roman vor allem unter dem Thema „Krieg der Arten“⁵ behandelt. Diese vier Thematiken stehen in den Kapiteln dieses Teils im Vordergrund. Die Anwendung dieser Themen im Medium Film bleibt dabei ein wichtiger Bestandteil der Arbeit.

Dem folgt die Filmanalyse als zweiter Teil der Untersuchung. Hier werden die vier Filme einzeln Richard Mathesons Roman vergleichend gegenübergestellt.

Das Innenleben der Hauptfigur spielt im Buch eine wichtige Rolle, deshalb wird auch die Psyche der männlichen Protagonisten der Filme untersucht, denn die Unterschiede in den Persönlichkeiten der Hauptfiguren bedingen auch Unterschiede in deren Verhalten und Handeln und somit zwischen den vier Filmen. Da dieser Teil der Figurenanalyse keine großen Ausmaße in dieser Arbeit annehmen kann, aber trotzdem ein einheitliches Bild des Seelenlebens der Protagonisten erstellt werden soll, werden sie hinsichtlich der sogenannten „Big Five“⁶, einem Fünf-Faktoren-Modell, das Dimensionen der Persönlichkeitspsychologie postuliert, betrachtet.⁷

Außerdem wird das Aufkommen der in der theoretischen Basis besprochenen Themen in den einzelnen Filmen analysiert.

Nachdem jeder Film einzeln betrachtet wurde, werden die Filme im Vergleich zueinander betrachtet, als Mittel dazu werden Einstellungsprotokolle der ersten Filmminuten jedes Filmes erstellt.

In einem abschließenden Kapitel werden die gewonnen Erkenntnisse um die hier aufgeführten Fragestellungen zusammengefasst.

⁵ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen. Globale Katastrophen als biopolitische Phantasie“, *Apokalypse und Utopie in der Moderne*, hrsg. von Reto Sorg/Stefan Bodo Würffel. München: Fink 2010, S. 101-118, hier: S. 108. Siehe auch: Nell, Onora: „Rettungsboot Erde.“ *Tödliche Entscheidung. Allokation von Leben und Tod in Zwangslagen*, hrsg. von Lübke, Weyma: Paderborn: Mentis, 2004. S. 35-52, hier: S. 40.

⁶ Eder, Jens: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren, 2008. S. 294f. Für einen auf die Gegenstands- und Herkunfts-Forschung bezogenen Überblick siehe auch: Lang, Frieder R./Oliver, Lüdcke: *Der Big Five-Ansatz der Persönlichkeitsforschung. Instrumente und Vorgehen*, in: Schumann, Siegfried [Hrsg.]: *Persönlichkeit. Eine vergessene Größe der empirischen Sozialforschung*, Siegfried Schumann, unter Mitarb. von Harald Schoen. 1. Aufl.. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss., 2005. S. 29-39.

⁷ Vgl. Ebenda. S. 294f.

II. Theoretische Basis

1 Dystopie

1.1 Begriffsdefinition: Dystopie, Anti-Utopie und Gegenutopie

Um die Begriffe Dystopie, Anti-Utopie und Gegenutopie definieren zu können, ist es zunächst notwendig jenen der Utopie kurz zu benennen, da sie von ihm abgeleitet werden. Das Wort Utopie kommt aus dem Griechischen und bedeutet mit *ou* „nicht“, und *tópos* „Ort“ „Nicht-Ort“, also „Nirgendwo“. Literarisch wurde das Wort zum ersten Mal von Thomas Morus als Titel seines 1516 erschienenen Romans *Utopia* verwendet,⁸ es ist

„die allgemeine Bezeichnung für einen als unausführbar geltenden Plan ohne reale Grundlage. Außerdem beschreibt der Begriff Utopie eine literarische Denkform, bei der unter kritischer Sicht der jeweiligen Gegenwart der Idealzustand der menschlichen Gesellschaft in einer fernen Zukunft und an einem in sich geschlossenen Ort, meist einer Insel, dargestellt wird.“⁹

Eine Utopie ist somit die erdachte Idealvorstellung einer Gesellschaftsordnung, die versucht allen Mitgliedern Zufriedenheit und Glück in allen Lebenslagen zu ermöglichen und dabei auf die Missstände der Gegenwart hinweist.

Die Begriffe der Dystopie, Anti-Utopie oder Gegenutopie bezeichnen dagegen eine ins Schreckensbild umgekehrte Utopie, eine Horrorwelt. Die Utopie wird kritisch betrachtet, was vor allem durch die Zukunftsangst der Menschen nach den beiden Weltkriegen und vor einem möglichen dritten, atomaren Weltkrieg, sowie durch wirtschaftliche Krisen ausgelöst wird.¹⁰ Utopische Motive werden

„zugespitzt dargestellt und bis ins Entsetzliche getrieben [...] wie die Zweckrationalisierung mechanischen Tuns, die Zwangsrekrutierung der Arbeit, die Eugenik, die Überwachung, Kontrolle und Unterordnung jeglicher Bedürfnisse des

⁸ Vgl. *Brockhaus-Enzyklopädie. In 24 Bänden*, 19., völlig neu bearb. Aufl. Mannheim: Brockhaus. Band 23: Us - Wej, 1994. S. 15.

⁹ Zirnstein, Chloé: *Zwischen Fakt und Fiktion. Die politische Utopie im Film*, München: Utz, 2006. S. 9.

¹⁰ Vgl. Gnüg, Hiltrud: *Utopie und utopischer Roman*. Stuttgart: Reclam, 1999. S. 229ff.

Individuums unter das Ziel, die Statik, Gleichförmigkeit und Ordnung der Gesellschaft zu gewährleisten.“¹¹

Also ist die Dystopie eine negative Zukunftsvision mit Bezug zur Gegenwart und damit ein Mittel zur Abschreckung.¹² Sie kann somit unter anderem auch die Welt nach einer atomaren oder sonstigen Katastrophe, also eine postapokalyptische Welt darstellen.

Anzumerken ist außerdem, dass in der Fachliteratur eine Uneinigkeit darüber herrscht ob alle drei Begriffe der Dystopie, Gegenutopie und Anti-Utopie dieselbe Bedeutung haben, oder unterschiedliche Genres bezeichnen, eine konkrete und von allen Parteien anerkannte Lösung für diese Frage wurde bisher nicht gefunden. In dieser Arbeit wird der Begriff Dystopie verwendet, um das Gegenbild der Utopie zu umreißen.

1.2 Dystopie und Science Fiction

Eine spezifische Unterscheidung zwischen Utopie, Dystopie und Science Fiction ist nicht immer einfach, dabei die Genres (wobei hier Utopie und Dystopie als eine Einheit gegenüber der Science Fiction gesehen werden) in einem verwandtschaftlichen Verhältnis stehen, auch wenn letzteres erst ab dem 19. Jahrhundert entstand. Es lässt sich jedoch feststellen, dass beide Gattungen unterschiedliche Ziele haben. Sie weisen Wissenschaft und Technik als Bestandteile auf, doch zielt deren Rolle in der Utopie auf ihre gesellschaftliche Wirkung, in der Science Fiction auf die Wahrscheinlichkeit und Durchführbarkeit der beiden Elemente. Weiters lassen sich bei der Science Fiction prognostische Tendenzen erkennen.¹³ In Utopie und Dystopie spielen Wissenschaft und Technik also eine kleinere Rolle als die des Gesellschaftsmodells, in der Science Fiction sind die Verhältnisse umgekehrt. Der Literatur- und Medienwissenschaftler Dominik Orth nennt H. G. Wells' *The Time Machine* (1895) als ein Beispiel um dies begreiflich zu machen. Hier ist die Technik

„notwendig, um die Zeit des anti-utopischen Zustandes der Welt überhaupt erreichen zu können. [...] Eine Maschine ist realistischer als ein Traum. Da es sich jedoch um

¹¹ Zirnstein, Chloé: *Zwischen Fakt und Fiktion*. S. 43.

¹² Vgl. Hachtel, Julia: *Die Entwicklung des Genres Antiutopie. Aldous Huxley, Margaret Atwood, Scott Mc Bain und der Film "Das Leben der Anderen"*, Marburg: Tectum, 2007. S. 19.

¹³ Vgl. Seyferth, Peter: *Utopie, Anarchismus und Science Fiction. Ursula K. Le Guins Werke von 1962 bis 2002*, Berlin; Münster: Lit, 2008. S. 29f.

eine Maschine handelt, die derzeit noch nicht existiert, muss diese Maschine als eine technische Innovation, als ein Element der Science Fiction angesehen werden. Schon der Begriff *Science* in Science Fiction impliziert einen (allerdings fiktiven) Bezug zur realen Welt, denn die Wissenschaft erhebt Anspruch auf Wirklichkeit.“¹⁴

Es gibt allerdings durchaus Texte die beiden Genres angehören, denn es herrscht eine Kompatibilität zwischen den Gattungen.¹⁵ Demnach zählen laut dem Literaturwissenschaftler Wolfgang Biesterfeld Texte von H. G. Wells, wie auch die Anti-Utopien von Huxley und Orwell zu beiden Kategorien.¹⁶ Besonders im Medium Film werden die Genres gemischt, so weisen

„[z]ahlreiche dystopische Verfilmungen [...] sowohl Merkmale der Science Fiction als auch einer politisch-technischen Utopie auf – es werden hier Themenkomplexe aus Wissenschaft und Technik, beispielsweise Mutation von Lebewesen nach einer atomaren Katastrophe sowie veränderte Lebensbedingungen in der Zukunft behandelt.“¹⁷

Gerade diese genannte Mutation nach einer Katastrophe ist Thema in Richard Mathesons *I Am Legend*, auch wenn hier nur von Bomben und davon aufgewirbelten Bakterien, nicht aber konkret von Atombomben die Rede ist.

1.2.1 Richard Mathesons Roman *I Am Legend* – Dystopie oder Science Fiction?

Richard Mathesons Roman *I Am Legend* weißt durch Erinnerungen und Gedanken der Hauptfigur darauf hin, dass sich die Welt aufgrund eines Krieges verändert hat. Die Menschen müssen nun mit ständig aufkommenden Sandstürmen lebend durch welche eine Krankheit übertragen wird, die die Menschen tötet und nach ihrem Ableben zu vampirartigen Untoten mutieren lässt, sofern dies nicht durch Verbrennung der Leichen verhindert wird. Robert Neville, um dessen Leben und Überleben sich die Handlung des Buches dreht, scheint als einziger Mensch immun gegen diese mysteriöse Pandemie zu sein.

¹⁴ Orth, Dominik: „Mediale Zukunft – Die Erreichbarkeit des (Anti-)Utopischen“, *Medienobservationen*. http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/kino/kino_pdf/orth_zukunft.pdf 5.9.2008, 31.8.2011. S. 10.

¹⁵ Seyferth, Peter: *Utopie, Anarchismus und Science Fiction*. S. 31.

¹⁶ Vgl. Biesterfeld, Wolfgang: *Die literarische Utopie*. 2., neubearb. Aufl. Stuttgart: Metzler, 1982. S. 109.

¹⁷ Zirnstein, Chloé: *Zwischen Fakt und Fiktion*. S. 52.

Am Verhältnis von Wissenschaft und Technik sowie zu deren gesellschaftlicher Wirkung soll nun versucht werden, Mathesons Roman einer Kategorie zuzuordnen.

Wissenschaftliche Themen kommen in seinem Buch insofern vor, als dass die Hauptfigur Robert Neville nach einer gewissen Zeit der Vereinsamung und Verzweiflung langsam versucht herauszufinden, was es mit der Krankheit auf sich hat, wie sie entstanden ist, wie sie wirkt und was man gegen die Vampire tun kann bzw. warum die altbekannten Mittel, wie Knoblauch, das Kreuz und der Pfahl als Waffen wirken. Um dieses Wissen zu erlangen, bildet Neville sich durch Bücher aus einer Bibliothek aus und beginnt an Blutproben betroffener Vampire zu forschen. Seine Erkenntnisse werden detailliert beschrieben. Neville erkennt, dass ein bestimmter, durch Sandstürme verbreiteter Krankheitserreger eine Krankheit auslöst die das Opfer erst tötet und schließlich in den vampirartigen Zustand versetzt, um das Bakterium gegen äußere, es möglicherweise gefährdende Faktoren zu schützen. Es wird sich allerdings herausstellen, dass auch lebende Vampire existieren, welche durchaus noch menschliche Züge und Gedankengänge aufweisen.

Jenes durch Wissenschaft und Technik erworbene Wissen wird schließlich von lebenden Vampiren angewendet um ihre neue Gesellschaft schützen und verbessern zu können. Mit dieser Entwicklung wird die gesellschaftliche Wirkung der beiden Elemente ebenfalls angeschnitten.

Dystopische Hinweise zeigen sich vor allem in Rückblenden, in welchen die Regierung des von der Krankheit betroffenen Landes angeordnet, die an der Krankheit Verstorbenen sofort zu verbrennen, da nur dadurch die Seuche eingedämmt werden könne. Wer sich dem widersetzt und bei dem Versuch seine Verwandten und FreundInnen heimlich auf dem Friedhof zu begraben von Sicherheitsorganen angetroffen wird, wird ohne das Recht auf eine Verhandlung erschossen. Als Neville seine kleine, tote Tochter zu einem großen Scheiterhaufen bringen muss, wird sie ihm brutal aus den Händen gerissen und ins Feuer geworfen. Dieses Erlebnis löst ein Trauma in ihm aus, aufgrund dessen er beschließt, seiner Frau nicht dasselbe anzutun und sie heimlich zu begraben. Die rigorosen Gesetze der Gesellschaft lassen also bereits dystopische Züge erkennen.

Die oben erwähnten lebenden Vampire sind ein weiterer gesellschaftlicher Faktor. Sie beginnen eine neue Gesellschaft zu gründen und die sie bedrohenden Gefahren zu bekämpfen. Des Nachts ziehen ihre Truppen aus, um untote Vampire zu töten. Auch Robert Neville selbst wird schließlich gefangen genommen, da er keinen Unterschied zwischen lebenden und

untoten Vampiren machte, als er auszog um sie zu vernichten. Er erkennt, dass er deshalb von der neuen Gemeinschaft gefürchtet wird:

„He knew he did not belong to them; he knew that, like the vampires, he was anathema and black terror to be destroyed. [...] A new terror born in death, a new superstition entering the unassailable fortress forever. I Am Legend.“¹⁸

Er stirbt schließlich an seinen Verletzungen und zwei tödlichen Tabletten, die er schluckt, um einer grausamen Exekution durch die neue Gemeinschaft zu entgehen.

Durch die Existenz von Vampiren wird eine Geschichte normalerweise der Phantastik zugeordnet, doch wird diese in *I am Legend* nach der Katastrophe „eben über eine medizinisch-biologische Theorie begründet, die das vampirische Leben der Toten und deren Drang nach Blut über Gärungsprozesse und Bakterien plausibilisiert. Auch das Töten durch einen Holzpflöck kann dadurch motiviert werden.“¹⁹

Es lässt sich also feststellen, dass Richard Mathesons Roman *I am Legend* eindeutig dystopische Züge aufweist, ebenso wie Elemente des Science Fiction-Genres. Er ist somit ein Werk das beiden Gattungen angehört, da es sowohl Wissenschaft und Technik, als auch deren gesellschaftliche Wirkung thematisiert und wie erwähnt weitere dystopisch-gesellschaftliche Züge erkennen lässt.

1. 3 Dystopie im Film

Wie oben bereits erwähnt, ist die Unterscheidung zwischen Dystopie und Science Fiction nicht immer geradlinig durchzuführen, da oft Parallelen und Überschneidungen auftreten. Dennoch sind die beiden Gattungen trotzdem unterschiedlich und sollten nicht als ein und dasselbe Genre angesehen werden, da sie zu große inhaltliche Unterschiede aufweisen. Es ist

¹⁸ Matheson, Richard: *I Am Legend. The Book that inspired the motion picture*, 2. Ausgabe, Tor: 2007. S. 159.

¹⁹ Krahl, Hans: *Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe. Narrationen vom "Ende" in Literatur und Film 1945-1990*, Kiel: Ludwig, 2004. S. 380 (als Fußnote).

jedoch möglich einige Filme beiden Zweigen zuzuordnen. Oft wird die Dystopie auch als Untergenre der Science Fiction angesehen.²⁰

Literarische Werke mit utopischen bzw. dystopischen Inhalt werden des Öfteren für Verfilmungen und die Übertragung in andere Medien herangezogen. So wurde H.G. Wells' *The War of the Worlds* (1898) von Orson Welles in einem Hörspiel vertont und bereits mehrmals verfilmt, unter anderem in einer Fernsehserie (*War of the Worlds* 1988-1990), sowie in den Kinofilmen *The War of the Worlds*(1953) von Byron Haskin und *War of the Worlds*(2005) von Stephen Spielberg. Außerdem beeinflusste das Buch weitere Verfilmungen in welchen die Invasion von Außerirdischen eine Rolle spielt. Auch Stanley Kubricks dystopisch geprägter Film *A Clockwork Orange* (1971) benutzt Anthony Bruggess' gleichnamigen Roman von 1962 als Vorlage, welcher zudem als Musical und Theaterstück adaptiert wurde.

Ebenso diente Richard Mathesons Roman *I Am Legend* als Vorlage für vier verschiedene Verfilmungen, die sich unterschiedlich stark an den Inhalt des Romans halten.

Geoff King, Professor für Film- und TV-Wissenschaften an der Brunel Universität in London, schreibt zur filmischen Dystopie: „Dystopia is often presented as failed utopia, as a demonstration of the dangers of attempting to engineer any kind of perfect world.“²¹ Folglich stammt die Dystopie im Film, wie auch in der Literatur ursprünglich von der Utopie ab. Sie soll verdeutlichen, wie gefährlich eine angestrebte Utopie sein kann und wie schnell sie ins Gegenteil umschlägt.

Trotzdem ist die Dystopie im Film im Vergleich zur Utopie gehäuft zu finden. Als Grund dafür lässt sich feststellen, dass von dunklen Gefahren und technologischen Alpträumen beherrschte Welten spannendere Stoffe für Filme sind. Eine weitere Rolle spielen historische Gründe, wie Ängste die beispielsweise durch Kriege und Zerstörung ausgelöst werden.²²

Der Weg der Dystopie in der Filmwelt soll hier im Kurzen aufgezeigt werden, ohne einen Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben:

²⁰ Vgl.: King, Geoff: *Science fiction cinema. From outerspace to cyberspace*, Geoff King; Tanya Krzywinska. - 1. publ., repr..London: Wallflower, 2002. S. 1 und *Filmgenres*.Hrsg. von Thomas Koebner. Stuttgart: Reclam. (Universal-Bibliothek; ...) Koebner, Thomas [Hrsg.]: *Science fiction*. Hrsg. von Thomas Koebner.Durchges. u. aktualis. Ausg.. Stuttgart: Reclam, 2007. S. 9.

²¹ King, Geoff: *Science fiction cinema*. S. 15.

²² Vgl. Ebenda.S. 16f.

Die Dystopie findet früh ihren Eintritt in den Film. Bereits als ab Mitte der 1920er Jahre längere, abendfüllende Filme entstehen, ist unter ihnen Fritz Langs dystopisch geprägter Stummfilm *Metropolis* (1927), der das Leben in einer futuristischen Großstadt darstellt.²³ Er ist Vorreiter zahlreicher weiterer Science Fiction Filme, die sich mit einer meist dystopisch geprägten Großstadt beschäftigen, darunter *Blade Runner* (1982) oder *The Fifth Element* (1997).

Während die Science Fiction Filme der nächsten Zeit kaum Dystopie als Thema beinhalten, da sie sich eher um Mythen und Monster drehen, tritt sie sich in den Filmen der 50er Jahre umso häufiger auf. Denn nach dem zweiten Weltkrieg ist die Filmwelt gekennzeichnet von politischen und gesellschaftlichen Konflikten und der dadurch entstehenden Paranoia.²⁴ Nach der neuen Machtaufteilung und dem damit aufkommenden, heiklen geopolitischen Klima sind die Hoffnungen der Menschen der Nachkriegszeit getrübt. Zu dieser Zeit wurde auch George Orwells dystopischer Roman *Nineteen Eighty-Four*²⁵ als *1984* (1956) verfilmt. Er handelt von der Rebellion eines Mannes gegen eine autoritäre Machtgesellschaft.

Aufgrund einer vermeintlichen Sichtung eines UFOs²⁶ und der Verbreitung dieser Nachricht durch die Sensationspresse kam die Befürchtung auf, dass es zu einer Invasion von außerirdischen Wesen kommen könnte. Die Filmindustrie griff die Sichtung des unbekanntes fliegenden Objekts auf und schuf Alien-Invasionsfilme.²⁷ Diese UFO-Hysterie und die dadurch aufkommenden Filme waren allerdings nicht nur das Ergebnis der vermeintlichen Sichtung, sondern auch der großen Angst vor dem Kommunismus und den Waffen der Sowjetunion, die während dieser Zeit in den USA herrschte.²⁸ Der oben erwähnte Film *The War of the Worlds* (1953) ist eines der Resultate dieser Ereignisse und Ängste.

Anlässlich der Krisen der nächsten Jahrzehnte wie des Vietnamkriegs, des Nahostkonflikts etc. wird das Vertrauen der Bevölkerung in die Regierung erschüttert. Als Folge davon kommt der Gedanke an eine gewaltbeherrschte Zukunft in Filmen zur Geltung, „[d]ie düstersten Zukunftsvisionen entfalten dabei ausgerechnet die Filme, die in einem >>realistischen<<, weil gegenwärtigen Ambiente spielen und ohne die Demonstration von

²³ Vgl. Zirnstein, Chloé: *Zwischen Fakt und Fiktion*. S. 72ff.

²⁴ Vgl. Ebenda. S. 72ff.

²⁵ George Orwells Roman *Nineteen Eighty-Four* erschien 1949.

²⁶ UFO: unidentified, flying object.

²⁷ Vgl. Cornea, Christine: *Science fiction cinema. Between fantasy and reality*, Edinburgh: Edinburgh Univ. Press, 2007. S. 35.

²⁸ Vgl. Seeblen, Georg: *Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films*, Orig.-Ausg., Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1980. S. 145.

fiktionaler Hypertechnik auskommen.²⁹, wie es etwa in Kubricks schon erwähntem *A Clockwork Orange* (1971) der Fall ist. Die folgende zunehmende Aufrüstung und die Technisierung der Gesellschaft sowie Gedanken an eine mögliche Apokalypse beeinflussen die Medien, es entstehen Filme wie *Mad Max*(1979), *The Terminator* (1984) oder *Blade Runner* (1982) nach der Romanvorlage von Philip K. Dick.³⁰ Die beiden letzteren zeigen vor allem den starken Effekt von technischen Neuerungen auf den dystopischen Film. In dieser Zeit kommt vermehrt der Begriff „Cyberpunk“ auf, der in Zusammenhang mit den beiden erwähnten Filmen steht:

„Cyberpunk is a term first used at early 80s, describing a certain genre emerging in science fiction literature. Mostly with the defining works of writers like William Gibson, it has become a very useful term to express the characteristics of dystopian vision of science fiction genre about the high technology. In time, the closed boundaries of the cyberpunk blurred and the term came to signify a type of atmosphere characterized by chaos, darkness, violence, paranoia, and anarchy. As a dark universe in which worst nightmares come true, cyberpunk dystopia became the prevalent subgenre in science fiction cinema after 80s. From *Blade Runner* to *Terminator*, the cyberpunk vision achieved to establish certain imagery of technology in science fiction cinema.”³¹

Der Begriff beschreibt also eine bestimmte filmische Atmosphäre. Die Filme des „Cyberpunk“ spielen in einer dunklen, dystopischen Welt.

Aber nicht nur negative, sondern auch positive Ereignisse beeinflussen den Film und Dystopien in Filmen. So haben beispielsweise in den 90er Jahren Ereignisse wie die Wiedervereinigung Deutschlands oder die Entwicklung neuer, den Alltag erleichternder Technologien große Effekte auf das Filmschaffen hatten³². Luc Bessons *The Fifth Element* (1997) und die *Matrix*-Trilogie (1999-2003) sind Ergebnisse der in dieser Zeit aufkommenden Technologien. Die *Matrix*-Trilogie (1999-2003), die dem erwähnten Cyberpunk zugeschrieben werden kann, zeigt neben der Gefahr einer Machtübernahme durch die Maschine die negativen Seiten des neuen global vernetzten Lebensstils, der durch das nun für Großteile der Menschheit zugängliche Internet ermöglicht wird.³³ Und *The Fifth Element* (1997) lässt

²⁹ Leppin, Ralf: *Die postnukleare Endzeitvision im Film der achtziger Jahre*. Köln: Leppin, 1997. S. 29f.

³⁰ Vgl. Zirnstein, Chloé: *Zwischen Fakt und Fiktion*. S. 72ff.

³¹ Phelivan, B.: „From Cyberpunk Dystopia to Viral Prison. The transformation of the representations of technology in science fiction cinema“, <ftp://193.140.174.222/Courses/arch/Arch501/08-09-fall-info/papers/21.pdf> 15.06.2013.S. 1.

³² Vgl. Zirnstein, Chloé: *Zwischen Fakt und Fiktion*. S. 72ff.

³³ Vgl. Cornea, Christine: *Science fiction cinema*. S. 199.

erkennen, dass auch Technologien, die den Menschen im Alltag helfen sollen, negative Entwicklungen nehmen und zu einer dystopisch wirkenden Zukunft führen können. So können (wie in einer Szene des Films verdeutlicht wird) viele kleine Geräte, die im Büro nützlich sind, nicht den Menschen ersetzen, der einer Person z.B. im Falle des Verschluckens einer Kirsche auf den Rücken schlägt, um sie vor dem Erstickungstod zu retten.

Seit Beginn des 21. Jahrhunderts beherrschen neben Superhelden gesellschaftspolitische Themen wie Genmanipulation, Robotik, Nanotechnologie und ökologische Bedrohungen die Kino-Leinwand.³⁴ Beispiele hierfür sind u.a. *Minority Report* (2002), wo Technik und durch Drogen Gen-veränderte-Menschen und deren Fähigkeiten eine Rolle spielen oder *The Island* (2005), wo Gentechnik eingesetzt wird, um Klone als menschliche „Ersatzteillager“ oder „Leihmütter“ zu züchten und auszunutzen. Der Film *I Robot* (2004) beschäftigt sich mit dem Thema Robotik und Computer und der allgegenwärtigen Gefahr, dass der Mensch durch die moderne Technologie zum unzeitgemäßen „Bestand“ werden könnte.³⁵ Die Zukunft, die dieser Film anführt, ist zu Beginn nicht als dystopisch zu bezeichnen, denn der Mensch erfährt eine Verbesserung seiner Lebenssituation durch die Roboter, die ihm dienen. Mit Fortlauf des Films ist aber zu erkennen, dass die Maschine beinahe einen „modernen Sklaven“ darstellt, der beliebig behandelt und ausgetauscht werden kann. Die Asimov'schen Gesetze³⁶, denen der Roboter dienen muss, sind dabei die vermeintliche Absicherung gegen eine Rebellion der Maschinen. Im Film findet diese Rebellion statt, allerdings nicht mit der Absicht, die Macht zu übernehmen, um Rache an den Menschen auszuüben, sondern um sie vor sich selbst zu „schützen“. Außerdem wird ersichtlich, dass der Roboter, indem er auch künstlerische Gegenstände schneller und präziser schaffen kann als ein Mensch, diesen in Bereichen wie dem Arbeitsmarkt zu verdrängen beginnt und somit auch Nachteile für die Gesellschaft bringt.

Weitere Einflüsse dieser Zeit sind unter anderem der Terroranschlag am 11. September 2001, der Irakkrieg und die damit verbundene Frage des Machtmissbrauchs, die sehr schnell voranschreitende Entwicklung neuer Technologien und auch das Ende des Maya-Kalenders 2012 (wie zum Beispiel der Film *2012: Doomsday* (2008)).

³⁴ Vgl. Zirnstein, Chloé: *Zwischen Fakt und Fiktion*. S. 72ff.

³⁵ Vgl. Drenkpohl, Ann-Kristin: *Maschinen sprechen. Science Fiction*, dt. Erstausg.. Wien: Passagen-Verl., 2009. S. 17.

³⁶ Isaak Asimovs Gesetze der Robotik: „erstens: Ein Robot darf kein menschliches Wesen verletzen oder durch Untätigkeit gestatten, dass einem menschlichem Wesen Schaden zugefügt wird. [...] Zweitens: [...] ein Robot muß dem ihm von einem Menschen gegebenen Befehl gehorchen, es sei denn, ein solcher Befehl würde mit Regel Eins kollidieren. [...] Und drittens: Ein Robot muß seine eigene Existenz beschützen, solange dieser Schutz nicht mit Regel Eins oder Zwei kollidiert.“ Asimov, Isaac: *Ich, der Robot*. Dt. Übers. von Otto Schrag, München: Heyne, 1978. S. 34f.

Aufgrund der vielfältigen, beängstigenden Entwicklungen und Konflikte der letzten Jahre hat vor allem in der Jugendliteratur das Thema Dystopie einen neuen Aufschwung und hält damit auch erneut Einzug in den Film. Die unter anderem mit dem deutschen Jugendbuchpreis ausgezeichnete Trilogie *The Hunger Games* (2008-2010) von Suzanne Collins, in der der Staat tödliche Spiele mit Kindern und Jugendlichen spielt, um seine Untertanen zu unterdrücken und an seine Allmacht zu erinnern, fand im März 2012 mit dem ersten Teil ihre Verfilmung in den Kinos.

Es ist somit festzustellen, dass dystopische Romane des Öfteren (teilweise sogar mehrmals) verfilmt werden. Besonders politische Situationen, aber auch andere bedrohlich wirkende Themen wie Gentechnik und Abhängigkeit von Technologie oder zunehmende Umweltverschmutzung beeinflussen dystopische Filme schon seit ihrem ersten Aufkommen.

2 Postapokalypse

2.1 Begriffsdefinition

Da der Begriff der Postapokalypse von jener der Apokalypse abstammt, werden hier beide Ausdrücke definiert.

Apokalypse

Bereits in der Antike existierten apokalyptische Vorstellungen, vor allem im Zoroastrismus, „the transitional case away from the ancient synchronic ritualization of time, important for posting a cosmic conflict between a force of good and a force of evil.“³⁷

Das Wort Apokalypse stammt somit aus dem Griechischen und bedeutet Enthüllung und Offenbarung, es bezeichnet „prophetische Schriften über das Weltende“³⁸. Bildungssprachlich wird es auch für die Ausdrücke Grauen, Unheil und Untergang verwendet.³⁹ Die Apokalypse ist außerdem eine „Schrift in der Form einer Abschiedsrede oder eines Testaments, die sich mit dem kommenden Weltende befaßt, wie z.B. die Offenbarung des Johannes im Neuen Testament“⁴⁰, einem wichtigen prophetischen Text der Christenheit.

Postapokalypse

Im Zeitalter der Aufklärung wird die Apokalypse „von ihrem theologischen Kontext gelöst, ihres theologischen Begründungszusammenhangs enthoben und bezogen auf die neuen Paradigmen >Vernunft< und >Natur< säkularisiert.“⁴¹ In der Romantik beginnt auf die Apokalypse das Motiv des letzten Menschen in der Literatur zu folgen⁴², wobei „[d]ie alten apokalyptischen Motive [...] dabei nur noch angespielt [werden] – aber gänzlich neu besetzt. In den säkularen Katastrophen sind die Motive der Apokalypse nur noch Versatzstücke, Zitate, entfernte Ähnlichkeiten.“⁴³ Das heute bekannte postapokalyptische Denken ist ein

³⁷ Hall, John R.: *Apocalypse. From antiquity to the empire of modernity*, Cambridge: Polity, 2009.S. 18.

³⁸ *Brockhaus-Enzyklopädie. In 24 Bänden*, 19., völlig neu bearb. Aufl. Mannheim: Brockhaus. Band 1: A - Apt, 1994. S. 677.

³⁹ Vgl. Ebenda. S. 677.

⁴⁰ Clébert, Jean-Paul: *Die Angst vor dem Weltuntergang. Eine Geschichte der Endzeitstimmung*, aus dem Franz. von Rudolf Brenner. Dt. Erstveröff.. Bergisch Gladbach: Bastei-Lübbe, 1998. S. 336.

⁴¹ Krahl, Hans: *Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe*.S. 15.

⁴² Vgl. Horn, Eva: „Die Enden des Menschen.“ S. 103.

⁴³ Ebenda. S. 103.

Ergebnis dieser Säkularisierung, da die theologische Apokalypse nicht in einer zerstörten, trostlosen Welt endet, sondern im Paradies.

Die Postapokalypse beschreibt den „Post“-Zustand einer Apokalypse, also die Zeit nach einer Katastrophe, bei der ein großer Teil der Menschheit vernichtet wurde. Die „alte“ Welt und ihre (Verwaltungs-)Systeme existieren nun nicht mehr, müssen neu aufgebaut werden, oder kehren nicht wieder.

2.2 Postapokalypse in Richard Mathesons Roman *I Am Legend*

Die postapokalyptischen Züge in Richard Mathesons *I Am Legend* lassen sich unschwer erkennen. Robert Neville lebt allein in einem Haus in einer Welt in der es außer ihm scheinbar nur noch willenlose vampirartige Wesen gibt, die auf sein Blut aus sind. Dabei sind diese Vampire nicht als jene Mythengestalten anzusehen wie sie etwa in Bram Stokers *Dracula*(1897) zu finden sind, sie alle waren normale Menschen und wurden durch eine Pandemie verändert. Eine Art von Bakterien oder Sporen, die während eines Krieges in die Luft gewirbelt und durch den Wind in alle Welt getragen wurde, hat diese Veränderung bewirkt:

„The freed spores would be blown about by storms. They could lodge in minute skin abrasions caused by the scaling dust. Once in the skin, the spore could germinate and multiply by fission. As this multiplication progressed, the surrounding tissues would be destroyed, the channels plugged with bacilli. Destruction of tissue cells and bacilli would liberate poisonous, decomposed bodies into surrounding healthy tissues. Eventually the poisons would reach the blood stream. Process complete.“⁴⁴

Nur Neville selbst scheint aufgrund eines Bisses durch eine Fledermaus vor langer Zeit immun zu sein, somit ist er vollkommen allein. Tagsüber ist die Stadt somit menschenleer, während Neville nachts im sicheren Haus bleiben muss und von Vampiren belagert wird.

Im Roman herrscht also ein Zustand nach einer Apokalypse, die durch eine Pandemie verursacht wurde, eine Postapokalypse.

⁴⁴ Matheson, Richard: *I Am Legend. The Book that inspired the motion picture*, 2.Ausgabe, Tor: 2007. S. 77.

2.3 Postapokalypse im Film

2.3.1 Abgrenzung zur Apokalypse im Film

„Zwischen dem menschlichen Fehlverhalten beziehungsweise dem Aufbegehren der Natur und der daraus entstehenden endzeitlichen Lebenswelt steht der Moment des Zusammenbruchs, der Apokalypse.“⁴⁵ Jene ist ein beliebtes Thema des Medium Film, da sie meist Ängste der jeweiligen Entstehungszeit anspricht, bildlich darstellt und somit greifbar macht. Aber zwischen Apokalypse und Postapokalypse muss auch im Film unterschieden werden, da sie unterschiedliche Motive sind und damit verschiedene filmische Umsetzungen finden.

Eine treffende Definition für den apokalyptischen und postapokalyptischen Film und deren Unterschiede liefert Charles P. Mitchell, ehemaliger Vorsitzender des Southern Main Library Districts in *A guide to apocalyptic cinema*:

„A basic definition of apocalyptic cinema is a motion picture that depicts a credible threat to the continuing existence of humankind as a species or the existence of Earth as a planet capable of supporting human life. The genre of apocalyptic cinema is closely related to, yet distinct from, a similar genre primarily known as post-apocalyptic cinema, which concentrates on survivors of a catastrophic event struggling to reestablish a liveable society. In order to be classified as an apocalyptic film, the event threatening the extinction of humanity has to be present within the story. If this catastrophe occurs prior to the events depicted on the screen, the film is post-apocalyptic.“⁴⁶

Wichtig für die Unterscheidung von apokalyptischem und postapokalyptischem Film ist also ob die Katastrophe im Film selbst passiert, oder ob sie ein vorhergehendes Ereignis ist, das im Film nur noch durch Erzählungen oder Rückblenden behandelt wird. Wobei allerdings anzumerken ist, dass Filme existieren in denen sich beide Genres vermischen, oder in welchen die Katastrophe selbst nur einen kurzen Zeitabschnitt im Film einnimmt.

⁴⁵ Wolfschlag, Claus-M.: *Traumstadt und Armageddon. Zukunftsvisionen und Weltuntergang im Science-Fiction-Film*, Graz: Ares-Verl., 2007. S. 166.

⁴⁶ Mitchell, Charles P.: *A guide to apocalyptic cinema*, 1. publ. Westport, Conn. [u.a.]: Greenwood Press, 2001. S. xi.

2.3.2 Postapokalyptische Filme

Sowohl Film, als auch Literatur und andere Medien wie das Radio interessieren sich für Apokalypse, Postapokalypse und Endzeit als Motive, da diese die kollektiven Ängste der Zeit ausdrücken, in der sie entstanden sind und deshalb ein breites Publikum ansprechen. So reagiert Lord Byrons Gedicht *Darkness* (1816) auf eine Kälteperiode und die Hungersnöte von 1815 und 1816, ähnlich wie der Katastrophenfilm *The Day After Tomorrow* (2004), der die Probleme der Klimaveränderung thematisiert.

Das Ende bzw. die Vernichtung der gesamten Menschheit kam als Motiv somit schon früh auf, ist folglich einer der beharrlichsten Träume der Moderne und fand Einzug in das Medium Film.⁴⁷ Gerade das „Danach“ einer apokalyptischen Katastrophe erweist sich als interessantes Thema für den Film, denn

„[a]uch wenn Epidemien, Atomkriege oder Naturkatastrophen das Ende der bestehenden Zivilisation herbeigeführt haben mögen, schließt dies keineswegs aus, daß die menschliche Geschichte weitergeht. Die Menschen sammeln die noch vorhandenen Brocken zusammen und wagen einen Neuanfang.“⁴⁸

Der postapokalyptische Film widmet sich also dem Überleben einer von Zerfall geprägten Gesellschaft nach einer Katastrophe.⁴⁹ Gerade in den postapokalyptischen Filmen der 70er Jahre geht es um Gruppierungen von wilden und gesetzlosen Menschen, die diesen Zerfall darstellen. Die Filme spielen hauptsächlich im Flachland oder der Einöde, zeigen ein negatives Menschenbild im Zustand der Barbarei, das keine Läuterung erfahren hat und üben zugleich eine unterschwellige Faszination auf den Zuschauer durch die Bereinigung der westlichen Zivilisation und die Reduzierung auf das Wesentliche, das Überleben aus.⁵⁰ Beispiel hierfür ist vor allem die *Mad Max*-Reihe (1979, 1981 und 1985).

Neben jenen bereits gefestigten Gesellschaftsformen existiert noch eine andere Form des postapokalyptischen Motivs:

⁴⁷ Vgl. Horn, Eva: „Die Enden des Menschen.“ S. 101.

⁴⁸ Wolfschlag, Claus-M.: *Traumstadt und Armageddon*. S. 180.

⁴⁹ Vgl. Schulze, Philipp: „Endzeitfilme. Hollywoods Apokalypsen“, Jung, Arthur (Chefredakteur): *Cinema*. 318, Februar 2010. S. 66 -74, hier: S. 69.

⁵⁰ Vgl. Wolfschlag, Claus-M.: *Traumstadt und Armageddon*. S. 180f.

„Während in dem Standardmodell der >Endzeit< der Fokus des Films auf bereits gefestigte, neue Organisationsformen des menschlichen Zusammenlebens gerichtet ist und eher der Dokumentation des Zustands, den möglichen/prognostizierten Formen von Rekonstruktion und Reinstitutionalisierung von Menschheit, Gesellschaft und Zivilisation dient – und somit eher an Vergesellschaftung als an Einzelschicksalen interessiert ist –, etabliert sich daneben eine dynamisierte Variante, bei der die Suche nach neuen Gesellschaftsformen bzw. die Suche nach und der Aufbruch zu Räumen, die ein solches neues Leben möglich machen, die Handlung dominieren.“⁵¹

Der Film *Waterworld* (1995) ist ein Beispiel für diesen Aufbruch: das kleine Mädchen Enola soll in der Meereswelt helfen, Land „Dryland“ zu finden, einem paradiesischen Ortan dem die barbarische Gruppe der „Smokers“ nicht herrscht. Ein weiteres Beispiel ist *Postman* (1997), hier tritt der Protagonist ungewollt eine Welle der Veränderung los, indem er vorgibt, Postbeamter einer wiederhergestellten demokratischen Republik zu sein. Die Gruppierung des neuen Postsystems wird schließlich so groß, dass es ihr möglich wird, sich gegen die Gewaltherrschaft der „Holnisten“ zu wehren. Am Ende des Films, Jahre nach diesen Ereignissen, herrscht somit wieder eine demokratische Republik.

2.3.3 Motive im postapokalyptischen Film

1. Die Welt nach dem Atomkrieg

Die Angst vor einem alles zerstörenden Atomkrieg entstand spätestens nach den Atombombenangriffen auf Hiroshima und Nagasaki und fand bereits in zahlreichen Medien, wie auch Filmen ihren Ausdruck, „[s]ome films centered on its [der Atombombe] blast and heat that caused widespread death and destruction; others featured the frightening, almost magically evil effects of nuclear radiation, invisible and lethal.“⁵²

Beispiele für postapokalyptische bzw. in diesem Fall postnukleare Filme, welche die Welt nach einem Atomkrieg zeigen, sind u.a. *Five* (1951), *On the Beach* (1959) und *A Boy and His Dog* (1975).

Ein aktuellerer Film, in dem die Welt nach einem Atomkrieg dargestellt wird, ist *The Book of Eli* (2010). Er handelt von einem Mann, welcher mit einem Buch als wertvolle Fracht in

⁵¹ Krahn, Hans: *Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe*.S. 207f.

⁵² Perkowitz, Sidney: *Hollywood science.Movies, science, and the end of the world*,New York: Columbia Univ. Press, 2007.S. 94.

Richtung Westen reist und dabei durch eine zerstörte, trostlose Welt wandert. Alles liegt in Trümmern, Menschen gehen nur noch mit Brillen, die sie vor Sand und Staub schützen, auf die Straße. Die Natur ist zerstört, es gibt keine Landwirtschaft mehr, ebenso ist das Trinkwasser knapp und muss teuer erkauft werden. Regierungssysteme existieren nicht mehr, auf der Straße herrscht Anarchie. Raub, Mord und Kannibalismus stehen ungestraft an der Tagesordnung. Die Generation, welche den Einschlag der Atombombe miterlebt hat ist bereits beinahe ausgestorben. Elis Buch erweist sich als deshalb so wichtig, da es infolge der Bibel-Verbrennungen während des Krieges die letzte existente Bibel zu sein scheint. Sie kann der verbleibenden Menschheit neue Hoffnung und dem Überbringer große Macht verleihen, daher muss sie geschützt und von gierigen, machthungrigen Personen ferngehalten werden.

Postnukleare Filme zeigen also die Welt nach einem Atomkrieg, welche zumeist eine von Zerstörung und Leid geprägte Umwelt darstellt. Ressourcenknappheit und vorherrschende Gewalt sind charakteristisch für diese Unterkategorie.

2. Epidemien und Pandemien

Obwohl die Medizin inzwischen für viele Krankheiten Heilmittel gefunden hat und gefürchtete Seuchen wie die Pocken als ausgerottet gelten, sind Pandemien weiterhin Thema im postapokalyptischen Film, da die gesellschaftliche Angst davor bestehen bleibt.

“Genetic engineering and cloning have the potential to cure disease and to transform humanity and how we regard one another, although it’s far from clear that all these changes are desirable. What is certainly unwelcome, but a fact of modern life, is that biotechnology also makes it easier to use diseases as weapons, with devastating possibilities for warfare and terrorism. As another fact of modern life, today’s global connectedness brings newly frightening possibilities for pandemics, worldwide epidemics.”⁵³

Während einige Filme berühmte Krankheiten des Mittelalters wie die Pest (z.B. in *Panic in the Streets* (1950)) wiederaufleben lassen, behandeln andere die Ängste vor zeitgenössischen Seuchen, die entweder in Laboren gezüchtet wurden oder aus der Natur kommen.⁵⁴

⁵³ Perkowitz, Sidney: *Hollywood science*.S. 117.

⁵⁴ Vgl. Ebenda.S. 118.

Im postapokalyptischen Film *Carriers* (2009) sind große Teile der Menschheit bereits an einer nicht näher definierten, viralen Pandemie gestorben. Die wenigen die bisher überlebt haben, leben in ständiger Angst sich bei anderen anzustecken. Alle Versuche ein Heilmittel zu finden, schlugen fehl, es existieren keine intakten Notfallzentren oder Krankenhäuser mehr. Die Ressourcen werden knapp und vor allem Treibstoff ist hart umkämpft, so wird sogar für ein paar Liter Benzin gemordet. Kein noch so abgelegener Ort scheint Sicherheit vor den tödlichen Viren bieten zu können.

Die Gruppe junger Menschen, um welche sich die Handlung des Films dreht, stellt zu ihrer eigenen Sicherheit drei Regeln auf: die erste lautet, infizierte Menschen zu meiden, da ihr Atem hoch ansteckend ist; die zweite ist alles zu desinfizieren was Erkrankte in den letzten vierundzwanzig Stunden angefasst haben; und die letzte besagt, dass die Infizierten bereits dem Tode geweiht sind, sie können nicht gerettet werden. Aber selbst die vier ProtagonistInnen halten sich nicht an ihre strengen Regeln, mit dem Ergebnis, dass sich eine der Frauen bei einem Kind ansteckt, woraufhin ihr Freund sie zurücklassen muss. Als er selbst erkrankt, wird er von seinem eigenen Bruder in letzter Konsequenz erschossen.

Postapokalyptische Filme, die das Thema Krankheiten behandeln, spielen also in einer Welt, in welcher eine Krankheit bereits gewütet hat und zeigen die Konsequenzen eines solchen Ausbruches für die wenigen Überlebenden auf.

2.1.Zombieepidemien

Neben den „normalen“ Epidemien und Pandemien existiert außerdem die Untergruppe der Zombieepidemien (bzw. –Pandemien) im Film. Hier sterben die Betroffenen nicht nur an der Krankheit, ihre Körper erwachen nach ihrem Tod wieder als meist mordlüsterne, kannibalische, instinktgetriebene Wesen ohne Verstand. Ihre Herkunft und ihre Verhaltensweisen werden in neueren Filmen meist mit rationellen wissenschaftlichen Vorgängen begründet.⁵⁵

„Die entscheidende Veränderung liegt nunmehr darin, die Existenz der Zombies auf einen Krankheitserreger oder Ähnliches zurückzuführen und ihre Vermehrung entsprechend als Virusinfektion zu inszenieren, zumeist als Bedrohung von pandemischem Ausmaß. Das abweichende Verhalten der Zombies wird dann als medizinisches oder >biopolitisches< Problem verstanden, ihre Verbreitung als Seuche

⁵⁵ Vgl. Fürst, Michael [Hrsg.]: *Untot*. München: Belleville, 2011. S. 9.

interpretiert.⁵⁶

Zombieepidemien im Film werden also meistens ebenfalls durch Krankheiten verbreitet, wobei diese den schon erwähnten Nebeneffekt der Wiederauferstehung haben.

Der Film *28 Days Later* (2002) beginnt mit einer Szene, in welcher TierschützerInnen Versuchsaffen befreien ohne auf den Wissenschaftler zu hören der sie warnt, dass die Tiere mit „Rage“ infiziert und hochansteckend sind. Eine Tierschützerin lässt trotzdem einen Affen aus seinem Käfig, welcher sie daraufhin sofort anfällt. Durch das Spucken von Blut infiziert sie einen weiteren Mann, bevor sich ihre Augen rot färben und eine Schwarzblende erfolgt. Achtundzwanzig Tage später erwacht der Protagonist aus dem Koma und findet sich im scheinbar menschenleeren London, bevor er merkt, dass die Stadt hauptsächlich von gefährlichen Zombies bevölkert ist, neben denen nur noch sehr wenige normale Menschen existieren.⁵⁷ In diesem Fall müssen die Menschen nicht sterben, um als Zombies zu erwachen, der Virus verbreitet sich innerhalb weniger Sekunden im Organismus, um den Befallenen innerhalb kürzester Zeit zum mordlüsternen Wesen mutieren zu lassen.

3. Dystopien

Da die Dystopie im Film bereits in einem eigenen Unterkapitel ausführlich behandelt wird, fällt der folgende Teil kürzer aus. Jedoch können auch Dystopien postapokalyptische Welten im Film darstellen, etwa wenn sie nach einer Katastrophe oder einem Krieg aufkommen.

Ein Beispiel hierfür ist der Film *The Hunger Games* (2012). Besonders aus der gleichnamigen Romanvorlage von Suzanne Collins wird ersichtlich, dass die im Film dargestellte Welt nach einem Krieg entstand, welcher alles zerstörte. Die Bevölkerung wurde in dreizehn Distrikte aufgeteilt, wobei der dreizehnte nach der Revolte gegen das regierende Kapitol vernichtet wurde. Das Kapitol veranstaltet jährlich die sogenannten Hungerspiele, in denen Kinder und Jugendliche aus jedem Distrikt in einer Arena so lange gegeneinander kämpfen müssen, bis nur ein oder eine KandidatIn übrig bleibt. Die Lebensweise in den Distrikten ist dabei unterschiedlich. Katniss, die weibliche Hauptfigur, lebt in Distrikt zwölf wie viele andere in ärmlichen Verhältnissen. Sie wäre nach dem Tod ihres Vaters beinahe verhungert und erhält sich und ihre Familie nur durch illegales Jagen und Schwarzhandel am Leben. Überwacht

⁵⁶ Fürst, Michael [Hrsg.]: *Untot*. München: Belleville, 2011. S. 9.

⁵⁷ Vgl. *28 Days Later*. Regie: Danny Boyle. USA: DNA Films [u.a.], 2002. 0:00:00 – 0:16:00.

wird die Bevölkerung der Distrikte durch eine Sicherheitseinheit des Kapitols, die hart gegen alle Formen des Aufstandes vorgeht. Dementsprechend herrscht Angst und Misstrauen in der Bevölkerung, da Verrat auch unter FreundInnen vorkommen kann.

Das Kapitol wird von den Distrikten versorgt, dementsprechend leben seine BewohnerInnen in großem Luxus und müssen nicht an den Hungerspielen teilnehmen, sondern erfreuen sich nur als ZuschauerInnen an diesem Ereignis.

Dystopien können also ebenfalls postapokalyptische Welten im Film darstellen, auch wenn die Katastrophe oft viel längere Zeit zurückliegt als in den meisten anderen postapokalyptischen Filmen.

4. Andere oder unbekannte Ursachen für einen postapokalyptischen Zustand

In einigen Filmen lassen sich weitere Ursachen finden, die zu einer postapokalyptischen Welt führen.

In Shane Ackers *9* (2009) ist die Menschheit durch die durch sie geschaffenen Maschinen ausgerottet worden. Die Handlung stützt sich auf Puppen als Charaktere, die versuchen jene Maschinen zu zerstören. Auch in der *Matrix*-Trilogie (1999-2003) haben Maschinen die Macht übernommen und die Menschen, die nicht von ihnen kontrolliert und unterdrückt werden, müssen in einem großen Höhlensystem unter der Erde leben. Der Aufstand der Maschinen ist also ein weiterer Grund für eine postapokalyptische Welt im Film.

In *Oblivion* (2013) wird ersichtlich, dass eine außerirdische Maschine für den Untergang der Menschheit verantwortlich ist und nun die Ressourcen der Erde aufbraucht, während die wenigen Überlebenden im Untergrund hausen müssen.

Es existieren allerdings auch Filme in denen die Ursache für die Zerstörung beinahe gänzlich unbekannt oder kaum definiert ist. Im Film *Waterworld* (1995) besteht die Welt nur noch aus einem einzigen, großen Meer auf welchem die wenigen verbleibenden Menschen auf Booten und selbsterrichteten, schwimmenden Atollen leben. Die Ursache für diesen Zustand ist die im Film kaum definierte Schmelzung der Polkappen und damit die Überflutung der Welt.

In John Hillcoats *The Road* (2009) ist die Ursache der Zerstörung noch weniger definiert. Lediglich durch Rückblenden erfahren die ZuschauerInnen, dass der Grund plötzlich und unerwartet auftrat. Die gerade noch heile Welt wird zu Beginn des Films unterbrochen, als der Vater im Film ein oranges Leuchten durch die Fenster bemerkt und beim Blick hinaus eine für

den Zuschauer unersichtliche Bedrohung erkennt, welche ihn veranlasst als Vorkehrung sofort Wasser in die Wanne einzulassen, um es zu speichern. Von draußen dringen derweil verzweifelte Schreie und Rufe ins Haus. Als der Vater danach aus seinem Traum erwacht, wird offensichtlich, dass dies eine Rückblende war und er und sein Sohn nun in einer vollkommen zerstörten, trostlosen und gefährlichen Welt leben, in der sie dem Verhungern nahe sind.⁵⁸ Die Ursache der Zerstörung wird auch in den späteren Rückblenden nicht genauer erklärt.

Neben den oben erwähnten Gründen für eine postapokalyptische Welt im Film, wie beispielsweise Pandemien und Atomkriege, gibt es also noch weitere sowie wenig definierte Ursachen.

⁵⁸ Vgl. *The Road*. Regie: John Hillcoat. USA: Dimension Films [u.a.], 2009. 00:00:41- 00:10:20.

3 Posthumanismus

3.1 Der Begriff

Eine erste Definition des Begriffs des Posthumanismus findet sich im 17. Jahrhundert in der „Glossographia“, einem Wörterbuch von Thomas Blount, als *posthumain*, „following or to come, that shall be“⁵⁹. Doch erst 1977 führt Ihab Hassan, ein amerikanischer Kulturtheoretiker, den Begriff *posthumanist* ein und verwendet ihn als Terminus für die Überwindung des Humanismus. In den 1980er Jahren wird mit *Postbiologismus* die Zukunft nach dem Menschen bezeichnet, ein Begriff, der jedoch schon in den 1990er Jahren von dem des *Posthumanismus* verdrängt bzw. ersetzt wird.⁶⁰

Auf der Website „posthumanism.com“ des Oxforder Zukunftsforschers Nick Bostrom findet sich folgende Definition:

“Posthumanism [...] is the view that we ought to try to develop – in ways that are safe and ethical – technological means that will enable the exploration of the posthuman realm of possible modes of being.”⁶¹

Der Begriff Posthumanismus beinhaltet die Frage nach dem „Danach“, die Überlegung, wie sich der Mensch weiterentwickeln oder was aus ihm nach dem gegenwärtigen Zustand werden wird. Insbesondere im Rahmen des Transhumanismus-Diskurses beschäftigt man sich mit sogenannten Cyborgs, Mischwesen aus Mensch und Maschine oder künstlichen Intelligenzen, denn es macht „keinen Sinn [...] die fortschreitende Technologisierung der Spezies Mensch zu leugnen“⁶². Diese Entwicklung soll helfen, die Gattung Mensch unsterblich zu machen. Diese Themenfelder – Cyborgs, Technisierung der Gesellschaft, künstliche Intelligenzen – werden in Literatur und Film häufig behandelt.

⁵⁹ Blount, Thomas: „Posthumain.“ *Glossographia*. Reprograf. Nachdr. d. Ausg. London 1656. Hildesheim [u.a.]: Olms, 1972. Keine Seitenangaben – PO S. 7.

⁶⁰ Vgl. Krüger, Oliver: *Virtualität und Unsterblichkeit. Die Visionen des Posthumanismus*. 1. Aufl. Freiburg im Breisgau: Rombach-Verl., 2004. S. 107.

⁶¹ Anonym: „Posthumanism“, *Posthumanism*. <http://www.posthumanism.com/> 5.2.2012. Diese Definition wird auch zitiert u.a. bei Wolfe.

⁶² Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus. Eine kritische Einführung*. Darmstadt: Wiss. Buchges., 2009. S. 11.

Das posthumane Denken repräsentiert eine Kategorie, die sich von den Entwicklungen der Kybernetik und Informationstechnologie ableitet. Diese widmen sich den Möglichkeiten der Rekonstruktion und Reproduktion des Menschen:⁶³

“The term ‘posthuman’ has come to designate a loosely related set of recent attempts to reconceptualise the relationship between the rapidly transforming field of technology and the conditions of human embodiment. These attempts are, generally speaking, a response to the cybernetic turn and the vitalisation of information.”⁶⁴

WissenschaftlerInnen aus verschiedenen Bereichen nähern sich auf unterschiedliche Weise dem Thema „Posthumanismus“. Der chilenische Biologe und Philosoph Humberto Maturana setzt die biologischen Imperative bei der Suche nach einer Antwort auf die Frage, was Menschsein bedeutet, an erste Stelle. Seine Arbeit über die Augen und Sichtweise von Fröschen führte ihn zu Erkenntnissen über biologische Prozesse, die mit dem kybernetischen Gedanken korrespondieren, dass die Grenzen des menschlichen Subjekts konstruiert und nicht von Anfang an gegeben sind, durch Eingriffe aufgelöst werden können.⁶⁵

Ein weiteres Beispiel für die Auseinandersetzung mit Posthumanismus liefert der französische Wissenschaftsphilosoph Michel Serres. Er schreibt in seinem bisher nur auf Französisch erschienenen Schriften *Hominesce: essais* (2001), dass die Weiterentwicklung der Wissenschaft eine neue Form der Menschheit möglich gemacht und dem Menschen damit die Möglichkeit eines neuen Körpers verschafft hat, sodass er sein eigener Schöpfer werden kann. Aufgrund dieser neuen Form der Menschheit und dem inzwischen fortgeschrittenen Verschwinden jeglicher Form von Gemeinschaft und kollektiver Identität ist laut Serres eine neue Form von Politik von Nöten. Der einzelne Mensch wird als Individuum nun mehr von seinen eigenen Erfahrungen geprägt, als von jenen, die in biographischen Schriften nacherzählt werden. Der Mensch wird somit zu seinem eigenen Erzähler. Serres argumentiert, dass deshalb die Menschheit gemeinsam eine Geschichte erzählen soll, wodurch eine neue Distribution von Wissen geschehen kann. Das Geschichtenerzählen kann laut Serres dieser

⁶³ Vgl. Lechte, John: *Fifty key contemporary thinkers. From structuralism to post-humanism*. 2. Aufl.. London [u.a.]: Routledge, 2008. S. 332.

⁶⁴ Waldby, Catherine: *The Visible Human Project. Informatic Bodies and Posthuman Medicine*. London und New York: Routledge, 2000.S. 42f.

⁶⁵ Vgl. Maturana, Humberto R./Francisco J. Varela: *Der Baum der Erkenntnis. Die biologischen Wurzeln des menschlichen Erkennens*, [Einzig berecht. Übers. aus dem Span. von Kurt Ludewig]. München: Goldmann, 2001. S. 134-141.

neuen Form von Menschheit eine zeitgemäße und globale Art von Gemeinschaft verschaffen.⁶⁶

Die neuen Technologien machen die Menschen (zumindest jene, welche die finanziellen Möglichkeiten dazu besitzen) bereits heute zu Cyborgs. Beispielsweise in der Medizin, wie Donna Haraway, Biologin, Naturwissenschaftshistorikerin und Professorin für Technoscience und feministische Theorien, Verfasserin des *Cyborg Manifesto*, festhält: „Modern medicine is [...] full of cyborgs, of couplings between organism and machine, each conceived as coded devices, in an intimacy and with a power that was not generated in the history of sexuality.“⁶⁷ Cyborgs als posthumane Wesen finden nach Haraway also bereits Einzug in die Gesellschaft, denn auch die Computertechnik fungiert als technisches Hilfsmittel, als Prothese. Sie greift in die genetische Struktur ein und ersetzt letztendlich den Menschen in der posthumanen Welt.⁶⁸

Es existieren mithin unterschiedliche Ansichten von und Beschäftigungsweisen mit dem Thema „Posthumanismus“ sowie kritische Sichtweisen: „Wo Propheten einer Post- oder Transhumanität das „Ende des Menschen“ proklamieren, will ein [...] kritischer Posthumanismus lediglich das mögliche Ende einer bestimmten Sichtweise des Menschen, nämlich das des Humanismus untersuchen“⁶⁹. Auch Neil Badmington, Professor für kulturellen Kritizismus und englische Literatur am Center for Critical and Cultural Theory der Universität von Cardiff, ist der Meinung, der Begriff „Posthumanismus“ „has the potential to serve as a convenient shorthand for a general crisis in something that ‘we’ [...] call ‘humanism’.“⁷⁰

Es lassen sich folglich vor allem zwei Sichtweisen der Bedeutung des Wortes „Posthumanismus“ feststellen. Eine Ansicht lautet, dass der Mensch nicht mehr existiert, eine Welt, „in which the human race has been swept away by the tide of cultural change, usurped by its own artificial progeny“⁷¹, wobei sie auch von Tieren oder anderen, neuartigen Wesen ersetzt werden kann. Die andere, vertreten durch Stefan Herbrechter, Professor für Kulturtheorie der Conventy University, konstatiert das Ende des Humanismus. Dabei sind natürlich unterschiedliche Ansichten eines Humanismus möglich – so sieht das kartesische

⁶⁶ Vgl. Lechte, John: *Fifty key contemporary thinkers*. S. 352f.

⁶⁷ Haraway, Donna Jeanne: *Simians, cyborgs, and women. The reinvention of nature*, 4. Aufl.. London: Free Assoc. Books, 1998. S. 150.

⁶⁸ Vgl. Bukatman, Scott: „Postcards from the Postuman Solar System.“ *Posthumanism*. Hrsg. von Neil Badmington. 1. Aufl.. Basingstoke [u.a.]: Palgrave, 2000. S. 98-111, hier: S. 98.

⁶⁹ Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus*. S. 7.

⁷⁰ Badmington, Neil [Hrsg.]: *Posthumanism*. Hrsg. von Neil Badmington. 1. Aufl.. Basingstoke [u.a.]: Palgrave, 2000. S. 2.

⁷¹ Moravec, Hans: *Mind children. Der Wettlauf zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz*, aus d. Amerik. von Hainer Kober. 1. Aufl.. Hamburg: Hoffmann u. Campe, 1990. S. 1.

Modell rationalen Verstand oder Geist im Humanismus. Der französische Philosoph, Mathematiker und Naturwissenschaftler René Descartes sieht darin das Wissen, was es heißt, menschlich zu sein⁷², der französische Philosoph und Literaturtheoretiker Jean-François Lyotard schreibt, dass Menschen erst durch Bildung und Erziehung menschlich werden,⁷³ und Roland Barthes ist der Meinung Humanismus beinhaltet Veränderung, Unterschied und Wissen.⁷⁴

Cray Wolfe, Professor an der Rice University in Houston und Autor von Werken, die sich mit der posthumanistischen Theorie beschäftigen, wie *Animal Rites: American Culture, the Discourse of Species, and the Posthumanist Theory*, oder *What is Posthumanism?*, schreibt dazu, dass wir unsere als selbstverständlich angesehenen menschlichen Erfahrungen neu überdenken müssen (was auch die Wahrnehmungsmodi und affektiven Zustände des Homo sapiens selbst inkludiert), und zwar durch die Rekontextualisierung jener hinsichtlich des gesamten Sensoriums anderer Lebewesen und deren selbsterhaltenden Wegen eine Welt weiterzuentwickeln.⁷⁵

Die Frage, die alle Definitionen in verschiedenen Wissenschaftsbereichen zu beantworten suchen, ist die nach der Entwicklung der Spezies Mensch bzw. nach jener Gattung, die sie in einer Zukunft ohne Menschen ersetzen wird.

3.2 Posthumanismus im Film

Posthumanistische Motive finden ihre Einführung in Film und Literatur, es besteht eine „enge „Kooperation“ zwischen Science Fiction, der Filmindustrie mit ihren Interessen und dem Diskurs über Posthumanität allgemein.“⁷⁶ Der posthumanistische Gedanke im Film ist somit hauptsächlich im Bereich der Science-Fiction zu finden, „[d]ie SF sind wohl das posthumanistische Genre schlechthin, denn es geht ihnen zumindest um die Definition des Menschen durch die Wissenschaft und Technologie“⁷⁷. Im posthumanistischen Gedankengut geht es, wie oben erwähnt, hauptsächlich um jene Definition des Menschen, um die Frage

⁷² Vgl. Badmington, Neil: *Alien chic. Posthumanism and the other within*. London [u.a.]: Routledge, 2004.S. 7f.

⁷³ Vgl. Ebenda.S. 125f.

⁷⁴ Vgl. Badmington, Neil: *Alien chic*. S. 37.

⁷⁵ Vgl. Wolfe, Cary: *What is posthumanism?*Minneapolis, Minn. [u.a.]: Univ. of Minnesota Press, 2010. S. XXV.

⁷⁶ Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus*. S. 38.

⁷⁷ Ebenda.S. 103.

nach der menschlichen Identität:“some of the most definitive and authoritative representations of human identity in a digital and biological age are to be found within two key discourses: Western biotechnoscience (such as the Human Genome Project) and popular culture (such as science fiction).”⁷⁸

Durch die Untersuchung von Literatur zu den Themen Posthumanismus und Film lässt sich feststellen, dass sich posthumanistische Motive im Film in sieben Bereiche gliedern lassen. Diese werden ausführlich anhand der folgenden Unterkapitel mithilfe von Filmbeispielen dargelegt.

3.2.1 Posthumanistische Themen im Film

1. Cyborgs

Die Definition des Menschen wird durch den Cyborg-Charakter oder fühlende künstliche Intelligenzen im Film infrage gestellt. Was ist ein Mensch und was ist eine Maschine? Ist ein Mensch, der eine technische Komponente besitzt, immer noch ein kompletter Mensch oder ist er bereits ein Cyborg? Außerdem existieren verschiedene Arten von Cyborgs, die in Filmen vorkommen.

Die rekonstruktive Chirurgie behauptet bereits eine bessere Lebenserwartung und -führung durch das Implantieren fremder menschlicher Organe, sowie künstlicher Komponenten, wie etwa einer Prothese, gewährleisten zu können. Das Künstliche hält immer mehr Einzug in das Natürliche.⁷⁹ Die meisten Cyborg-Filme drehen sich um die

„Grenze zwischen Mensch und Nicht-Mensch. Die Lust auf Angst vor dem Zur-Maschine-Werden oder der Cyborgisierung scheint unverdrängbar. Was geschieht mit dem Humanen, sobald es von einem maschinellen Anderen befallen wird? Und was passiert mit der Maschine? Gibt es so etwas wie „die Maschine“ überhaupt?“⁸⁰

⁷⁸ Graham, Elaine L.: *Representations of the post/human. Monsters, aliens and others in popular culture*, 1. Aufl. Manchester: Manchester Univ. Press, 2002. S. 1.

⁷⁹ Vgl. Zons, Raimar: *Die Zeit des Menschen. Zur Kritik des Posthumanismus*, Suhrkamp: Frankfurt am Main, 2001. S. 19.

⁸⁰ Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus*. S. 115.

Eben jener Einzug des Künstlichen bzw. die vollständige Umwandlung vom Menschen in die Maschine, die Grenzen zwischen Mensch und Maschine sowie die damit verbundenen gesellschaftlichen Hoffnungen und Ängste sind Thema in Cyborg-Filmen.

Eine Definition des Wortes „Cyborg“ liefert Donna Haraway in ihrem *Cyborg Manifesto*: „A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of a machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction“⁸¹, also ein Mischwesen, welches als Thema „[s]einen Ursprung [...] in Konzeptpapieren der NASA, die zu Beginn der sechziger Jahre des letzten Jahrhunderts publiziert wurden“, hat.⁸²

Cyborgs selbst werden im Film entweder als physisch modifizierte Menschen, als Androiden mit organischen Komponenten oder als Maschinen, die so einen hohen Grad an Empfindungen erreicht haben, dass sie konventionelle Grenzen zwischen Humanem und Maschinellem durcheinanderbringen, dargestellt. Letztere kombinieren normalerweise fortgeschrittene Intelligenz und Stärke mit menschlichen Werten und Verletzlichkeit – können sie diese nicht aufweisen, sind sie meistens die Feinde, gegen welche die Menschen kämpfen müssen.⁸³ Sie werden vor allem in den 1990er Jahren populär, denn sie entfachten die Debatte über das Inhumane oder die negative Macht von Technologie und Zeit, welche das menschliche Leben beschränken und über die Analyse, wie Maschinen und neue Technologien in der genetischen Modifikation verwendet werden könnten, um die Basis des Lebens in positiveren Wegen anzuheben.⁸⁴

Im Film *RoboCop* (1987) wird der Polizist Murphy zum Cyborg umgestaltet, nachdem er von einem Kriminellen brutal ermordet wurde. Er erwacht im neuen, fast komplett aus einem Roboter bestehenden Körper. Er ist somit ein modifizierter Mensch, kann sich anfangs jedoch nicht an sein früheres Menschsein erinnern und entdeckt erst nach und nach durch Träume und die Hilfe seiner früheren Partnerin seine Vergangenheit, wer er gewesen ist und was aus ihm wurde. Er wird in der Intention hergestellt, ein reiner, billiger Arbeiter zu sein, der, während die anderen Polizisten wegen unzumutbarer Arbeitsbedingungen streiken wollen, wenn nötig Tag und Nacht unterwegs ist, um das Verbrechen zu bekämpfen.

“In this portrayal of corporate ruthlessness the film clearly satirises present

⁸¹ Haraway, Donna Jeanne: *Simians, cyborgs, and women*. S. 149.

⁸² Neuhaus, Wolfgang: „Das Posthumane in der Popkultur.“

Telepolis. <http://www.heise.de/tp/artikel/22/22409/1.html> 22.04.2006, 08.02.2012.

⁸³ Vgl. Short, Sue: *Cyborg cinema and contemporary subjectivity*, 1. Aufl.. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2005. S. 5.

⁸⁴ Vgl. Gane, Nicholas: „Posthuman.“ *Theory Culture Society*, 2006 23: 431, <http://tcs.sagepub.com/content/23/2-3/431> 08.02.2012. S. 432.

socioeconomic conditions with advanced Capitalism, yet *RoboCop* also reduces political problems and an unequal social structure to the personal, specifically targeting one ‘bad apple’ employee, and not the system itself, as corrupt.”⁸⁵

Dabei ist RoboCop als Cyborg außerdem eine Parodie auf die traditionelle Männlichkeit, welche einsilbig spricht und hauptsächlich mithilfe von Waffen kommuniziert.⁸⁶

RoboCop ist mithin ein Cyborg, der aus einem Menschen gemacht wurde und als moralisch einwandfreier, aber billiger Arbeiter dienen soll, einen Teil seiner Menschlichkeit jedoch langsam wieder zurückerlangt. Die oben erwähnte Grenze zwischen Mensch und Nicht-Mensch wird hier also stark thematisiert und hinterfragt. Ist Murphy nun ein Mensch, der in einer Maschine steckt oder ist er eine Maschine, die etwas Menschliches in sich trägt? Was an ihm ist als menschlich zu definieren? Körperlich ist nur noch sein Gesicht übrig geblieben, doch der Cyborg besitzt auch geistige Menschlichkeit, er erinnert sich an seine Familie, an seinen Tod und will Rache. Die eigentliche Intention seiner Schaffung war es lediglich, eine Maschine mit den Erfahrungen eines Polizisten auszustatten. Der Cyborg entwickelt sich jedoch zu einem Wesen das emotional fühlt und handelt wie ein Mensch. Eindeutig maschinell bleibt nur noch der Körper.

2. Künstliche Intelligenz

Neben den Cyborgs existiert noch eine andere Art künstlicher Lebewesen, die ebenfalls als Motiv im Film auftreten:

“Dreams of creating forms of artificial human life by other than heterosexual reproduction extend from the ancient Greek myth of Prometheus, through the Jewish legend of the Golem of Prague, through to Frankenstein. More recently, fictional robots, androids and smart computers offer us intriguing glimpses of machines transforming themselves from tools into sentient beings, with attendant questions about ‘their’ status in relation to ‘us’.”⁸⁷

Um das Thema „künstliche Intelligenz“ im Film zu thematisieren, wird der Film *Artificial Intelligence: AI*. (2001) herangezogen. Die künstliche Intelligenz ist hier durch teilweise dem Menschen sehr ähnelnde Roboter vertreten, wobei eine neue Kontroverse durch den Prototyp

⁸⁵ Short, Sue: *Cyborg cinema and contemporary subjectivity*. S. 68.

⁸⁶ Vgl. Ebenda. S. 94.

⁸⁷ Graham, Elaine L.: *Representations of the post/human*. S. 12.

eines durch eine Passwortkombination geprägten und somit Gefühle empfindenden und täuschend echten Roboterkindes ausgelöst wird. Damit wird eine bis dahin noch unangetastete Grenze überschritten – dieser Roboter kann starke Emotionen empfinden und sieht aus wie ein menschliches Kind, wodurch elterliche Liebe bei seinen erwachsenen BesitzerInnen ausgelöst werden soll. Die „Mutter“ des Prototypen im Film sieht den Roboterjungen David so weit als Mensch an, dass sie ihn trotz der vorhergehenden Gefährdung ihres menschlichen Sohnes vor der Demontierung retten will und aussetzt. Daraufhin folgt nach der Gefangennahme des Jungen eine öffentliche Kontroverse, als er beim sogenannten Fleischfest auf brutale Weise zerstört werden soll. Durch seine starken menschlichen bzw. kindlichen Emotionen bewirkt der Roboterjunge allerdings, dass sich das Publikum gegen den menschlichen Veranstalter anstatt gegen den Roboter wendet. David selbst glaubt, durch sein Mensch-Werden seine Probleme lösen und damit zu seiner „Familie“ zurückkehren zu können. Er hält sich dabei an das Märchen Pinocchio, in dem eine Puppe durch die blaue Fee in einen Menschen verwandelt wird. Die Suche nach der Fee endet an einer Statue der im Meer untergegangenen Stadt New York, die der Roboterjunge noch lange nach dem Aussterben der Menschheit bittet, ihn in einen Menschen zu verwandeln. Er bleibt als Einziger übrig und avanciert somit zur posthumanen Lebensform. Trotzdem bleibt die posthumane Zukunft durch das Verlangen des Jungen ein Mensch zu werden sehr human, er wird sozusagen humanisiert.⁸⁸ „*AI: Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001) betrays conflicting aims in portraying a world where people hate and fear ‘mechas’ yet in which a child robot retains his belief in love.“⁸⁹ Liebe ist etwas, das künstlichen Intelligenzen in Filmen meist verwehrt bleibt, David aber kann sie fühlen und wird auch dadurch zum humanen Wesen.

3. Die Ethik lebensverlängernder Maßnahmen

Eines der wiederkehrenden Motive des posthumanistischen Denkens bildet das Verlängern von Leben mithilfe neuer Technologien. Die filmische Darstellung der Frage, ob dies ethisch gerechtfertigt ist, taucht beispielsweise im Film *The Island* (2005) auf.

The Island beginnt in einer scheinbar utopischen Gesellschaft, die aufgrund einer Kontamination der Außenwelt innerhalb einer Art Bunkerstadt lebt. Durch eine Lotterie werden immer wieder Personen ausgewählt, die zur Insel reisen dürfen, dem einzigen

⁸⁸ Vgl. Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus*. S.116.

⁸⁹ Short, Sue: *Cyborg cinema and contemporary subjectivity*. S. 25.

unverseuchten Ort, welcher von paradiesischer Schönheit sein soll. Es stellt sich jedoch bald heraus, dass es diese Insel nicht gibt und dass jene EinwohnerInnen, die dorthin reisen sollen, in Wahrheit als OrganspenderInnen oder Leihmütter missbraucht und danach umgebracht werden. Die EinwohnerInnen sind nichts als männliche und weibliche Klone, die für viel Geld geschaffen und so lange gehalten werden, bis ihr menschliches „Original“ ein (oder mehrere) Organe braucht oder ein Kind bekommen möchte (ohne es selbst austragen zu müssen). Als zwei der Klone diesem Schicksal entgehen wollen und ausbrechen, werden sie gnadenlos gejagt. Auch als sie einen ihrer „Spender“, also ein Original, finden und diesen um Hilfe bitten, erfahren sie jene nicht, der Mensch hintergeht seinen Klon und dessen Begleiterin, da er auf seine später benötigte Leber nicht verzichten will. Gegen Ende des Films sollen die im Bunker verbliebenen Klone als Präventivschlag massenweise ermordet werden, was allerdings noch verhindert werden kann. Als die Menschen herausfinden, dass die Klone Gefühle empfinden und eigenständige Lebewesen sind, werden sie schließlich freigelassen.

An diesem Beispiel ist zu erkennen, was der Preis für lebensverlängernde Maßnahmen in der Zukunft sein könnte. Die Frage, ob es ethisch vertretbar ist, Klone zu erschaffen, um ihre Originale länger leben zu lassen oder gar unsterblich zu machen, wird in diesem Film deutlich gestellt und verneint. Die mit den Organen von ihren geopfert Klone ausgestatteten Menschen können durch ihr Streben nach einem verlängerten Leben bzw. nach Unsterblichkeit als posthumane Lebensform angesehen werden.

Ist es in Ordnung, ein Leben zu opfern, um ein anderes zu retten oder zu verlängern? Diese Fragestellung wurde bereits in mehreren Bereichen, vor allem in der Embryonalforschung, diskutiert, und es ist vorstellbar, dass sie in der Zukunft anders beantwortet wird als heute. Oliver Krüger schreibt dazu in seinem Buch *Virtualität und Unsterblichkeit. Die Visionen des Posthumanismus*:

„Es scheint nicht allzu fernzuliegen, die im posthumanistischen Diskurs entfaltete Dynamik zwischen Mensch, Technik und Fortschritt unter der Kategorie des Opfers zu charakterisieren, sofern unter Opfer die Aufgabe eines bisherigen Wertes zugunsten eines erwarteten höheren Gewinns verstanden werden kann.“⁹⁰

⁹⁰ Krüger, Oliver: *Virtualität und Unsterblichkeit*. S. 262.

Der Film *The Island* zeigt ein mögliches Zukunftsszenario in dem der Gewinn von dem technischen Fortschritt den reichen Menschen zusteht und die menschlichen Klone als Opfer missbraucht werden, denn

„[d]ie Obsoletheit des Menschen manifestiert sich im posthumanistischen Diskurs in den zwei voneinander zu unterscheidenden Aspekten erstens des im wahrsten Sinne des Wortes >>überholten<< biologischen Körpers und zweitens dem obsoleten Kollektiv der Menschheit als Gattung.“⁹¹

Ist der Mensch überflüssig geworden, kann er ersetzt werden. In vielen Filmen geschieht dies durch die Maschine, die fortan die Herrschaft übernimmt oder versucht sie zu übernehmen.

4. Die Macht der Maschine

Wenn die Menschheit als Gattung obsolet, also veraltet ist, wie es Oliver Krüger im obenstehenden Zitat ausdrückt, so muss eine neue Gattung in der Zukunft die Herrschaft übernehmen – eine stets gefürchtete und heute gar nicht so undenkbare neue Gattung ist die der Maschine, die sich über den Menschen stellt.

Für dieses Szenario existieren zahlreiche Filmbeispiele, darunter auch die Terminator-Reihe. Um aber aktuellere Filme heranzuziehen, werden dazu der erste *Matrix*-Film (1999) sowie der Film *I, Robot* (2004) herangezogen. Ersterer, da die Maschine hier bereits längst die Macht übernommen hat und den Menschen nur noch als niederes Lebewesen ansieht und Letzterer, da die Revolution der Roboter in diesem Film direkt thematisiert wird.

Die Matrix ist eine digitale Welt, eine künstliche Scheinrealität in der sich die Menschen in dem Glauben befinden, in der normalen Realität zu sein. Sie wurde nach dem Krieg von den einstmalig solarbetriebenen Maschinen entwickelt und den Menschen, die nichts weiter als Sklaven und Energiebringer sind, oktroyiert. Nur wenige kennen die Realität und leben unter der Erde in einer versteckten Stadt. Sie klinken sich regelmäßig in die Matrix ein und versuchen, das Regime der Maschinen zu unterlaufen.

Die Maschinen erlangten die Macht, nachdem die Menschen aus Angst vor ihrem zunehmenden Einfluss den Himmel verdunkelten, um ihnen die Energiequelle zu nehmen, doch die künstliche Intelligenz war bereits so hochentwickelt, dass sie sich der neuen

⁹¹ Krüger, Oliver: *Virtualität und Unsterblichkeit*. S. 263.

Situation schnell anpassen und den Menschen unterwerfen konnte. Jene Entwicklung ist durchaus posthumanistisch, denn die PosthumanistInnen beschwören eine „Beschleunigung der Informationsverarbeitung [...], die in der Forderung nach dem Ersatz des Menschen durch die schnelleren Maschinen gipfelt.“⁹² Wird jene Beschleunigung nicht durch eine Cyborgisierung erreicht, muss der Mensch also durch die Maschine abgelöst werden. Dies geschieht in der Welt des Matrix-Films. Allerdings wird auch die Cyborgisierung und deren Macht dargestellt, denn der Protagonist Neo erreicht die erwähnte Beschleunigung durch die Verschmelzung seines physischen und virtuellen Körpers.⁹³ Sein „letztendlicher Sieg und seine Macht über die Matrix, ihre digitale Umgebung und Gesetze machen ihn im Grunde zum ersten Posthumanen Menschen, der in eine neue, digitale „Kultur“ eintaucht.“⁹⁴

Auch Del Spooner aus dem Film *I, Robot* (2004) hat einen Prozess der körperlichen Verbesserung durch Mechanik durchgemacht, was ihm später dabei hilft, die künstliche Intelligenz VIKI auszuschalten. Er selbst ist ein Cyborg, der Teile eines Roboters besitzt, um ihm offenbar als Charakter mehr Komplexität und Tiefe zu verleihen.⁹⁵ Spooner ist als Einziger skeptisch und argwöhnisch gegenüber den Robotern eingestellt, welche in der Welt des Films als Gebrauchsgegenstände und Haushaltshelfer fungieren. Das ist es auch, was ihn zum Ersten macht, der die beginnende Revolution der Maschinen bemerkt, obwohl er anfangs noch an einen menschlichen Drahtzieher glaubt.

Die drei Gesetze nach Asimov sollen die Menschen vor Machtübergriffen der Maschinen schützen, sie werden schon lange nicht mehr infrage gestellt. Der einzige Roboter, der diese umgehen kann, der von einem bekannten Erfinder hergestellte Sonny, wird dadurch automatisch als Gefahr angesehen und soll demontiert werden. Jedoch geht die eigentliche Gefahr von einer ganz anderen Quelle aus, von VIKI (virtuelle interaktive kinetische Intelligenz), einem hochentwickelten Supercomputer, der alle neuartigen Roboter und die Infrastruktur der Stadt kontrolliert. VIKI beginnt sich eigenständig weiterzuentwickeln und damit auch zu denken und zu handeln. Sie (VIKI wird durch ein weibliches Gesicht und eine weibliche Stimme dargestellt und somit auch als weiblich angesehen) legt die drei Gesetze neu aus und ist damit überzeugt, die Menschheit durch eine Revolution der Roboter vor sich selbst schützen zu müssen – menschliche Opfer nimmt sie dabei in Kauf. Obwohl die Menschen sich auf den Straßen gegen die aufmarschierenden Roboter zu wehren versuchen,

⁹² Krüger, Oliver: *Virtualität und Unsterblichkeit*. S. 270.

⁹³ Vgl. Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus*. S.119.

⁹⁴ Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus*.S. 119.

⁹⁵ Vgl. Short, Sue: *Cyborg cinema and contemporary subjectivity*. S. 32.

haben sie keine reelle Chance gegen die Maschinen, denn selbst die militärische Infrastruktur wird von VIKI kontrolliert. Lediglich die Zerstörung des Supercomputers selbst durch Spooner, den Roboter Sonny und eine technisch versierte Gehilfin kann die Revolution letztlich verhindern.

Neben der Gefahr einer selbstständig handelnden künstlichen Intelligenz, die versucht, die Herrschaft zu übernehmen, um den Menschen vor sich selbst zu schützen, wird in diesem Film gleichzeitig aber auch die Akzeptanz des Neuartigen thematisiert. Sonny, der anfänglich als Bedrohung erscheint, erweist sich als Retter der Menschheit und neuer Freund des skeptischen Protagonisten. Spooner beginnt sogar den Roboter zu humanisieren, indem er ihn nicht mehr als reines Ding ansieht: „Einher mit der im doppelten Sinne >>Vermenschlichung<< der Roboter geht die Harmonisierung zwischen Mensch und künstlichen Geschöpfen und der Verlust des Bedrohungspotentials der Roboter.“⁹⁶ Und das, obwohl Sonny tatsächlich seinen eigenen Schöpfer umgebracht hat, was aber mit der Begründung, dass sein menschliches Opfer ihn darum gebeten hat und dass er als Gegenstand nicht des Mordes angeklagt werden kann, abgetan wird. Anders werden die restlichen Roboter seiner Generation behandelt, denn obwohl sie ebenfalls nur auf Befehl und mithin nicht eigenständig gehandelt haben, müssen sie sich „zum Service im Depot“ melden – ihre Zukunft ist ungewiss.

5. Das Aussterben der Menschheit

Was bleibt von der Menschlichkeit übrig, wenn die Menschheit auszusterben droht? Die filmische Umsetzung dieser Frage soll anhand des Films *The Road* (2009) beantwortet werden. Und was bleibt, wenn die Menschheit komplett ausgestorben ist? Dies wird in diesem Abschnitt anhand des Films *9* (2009) veranschaulicht.

The Road (2009) spielt nach einer kaum definierten Katastrophe, die viele Menschen getötet und die Natur zum Großteil vernichtet hat. Es ist kalt, es gibt kaum noch Lebewesen und Nahrung und die wenigen Menschen, die überlebt haben, stehen vor dem Verhungern oder Erfrieren. Die Menschen können sich gegenseitig nicht mehr vertrauen und auf keine Hilfe von FremdInnen hoffen. Ein Staat, der sich um Nahrung und Sicherheit kümmert, existiert nicht mehr, genauso wenig wie soziale Einrichtungen und Spitäler. Jede/r muss für sich selbst sorgen und sehen, wie er oder sie sich in einer menschenfeindlichen Umgebung ernährt und

⁹⁶ Krüger, Oliver: *Virtualität und Unsterblichkeit*. S. 232.

am Leben hält. Selbstmord ist dabei ein Ausweg, den manche Menschen ergreifen, ein anderer ist die Zusammenschließung in kannibalische Gruppen, die andere Menschen gefangen halten und ihnen bei lebendigem Leib Gliedmaßen amputieren, um diese zu essen. Die existenzielle Frage, was ein Mensch alles tut, um zu überleben, wird hier in seiner schrecklichsten Form beantwortet. Er wird zum kannibalischen Monster und tötet seine eigenen ArtgenossInnen auf bestialischste Art, um selbst zu überleben – eine Überlebensstrategie, die im Tierreich durchaus Gang und Gäbe ist. Vater und Sohn im Film machen die Unterscheidung zwischen guten und schlechten Menschen davon abhängig, ob sie andere töten, um sie zu essen: sie selbst würden eher verhungern, als diesen Ausweg zu ergreifen, der Vater ist sogar bereit, seinen Sohn und sich selbst umzubringen, sollten sie gefangengenommen werden oder endgültig kurz vor dem Hungertod stehen.

Eines der letzten Prinzipien der Menschlichkeit, nämlich keinen anderen Menschen zu töten, um dessen Fleisch zu essen, wird in diesem Film also von manchen Gruppen gebrochen und führt damit zum Ende des Humanismus, der die Werte und die Würde eines Menschen schützt. Das Handeln jener Gruppen ist folglich posthumanistisch, die Menschlichkeit einer Person hängt nun nur noch von seinem Handeln in dieser Grenzsituation ab: Beraubt sie andere, begeht sie sogar Mord und Kannibalismus oder gibt sie (wie der Junge im Film) einem Sterbenden etwas zu essen ab, von dem wenigen, was sie hat?

Der Film *9* (2009) von Shane Acker spielt nach dem Aussterben der Menschheit durch den Krieg mit Maschinen. „Keine der posthumanistischen Futurologien behauptet das absolute Ende und die Auslöschung des Menschengeschlechts, was durchaus als wahrscheinliches Szenario der >>Wachablösung<< durch die künstlich intelligenteren Lebensformen gelten könnte.“⁹⁷ Eben jene wurden im Film von den Menschen selbst erschaffen, es sind Maschinen, die sich bald gegen ihre ErzeugerInnen erheben. Doch der menschliche Geist ist nicht ganz verloren, ein Wissenschaftler schafft es, Teile seiner Seele in neun verschiedene Puppen zu pflanzen und sie somit zum Leben zu erwecken, bevor er stirbt. Nummer neun erwacht mithin in der zerstörten Welt, die frei von Lebewesen zu sein scheint, begegnet aber bald anderen Puppen sowie bedrohlichen Maschinen. Durch die Lösung des Rätsels um den Talisman, den Neun von seinem Schöpfer erhalten hat, schaffen es die Puppen, die Hauptmaschine zu zerstören und die Seelen der von ihr getöteten Puppen zu befreien. Nach

⁹⁷ Krüger, Oliver: *Virtualität und Unsterblichkeit*. S. 350.

deren Befreiung und dem Aufstieg in den Himmel fällt Regen, der Bakterien und folglich Leben enthält.

Das Ende der Menschheit wird also in diesem Film nicht komplett dargestellt, denn auch wenn alle Menschen sterben, bleibt zumindest ihr Geist in Form der lebendigen Puppen zurück, und „der Posthumanismus [sieht] den Körper quasi als Prothese des Geistes an“⁹⁸, wodurch seine äußere Erscheinung unwichtig wird. Außerdem bewirken die Puppen schließlich, dass neues Leben möglich wird.

6. Die Mutation der Menschheit

Das Szenario einer zu neuartigen Wesen mutierenden Menschheit ist ein weiteres Filmmotiv des Posthumanismus.

Der Film *I Am Legend* (2007) beginnt mit einem Fernsehinterview, in dem eine Wissenschaftlerin befragt wird, die ein heilendes Mittel gegen Krebs gefunden zu haben scheint – eine bahnbrechende medizinische Entdeckung, zu der ihr gratuliert wird. Kurz darauf ist das menschenleere New York zu sehen. In Rückblenden wird klar, dass der neue Wirkstoff eine Epidemie ausgelöst hat, welche die Menschen zu lichtempfindlichen, hochgefährlichen Wesen mutieren lässt. Schon bald ist scheinbar beinahe die gesamte Menschheit mutiert. Da der Gedanke des Posthumanismus, wie bereits erwähnt, eine technische Weiterentwicklung der Menschen proklamiert, ist diese Mutation als solche zu erkennen, wobei dies nicht bedeutet, dass die neue Entwicklung unsterbliche Kreaturen schafft, denn “though at first thought a leap out of our biological bodies might seem to free of the diseases of the flesh-alas, it is not so.”⁹⁹ Die neuen Wesen sind sterblich und zu ihrem großen Nachteil gegenüber dem unmutierten Menschen Robert Neville lichtempfindlich. Dafür gewinnen sie ihm gegenüber jedoch an Stärke, Kraft und somit auch an Schnelligkeit. Auch an Intelligenz sind sie ihm nicht unbedingt unterlegen, was daran zu erkennen ist, dass Robert Neville ihnen als nicht mutierter Mensch in die Falle tappt.

Die Wesen im Film *I Am Legend* (2007) sind eine Weiterentwicklung, eine Mutation der Menschheit, und damit posthuman. Gleichwohl findet Robert Neville gegen Ende des Films einen Impfstoff, der sie wieder in ihre ursprüngliche Form zurückverwandeln kann, und übergibt diesen weiteren Überlebenden. Doch selbst wenn dadurch die gesamte Menschheit

⁹⁸ Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus*. S. 40.

⁹⁹ Moravec, Hans: *Mind children*. S. 125.

„geheilt“ werden kann, tut dies dem Posthumanismus als Motiv in diesem Film keinen Abbruch, denn „[n]ach dem Menschen, ist [...] vor dem Menschen, doch zwischen Endlichkeit und Erneuerung besteht die Möglichkeit des ganz „anderen“ Menschen. Dies ist die Ambiguität, die jedem Präfix „Post-“ innewohnt.“¹⁰⁰ Diese anderen Menschen sind also die mutierten Wesen, oder Monster im Film. “One of the ways in particular in which the boundaries between humans and almost-humans have been asserted is through the discourse of ‘monstrosity’. Monsters serve both to mark the fault-lines but also, subversively, to signal the fragility of such boundaries.”¹⁰¹ Im Film werden also die fragilen Grenzen zwischen Mensch und Monster bzw. Mensch und Mutation thematisiert.

7. Aliens – vom Feind zum Freund

Angelehnt an Neil Badmingtons *Alien Chic*, in welchem er den Wandel der Aliens vom verhassten Wesen hin zum begehrenswerten Subjekt als posthumanistisch beschreibt, wird hier jenes Alien-love-Sujet vor allem anhand des Filmbeispiels *Avatar* (2009) von James Cameron aufgegriffen.

Neben den vielen bekannten Filmen, die sich um die Bekämpfung von Aliens drehen, darunter auch neueren wie *Independence Day* (1996), *Red Planet* (2000) oder *Signs* (2002), entstanden in der letzten Zeit Filme und Serien, die sich den Aliens als freundliche Lebewesen annähern, wie etwa *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982), oder gar zu begehrenswerten Wesen machen, wie etwa in der Serie *Roswell* (1999-2002). Badmington begründet den posthumanistischen Charakter dieses Aufkommens wie folgt:

“I began to wonder if a phenomenon that might be named ‘alien love’ had emerged from the contemporary crisis in humanist discourse that I was considering in *Posthumanism*. Of the human and the inhuman no longer stand in binary opposition to each other, aliens might well be expected as precious treasures. [...] ‘Alien love’, that is to say, might be read as proof of the end of humanism.”¹⁰²

Eben jene Liebe wird im Film *Avatar*(2009) deutlich dargestellt, nämlich im Film selbst, als sich der anfangs sehr skeptische Mensch und ehemalige Soldat Jake Sully langsam einer der Eingeborenen des Planeten Pandora, Neytiri, und ihrem Volk annähert und schließlich einen

¹⁰⁰ Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus*.S. 19.

¹⁰¹ Graham, Elaine L.: *Representations of the post/human*.S. 12.

¹⁰² Badmington, Neil: *Alien chic*. S. 3.

Bund mit ihr eingeht, der in etwa einer Heirat gleicht. „Jakes und Neytiris Begegnung erweist sich sich [sic!] trotz aller Vorbehalte als eine erste Annäherung zweier durch Lichtjahre getrennter Individuen, deren zukünftige Liebe immer auch als verschwiegenes Zentrum einer pantheistischen Naturerfahrung in einem riesigen Kosmos dargestellt wird.“¹⁰³ Jake gibt am Ende des Films sogar seinen querschnittsgelähmten menschlichen Körper auf, um schließlich selbst ein Na’Vi und damit ein Alien zu werden. Damit ist der Wandel vom Mensch zum posthumanen Lebewesen komplett.

Die Gunst der ZuschauerInnen, so die Intention des Films, soll während der Handlung von der zerstörerischen Menschheit zum naturverbundenen Alien-Volk der Na’Vi wechseln, wobei die mit ihnen befreundeten Menschen ausgenommen sind. Damit wendet sich der oder die ZuschauerIn von seiner eigenen Art ab, um eine fremde Art zu unterstützen, womit die erwähnte Alien-love- bzw. Alien-Sympathie entsteht. Das soll unter anderem durch die imposante Natur Pandoras hervorgerufen werden, die James Cameron mit seinem Team und einem enormen Technikaufwand kreiert hat.

„Wenn Leute den Film sehen, geht es um eine völlig neue Welt: Den Planet Pandora, die Lebewesen auf ihm, die Figuren und den Konflikt zwischen Menschen und den Bewohnern Pandoras. Wie gefühlvoll und dramatisch ist es? Wir alle, das ganze Team, wussten von Anfang an, dass wir, zumindest in einem Teil des Publikums, einen Sinn für Wunder und für das Wunderbare schaffen wollten. [...] Ich möchte die Zuschauer auf eine Reise nach "Kinderland" mitnehmen, ihnen also auch das kindliche Staunen zurückschenken. Dieser erfundene Planet "Pandora" kann uns allen einen neuen Respekt für die Natur auf der Erde zurückgeben. Denn nicht die Technik und nicht 3-D und nicht die Spezialeffekte sind hier das Entscheidende, sondern die Geschichte. Dazu gehört zum Beispiel auch die ökologische Botschaft des Films.“¹⁰⁴

Der Film *Avatar* und seine aufwendige 3D-Welt zeigen also einerseits die Hinwendung eines Menschen (Jake Sully, wobei er nicht der Einzige ist, aber als Protagonist die stärkste Bindung entwickelt) zu einem Alien-Volk im Film und versuchen außerdem, die Sympathie des Kinopublikums ebenfalls jenem Volk zu verschreiben und damit die kriegerisch und gierig dargestellte Menschheit als eigentlichen Bösewicht zu charakterisieren.

¹⁰³ Brinkemper, Peter: „James Cameron stellt das Universum auf den Kopf - und wie!“ *Telepolis*. <http://www.heise.de/tp/artikel/31/31746/1.html> 22.12.2009, 23.2.2012.

¹⁰⁴ Cameron, James in Suchsland, Rüdiger: „Ich möchte die Zuschauer auf eine Reise nach ‘Kinderland’ nehmen“. James Cameron im Gespräch über seinen Ökothriller "Avatar", Kinorevolutionen und intellektuellen Ehrgeiz“, *Telepolis*. <http://www.heise.de/tp/artikel/31/31726/1.html> 15.12.2009, 23.2.2012.

3.3 Posthumanismus in Richard Mathesons Roman *I Am Legend*

In Mathesons Roman bricht eine Pandemie durch Bakterien aus, ein infizierter Mensch verändert sich und wird zu einer Art Vampir. Wie bereits im Kapitel zur Dystopie beschrieben, geschieht dies durch den Krankheitserreger, der seinen Wirt tötet, um ihn in diesen Zustand zu versetzen, mit dem Ziel das Bakterium zu schützen. Diese Veränderung kann als posthuman bezeichnet werden, da die Betroffenen nicht mehr die sind, die sie vorher waren, sondern von neuen Trieben beherrscht werden und neuen Regeln (wie jener nur nachts aus ihren Verstecken zu kommen, da die Sonne nun für sie tödlich ist) unterworfen sind. Es sind keine Menschen im ursprünglichen Sinn mehr, ihr Verhalten ähnelt mehr Tieren. Durch ihre neue Widerstandsfähigkeit werden sie ebenfalls posthuman, da sie nun vielen Waffen standhalten und ihre Verletzungen heilen, eine Veränderung die ihnen einen Vorteil gegenüber Robert Neville verschafft.

Die Vampire in Mathesons Roman sind also veränderte Menschen die kaum noch Menschliches an sich haben (die neue Gesellschaft um Ruth ist von dieser Behauptung ausgenommen, da sie noch leben und die Umwandlung daher nicht vollständig ist) und können somit als posthuman bezeichnet werden.

4 Biopolitik

4.1 Begriffsdefinition

Der Begriff der Biopolitik wird auf sehr unterschiedliche und vielfältige Weise interpretiert, er hat keine einheitliche Bestimmung und kann dadurch verschiedenen Themen und Bedeutungen zugeordnet werden¹⁰⁵:

„Damit kann eine gentechnologische Frage gemeint sein, wie der Import embryonaler Stammzellen und eine bioethische Frage, wie die nach dem personalen Status des Embryos. Es kann aber auch jede andere Art von Gesundheitspolitik bedeuten oder überhaupt die Regulierung und Steuerung von Körpern. Nicht zuletzt berührt der Begriff der Biopolitik aber das Selbstverständnis des Menschen und des demokratischen Verfassungsstaates. Hinter neuen Biotechnologien steht oft ein gewandeltes Selbstverständnis des Menschlichen, mitunter die Vorstellung eines "neuen Menschen".“¹⁰⁶

Je nach wissenschaftlichem Bereich ist ein unterschiedliches Verständnis des Begriffs möglich.

Der Fachausdruck der Biopolitik wurde (obwohl er bereits vorher erwähnt wurde) als philosophisch-gesellschaftliches Konzept erstmals von dem französischen Philosoph, Soziologen, Psychologen und Historiker Michel Foucault eingeführt.¹⁰⁷ Vor allem in seiner Untersuchung *Der Wille zum Wissen* setzt er sich innerhalb des Kapitels „Recht über den Tod und Macht zum Leben“ mit den Themen Biopolitik und Biomacht auseinander. So setzt Foucault den Beginn der Entwicklung, der sogenannten „Macht zum Leben“¹⁰⁸, im 17. Jahrhundert an:

„Konkret hat sich die Macht zum Leben seit dem 17. Jahrhundert in zwei Hauptformen entwickelt, die keine Gegensätze bilden, sondern eher zwei durch ein

¹⁰⁵ Vgl. Muhle, Maria: *Eine Genealogie der Biopolitik. Zum Begriff des Lebens bei Foucault und Canguilhem*, Bielefeld: transcript, 2008. S. 17.

¹⁰⁶ Suchsland, Rüdiger: „Biopolitik im liberalen Staat“, *Telepolis*. <http://www.heise.de/tp/artikel/26/26228/1.html> 20.09.2007, 21.02.2013.

¹⁰⁷ Vgl. Sarsin Philipp/Dieter Thomä: „Biopolitik“, *Handbuch der politischen Philosophie und Sozialphilosophie, Band 1 A-M*.Hersg. von Stefan Gosepath/Wilfried Hinsch/Beate Rössler.Berlin: de Gruyter, 2008. S. 147-152, hier: S. 147.

¹⁰⁸ Foucault, Michel: „Der Wille zum Wissen.“, *Sexualität und Wahrheit, Bd. 1*. Übers. von Ulrich Raulff und Walter Seitter [Taschenbuchausg.], 3. Aufl.. Frankfurt am Main: Suhrkamp. (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft; ...) 1989.S.166.

Bündel von Zwischenbeziehungen verbundene Pole. Zuerst scheint sich der Pol gebildet zu haben, der um den Körper als Maschine zentriert ist. Seine Dressur, die Steigerung seiner Fähigkeiten, die Ausnutzung seiner Kräfte, das parallele Anwachsen seiner Nützlichkeit und seiner Gelehrigkeit, seine Integration in wirksame ökonomische Kontrollsysteme – geleistet haben all das die Machtprozeduren der *Disziplinen: politische Anatomie des menschlichen Körpers*. Der zweite Pol, der sich etwas später – um die Mitte des 18. Jahrhunderts – gebildet hat, hat sich um den Gattungskörper [sic!] zentriert, der von der Mechanik des Lebenden durchkreuzt wird und den biologischen Prozessen zugrundeliegt. Die Fortpflanzung, die Geburten- und die Sterblichkeitsrate, das Gesundheitsniveau, die Lebensdauer, die Langlebigkeit mit allen ihren Variationsbedingungen wurden zum Gegenstand eingreifender Maßnahmen und *regulierender Kontrollen: Bio-Politik der Bevölkerung*. Die Disziplinen des Körpers und die Regulierungen der Bevölkerung bilden die beiden Pole, um die herum sich die Macht zum Leben organisiert hat. Die Installierung dieser großen doppelgesichtigen – anatomischen und biologischen, individualisierenden und spezifizierenden, auf Körperleistungen und Lebensprozesse bezogenen – Technologie charakterisiert eine Macht, deren höchste Funktion nicht mehr das Töten, sondern die vollständige Durchsetzung des Lebens ist. Die alte Mächtigkeit des Todes, in der sich die Souveränität symbolisierte, wird nun überdeckt durch sorgfältige Verwaltung der Körper und die rechnerische Planung des Lebens.¹⁰⁹

Aufgrund der darauffolgenden Entwicklungen im Laufe des klassischen Zeitalters bezeichnet Foucault jene Zeit als Beginn einer „Ära einer >>Bio-Macht<<“¹¹⁰

Foucault führt also eine Trennung der Entwicklung in zwei Achsen ein, die der *Disziplinen* und die der *Biopolitik der Bevölkerung*. Die Disziplinen dienen der Verwaltung des menschlichen Körpers, um ihn zu Höchstleistungen zu treiben. Der Körper wird damit zur Maschine und dementsprechend instandgehalten, die Fähigkeiten des menschlichen Körpers werden verbessert um ihn effizienter nutzen zu können. Die zweite Achse, jene der Biopolitik, widmet sich der „rechnerischen Planung des *Lebens als biologischer Prozess*“.¹¹¹ Die größte Aufgabe der Macht ist nun nicht mehr das Töten, sondern die bestmögliche Planung und Führung des Lebens durch verschiedene Regulierungsmechanismen.

Foucault bezeichnet Biopolitik somit als ein Werkzeug mit dem die Bevölkerung reguliert und kontrolliert werden kann. Das Leben wird hier im positiven Sinn in den Vordergrund gestellt,

„eine relative Herrschaft über das Leben beseitigte einige der Drohungen des Todes. In

¹⁰⁹ Foucault, Michel: „Der Wille zum Wissen.“ S.166.

¹¹⁰ Ebenda. S. 167.

¹¹¹ Muhle, Maria: *Eine Genealogie der Biopolitik*. S. 27.

dem von ihnen [Kenntnisse über das Leben] gewonnenen forthin organisierten und ausgeweiteten Spielraum nehmen Macht- und Wissensverfahren die Prozesse des Lebens in ihre Hand, um sie zu kontrollieren und zu modifizieren. Der abendländische Mensch lernt allmählich, was es ist, eine lebende Spezies in einer lebenden Welt zu sein, einen Körper zu haben sowie Existenzbedingungen, Lebenserwartungen, eine individuelle und kollektive Gesundheit, die man modifizieren, und einen Raum, in dem man sie optimal verteilen kann. Zum ersten Mal in der Geschichte reflektiert sich das Biologische im Politischen. [...] Anstelle der Drohung mit dem Mord ist es nun die Verantwortung für das Leben, die der Macht Zugang zum Körper verschafft. Kann man als >>Bio-Geschichte<< jene Pressionen bezeichnen, unter denen sich die Bewegungen des Lebens und die Prozesse der Geschichte überlagern, so müßte man von >>Bio-Politik<< sprechen, um den Eintritt des Lebens und seiner Mechanismen in den Bereich der bewußten Kalküle und die Verwandlung des Macht-Wissens in Transformationsagenten des menschlichen Lebens zu bezeichnen.“¹¹²

Biopolitik gibt den Menschen also ein neues Selbstverständnis. Anstatt mit dem Tod zu drohen, geht es der Regierung nun darum das Leben selbst zu kanalisieren. Sie verhilft dem Einzelnen dadurch zu der Erkenntnis ein „lebender“ Mensch in einer Gemeinschaft zu sein, welche durch bestimmte politische Eingriffe vor allem gesundheitlich gefördert werden kann. Folglich bezeichnet „Biopolitik [...] hier den Eintritt des Lebens in das Sichtfeld und somit in das Kalkül der Politik.“¹¹³ Weiters markiert

„Foucaults Begriff der Biopolitik [...] einen expliziten Bruch mit den Versuchen, die Natur der Politik auf biologische Determinanten zurückzuführen. Im Gegenteil rekonstruiert er jenen historischen Prozess, in dem das Leben schließlich als politischer Einsatz, als Gegenstand politischer Strategien auftaucht. Statt von natürlichen und überzeitlichen Gesetzmäßigkeiten der Politik auszugehen, macht Foucaults Konzept der Biopolitik eine historische Zäsur, eine Diskontinuität in der Praxis der Politik kenntlich. In dieser Perspektive war Politik nicht immer Biopolitik; vielmehr bezeichnet letztere eine spezifisch moderne Form der Macht“.¹¹⁴

Bio-Geschichte und Bio-Politik sind also zu unterscheidende Begriffe. Biopolitik hat sich aus der Bio-Geschichte herausgebildet, indem das Leben nun bewusst als Machtinstrument genutzt und gefördert wird.

¹¹² Foucault, Michel: „Der Wille zum Wissen.“ S.169f.

¹¹³ Muhle, Maria: *Eine Genealogie der Biopolitik*.S. 48.

¹¹⁴ Lemke, Thomas: *Gouvernementalität und Biopolitik*. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss., 2007. S. 14.

Allerdings wird deutlich, dass sich auch in Foucaults Texten die Bedeutung des Begriffs Biopolitik verändert und verschiebt, wobei sich vor allem drei verschiedene Gebrauchsweisen aus seinen Werken herauskristallisieren:

„Erstens steht Biopolitik für eine historische Zäsur im politischen Handeln und Denken, die sich durch eine Relativierung und Reformierung souveräner Macht auszeichnet; zweitens spricht Foucault biopolitischen Mechanismen eine zentrale Rolle bei der Entstehung des modernen Rassismus zu; in der dritten Bedeutung zielt der Begriff auf eine besondere Kunst des Regierens, die erst mit liberalen Führungstechniken auftaucht.“¹¹⁵

Erstere Gebrauchsweise beschreibt die aufkommende Bedeutung der Biopolitik nach dem Umdenken der Machtstrukturen einer Gesellschaft, das im 18. Jahrhundert vor sich geht. Die zweite Verwendungsweise stellt eine Verbindung zwischen Biopolitik mit Rassismus her.

„Was ist der Rassismus letztendlich? Zunächst ein Mittel, um in diesen Bereich des Lebens, den die Macht in Beschlag genommen hat, eine Zäsur einzuführen: die Zäsur zwischen dem, was leben, und dem, was sterben muß.“¹¹⁶ Im 19. Jahrhundert beginnt sich der Rassenkampf in das Innere einer Gesellschaft zu verschieben, anstatt gegen andere Länder eingesetzt zu werden. Die Bevölkerung spaltet sich dabei in zwei oder mehr Rassen, welche sich den anderen über- oder unterordnen müssen. Foucault nennt dies „Krieg der Rassen“¹¹⁷. Diese Entwicklung erfolgt nach Foucault durch die neuartige Verbindung zwischen Biologie und Politik¹¹⁸:

„Aber die >>biologische Modernitätswelle<< einer Gesellschaft liegt dort, wo es in ihren politischen Strategien um die Existenz der Gattung geht. Jahrtausende hindurch ist der Mensch das geblieben, was er für Aristoteles war: ein lebendes Tier, das auch einer politischen Existenz fähig ist. Der moderne Mensch ist ein Tier, in dessen Politik sein Leben als Lebewesen auf den Spiel steht.“¹¹⁹

Jene *biologische Modernitätswelle* und die Erkenntnis, dass das *Leben* selbst gefährdet sein könnte, veranlasst eine Bevölkerung dazu sich in unterschiedliche Gruppen oder Rassen zu spalten, diese Entwicklung ist dem Rassismus förderlich.

¹¹⁵ Lemke, Thomas: *Biopolitik zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2007.S. 48.

¹¹⁶ Foucault, Michel: *In Verteidigung der Gesellschaft. Vorlesungen am Collège de France (1975 - 76)*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1999. S. 295.

¹¹⁷ Ebenda. S. 73.

¹¹⁸ Vgl. Lemke, Thomas: *Gouvernementalität und Biopolitik*. S. 112f.

¹¹⁹ Foucault, Michel: „Der Wille zum Wissen.“ S. 170f.

In seiner Vorlesungsreihe *Die Geburt der Biopolitik* verknüpft Foucault das Aufkommen jener mit dem des Liberalismus und führt somit die dritte Bedeutung von Biopolitik ein: „Wenn man [...] verstanden hat, was dieses Regierungssystem ist, das Liberalismus genannt wird, dann, so scheint mir, wird man auch begreifen können, was die Biopolitik ist.“¹²⁰ Foucault zufolge begreift die liberale Regierung, dass die Gesellschaft Naturalität besitzt, wodurch sie sich auch selbst regulieren kann. Sie richtet ihre Handlungen nun mehr nach der Gesellschaft als nach dem Staat, allerdings ohne dabei an Machtanspruch zu verlieren. Diese Regierungsform, die die Bevölkerung als politische Figur und damit die Bürger als Rechtssubjekte, sowie als biologische Lebewesen anerkennt, sieht biopolitische Fragen und deren Berücksichtigung in der Politik als neuartige Herausforderung an.¹²¹

4.1.1 Unterscheidung zwischen Biopolitik und Biomacht

Foucault verwendet die Fachausdrücke Biopolitik und Biomacht ohne eine deutliche begriffliche Trennung zwischen ihnen herzustellen. Er setzt die Biopolitik wie oben bereits erwähnt, als Gegenstand eingreifender Handlungen, als den zweiten Pol der sogenannten „Macht zum Leben“¹²² an und ordnet sie so der Biomacht als deren Überbegriff unter.¹²³

Der italienische Philosoph Roberto Esposito, der sich mit dem Terminus der Biopolitik in der Moderne befasst, trennt die Begriffe deutlicher: “It is the same conceptual alternative that one can express through the lexical bifurcation between the terms, used differently sometimes, of “biopolitics” and “biopower.” By the first is meant a politics in the name of life and by the second a life subjected to the command of politics.”¹²⁴ Esposito zufolge ist Biopolitik die Politik im Namen des Lebens, während Biomacht beschreibt, wie das Leben unter die Befehlsgewalt der Politik gestellt wird. Der Begriff der Biomacht bedeutet nach Esposito die Unterwerfung des Lebens unter die Gesetzmäßigkeiten der Politik.

Auch die deutsche Philosophin Petra Gehring führt eine deutliche Trennung der Begriffe durch, sie beschreibt Biopolitik als Bereich politischen Handelns und Biomacht als

¹²⁰ Sennelart, Michel [Hrsg.]: *Die Geburt der Biopolitik. Vorlesung am Collège de France 1978-1979*/Michel Foucault. Hrsg. von Michel Sennelart. Aus d. Franz. von Jürgen Schröder. Orig.-Ausg., 1. Aufl.. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2006.S. 43.

¹²¹ Vgl. Lemke, Thomas: *Biopolitik zur Einführung*. S. 61-67.

¹²² Foucault, Michel: „Der Wille zum Wissen.“, *Sexualität und Wahrheit, Bd. 1*. Übers. von Ulrich Raulff und Walter Seitter [Taschenbuchausg.], 3. Aufl.. Frankfurt am Main: Suhrkamp. (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft; ...) 1989.S.166.

¹²³ Vgl. Foucault, Michel: „Der Wille zum Wissen.“S. 166f.

¹²⁴ Esposito, Roberto: *Bíos.Biopolitics and philosophy*, Minneapolis, Minn. [u.a.]: Univ. of Minnesota Press, 2008. S. 15.

Abstraktum¹²⁵, „Biomacht wird nicht eigens >ausgeübt<. Sie kennt keine Machthaber – allenfalls Profiteure. Sie steckt nicht erst in den Handlungen, sondern bereits in der Wahrnehmung, in der Kommunikation, im erfahrbaren Sinn. In letzter Instanz sollen Machtprozesse daher strikt täterlos gedacht werden, sonst verkennt man ihre Wucht und wirklichkeitsbildende Kraft.“¹²⁶ Gehring versteht Biopolitik als einen eigens ausgeführten Teil, der von der Politik und damit einer Gruppe von Individuen kontrolliert wird, während Biomacht ohne intentionelle Handlungen Einzelner passiert.

Die Unterscheidung und Einordnung der Begriffe fällt unterschiedlich aus, doch wird Biopolitik als jener Teil gesehen, der politischen Handlungen zugrunde liegt, während Biomacht bereits ohne einen politisch geplanten Verlauf wirkt.

4.2 Biopolitik im Film

Biopolitische Themen finden sich vor allem in extremen Formen in Filmen. In Katastrophenfilmen thematisieren sie unter anderem die Frage wer gerettet werden soll und wer nicht. Der Rassismus, an dessen Entstehung nach Foucault biopolitische Mechanismen beteiligt waren, wird im Film als Krieg der Arten als biopolitisches Thema eingeführt. Foucault beschreibt Rassismus wie gesagt als eine „Zäsur zwischen dem, was leben, und dem, was sterben muß.“¹²⁷

„Genau diese für die Moderne zentrale Verspannung von Überleben und Sterben [...] wird in den Weltuntergangsszenarien geradezu exaltiert. Man überlebt nicht durch Tüchtigkeit oder Tugend, sondern *weil* andere sterben. Es ist diese >tragische< Ökonomie von Leben und Tod, die in den Katastrophengeschichten den Gemeinschaftssinn der Menschen auf eine letzte, schwerste Probe stellt. Das Leben hat in dieser tragischen Ökonomie immer einen Preis: den eines anderen Lebens.“¹²⁸

¹²⁵ Vgl. Gehring, Petra: *Was ist Biomacht? Vom zweifelhaften Mehrwert des Lebens*, Frankfurt am Main [u.a.]: Campus-Verl., 2006. S. 14.

¹²⁶ Ebenda. S. 15.

¹²⁷ Foucault, Michel: *In Verteidigung der Gesellschaft*. S. 295.

¹²⁸ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen. Globale Katastrophen als biopolitische Phantasie“, *Apokalypse und Utopie in der Moderne*, hrsg. von Reto Sorg/Stefan Bodo Würffel. München: Fink 2010, S. 101-118, hier: S. 108.

Eben jene „tragische“ biopolitische Entscheidung, wer leben und wer sterben muss, muss getroffen werden, wenn ein Film das Thema „Rettungsboot Erde“¹²⁹ aufgreift. Und die Kontrolle des Lebens wird beispielsweise durch den Körper als Maschine im Film thematisiert.

Diese biopolitischen Themenfelder sollen hier anhand von Beispielen näher betrachtet werden.

Krieg der Arten

Foucault bezeichnet die Kämpfe und Spannungen innerhalb einer Gesellschaft als „Krieg der Rassen“¹³⁰ und nennt die Gründe für diesen Krieg: „ethnische Differenzen, Sprachdifferenzen, Unterschiede[...] an Stärke, Kraft, Energie und Gewaltbarkeit, Wildheit und Barbarei; Eroberung und Unterwerfung einer Rasse durch eine andere.“¹³¹ Eben jene Gründe können auch für einen „Krieg der Arten“¹³², also einen Krieg zwischen zwei unterschiedlichen Gattungen (wie Mensch und außerirdische Lebensform) genannt werden. Diese Kriegsform wird vor allem in Science Fiction-Filmen dargestellt, etwa in *War of the Worlds* (2005) oder *Independence Day* (1996).

Der Film *War of the Worlds* (2005) ist eine Adaption¹³³ des gleichnamigen Romans von H. G. Wells aus dem Jahr 1901. Der Kinofilm handelt von der Invasion einer außerirdischen Lebensform (im Buch als Marsianer erkannt), die nach der Ausrottung des Menschen und der Übernahme der Erde als Lebensraum trachtet. Die Aliens sind damit Feinde, die die Gattung des Menschen in seiner Existenz bedrohen und daher mit allen Mitteln bekämpft werden müssen, auch wenn ihre Technologie sich als die weitaus effizientere Vernichtungs- und Tötungsmaschinerie herausstellt. Es ist ein Krieg zwischen zwei Arten die letztlich mit dem Tod der Außerirdischen durch gewöhnliche Bakterien endet. In diesem Ende „findet jene biopolitische Verknüpfung von Leben und Tod statt, die das Leben um den Preis des Todes sichert. Die lebensrettende Immunität der Menschen gegen viele irdische Bakterien [...] [wurde] durch etliche Tode erkaufte“¹³⁴. Das Leben ist also mit dem Preis des Todes zu bezahlen. Die Menschheit musste sehr viele medizinische Verluste erleben, um nun überleben zu können.

¹²⁹ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen“. S. 108.

¹³⁰ Foucault, Michel: *In Verteidigung der Gesellschaft*. S. 73.

¹³¹ Ebenda. S. 73.

¹³² Horn, Eva: „Die Enden des Menschen“. S. 108.

¹³³ Insgesamt gibt es sechs Verfilmungen des Romans.

¹³⁴ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen“. S. 109.

Im Film *Independence Day* (1996) von Regisseur Roland Emmerich kann die Menschheit nicht mehr auf einen solchen Ausgang hoffen. Die Aliens zeigen keine Anzeichen davon, allein durch Bakterien zu sterben, sind sie doch hauptsächlich in ihren Raumschiffen zu finden oder tragen biomechanische Raumanzüge, die sie schützen. Der Virus der letztlich zu ihrer Vernichtung beiträgt, ist ein vom Menschen erzeugter und in ihre Systeme eingeführter Computervirus. Doch er allein reicht nicht aus, die Menschen müssen trotzdem ihre Technologie einsetzen und mit den Raketen von Kampffjets bestimmte Bereiche der Raumschiffe treffen. Am Ende schafft es die Menschheit weltweit die feindlichen Raumschiffe zu zerstören, es wird deutlich „dass sich die Menschheit >als Ganzes< überhaupt nur in dieser Figur ihrer Bedrohtheit als Einheit, als Spezies, fassen kann.“¹³⁵ Der innere Rassismus wird ausgesetzt, um einen „Krieg der Arten“¹³⁶ ausführen zu können. Eine Spezies muss die andere töten um zu überleben.

Das Überleben der einen Gattung ist also abhängig von der Auslöschung der anderen.

Rettungsboot Erde

Wann ist es in „Alltagssituationen“ gerechtfertigt eine Person sterben zu lassen, oder gar zu töten? Die Philosophin Onora Nell nennt zwei Gründe: erstens, wenn ein Todesfall unvermeidbar ist und nicht verhindert werden kann; und zweitens im Zuge der Selbstverteidigung. Eine weniger alltägliche Situation, die des Rettungsboots auf dem die Ressourcen knapp werden, scheint komplizierter. Da nicht alle Passagiere bis zu einer Rettung überleben werden, ist die Situation dramatisch und es muss eine Entscheidung über die Verteilung der Nahrungs- und Trinkwasserrationen getroffen werden.¹³⁷ Wenn es darum geht, über die Verteilung von knapper Nahrung auf der ganzen Welt zu entscheiden, ein Szenario, das uns nach Meinung von vielen WissenschaftlerInnen unmittelbar bevorsteht, nimmt die Rettungsbootsituation andere Ausmaße an. Nell spricht hier vom „Rettungsboot Erde“¹³⁸. Die Frage, welche Entscheidungsverfahren in solch „tragischen“ Kontexten angewendet werden können, beantworten der Rechts-, Politik- und Wirtschaftswissenschaftler Guido Calabresi und der Schriftsteller und Militärstrategie Philip Bobbitt in dem Text „Reine Allokationsverfahren“. Sie nennen drei Verfahren: Marktmechanismen, die Lotterie und das *first-come-first-served*-Prinzip. Der freie Markt als Auswahlverfahren würde dem

¹³⁵ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen“. S. 110.

¹³⁶ Ebenda. S. 108.

¹³⁷ Vgl. Nell, Onora: „Rettungsboot Erde.“ *Tödliche Entscheidung. Allokation von Leben und Tod in Zwangslagen*, hrsg. von Lübke, Weyma: Paderborn: Mentis, 2004. S. 35-52, hier: S. 35-40.

¹³⁸ Nell, Onora: „Rettungsboot Erde.“ S. 40.

Meistbietenden einen Vorteil verschaffen oder die Möglichkeit bieten, sich von etwas (etwa einem Einzug ins Militär) freikaufen zu können. Das Losverfahren funktioniert nach dem Zufallsprinzip und die *first-come-first-served*-Methode wählt diejenigen, die vor anderen nach einer Ressource/Hilfe usw. verlangen, solange die Vorräte bzw. der Platz es erlauben.¹³⁹

In dem Film *Deep Impact* (1998) wird die Rettungsbootsituation im Großen dargestellt. Ein Meteorit bedroht die Erde und es ist klar, dass nicht alle gerettet werden können. Der Präsident der USA beschließt daraufhin zum Fortbestand der Menschheit eine Million Menschen, dazu Pflanzen und Tiere in einem Bunker (Höhlensysteme), der „Arche“, zu retten.

„On August 10, a computer will randomly select eight-hundred thousand Americans to join the two-hundred thousand scientists, doctors, engineers, soldiers and artists who have already been chosen. Other countries are preparing similar ways alongside those lines, ways they consider best to preserve their way of life. This is ours.“¹⁴⁰

Zweihunderttausend Menschen sind also bereits vorausgewählt, dazu kommen achthunderttausend die per Losverfahren ausgewählt werden. Das Auslosungsverfahren schließt Menschen über einem Alter von fünfzig Jahren aus. „Die Katastrophe wird so zum Moment einer [...] biopolitischen >Entscheidung<: die Entscheidung darüber, wer überleben darf und wen man >sterben lässt<.“¹⁴¹

Der Präsident der USA entschließt sich für das Lotterieverfahren mit Ausgrenzungen (der Bevölkerung über fünfzig Jahren) und Bevorzugungen (der vorausgewählten Gruppe). Im Film kommt es zu einem Selbstmord einer über fünfzigjährigen Frau, die weiß, dass sie nicht gerettet wird. Ein vorausgewählter Teenager heiratet eine Freundin, um sie zu retten, da sie nicht per Los ausgewählt wurde und umgeht somit die Regeln. Durch die Ausgrenzungen und Bevorzugungen ist die erhoffte Freimachung von Schuld nicht vollständig gegeben.

Normalerweise spiegelt ein Lotterieverfahren „ein schlichtes, weit verbreitetes Verständnis von Egalitarismus wider, denn die Allokation per Los behandelt jeden in der betreffenden Gruppe in derselben Art und Weise.“¹⁴² Da ÄrztInnen, WissenschaftlerInnen usw. bereits vorausgewählt und damit bevorzugt werden und Menschen einer bestimmten Altersgruppe ausgeschlossen werden, ist der Chancengleichheit nicht gegeben.

¹³⁹ Vgl. Calabresi, Guido/Philip Bobbitt: „Reine Allokationsverfahren.“ *Tödliche Entscheidung. Allokation von Leben und Tod in Zwangslagen*, hrsg. von Weyma Lübke. Paderborn: Mentis, 2004. S. 55-76, hier: S. 55-69.

¹⁴⁰ *Deep Impact*. Regie: Mimi Leder, USA: Paramount Pictures [u.a.] 1998.

¹⁴¹ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen“. S. 113.

¹⁴² Calabresi, Guido/Philip Bobbitt: „Reine Allokationsverfahren.“ S. 65.

Im Film *2012* (2009) von Regisseur Roland Emmerich gibt es keine Chancengleichheit. Die Menschen erfahren in diesem Film nicht von der bevorstehenden Katastrophe, das Wissen darüber bleibt einer bestimmten Gruppe vorbehalten. Eben jene Gruppe baut Archen in Form von Schiffen, wobei hier für die Menschen hauptsächlich eine Auswahl nach Form der freien Marktwirtschaft besteht.¹⁴³ „Auf den ersten Blick sind Marktmechanismen besonders attraktiv: Das Fehlen offenen Zwangs und der dezentralisierte Charakter von Marktentscheidungen bewirken, dass die Gesellschaft von der Verantwortung für die Resultate freigesprochen wird.“¹⁴⁴ Der Freispruch von der Verantwortung ist im Film allerdings nicht gegeben, da nur ein gewisser Bevölkerungsteil von der Möglichkeit der Arche erfährt. Reiche Leute bekommen für extrem hohe Geldsummen die Gelegenheit sich einen Platz auf diesen Archen zu erkaufen, „normale“ Menschen haben durch ihr Unwissen über die Katastrophe und die Archen nicht einmal die Chance dazu.

Das *first-come-first-served*-Prinzip findet sich, im eingeschränkten Maße, in einem weniger globalen Katastrophenfilm, in James Camerons *Titanic* (1997). Hier gilt das alte Schiffsprinzip „Frauen und Kinder zuerst“, allerdings sind hier Frauen und Kinder aus der ersten (und zweiten) Klasse bevorzugt. Sie sind die ersten bei den Rettungsbooten, wodurch sie auch die ersten sind, die einsteigen dürfen. Dies ist auch deshalb so, da die Passagiere der dritten Klasse gar nicht erst hinauf zu den Booten gelassen werden. Nachdem bei einem Boot wie es scheint alle Frauen und Kinder bereits an Bord sind, ruft der Schiffssteward „alle anderen“ hinzu. Alle anderen sind die, die vor Ort sind, so lange bis das Boot voll ist, also *first-come-first-served*:

„Sobald die Menge der dramatisch knappen Ressource [...] bestimmt ist, besteht die Mikroallokation einfach darin sie jedem der danach verlangt zuzuteilen, solange der Vorrat reicht. [...] [Dieses Verfahren kann] zutiefst unegalitaristisch sein, wenn brauchbares Wissen über die Verfügbarkeit der Ressourcen innerhalb der relevanten Gruppe ungleichmäßig verteilt ist“¹⁴⁵.

Die knappen Ressourcen sind hier die Plätze im Rettungsboot und das Unrecht besteht darin, dass Passagiere der dritten Klasse oder auf der anderen Seite des Schiffes nichts davon wissen, dass es auf diesem Rettungsboot noch freie Plätze gibt.

¹⁴³ Allerdings werden bestimmte Regierungsmitglieder „gratis“ auf die Arche gelassen, also beinhaltet auch dieses Allokationsverfahren Ausnahmen.

¹⁴⁴ Calabresi, Guido/Philip Bobbitt: „Reine Allokationsverfahren.“ S. 55.

¹⁴⁵ Ebenda. S. 67.

Die *first-come-first-served*-Methode ist nur in kleineren Fällen ein denkbares Allokationsverfahren, da global niemals eine gerechte Chance für jeden bestünde, der erste zu sein, der nach einer Ressource verlangt.

Kontrolle über Mensch und Gesellschaft

Foucault beschreibt einen Pol der Macht zum Leben als jenen, der sich um den menschlichen *Körper als Maschine* dreht. Es wird versucht, die Fähigkeiten des Körpers zu steigern und zu verbessern, um das Beste aus ihm herauszuholen und ihn möglichst zur Perfektion zu führen.¹⁴⁶ Das Thema der Verbesserung und Perfektionierung des menschlichen Körpers wird in Filmen aufgegriffen, als Beispiele sollen die Filme *Equilibrium* (2002), *Surrogates* (2009) und *In Time* (2011) dienen.

Der Film *Equilibrium* (2002) spielt in einer dystopischen Zukunft, in welcher menschliche Gefühle und alles, was sie auslösen könnte, als Verbrechen gelten und somit verboten sind. Die Menschen nehmen emotionsunterdrückende Drogen, da Gefühle als Auslöser von Grausamkeit und Gewalt gelten. Sogenannte „KlerikerInnen“, speziell ausgebildete ElitepolizistInnen der Regierung, verfolgen Rebellen und verbrennen unerlaubte Kunstgegenstände. Durch ihre Emotionslosigkeit funktionieren sie, wie auch alle anderen Menschen, welche die Drogen einnehmen, wie Maschinen. Sie arbeiten hart, fühlen weder Mitleid noch Hass, und haben einen geregelten, eintönigen Freizeitablauf. Bemerkt eine Person bei einer anderen Emotionen wird, von ihm oder ihr erwartet diese Person zu verraten, selbst wenn es ein Familienmitglied ist. Die Menschen sind zu perfekten Arbeitern geworden, aber eben nicht mehr „menschlich“.

Im Film *Surrogates* (2009) gehen die Menschen selbst nicht mehr auf die Straße, stattdessen verbinden sie sich mit sogenannten Surrogates, menschlich aussehenden Maschinen, die den BesitzerInnen ähneln oder komplett anders aussehen können.¹⁴⁷ „The ability to leave your home without the risk of a disease or injury. To have perfect looks without trips to gym or plastic surgery.“¹⁴⁸ Auf der Straße sieht man nur noch schöne Leute. Der Mensch, die gesamte Menschheit wird optimiert. „We have witnessed an incredible reduction of violent crime, communicable disease and discrimination problems that have plagued society for centuries solved almost over night.“¹⁴⁹ Der menschliche Körper wird nicht nur wie eine Maschine, er wird durch die Surrogates tatsächlich durch eine Maschine ersetzt. Damit findet

¹⁴⁶ Vgl. Foucault, Michel: „Der Wille zum Wissen.“ S.166.

¹⁴⁷ So kann hinter einer hübschen jungen Frau ein übergewichtiger alter Mann stecken.

¹⁴⁸ *Surrogates*. Regie: Jonathan Mostow, USA: Touchstone Pictures [u.a.] 2009. 0:01:47-0:01:55.

¹⁴⁹ Ebenda. 0:02:43-0:02:56.

auch „[s]eine Dressur, die Steigerung seiner Fähigkeiten, die Ausnutzung seiner Kräfte, [und] das parallele Anwachsen seiner Nützlichkeit“¹⁵⁰ statt.

Auch in diesem Film gibt es Widerstand, Menschen die das Leben als Surrogates als Lüge bezeichnen und deren Abschaffung fordern. Denn obwohl jede/r mit ihrer Hilfe so sein und aussehen kann wie er oder sie möchte, traut sich schließlich kaum noch ein Mensch selbst auf die Straße, da die menschlichen Körper durch die Perfektion der Surrogates immer mehr als fehlerhaft angesehen werden.

In *In Time* (2011) sind die menschlichen Körper genetisch so abgestimmt, dass sie nur bis zum fünfundzwanzigsten Lebensjahr altern.

„I don't have time. I don't have time to worry about how it happened. It is what it is. We are genetically engineered to stop aging at of twenty-five. The trouble is we live only one more year unless we can get more time. Time is now the currency we earn it and spend it. The rich can live forever and the rest of us... I just wanna wake up with more time on my hand than hours on the day.“¹⁵¹

Reich und Arm teilen sich in Zeitzonen ein. Die Reichen leben in den innersten, abgeschotteten Zonen. Die Armen im Ghetto, wo ständig jemand stirbt da ihm oder ihr die Zeit ausgeht. Da der Alterungsprozess gestoppt wurde, können die ArbeiterInnen ständig an ihre körperlichen Grenzen gehen, die armen Menschen übernehmen oftmals zusätzliche Schichten, um sich ab und zu ein bisschen etwas leisten zu können. Die Reichen, die eher geistig als körperlich arbeiten, spielen mit ihrer Zeit in Casinos um sich zu unterhalten. Viele von ihnen sind bereits über hundert Jahre alt, wie im Zitat erwähnt können sie ewig leben. Im Film wird ein reicher Mann schließlich jedoch des Lebens überdrüssig: „[t]he day comes when you have had enough. Your mind can be spent even if your body is not. We want to die, we need to.“¹⁵² Auch wenn der Körper also optimiert ist wie es in dem Pol der Disziplinen der Macht zum Leben angestrebt wird, kann der Geist geschwächt sein und den Körper damit nutzlos machen.

In diesem Film wird auch die Kontrolle der Verhältnisse innerhalb der Gesellschaft thematisiert.

„For a few to be immortal many must die. [...] Everyone can't live forever,

¹⁵⁰ Foucault, Michel: „Der Wille zum Wissen“. S.166.

¹⁵¹ *In Time*. Regie: Andrew Niccol, USA: Regency Enterprises [u.a.] 2011. 0:01:04-0:01:44.

¹⁵² Ebenda. 0:12:24-0:12:38.

wherewould we put them? Why do you think there are time zones? Why do you think taxes and prices go up the same day in the ghetto? The cost of living keeps rising to make sure people keep dying. How else could there be men with a million years while most live day to day. The truth is there is more than enough. No one has to die before their time.“¹⁵³

Die regulierende Kontrolle der Bevölkerung bildet den zweiten Pol der „Macht zum Leben“¹⁵⁴, den Foucault beschreibt. Es werden in diesem Film durch die Verteilung von Zeit als Geld bzw. durch Maßnahmen wie Preis- und Steuererhöhungen die Verhältnisse innerhalb der Gesellschaft geregelt. Die Sterblichkeitsrate wird in die Höhe getrieben, um eine Überbevölkerung zu vermeiden. Die Einkommensschere spreizt sich somit kontrolliert immer weiter: die Reichen werden immer reicher, die Armen immer ärmer.

Die hier angeführten Beispiele aus Science-fiction- und Katastrophenfilmen zeigen, dass biopolitische Themen nach Foucault in Filmen wiederzufinden sind. Der moderne Rassismus, bei dessen Entstehung Biopolitik eine Rolle spielt, wird in diesen Filmen in abgewandelter Form als Krieg der Arten thematisiert. Die Frage der biopolitischen Entscheidung, wen man rettet und wen man sterben lässt und deren Begründung wird in diesem Kapitel unter dem von Onora Nell eingeführten Begriff „Rettungsboot Erde“ zusammengefasst und vor allem in Katastrophenfilmen behandelt. Der Mensch als Maschine und die biopolitische Kontrolle der Gesellschaft werden in Filmen im Extremen dargestellt und deren negative Seiten beleuchtet.

4.3 Biopolitik in Richard Mathesons Roman *I Am Legend*

Der „Krieg der Arten“¹⁵⁵, der oben besprochen wurde, findet auch in *I Am Legend* statt. Robert Neville muss sich als einziger Mensch gegen die Vampire verteidigen, die nach seinem Leben trachten. Er bekämpft sie, indem er sie tagsüber aufsucht und tötet, ohne Mitleid für die ehemaligen Menschen zu empfinden. Er ist ihnen gegenüber „rassistisch“, da er ihre Art als Bedrohung für sein Leben ansieht und macht keine Unterschiede zwischen ihnen, auch nicht zwischen den „lebenden“ und den toten Vampiren.

Ebenso „rassistisch“ ist die neue Gesellschaft gegen Robert Neville. Er als letzter Mensch muss vernichtet werden, ohne Prozess. Der Grund, der sie antreibt ist, dass sie Neville

¹⁵³ *In Time*. Regie: Andrew Niccol, USA: Regency Enterprises [u.a.] 2011. 0:12:57-0:13:51.

¹⁵⁴ Foucault, Michel: „Der Wille zum Wissen.“ S.166.

¹⁵⁵ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen.“ S. 40.

fürchten, da er viele von ihnen getötet hat, sie fürchten ihn aber auch da er anders ist als sie:
„He knew that, like the vampires, he was anathema and black terror to be destroyed.“¹⁵⁶ Am
Ende stirbt Neville mit der Erkenntnis, dass er als letzter Mensch für die neue Gemeinschaft
eine Legende ist, die in von ihr nicht geduldet wird und daher exekutiert werden soll.
„Rassismus“ und der „Krieg der Arten“¹⁵⁷ sind also biopolitische Themen in Richard
Mathesons Roman *I Am Legend*.

¹⁵⁶ Matheson, Richard: *I Am Legend*. S. 159.

¹⁵⁷ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen.“ S. 108.

III. Filmanalyse

Mit Einbezug des theoretischen Abschnitts werden in diesem Teil der Arbeit die vier Filme welche an Richard Mathesons Roman angelehnt sind, vorgestellt, in unterschiedlichen Punkten in Vergleich zur Romanvorlage gestellt und schließlich untereinander verglichen.

Um den Überblick zu erleichtern werden die Filme immer mit dem Erscheinungsjahr angegeben. Üblicherweise werden sie nach Erscheinungszeit geordnet, da der Film *I Am Omega* (2007) allerdings keine offizielle Verfilmung von Mathesons Roman ist¹⁵⁸, wird er an letzte Stelle gesetzt, obwohl er vor *I Am Legend* (2007) veröffentlicht wurde.

Um das Innenleben der vier männlichen Protagonisten in den Filmen zu analysieren, wird das Fünf-Faktoren-Modell, die „Big Five“¹⁵⁹ herangezogen, bei dem folgende Persönlichkeitsdimensionen betrachtet werden: „1. Neurotizismus / emotionale Instabilität [...] 2. Extraversion [...] 3. Liebenswürdigkeit / Verträglichkeit [...] 4. Gewissenhaftigkeit [...] 5. Kultur / Offenheit für Erfahrung / Intellekt“¹⁶⁰.

1 Richard Mathesons Roman *I Am Legend*

Um Unterschiede zwischen dem Roman und den vier Filmen feststellen zu können, wird hier zuerst der Roman näher betrachtet.

Richard Mathesons 1954 erschienener Science-fiction- oder Horror-Roman *I Am Legend* beinhaltet eine postapokalyptische Handlung, in der die gesamte Menschheit zu Vampiren mutiert und nur ein Mann als scheinbar letzter Mensch übrig bleibt.

Mathesons Buch gliedert sich in vier Teile, zwischen welchen zeitliche Abstände in der Handlung bestehen. Das Geschehen beginnt im Januar 1976, also zweiundzwanzig Jahre nach dem Erscheinungsdatum des Buches, und endet im Januar 1979.

Im ersten Teil führt der Roman den Protagonisten Robert Neville und seine täglichen

¹⁵⁸ Siehe S. 84 dieser Diplomarbeit.

¹⁵⁹ Vgl. Eder, Jens: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren, 2008.S. 294f. Für einen auf die Survey-Forschung bezogenen Überblick siehe auch: Lang, Frieder R./Oliver, Lüdcke: *Der Big Five-Ansatz der Persönlichkeitsforschung. Instrumente und Vorgehen*, in: Schumann, Siegfried [Hrsg.]: *Persönlichkeit. Eine vergessene Größe der empirischen Sozialforschung*, Siegfried Schumann, unter Mitarb. von Harald Schoen. 1. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss., 2005. S. 29-39.

¹⁶⁰ Ebenda.S. 294f.

Erledigungen ein. Er repariert das Haus, hängt Knoblauch auf und pfählt Vampire während sie in ihren Verstecken schlafen. Täglich nach Sonnenuntergang suchen die Vampire sein Haus auf und hoffen darauf, dass Neville herauskommt.

Robert Neville ist allein, seine Frau und seine Tochter starben an der Plage wie viele andere Menschen. Jene die nicht nach ihrem Tod verbrannt wurden, kehren als Vampire zurück, hungern nach Blut, sind nicht fähig ins Tageslicht zu treten und empfinden den Geruch von Knoblauch als widerwärtig. Es stellt sich heraus, dass Neville ein gebrochener Mann ist, die Einsamkeit und die Trauer verleiten ihn dazu seinen Kummer im Alkohol zu ertränken. Die darauffolgende Unachtsamkeit führt dazu, dass er eines Abends zu spät nach Hause zurückkommt und von den Vampiren erwartet wird. Mit Mühe schafft er es doch noch ins sichere Haus zu kommen.

Im zweiten Teil des Romans, der im März 1976 beginnt, beschließt Neville mehr über die Vampire herauszufinden, um sie einerseits besser verstehen und andererseits besser töten zu können. Durch Rückblenden wird ersichtlich, dass ein Atomkrieg stattgefunden hat, der große Sandstürme zur Folge hatte. Neville findet heraus, dass schein Bazillus im Blut der Vampire befindet, den er „Vampiris“ tauft. Dieser produziert Sporen, die durch die Sandstürme übertragen wurden. Eines Tages entdeckt Neville plötzlich einen Hund in seiner Straße. Der vereinsamte Mann beschließt denn Hund einzufangen und an sich zu gewöhnen. Es dauert lange bis er das Vertrauen des Hundes soweit gewonnen hat, dass er ihn berühren und ins Haus bringen kann, doch der Hund ist bereits krank und stirbt bald darauf. Neville ist daraufhin nicht so niedergeschmettert wie er es erwartet hatte, denn dieses Erlebnis hilft ihm zu verstehen, dass er nicht an der Hoffnung hängen darf und der Monotonie seines täglichen Ablaufes entkommen muss. Er beschließt weiter zu forschen und hat durch eine Erinnerung die Eingebung, dass „hysterische Blindheit“ eine psychologische Ursache für den Vampirismus sein könnte. Aufgrund des dramatischen Schocks des Sterbens und Wiederaufstehens, wollen viele ehemals katholische Menschen den Anblick des Kreuzes als früheres Objekt des Verehrens nicht ansehen und durch den Selbsthass können sie ihr eigenes Spiegelbild nicht ertragen. Manche Ängste wurden außerdem aus alten Mythen übernommen. Diese Menschen reagieren also aus psychologischen Gründen auf vermeintliche Waffen welche gegen Vampire eingesetzt werden. Die sogenannten „lebenden Vampire“, die zu seinem Haus kommen, sind nach Nevilles Meinung einfach Verrückte, welche denken sie seien untot.

Der dritte Teil der Handlung findet im Juni 1978 statt. Neville ist inzwischen entspannter und lebt gesünder. Am helllichten Tag entdeckt er eine Frau, die in einem Feld wandert. Er macht sie auf sich aufmerksam, als sie verängstigt davonläuft, rennt er ihr nach und fängt sie schließlich. Er bringt die junge Frau, deren Name Ruth ist, in sein Haus und macht sich Sorgen, dass sie infiziert sein könnte. Ruth interessiert sich für seine Erkenntnisse und Neville, der ihr gegenüber sehr misstrauisch ist, erklärt ihr, dass der Grund für den Vampirismus ein Bazillus ist. Das zylindrische Bakterium kreiert eine isotonische Lösung im Blut und lässt es damit langsamer zirkulieren, es aktiviert alle Körperfunktionen, gibt Energie und lebt vom frischen Blut. Ohne Blut als Nährstoff produziert es selbst-auslöschende Bakteriophagen oder Sporen.¹⁶¹ Außerdem produziert es einen Körperklebstoff der Wunden wieder verschließt und somit scheinbar unsterblich macht. Durch Pfähle bleibt die Wunde aber wegen des Pfahls offen und der Keim wird sauerstoffabhängig anstatt symbiotisch und somit böseartig, er frisst seinen eigenen Wirt. Die noch lebenden Vampire tragen den parasitären Keim in sich, der sie schlussendlich umbringen und zu toten Vampiren mutieren lässt.¹⁶² Neville vertraut Ruth nicht, erst in der Nacht, als er sie im Haus umherwandeln sieht und glaubt sie sei seine verstorbene Frau, entwickelt er Gefühle für sie. Neville testet ihr Blut und versichert ihr, er würde sie heilen, sollte sie infiziert sein, als er aber den Keim in ihrem Blut entdeckt, schlägt Ruth ihn nieder und flüchtet. Sie hinterlässt einen Brief, in dem sie ihm erklärt, dass sich eine neue Gesellschaft mit Infizierten aufbaut, die es geschafft hat, den Keim mithilfe von Tabletten mit getrocknetem Blut und einer Droge, die ihn von der Vermehrung abhält, in den Griff zu bekommen. Sie bittet ihn zu fliehen, da sie die Leute nicht davon abhalten kann, ihn eines Tages anzugreifen.

Der vierte Teil des Buches spielt im Januar 1979. Der Tag des Angriffs ist gekommen. Neville ist nicht geflohen, er hat beschlossen sich der neuen Gesellschaft und ihrem Gericht zu stellen. Doch anstatt ihn zu bitten herauszukommen, stürmen die Männer sein Haus nachdem sie die Vampire darum herum brutal getötet haben. Er wird dabei angeschossen und findet sich schließlich in einem Kerker wieder, während er draußen eine laute Menge hört. Ruth besucht ihn und erklärt ihm, dass die Leute ihn als letzten Angehörigen der „alten Rasse“ fürchten und deshalb seine Exekution verlangen. Neville versteht, dass nun er das abnormale Wesen ist und die neue Gesellschaft ihn mit Furcht betrachtet. Er nimmt die

¹⁶¹ Vgl. Matheson, Richard: *I Am Legend*. S. 132.

¹⁶² Vgl. Ebenda. S. 134.

tödlichen Pillen, die Ruth ihm zuvor gegeben hat. Der Roman endet mit Robert Nevilles Erkenntnis: „I am legend.“¹⁶³

Richard Mathesons Roman „tells a surpassingly bleak story, one that seems to encode very specific and largely outdated cultural anxieties.“¹⁶⁴ Als überalterte kulturelle Ängste sind die Vampire und die Angst vor den „Monstern der Nacht“ zu verstehen. Vampire sind Raubtiere, die es nach dem menschlichen Blut gelüftet und die ausgerechnet in der Dunkelheit auftauchen. Matheson selbst erklärt, dass er von einem Vampirfilm inspiriert wurde: „When I saw *Dracula* [...] my mind drifted off and I thought if one vampire is scary, what if the whole world is full of vampires? Which is how I ended up with my novel *I Am Legend*. Movies have a tremendous influence on me.“¹⁶⁵ Die bekannten Vampir-Klischees werden in seinem Roman erfüllt. Die Vampire vor Nevilles Haus sind allein durch ihren Blutdurst getrieben, sie können tagsüber nicht hinaus, sie schrecken vor Knoblauch und ihrem eigenen Spiegelbild zurück und sterben durch eine Pfählung. Matheson liefert für all diese Vampir-Stereotypen allerdings sehr wissenschaftliche Gründe. Er erklärt, wie Menschen zu Vampiren werden und warum sie Blut brauchen, sowie die Gründe für die Wirksamkeit der Waffen gegen sie. Damit hebt sich sein Roman deutlich von Bram Stokers bekannten Vampirroman *Dracula* ab, in dem keine wissenschaftlich glaubhaften Gründe und Ursachen geliefert werden, der Vampir ist hier einfach, was er ist.

Eine deutlich zeitgenössische Angst ist allerdings die des Atomkrieges. Wie im Roman erkenntlich wird, wird die Plage erst durch Bombenabwürfe im Krieg ausgelöst. Zur Zeit des Erscheinens von Mathesons Buch befinden sich die Vereinigten Staaten von Amerika mitten im Kalten Krieg mit der Sowjetunion, einer Zeit in der die Menschheit in ständiger Angst vor einem atomaren Angriff lebt.

Dominiert wird das Buch jedoch von der Angst vor dem Alleinsein und der Einsamkeit, einer Furcht die zeitlos ist. Die Vampire und der längst vergangene Krieg sind nicht das größte Problem, das Neville zu bewältigen hat, vielmehr trifft ihn seine Depression und die Trauer um seine verstorbene Familie. Als letzter Mensch scheint ihm das eigene Leben eher sinnlos, er denkt oft darüber nach, warum er nicht Selbstmord begeht. Er vermutet schließlich seinen

¹⁶³ Matheson, Richard: *I Am Legend*. S. 159.

¹⁶⁴ Clasen, Mathias: „Vampire Apocalypse. A Biocultural Critique of Richard Matheson's *I Am Legend*“, The Johns Hopkins University Press: *Philosophy and Literature* Bd. 34, Nr. 2, 2010. http://www.academia.edu/344238/Vampire_Apocalypse_A_Biocultural_Critique_of_Richard_Mathesons_I_Am_Legend 15.06.2013. S. 313-328, hier: S. 313.

¹⁶⁵ *Richard Matheson. Archive Interview Part 1 of 7*, Durchführung: Karen Herman, USA: Archive of American Television 2002. <http://emmytvlegends.org/interviews/people/richard-matheson> 15.06.2013. 0:07:42-0:08:01.

Überlebensinstinkt als Grund weiter zu machen. Die Monotonie seines Alltags und das einsame Gefangen-Sein im eigenen Haus des Nachts führen zu einem ungesunden Lebensstil und übermäßigem Alkoholkonsum. Matheson erklärt, dass er sich selbst in seinen Protagonisten charakterisiert. „Pretty much the main character [in seinen Büchern] is always me. The men in *I Am Legend* is me.”¹⁶⁶

Richard Mathesons *I Am Legend* ist ein Horror- und Science-fiction-Roman der alte, sowie zeitgenössische und zeitlose Ängste beinhaltet. Das Hauptthema ist das Alleinsein und die Einsamkeit des Protagonisten als letztem Menschen auf der Welt, der in Wahrheit nicht alleine ist. So titelt der Klappentext des Buches: „The last man on earth is not alone.”¹⁶⁷

¹⁶⁶ Simmons, William P.: „Reflections of a Storyteller. A Conversation with Richard Matheson. Previously published in *Cemetery Dance* magazine, reprinted by author's permission”, *Rod Serling Memorial Foundation*. http://www.rodserling.com/wsimmons/Richard_Matheson.htm 15.06.2013.

¹⁶⁷ Matheson, Richard: *I Am Legend*. Buchrücken.

2 *The Last Man on Earth*

2.1 Inhalt

The Last Man on Earth (1964) handelt vom letzten, lebenden Menschen, Robert Morgan und seinem Überlebenskampf. Der Film beginnt mit Bildern einer verlassenen Stadt in der Leichen überall verstreut liegen und führt die ZuschauerInnen zu einem Haus in einem Vorort, in dem Morgan lebt. Das Haus ist mit Knoblauch, Spiegeln und Brettern geschützt. Robert Morgan erwacht und beginnt seinen Alltag. Er prüft und befüllt den Generator, versucht vergeblich über ein Funkgerät andere Menschen zu erreichen und bringt schließlich die Leichen vor seinem Haus zum großen Feuer, wo er sie verbrennt, bevor er frischen Knoblauch und neue Spiegel besorgt. Danach geht er wie selbstverständlich in ein Haus und pfählt eine erwachende und panische Vampirfrau, sowie mehrere andere Vampire, um sie im Feuer zu verbrennen. Bevor es dunkel wird, verbarrikadiert Morgan sich im Haus und versucht die Geräusche der Vampire, die vor sein Haus kommen und nach ihm rufen mit Musik zu übertönen.

Am nächsten Tag erwacht er und hört scheinbar eine Frau nach ihm rufen, wütend beschließt er auf den Friedhof zu fahren, anstatt seinem Alltag nachzugehen, um dort den Sarg seiner Frau zu besuchen. Morgan schläft ein und erwacht erst nachdem die Sonne bereits untergegangen und die Vampire erwacht sind. Er erkämpft sich seinen Weg zu seinem Auto und schafft es schließlich auch sicher ins Haus, wo er sich einen privat gedrehten Familienfilm ansieht und sich erinnert.

In einer Rückblende erfährt der oder die ZuseherIn, dass Morgan ein glückliches Leben mit Frau und Tochter hatte bis eine mysteriöse Krankheit ausbrach. Seine Tochter und seine Frau erkrankten daran und obwohl er selbst als Wissenschaftler gemeinsam mit anderen versucht, so schnell wie möglich einen Impfstoff zu finden, scheitert er. Seine Tochter stirbt und wird gegen seinen Willen ins große Feuer geworfen. Auch seine Frau Virginia stirbt kurz darauf, doch Morgan will sie nicht verbrennen, er begräbt sie stattdessen. Wieder Zuhause hört er plötzlich ihre Stimme und als er die Tür öffnet, steht sie als Untote vor ihm und geht auf ihn zu. Damit endet die Rückblende.

Am nächsten Tag besorgt sich Morgan ein neues Auto, nachdem seines von den Vampiren zerstört wurde. Vor seinem Haus trifft er plötzlich auf einen Hund, der allerdings flüchtet. Als er ihm folgt, entdeckt er in der Stadt Leichen, die mit Metallstäben gepfählt wurden und kommt zu der Erkenntnis, dass es noch andere Menschen geben muss. Zuhause findet er den Hund verletzt vor dem Haus liegen und verarztet ihn, doch in seinem Blut befindet sich das

Virus und Morgan muss ihn pfählen und begraben. Währenddessen entdeckt er plötzlich eine Frau, die über eine Wiese geht und ruft nach ihr. Sie läuft vor ihm davon, doch er kann sie einholen und nimmt sie mit zu sich nach Hause. Morgan traut Ruth nicht und will ihr Blut testen, doch sie hält ihn davon ab. Sie will mehr über ihn und die Vampire erfahren und Morgan erklärt ihr, dass er durch einen Fledermausbiss in Panama immun gegen den Virus geworden ist. Kurz darauf erwischt Morgan Ruth dabei, wie sie sich ein Mittel spritzen will. Sie eröffnet ihm, dass sie infiziert ist, aber nicht tot, da der Impfstoff sie am Leben hält. Es bildet sich gerade eine neue Gesellschaft lebender infizierter Frauen, Männer und Kinder, die glaubt, dass Morgan, der schon viele von ihnen getötet hat, ein Monster ist und getötet werden muss. Ruth, der es nun schlechter geht schläft daraufhin ein und Morgan beschließt, ihr sein Blut zu spenden, wodurch sie geheilt wird. Beide wollen auch alle anderen retten. In einem unachtsamen Moment schafft es der Vampir Ben Cortman, vor der Seuche ein Freund Morgans, ins Haus und greift Ruth an. Morgan vertreibt ihn, als er den Trupp der neuen Gesellschaft bemerkt, der die Vampire um sein Haus tötet und ihn verfolgt. Es folgt eine Verfolgungsjagd, die in einer Kirche endet, in der sich der angeschossene Morgan flüchtet. Die Leute die in die Kirche kommen, ängstigen sich vor ihm, bald darauf wird er von seinen Gegnern eingekreist und gepfählt. In Ruths Armen kommt Morgan zu der Erkenntnis, dass die Leute ihn fürchten und stirbt. Ruth, die das Blut Morgans in sich trägt und nun immun ist, erklärt, dass sie nun alle gerettet sind.

2.2 Vergleich zum Roman

Inhaltlich folgt der Film deutlich der Romanvorlage, dies liegt daran, dass Richard Matheson selbst an dem Drehbuch mitgearbeitet hat. Er war allerdings mit den Änderungen an seiner Version nicht einverstanden, sodass er ein Pseudonym annahm, anstatt seinen eigenen Namen mit dem Skript in Verbindung zu bringen. Aufgrund von Zensur und den erwarteten hohen Kosten, wurde der Film schließlich in Italien gedreht und Vincent Price übernahm die Hauptrolle.¹⁶⁸

Einige Unterschiede zum Buch lassen sich dennoch feststellen. Am offensichtlichsten ist die Namensänderung der Hauptfigur von Robert Neville zu Robert Morgan. Außerdem fehlt die komplette wissenschaftliche Erklärung von Aufkommen und Verhaltensweise der Vampire, bzw. wird dies nur am Rande erwähnt. Robert Morgan ist bereits Wissenschaftler und muss

¹⁶⁸ Vgl. *Richard Matheson. Archive Interview Part 4 of 7*, Durchführung: Karen Herman, USA: Archive of American Television 2002. <http://emmytvlegends.org/interviews/people/richard-matheson#> 15.06.2013, 0:0:50-0:01:10.

sich sein Wissen nicht wie im Buch erst erarbeiten. Dies und die Abfolge anderer Inhalte weisen auf eine übliche zeitliche Verdichtung der Ereignisse im Film, die im Roman ausführlicher dargestellt werden. So muss Morgan den Hund im Film nicht erst langsam an sich gewöhnen, er findet ihn plötzlich vor seinem Haus, obwohl er noch kurz zuvor vor dem Mann weglief.

Die gesamte Gefühlswelt um den verzweifelten Robert Neville, die im Roman sehr detailliert geschildert wird, erfährt im Film eine starke Verkürzung, jedoch wird immer noch stark darauf eingegangen. Die Liebe, die sich im Buch zwischen Neville und Ruth entwickelt wird im Film allerdings beinahe ausgelassen, der Kuss der im Roman stattfindet, fällt hier weg. Die beiden Enden unterscheiden sich stark. Im Roman wird Neville noch gefangengenommen und soll exekutiert werden. Vorher besucht ihn Ruth und gibt ihm nach ihrer Erklärung über die neue Gesellschaft (die sie teilweise schon in einem Brief vor dem Angriff ausgeführt hatte) Gift enthaltende Pillen. Im Film kommt es nicht zur Gefangennahme Morgans, es findet eine Verfolgungsjagd statt und Morgan wird am Ende von seinen Gegnern getötet, Ruth ist noch bei ihm, die Erklärung findet aber bereits vor dem Angriff statt.

Die wesentlichen Elemente des Handlungs- und Spannungsablaufes von Mathesons *I Am Legend* werden in *The Last Man on Earth* allerdings beibehalten, wie der direkte Vergleich zeigt:

Roman <i>I Am Legend</i>	Film <i>The Last Man on Earth</i>
<p>Teil 1 (Kapitel 1-5): Robert Nevilles Alltag und sein Ausbruch aus jenem durch die Fahrt zum Friedhof, durch die er zu spät zum Haus zurückkommt. Er muss sich mit einer List und einem Kampf den Weg ins Haus verschaffen.</p>	<p>Robert Morgans Alltag. Die Fahrt zum Friedhof und das Erwachen nach Sonnenuntergang. Der Kampf mit den Vampiren am Friedhof, sowie jener mit den Vampiren vorm Haus.</p>
<p>Teil 2 (Kapitel 6-14): Neville hat sein Haus repariert und verbessert, sowie sich ein neues Auto besorgt. Er beginnt sich über die Vampire und die Gründe ihrer Schwächen Gedanken zu machen. Rückblende: Seine Frau Virginia ist tot, Neville denkt über den Tod und die Verbrennung seiner Tochter nach und beschließt Virginia zu begraben, zwei Tage später steht sie vor seiner Tür. Neville beginnt nachzuforschen, ist aber frustriert aufgrund der offenen Fragen. Er sieht den Hund und gewöhnt ihn langsam an sich. Nach längerer Zeit schafft er es, das kranke Tier in sein Haus zu bringen, nach</p>	<p>Morgan sieht sich Familienaufnahmen an und erinnert sich. Rückblende: Während dem Kindergeburtstag seiner Tochter reden Morgan und Ben Cortman über das Ausbrechen einer mysteriösen Seuche. Einige Zeit später ist Morgans Tochter schwer krank und auch seine Frau ist infiziert. In der Arbeit diskutieren Cortman und Morgan über die Möglichkeit von Untoten. Am nächsten Tag ist der Nachbar tot, Morgan fährt zu Cortman, der paranoid geworden ist. Im Labor sind nur noch Morgan und der Leiter. Zuhause ist seine Tochter verschwunden, Morgan fährt zum Feuer und versucht die Männer davon abzuhalten, ihre Leiche ins Feuer zu werfen.</p>

<p>einer Woche ist der Hund tot. Neville hält nicht weiter an der Hoffnung fest. Rückblende: Der trauernde Neville wird auf der Straße von einer Menge aufgegriffen und zu einer fanatischen Predigt mitgenommen. Neville versteht durch diese Erinnerung, dass der traumatische Schock des Sterbens und Wiederauferstehens zum Vampirverhalten beitragen kann.</p>	<p>Kurz darauf ist auch Virginia tot, Morgan begräbt sie. Zuhause hört er plötzlich ihre Stimme, als er die Haustüre öffnet steht sie als Untote vor ihm und geht auf ihn los.</p>
<p>Teil 3 (Kapitel 15-19): Neville ist entspannter als früher. Eines Tages sieht er plötzlich eine Frau in einem Feld spazieren, er fängt sie ein und bringt sie zu sich nach Hause. Sie erklärt ihm, dass sie einen empfindlichen Magen hat, weil sie so viel durchleben musste. Sie will gehen als er eine Blutprobe will, doch er hält sie zurück. Neville erklärt Ruth, was er über Vampire weiß, er ist ihr gegenüber aber noch immer misstrauisch. Im Schlaf ruft Neville nach seiner Frau und verwechselt sie nach dem Erwachen mit Ruth. Er erklärt Ruth wie Virginia nach ihrem Tod zurückkam. Ruth und Neville umarmen und küssen sich. Neville prüft Ruths Blut, sie schlägt ihn nieder. Sie hinterlässt ihm einen Brief, in dem sie ihn über sich und die neue Gesellschaft und deren Absicht, ihn zu töten aufklärt. Sie empfiehlt ihm zu fliehen und gesteht ihm, dass sie sich in ihn verliebt hat.</p>	<p>Morgan besorgt sich ein neues Auto. Zuhause sieht er einen Hund und verfolgt ihn, wobei er auf die durch Metall gepfählten Leichen stößt. Zurück beim Haus findet er den Hund und verarztet ihn, doch der Hund die Krankheit. Morgan begräbt den gepfählten Hund und sieht plötzlich die Frau. Er fängt sie und bringt sie zu sich nach Hause. Ruth erklärt ihm, woher sie kommt, nachdem Morgan sie mit dem Knoblauch testet, sagt sie, sie hat viel durchgemacht. Morgan will einen Bluttest, woraufhin Ruth fliehen will, doch er hält sie davon ab. Sie reden über Vampire und Morgans Immunität. Morgan entdeckt sie beim Spritzen des Impfstoffes, sie erklärt ihm, dass sie infiziert ist und sich eine neue Gesellschaft gründet, die glaubt er sei ein Monster und ihn töten will. Morgan spendet der kranken Ruth sein Blut, wodurch sie geheilt wird. Er rettet sie vor Ben Cortman. Der Trupp kommt und tötet die Vampire ums Haus, er verfolgt Morgan. Morgan schießt mit auf seine Verfolger. Er wird getroffen und flüchtet in eine Kirche, in die dann auch die infizierte Frauen und Kinder strömen. Sie haben Angst vor ihm, Morgan wird von den Männern eingekreist und gepfählt. Ruth kommt zu ihm, er erkennt dass man Angst vor ihm hat und stirbt. Ruth sagt, dass sie alle gerettet sind und geht aus der Kirche.</p>
<p>Teil 4 (Kapitel 20-21): Der Kampftrupp der neuen Gesellschaft kommt zu Nevilles Haus. Neville hat beschlossen nicht zu kämpfen, er will sich dem Gericht stellen. Sie töten Ben Cortman und die Vampire um sein Haus. Sie greifen an und in seiner Panik schießt Neville auf sie, sie erwidern das Feuer und treffen ihn. Sie nehmen ihn mit. Ruth besucht Neville und erklärt ihm, dass er der letzte seiner „Rasse“ ist und die Leute draußen auf seine Exekution warten. Sie gibt ihm die tödlichen Pillen. Neville erkennt, dass er nun die abnormale Person und das Monster ist. Er schluckt die Pillen. Er ist Legende.</p>	

Tab. 1

Wie in dieser Tabelle erkenntlich, gliedert sich das Buch in vier Teile, während der Film sich in drei Handlungsabschnitte teilt.

2.3 Persönlichkeit und Psyche der Hauptfigur

Robert Morgan ist zu Beginn des Filmes ein einsamer Mann, der in einem düsteren Alltag gefangen zu sein scheint. Der ständig gleich verlaufende Tagesablauf lässt Morgan abstumpfen, nur seine Trauer und unerwartete Ereignisse lassen ihn aus diesem herausbrechen.

Die „Big Five“¹⁶⁹:

1. Neurotizismus und emotionale Instabilität: Robert Morgan lebt in einer zermürbenden Monotonie. Er verspürt Wut und Rachedgedanken, ist aber sonst die meiste Zeit sehr gefasst. Erst als er sich Familienaufnahmen ansieht verfällt er von einem hysterischen Lachen ins Weinen, ein Ausbruch seiner Verzweiflung. Als er den Hund töten muss, seine vorerst einzige Hoffnung auf einen Weggefährten, ist er ebenfalls verzweifelt, dies wird allerdings durch die Begegnung mit Ruth unterbrochen.
2. Extraversion: Morgan versucht mehrmals über ein Funkgerät Kontakt zu anderen Überlebenden aufzunehmen, erhält jedoch keine Antwort. Als er den Hund sieht, ist er freudig Erregt und geht ungewollt stürmisch auf ihn zu, sodass der Hund ängstlich davon läuft. Auch auf Ruth geht er aufgrund seiner langen Einsamkeit erst ungestüm los. Er ihr gegenüber sehr verschlossen.
3. Liebenswürdigkeit und Verträglichkeit: Morgan wirkt wenig charmant, er ist nicht besonders gesellig und seine Vorgehensweise ist sehr plump und aggressiv. In seinem früheren Leben war er hingegen ein liebevoller Ehemann und Vater, der sich um das Wohl seiner Familie sorgte. Auch zu Ruth ist er letztlich hilfsbereit und heilt sie mit einer Bluttransfusion, obwohl sie sich als Spionin zu erkennen gibt. Er hat außerdem vor, alle anderen Infizierten zu retten, auch wenn sie eine feindselige Einstellung gegen ihn hegen.
4. Gewissenhaftigkeit: Morgan ist anfangs sehr gewissenhaft und verrichtet seinen Alltag nach einem bestimmten Tagesablauf. Er durchsucht die Stadt systematisch nach Vampiren und entsorgt die Leichen nach ihrer Tötung im Feuer. Erst als ihn die Trauer beeinträchtigt, durchbricht er diesen Alltag. Auch vor dem Ausbruch der Seuche war er sehr gewissenhaft, als einer der letzten erschien er noch zur Arbeit, während die meisten seiner Kollegen Zuhause blieben.
5. Kultur, Offenheit für Erfahrung und Intellekt: Vor Ausbruch der Seuche war Robert Morgan als Forscher in einem Labor angestellt. Um sich von den Geräuschen der

¹⁶⁹ Eder, Jens: *Die Figur im Film*. S. 294f.

Vampirmeute vor seinem Haus abzulenken, hört er Musik. Eine uneingeschränkte Offenheit für neue Ideen besitzt Morgan nicht. Als Ben Cortman ihm seine Theorie über die Wiederkehr der Toten als Vampire offenbart, bezeichnet Morgan sie als unmöglich. Auch die Idee der neuen Gesellschaft, welcher Ruth angehört, missfällt ihm vorerst, bis er glaubt, sie mit seinem Heilmittel retten zu können.

Robert Morgan ist also zu Anfang in einem trüben Alltag gefangen, der ihn aufgrund seiner



Abbildung 1: Robert Morgan am Grab seiner Frau

Einsamkeit langsam in eine Depression zu führen scheint. Diese Eintönigkeit wird vorerst nur durch Ausbrüche seiner Trauer unterbrochen, bis er den Hund als erstes nicht infiziertes Lebewesen entdeckt. Ruth gegenüber ist er berechtigterweise misstrauisch, öffnet sich ihr allerdings trotz ihrer Tätigkeit als Spionin und rettet sie

schließlich. Durch seine unbewussten Morde kommt es nicht zu einer Eingliederung in die neue Gesellschaft, die er eigentlich retten will.

2.4 Die Untersuchungsgegenstände in *The Last Man on Earth*

2.4.1 Dystopie

Da der Film dem Buch inhaltlich sehr ähnlich ist, lassen sich, wie im Unterkapitel Dystopie bereits besprochen, auch in ihm dystopische Züge feststellen, jedoch kann er nicht als dystopischer Film bezeichnet werden, da jene Züge dazu zu wenig ausgeprägt sind.

Wie im Buch beschrieben, wird auch im Film erwähnt, dass ein Zuwiderhandeln der Anweisungen, welche von der Regierung erteilt wurden, streng bestraft werden, jedoch wird im Gegensatz zum Roman nicht mit der sofortigen Erschießung gedroht. Regierungen dystopischer Filme sind üblicherweise viel präsenter und gewaltvoller, daran kommen auch die Szenen der Männer in Schutzanzügen in ihren Regierungsfahrzeugen nicht heran.

Die neue Gesellschaft der Vampire lässt dagegen deutliche dystopische Züge erkennen.

Robert Morgan wird als Bedrohung erkannt und ohne die Möglichkeit einer Gerichtsverhandlung sofort angegriffen und schließlich eliminiert. Die „SoldatInnen“ der neuen Gesellschaft handeln schnell und kalt ohne Mitleid und ohne Morgan die Chance zu

geben sich zu ergeben. Die Meinung einzelner, wie die von Ruth, wird dabei nicht berücksichtigt, die kollektive Sicherheit der neuen Gesellschaft steht im Vordergrund, dabei wird auch nicht vor Mord zurückgeschreckt.

2.4.2 Postapokalypse

The Last Man on Earth ist eindeutig ein postapokalyptischer Film. Die Handlung beginnt nach der großen Katastrophe, die Menschheit ist bereits zu Vampiren mutiert, die Stadt wirkt verlassen und zerstört. Nur durch Rückblenden wird klar wie diese Katastrophe begonnen hat und wie sie verlaufen ist. Der Inhalt des Films dreht sich primär darum Robert Morgans Überlebenskampf darzustellen, die Katastrophe selbst ist als vorhergehendes Ereignis relativ nebensächlich.

2.4.3 Posthumanismus

Die posthumanen Motive des Aussterbens sowie der Mutation der Menschheit sind definitiv primäre Themen von *The Last Man on Earth*. Robert Morgan wird als letzter lebender Mensch vorgestellt, es scheint außer ihm nur noch die blutdürstigen Vampire zu geben. Erst im dritten Teil des Films wird ersichtlich, dass es noch andere Überlebende gibt. Sie grenzen sich selbst aber deutlich von Morgan ab. Es sind Infizierte, die nur durch die Hilfe eines Serums überleben und nicht gänzlich zu Vampiren mutieren. Morgan darf der neuen Gesellschaft nicht angehören da er anders ist als sie. Mutation und Aussterben der Weltbevölkerung sind also nebeneinanderlaufende Motive in diesem Film, da diejenigen die zu Vampiren mutieren nicht mehr als Menschen angesehen werden und die Infizierten der neuen Gesellschaft sich selbst nicht mehr als Menschen im ursprünglichem Sinne sehen.

2.4.4 Biopolitik

Rassismus als biopolitisches Motiv wird in dem Film, wenn auch nicht in seiner konventionellen Form, in zwei Formen thematisiert. Robert Morgan ist gegenüber den Vampiren als Gattung rassistisch. Er macht keine Unterschiede zwischen ihnen, es interessiert ihn nicht, dass manche Infizierte noch leben könnten, Vampire werden von ihm vernichtet. Die zweite Form ist die des Rassismus der neuen Gesellschaft der Infizierten gegenüber Morgans. Sie begründen ihre Angst vor ihm darin, dass er viele von ihnen getötet hat, sie besteht aber auch, da er anders ist als sie. Er kann ohne Serum überleben und ans Tageslicht

gehen, etwas was in dieser Form nur noch ihm als nicht von dem Virus Befallenem möglich ist.

Der „Krieg der Arten“¹⁷⁰ findet in diesem Film also statt, Robert Morgan kämpft gegen die Vampire und die Infizierten.

¹⁷⁰ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen.“ S. 108.

3 *The Omega Man*

3.1 Inhalt

In *The Omega Man* (1971) wird der scheinbar letzte Mensch Robert Neville von blassen Gestalten in schwarzen Umhängen verfolgt, die ihm nach dem Leben trachten. Matthias, der Anführer der Gruppe, deren Mitglieder an einer durch einen Krieg ausgelösten Infektion erkrankt sind, ist dem religiösen Fanatismus verfallen und verteufelt nun alles, was mit Wissenschaft und Technik zu tun hat. Beinahe gelingt es der Gruppe, Robert Neville auf dem Scheiterhaufen zu verbrennen, doch er wird von fremden Menschen befreit. Lisa und Dutch haben einige Kinder und Jugendliche, die noch nicht wie die Mitglieder der Matthias-Gruppe im dritten Stadium der Krankheit sind, aufgenommen und leben in einem Haus außerhalb der Stadt. Da Robert vor dem Zusammenbruch der Gesellschaft Forscher war und sich selbst einen Impfstoff spritzen konnte, der ihn vor der Krankheit schützt, hoffen sie auf eine Rettung durch einen neu hergestellten Impfstoff. Doch Robert kann den Impfstoff selbst nicht schnell genug herstellen, sein Blut beinhaltet jedoch die Antikörper und mithilfe einer Injektion eines Serums aus seinem Blut schafft er es, den schwerkranken Bruder Lisas zu heilen. Die Freude über das neue Heilmittel ist groß und Robert will mit Lisa, mit der er eine Beziehung beginnt, Dutch und den Kindern in die einsame Natur ziehen, um eine neue, gesunde Gesellschaft aufzubauen. Doch Lisas Bruder Richie hat Mitleid mit den Mitgliedern der Matthias-Gruppe und geht zu ihnen, um ihnen von den neuen Heilungschancen zu erzählen. Matthias und sein Gefolge sind allerdings in ihrem Fanatismus so gefangen, dass sie die Heilung als teuflische Versuchung und Trick vermuten. Robert, der Richie retten will, findet nur noch dessen Leiche vor. Als er zurückkehrt, um Lisa die traurige Nachricht zu übermitteln, muss er erkennen, dass sie sich plötzlich im dritten Stadium der Krankheit befindet und deshalb Matthias und seine Anhänger in Roberts Haus gelassen hat. Robert gelingt die Flucht mit Lisa, doch als sie Matthias' Rufen hört und zu ihm zurückkehren will, wird Robert aufgehalten und Matthias trifft Robert mit einem Speer.

Am nächsten Morgen finden Dutch und die Kinder den schwer verletzten Robert, der ihnen das rettende Serum aushändigt und Dutch bittet, Lisa mitzunehmen. Robert stirbt und Dutch fährt mit Lisa und den Kindern davon.

3.2 Vergleich zum Roman

The Omega Man (1971) unterscheidet sich inhaltlich von Richard Mathesons Roman. Robert Neville wird in diesem Film nicht von mordlüsternen und instinktgetriebenen Vampiren verfolgt, sondern von fanatischen MutantInnen, die noch viele menschliche Eigenschaften besitzen. Eine Familie in seinem früheren Leben wird nicht erwähnt und Robert ist anstatt durch einen Fledermausbiss durch seinen eigenen Impfstoff immun gegen die Krankheit. Sein Alltagsleben ist teilweise dem der Romanfigur ähnlich, er sucht die Gegend nach Mitgliedern der Matthiasgruppe ab, um sie zu töten und leidet stark an seiner Einsamkeit, bis er von Dutch und Lisa gerettet wird.

Lisa hat beinahe nichts mit der Romanfigur Ruth gemeinsam, sie ist kein hilflos wirkender Spitzel, der auf Robert angesetzt wurde, sondern eine starke, selbstbewusste Frau. Anstatt dass Robert sie in sein Haus zwingt hält Lisa Robert die Pistole vor, als sie mit ihm flüchtet, und bringt ihn in ihr Heim, wo auch die symptomfreien Kinder leben. Robert wird letztlich durch ihren Verrat, den sie allein aufgrund der Krankheit begeht, beinahe gefangen genommen und schließlich getötet, weil er sie nicht zurücklassen will.

Robert Neville ist in diesem Film nicht mehr der letzte seiner Art, es gibt noch Dutch und die Kinder, deren Heilung mit dem Serum garantiert ist. Die Matthias-Gruppe ist allerdings in gewissem Maße mit der neuen Gesellschaft von Infizierten im Buch zu vergleichen, auch sie wollen Robert töten, weil er anders ist als sie und sie ihn für einen Teufel halten. Genauso würden wie sie auch die unschuldigen Kinder töten würden, die keine Gefahr für sie darstellen.

Richard Matheson ist der Meinung, zwischen dem Film und seinem Buch gebe es nur noch sehr wenige Gemeinsamkeiten. „The Omega Man was so removed from my book that it didn't even bother me.“¹⁷¹

3.3 Persönlichkeit und Psyche der Hauptfigur

Robert Neville besitzt eine starke Persönlichkeit. Er ist sehr selbstbewusst und willensstark und bezeichnet sich selbst als Narzisst. Er scheint beinahe unerschütterlich zu sein, nur die Einsamkeit und der damit entstehende psychische Druck machen ihm zu schaffen, den Tod fürchtet er nicht. Als Lösung seiner Probleme greift Neville zum Alkohol sowie zur Waffe.

¹⁷¹ Simmons, William P.: „Reflections of a Storyteller.“
http://www.rodserling.com/wsimmons/Richard_Matheson.htm.

Seine Motivationen zu Beginn des Filmes sind sein eigenes Überleben und die Auslöschung der Matthias-Familie.

Die „Big Five“¹⁷²:

1. Neurotizismus und emotionale Instabilität: Der Gemütszustand von Robert Nevilles ist zu Beginn des Filmes sehr labil. Er neigt zu starken Stimmungsschwankungen und Wutausbrüchen, in einem Moment kann er ganz normal sein, im nächsten betrübt oder wütend. Außerdem ist er sehr reizbar. Neville fürchtet, dem Wahnsinn zu verfallen und es gibt mehrere Momente, in denen er die Kontrolle über sich selbst zu verlieren scheint, sie schließlich jedoch wiedererlangt. Der Wahnsinn ist seine einzige Furcht, denn er zeigt keinerlei Angst gegenüber den Matthias-Anhängern oder dem Tod.
2. Extraversion: Um sich selbst zu beschäftigen geht Robert Neville ins Kino, wobei er sich immer wieder denselben Film ansieht, sodass er den Text bereits auswendig mitreden kann. Dies mag auch daran liegen, dass dieser Film der letzte Film war, der vor Ausbruch der Seuche im Kino gezeigt wurde. Neville legt selbst die Filmrolle ein, um den Film alleine im Kinosaal sehen zu können. Außerdem spielt er mit einer Büste des römischen Kaisers Caesar Schach und behandelt diese wie einen echten Menschen und Freund. Neville redet mit sich selbst und imaginären Personen, um seine Einsamkeit ertragbar zu machen, mit den Matthias-Anhängern spricht er jedoch nicht, stattdessen greift er sofort zur Waffe. Erst als ihm nichts anderes übrig bleibt, da sie ihn gefangen nehmen, versucht er ein vernünftiges Gespräch mit ihnen zu führen, welches schließlich an dem Fanatismus der Gruppe und Nevilles Geduldlosigkeit scheitert.
3. Liebenswürdigekeit und Verträglichkeit: Sein Schießwütigkeit lässt Neville anfangs wenig liebenswürdig erscheinen, durch seine Fürsorglichkeit gegenüber Lisa und ihrem Bruder ändert sich dies jedoch. Neville kümmert sich aufopfernd um den kranken Richie und ist sehr charmant zu Lisa. Er sorgt sich um sie, als sie alleine hinaus in die Stadt gehen will, bietet ihr jedoch nicht an, mit ihr zu kommen. Er bleibt aber zuverlässig und hilfsbereit. Als Richie von sich aus zur Matthiasgruppe geht, zögert Neville nicht, ihm zu folgen um ihn zu retten. Selbst als Lisa Neville aufgrund ihrer Krankheit verrät, lässt er sie nicht zurück und übergibt sie und das Serum kurz vor seinen Tod an Dutch, der sie retten soll. Auch, wenn Richie ihn als feindselig und angsteinflößend bezeichnet, ist er das gegenüber gesunden Menschen nicht. Der

¹⁷² Eder, Jens: *Die Figur im Film*. S. 294f.

Matthiasgruppe bringt er jedoch keine Hilfsbereitschaft entgegen. Obwohl er das Gegenmittel besitzt, will er es bei keinem der Mutanten anwenden, da ihm das zu zeitintensiv ist. Auch möchte er sie nicht aus Mitleid töten, um ihnen so den langsamen Tod zu ersparen.

4. **Gewissenhaftigkeit:** Neville ist gewissenhaft, was seine Sicherheit und die Suche nach dem Versteck von Matthias' Anhängerschaft angeht. Er hat sein Haus abgesichert und Verteidigungsanlagen gebaut und durchsucht die Stadt systematisch, um das Versteck seiner Gegner zu finden. Er gibt an, bereits mehrfach erfolglos versucht zu haben, ein Gegenmittel zu erzeugen. Als er ein Heilmittel findet, will aber wie bereits erwähnt nicht die nötige Zeit aufbringen, die Gruppe um Matthias zu retten. Stattdessen wählt er lieber einen Neuanfang fern der Stadt in den Bergen.
5. **Kultur, Offenheit für Erfahrung und Intellekt:** Robert Neville sammelt Kunstgegenstände in seinem Haus, auch um sie vor der Zerstörung der Matthias-Familie zu schützen. Er zitiert Gedichte und spielt Schach. Er hat den Dokortitel und war vor Ausbruch der Seuche ein angesehener Forscher und General, der medizinische Fachartikel veröffentlichte. Er ist also gebildet und an Kultur interessiert. Er ist ebenso offen für gesellschaftliche Fragen wie die der Verwendung der Pille als Verhütungsmittel durch Lisa. Verschlussen bleibt er jedoch gegenüber dem Lebensstil der Matthiasgruppe, er lehnt ihre Lebensweise als verrückt ab und schenkt ihr keine nähere Aufmerksamkeit.

Robert Neville ist also zu Beginn des Films eine sehr labile, selbstbezogene Persönlichkeit,



die allerdings mit dem Erscheinen von Lisa, Richie, Dutch und den Kindern an emotionaler Festigkeit und Hilfsbereitschaft gewinnt. Schließlich opfert er sich selbst, um die Menschen, die ihm wichtig sind, zu retten.

Abbildung 2: Robert Neville

3.4 Die Untersuchungsgegenstände in *The Omega Man*

3.4.1 Dystopie

Dystopische Züge hat die Bildung der neuen Gesellschaft in Gestalt der sogenannten „Familie“, der fanatischen Gruppe Infizierter unter Matthias. Die Anhängerschaft von Matthias lebt nach sehr strengen Regeln, die alles Wissenschaftliche und Technische ablehnt und verteufelt. Menschen, die der „Familie“ nicht angehören und nicht auf den Lebensstil, der vor der Pandemie herrschte, verzichten wollen, werden entweder nach einer gerichtsähnlichen Anhörung durch Matthias – bei der nur die eigenen Regeln der Gesellschaft zählen – auf dem Scheiterhaufen verbrannt oder wie in Richies Fall sofort umgebracht. Das Ziel einer dystopischen Gesellschaft ist, eine Gleichförmigkeit und gleichbleibende Ordnung zu schaffen¹⁷³, was durch die Uniformen der Gruppe unterstrichen wird. Alles muss sich zwangsläufig der neuen Gesellschaft unterordnen, gegen sie kämpfen oder vor ihr fliehen. Eine vernünftige Diskussion mit ihren Mitgliedern kann nicht stattfinden.

3.4.2 Postapokalypse

Die Handlung des Films spielt nach dem Krieg und der dadurch ausgelösten Pandemie der Bakterien. Die Städte sind verlassen und verfallen langsam. Es bildet sich zwar gerade eine neue Gesellschaft, sie steckt jedoch noch in der Anfangsphase und ist räumlich auf das Stadtgebiet begrenzt. Ob sich ähnliche Gruppen in anderen Großstädten bilden, ist unklar. Der übliche Inhalt eines postapokalyptischen Films, der Überlebenskampf der wenigen Übriggebliebenen nach einer globalen Katastrophe sowie der Versuch, eine neue Gesellschaftsform aufzubauen¹⁷⁴, ist in *The Omega Man* (1971) also enthalten, man kann ihn somit als postapokalyptischen Film bezeichnen.

3.4.3 Posthumanismus

Die Gesellschaft unter Matthias besteht aus mutierten Menschen. Ihre Haut ist blass und stark lichtempfindlich, ihr Haar hat sich weiß gefärbt und ihre Pupillen haben eine milchig-weiße Farbe angenommen und müssen durch Sonnenbrillen geschützt werden. Diese Veränderungen gehen einher mit einem Fanatismus und der Ablehnung aller modernen Errungenschaften der

¹⁷³ Vgl. Zirnstein, Chloé: *Zwischen Fakt und Fiktion*. S. 43.

¹⁷⁴ Vgl. Mitchell, Charles P.: *A guide to apocalyptic cinema*. S. xi.

Menschheit. Es sind Auswirkungen der bakteriellen Krankheit, die letztendlich zum Tod der Erkrankten führt. Bevor sie sterben, werden die Infizierten also zu MutantInnen, Mutation ist ein posthumanes Phänomen. Jedoch ist es fraglich, ob die Mutation im Film durch ihr Enden im Tod der Betroffenen als posthumanistisches Ereignis bezeichnet werden kann. Das Sterben der MutantInnen lässt die Frage offen, was nach ihnen kommen würde, würde die Gruppe um Dutch nicht weiter existieren. Was würde letztendlich den Platz der Menschen einnehmen, wenn auch die MutantInnen sterben?

3.4.4 Biopolitik

In *The Omega Man* (1971) herrscht ein „Krieg der Arten“¹⁷⁵, nämlich zwischen der „Familie“ unter Matthias und Robert Neville, sowie den anderen nicht im Stadium der Mutation befindlichen Überlebenden. Matthias will keine „Andersartigen“ in seiner Gruppe akzeptieren, sie werden als das Böse selbst angesehen, da sie sich nicht an die Regeln seiner Gesellschaft halten. Gleichzeitig verfolgt und tötet Robert die Mitglieder der Familie, die seiner Meinung nach auch kein Mitleid verdient haben, dies wird in einer Unterhaltung deutlich, in der Richie meint, Robert müsse ihnen das Serum geben und sie heilen. „Robert: ‚They are homicidal maniacs, for god’s sake.‘ Richie: ‚Hey man they’re humans, I mean they are sick you know.‘ Robert: ‚They are vermin.‘“¹⁷⁶ Robert sieht die Mutierten nicht mehr als menschlich an, sie haben seiner Meinung nach die Anstrengungen einer Rettung nicht verdient. Auch den Gnadenschuss will er ihnen nicht geben, sein eigenes Glück ist ihm wichtiger.

¹⁷⁵ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen.“ S. 108.

¹⁷⁶ *The Omega Man*. Regie: Boris Sagal, USA: Warner Bros. [u.a.] 1971. 1:15:08-1:15:31.

4 I Am Legend

4.1 Inhalt

Der Film *I Am Legend* (2007) beginnt mit einem Fernsehinterview mit einer Forscherin, die angeblich ein Heilmittel gegen Krebs gefunden hat, welches bei allen Testpatienten zur vollständigen Genesung führte. Drei Jahre später ist New York menschenleer, nur Robert Neville fährt zusammen mit seiner Schäferhündin Sam durch das von der Natur zurückeroberte Gebiet. Er jagt in den verlassenen Straßen von New York Wild, der berühmte Times Square ist zur Steppe mutiert.

Neville ist allein in der Stadt, in der normalerweise nie Ruhe herrscht. Doch nachts verbarrikadiert er sich in seinem Haus, denn zu dieser Zeit kommen die „NachtsucherInnen“ aus ihren Verstecken. Es sind infolge einer Virusinfektion mutierte scheinbar seelenlose Menschen, die es nach Blut dürstet. In Rückblenden wird ersichtlich, dass Robert Neville als großer Retter vor der Seuche gehandelt wurde, jedoch nicht rechtzeitig ein Gegenmittel finden konnte. New York wurde unter Quarantäne gestellt, seine Frau und seine Tochter schafften es noch rechtzeitig in einen Helikopter, kamen jedoch nach dem Abheben durch einen Unfall ums Leben. Neville selbst, der immun gegen die Übertragung der Viren über die Luft sowie über Blut ist, ist inzwischen allein mit Sam. Er forscht unermüdlich weiter nach einer Heilung und testet seine Impfstoffe an Ratten und danach auch an den Nachtsuchern, die er für diesen Zweck einfängt.

Eines Tages gerät Neville selbst in eine Falle, die für ihn gelegt wurde und entkommt nur knapp dem Tod. Seine Hündin Sam wird jedoch von infizierten Hunden gebissen und mutiert in Nevilles Armen, woraufhin er sie töten muss. Vollkommen verzweifelt aufgrund des Verlustes seiner Weggefährtin greift er die NachtsucherInnen in der folgenden Nacht an, eine scheinbare Selbstmordaktion. Er wird in letzter Sekunde gerettet und erwacht am Morgen in seinem Haus, wo er seine Retterin Anna und deren Kind Ethan kennenlernt. Die beiden möchten eine Kolonie überlebender Menschen in Vermont aufsuchen und bitten ihn, mit ihnen zu gehen, doch Neville glaubt nicht daran, dass es andere Überlebende gibt und will weiterhin an einem Gegenmittel arbeiten. Abends wird klar, dass Anna und Ethan Neville vor Sonnenaufgang in sein Haus gebracht haben, wodurch die Nachtsucher seinen Aufenthaltsort herausfanden und bei Dunkelheit sofort angreifen. Neville kann sich mit Anna und Ethan in sein Labor im Keller hinter eine Sicherheitsscheibe retten, wo sie erkennen, dass die Infizierte, an der Neville seinen Impfstoff testete, inzwischen wider Erwarten im Prozess der Heilung ist. Doch die NachtsucherInnen greifen mit langsamem Erfolg die Glasscheibe an,

woraufhin Neville den folgenschweren Entschluss, fasst Anna und Ethan mit einer Blutampulle, die das Gegenmittel enthält, in einem Kohletunnel zu verstecken und dann eine Handgranate zu ziehen.

Der Film endet damit, dass Anna und Ethan die Kolonie finden, den Menschen dort das Gegenmittel überreichen und alle als Robert Nevilles Vermächtnis weiterleben können. Sein Kampf für ein Heilmittel gegen die Pandemie wird zur Legende.

4.2 Vergleich zum Roman

Der Film *I Am Legend* ähnelt Mathesons gleichnamigem Roman vor allem in der Konzentration auf die Figur Robert Neville. Der Inhalt des Films dreht sich vor allem um Neville und sein Gefühlsleben, was er mit dem Roman gemein hat. Allerdings ist Neville nicht wie im Buch ein starker Trinker, der stets dem Kontrollverlust nahe ist, ganz im Gegenteil: Er ist im Film sehr diszipliniert und zielorientiert. Auch das Leben der Figur unterscheidet sich in Film und Buch. Anstatt sich die Wissenschaft nach der Ausbreitung der Pandemie erst aneignen zu müssen, ist Neville durch seine Funktion als Militärwissenschaftler bereits mit dem nötigen Wissen zur Erforschung des Virus und der Herstellung eines Gegenmittels betraut. Seine Frau und seine Tochter kommen nicht wie im Buch durch die Infektion ums Leben, sondern durch einen Hubschrauberunfall und den Hund muss er nicht erst an sich gewöhnen, sondern es ist der Hund seiner Tochter, den er bei sich behält.

Einen deutlichen Unterschied zum Buch stellen die sogenannten „Darkseeker“ also „NachtsucherInnen“ dar. Sie werden nicht als Vampire bezeichnet, sondern ähneln eher schnell agierenden, aggressiven Zombies¹⁷⁷, die lichtempfindlich sind.

Der Grund der Katastrophe unterscheidet sich stark von der Darstellung im Roman. Nicht Bakterien, die unbeabsichtigt durch Kriege freigesetzt werden, sind in diesem Film Mittel der Apokalypse, sondern Viren, die von einer Forscherin als Heilmittel gegen Krebs geschaffen wurden.

Robert Neville findet keine weiteren Überlebenden, stattdessen finden und retten Anna und Ethan ihn, nachdem sie den Anweisungen einer von ihm produzierten Radiübertragung mit

¹⁷⁷ Als „Zombie“ werden meist lebende Tote, oder „Untote“ bezeichnet, die oft aber nicht immer sterben und nach dem Tod zurückkehren. In manchen Filmen, wie etwa *28 Days Later* (2002) werden Menschen nach einem Biss, oder der Infektion über Blut zu Zombies, ohne dass sie vorher ableben. In jedem Fall verlieren sie aber etwas, das sie vor ihrer Umwandlung oder Mutation als menschlich definierte. Vgl. Boon, Devin: „And The Dead Shall Rise.“ *Better Off Dead. The Evolution of the Zombie As Post-Human*, hrsg. von: Deborah Christie, SarahJuliet Lauro, USA: Fordham University Press, 2011. S. 5-9, hier: S.7.

der Angabe seines täglichen Aufenthaltsortes gefolgt sind. Anna ist auch keine Spionin, sondern eine junge Frau mit großer Willenskraft und Hoffnung, die davon überzeugt ist, dass es noch weitere Überlebende in einer Kolonie gibt, was sich am Ende bestätigt. Robert Neville ist also nicht der letzte Mensch auf Erden und sein Gegenmittel kann Infizierte heilen, wodurch die Möglichkeit der Rückkehr zu einer normalen Gesellschaft besteht. Eine Parallelgesellschaft der Infizierten wie im Buch existiert nicht, da nur die gesunden Menschen in Kolonien überleben. Die NachtsucherInnen handeln zwar auf Anweisung eines Anführers, wirken jedoch nicht wie Angehörige einer Gesellschaft, sondern eher wie die einer zufällig zusammengekommenen Gruppe, die einen gemeinsamen Feind hat. Robert Neville wird in diesem Film nicht zur Legende, weil er der letzte seiner Art war, sondern wegen seines Kampfes und Opfers für das Heilmittel und damit das Überleben der Menschheit.

4.3 Persönlichkeit und Psyche der Hauptfigur

Robert Neville ist ein sehr disziplinierter Mann, der auch, nachdem er der letzte Mensch zu sein scheint, immer noch an einem Gegenmittel arbeitet.

Die „Big Five“¹⁷⁸:

1. Neurotizismus und emotionale Instabilität: Robert Neville leidet stark unter Einsamkeit, die nur durch die Hündin Sam, für die er väterliche Gefühle entwickelt, erträglich wird. Neville wird von seiner Trauer, sowie der Wut über das Geschehene und sein Versagen beim Finden eines Heilmittels beherrscht. Er besitzt ein starkes Pflichtgefühl, das ihn dazu veranlasst, weiter zu forschen. Vor dem Untergang der Menschheit besaß er großen Einfluss und ein hohes Durchsetzungsvermögen. So brachte er beispielsweise die Soldaten, die seine Frau auf Fieber getestet hatten und sie – da der Test positiv ausgefallen war – nicht in den rettenden Hubschrauber steigen lassen wollten, dazu, den Test ein zweites Mal durchzuführen. Neville hat Angst vor den NachtsucherInnen und ihrer Mordlust. Er befürchtet außerdem, durch seine Einsamkeit verrückt zu werden und entwickelt einen Verfolgungswahn, als er eine der ihm bekannten Schaufensterpuppen an einer ungewöhnlichen Stelle antrifft. Wie sich herausstellt, ist diese Verfolgungsangst berechtigt, da ihm eine Falle gestellt wird.

¹⁷⁸ Eder, Jens: *Die Figur im Film*. S. 294f.

2. Extraversion: Neville vertreibt sich seine Zeit mit der Jagd, geht fischen oder spielt Golf auf einem Flugzeugträger. Er borgt sich täglich eine neue DVD aus und spricht in dem Shop mit von ihm aufgestellten Schaufensterpuppen, als ob es echte Menschen wären. Er spricht sogar eine weibliche Puppe an, als wollte er mit ihr ausgehen. Über Radiofunk versendet er eine Meldung, durch die er andere Überlebende zu finden versucht. Neville ist sehr herzlich zu seinem Hund, seinem einzigen Begleiter. Als dieser stirbt, wird er vollkommen depressiv und führt Racheplan aus, der beinahe im Selbstmord endet. In letzter Sekunde wird er jedoch gerettet.
3. Liebenswürdigkeit und Verträglichkeit: Zu der Hündin Sam ist Neville sehr liebevoll, er behandelt sie beinahe wie ein Kind und bringt sein eigenes Leben in Gefahr, um sie zu retten. Anna und Ethan gegenüber ist Neville dagegen anfangs sehr scheu und misstrauisch, da ihm der Kontakt zu anderen Menschen aufgrund seiner langen Isolation fremd geworden ist. Deshalb ist er ungeduldig und neigt zu Wutausbrüchen, er schließt die beiden jedoch schnell ins Herz und versucht, sich liebevoll gegenüber dem Jungen zu benehmen. Seine stark ausgeprägte Hilfsbereitschaft zeigt sich in der Rettung Ethans und Annas. Er opfert sich schließlich selbst, damit Anna und Ethan mit dem Heilmittel entkommen können.
4. Gewissenhaftigkeit: Neville ist sehr diszipliniert und organisiert. Täglich liest er nach, wann die Sonne untergeht, trainiert hart und arbeitet professionell in seinem Labor. Er zeichnet bei seinen Forschungen alles auf und arbeitet unermüdlich und gewissenhaft. Er durchsucht Häuser nach nützlichen Gegenständen und Essen. Zu seinem eigenen Schutz hat er sein Haus mit Sicherheitsvorkehrungen versehen und benutzt Desinfektionsmittel, um seinen Geruch auf dem Weg zum Haus zu entfernen.
5. Kultur, Offenheit für Erfahrung und Intellekt: Neville war ein hoch angesehener Militärforscher, der als hoffnungsvoller Retter der Menschheit galt. Er sammelt in seinem Haus wertvolle Kunstgegenstände. Neville glaubt nicht wie Anna an eine Kolonie Überlebender oder daran, dass die Nachtsucher noch zu Gefühlen fähig sind. Obwohl früher religiös, hält er Annas Glauben an einen Plan Gottes für abwegig.

Robert Neville ist zu Beginn des Filmes ein sehr einsamer und pflichtbewusster Mann, der an der Rettung der Menschheit arbeitet. Als er seine Hündin verliert und in eine tiefe Depression verfällt, die ihn zu einer selbstmörderischen Racheaktion treibt, wird er von Anna und Ethan gerettet. Sein Beschützerinstinkt gegenüber den beiden und die Erkenntnis, dass sogar die NachtsucherInnen durch sein Mittel geheilt werden könnten, bringen ihn schlussendlich dazu,

sich selbst zu opfern, um das Entkommen der Frau und des Kindes mit dem Heilmittel zu sichern.

Eine Besonderheit in diesem Film ist die Beziehung zwischen Robert Neville und seiner



Abbildung 3: Neville und Hund

Hündin Sam. Da Hunde einer Theorie Donna Haraways zufolge mit bedingungsloser Liebe assoziiert werden, finden Menschen, die unter Unverständnis, Widersprüchen und Komplexität in Beziehungen mit anderen Menschen leiden, Trost in der vorbehaltlosen Liebe eines Hundes. Diese Menschen lieben ihre Hunde

wie Kinder.¹⁷⁹ Menschen und Tiere formen sich in einer symbiotischen Beziehung gegenseitig im Laufe ihres Zusammenlebens.¹⁸⁰ Da Robert Neville aufgrund seiner Situation keinen Kontakt zu anderen Menschen hat, ist Sam seine einzige Ansprechpartnerin und Freundin. Die Hündin als Gefährtin ist besonders wichtig, da Neville sich in einer psychischen Grenzsituation befindet und ihm seine Trauer und die Einsamkeit bereits stark zu schaffen machen. Es ist zu erkennen, dass Neville Sam als Kind betrachtet. Er befiehlt ihr wie einem Kind, ihr Gemüse aufzuessen und tadelt sie, als sie es nicht tut. Er badet sie fürsorglich in der Wanne und tröstet sie und sich selbst, indem er die Nacht mit ihr in der Badewanne schläft und die Geräusche der Nachtsucher erträgt. Wie bereits

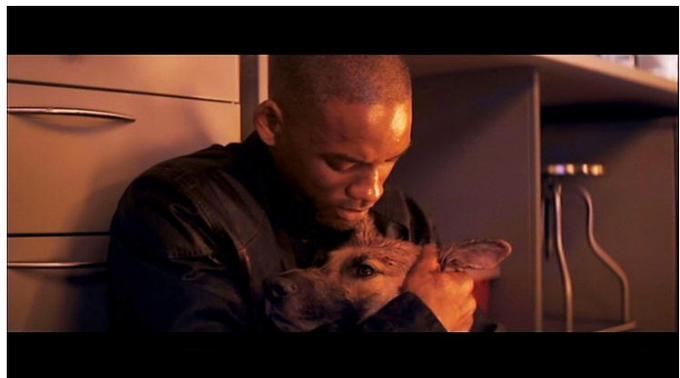


Abbildung 4: Tod der Gefährtin

erwähnt geht seine Liebe zu ihr so weit, dass er, als sie in ein dunkles Gebäude voller NachtsucherInnen läuft, sein eigenes Leben riskiert, um ihres zu retten. Und nachdem er sie aufgrund ihrer Infektion und der darauffolgenden Mutation umbringen muss, fällt Neville in

¹⁷⁹ Vgl. Haraway, Donna Jeanne: *The companion species manifesto. Dogs, people, and significant otherness*, Chicago, Ill.: Prickly Paradigm; Bristol: University Presses Marketing, 2003. S. 33. Haraway selbst stimmt dieser Überzeugung nicht zu, sie bezeichnet sie als eine auf Fehlern basierte Theorie, die von einer Neurose, welche sie humanistisch technophilen Narzissmus nennt, zeugt. Vgl. Ebenda. S. 33.

¹⁸⁰ Vgl. Bodenburg, Julia: *Tier und Mensch. Zur Disposition des Humanen und Animalischen in Literatur, Philosophie und Kultur um 2000*, 1. Aufl. Freiburg im Breisgau: Rombach, 2012. S. 65.

eine tiefe Depression. Diese führt wiederum einem Racheakt, der einem Selbstmordversuch gleicht.

Zwischen Robert Neville und seiner Schäferhündin besteht eine starke und innige Beziehung, die Robert über seine Trauer über den Verlust seiner Familie und seine Einsamkeit als scheinbar letzter Mensch hinweg hilft. Sein Schmerz über Sams Tod kann nur durch die Begegnung mit anderen nicht-infizierten Menschen gelindert werden.

4.4 Die Untersuchungsgegenstände in *I Am Legend*

4.4.1 Dystopie

In *I Am Legend* (2007) lassen sich keine konkreten dystopischen Züge feststellen. Zwar geht die Regierung in den Rückblenden sehr hart vor, indem sie ganz New York unter Quarantäne stellt und davor nur gesunde Menschen aus der Stadt fliehen lässt. Doch das ist eine Katastrophenschutzmaßnahme. Die Macher des Films wendeten für diese Szenen tatsächliche Protokolle der Stadtregierung für den Fall einer Quarantäne an. Außerdem wirkten im Film echte Soldaten mit, die normalerweise mit der Isolierung der Stadt betraut werden würden.¹⁸¹ Es wird seitens der Regierung nicht mit der Erschießung Zuwiderhandelnder gedroht. Und da die Infizierten im Film nicht dazu fähig scheinen, eine funktionierende Gesellschaft aufzubauen, wird dieses Kriterium eines dystopischen Films nicht erfüllt. Die Regierung opfert Millionen von Menschen, um Milliarden zu retten. Diese biopolitische Entscheidung weist höchstens geringe dystopische Ansätze auf, da der Staat die Entscheidung trifft, ohne die Bürger der Stadt zu befragen oder ihnen nach der Verhängung der Quarantäne keine Möglichkeit zum Verlassen der Stadt bereitstellt (auch nicht für gesunde Menschen).

4.4.2 Postapokalypse

I Am Legend(2007) ist ein postapokalyptischer Film. Die Handlung beginnt (bis auf das kurze Fernsehinterview mit der Forscherin) erst nach der Katastrophe und beinahe der gesamte Film – mit Ausnahme der Rückblenden – spielt danach.. Die Metropole New York ist tagsüber vollkommen menschenverlassen und wird bis auf Robert Neville und die MutantInnen nur von Tieren bewohnt. Die Natur erobert die verlassene Stadt zurück, Häuser und Autos

¹⁸¹ Vgl. „Creating I Am Legend. Evacuation, part 2: military cooperation“, *I Am Legend – Premium Collection*. Regie: Francis Lawrence, USA: Warner Bros. Pictures 2007.

beginnen langsam zu verfallen. Es existieren schon lange keine Regierung und keine andere regulierende Behörde mehr und somit gibt es weder keine Gesetze noch eine öffentliche Infrastruktur.

4.4.3 Posthumanismus

Der Mutation der Menschen in *I Am Legend* (2007) als posthumanes Thema wurde bereits in dem Kapitel Posthumanismus im Theorieteil behandelt. Deshalb wird sie hier nur kurz angeschnitten.

Die Infizierten im Film haben nur noch wenig Menschliches an sich. Sie zeigen ein sehr hohes Aggressionsverhalten, sind stark lichtempfindlich, und ihre Werte von Körpertemperatur, Puls und Sauerstoffsättigung sind so hoch, dass sie normalerweise tödlich wären. Sie ernähren sich von rohem Fleisch und Blut und greifen alles an, was ihnen über den Weg läuft und nicht infiziert ist. Sie sind zu widerstandsfähigen, posthumanen Wesen mutiert. Da das Virus sowohl über die Luft als auch über Bisse bzw. Körperflüssigkeiten übertragbar ist, wurde beinahe die gesamte Menschheit infiziert. Nur Menschen die zumindest gegen die Luftübertragung immun sind, können, wenn sie nicht von den Nachtsuchern getötet werden, überleben. Alle anderen mutieren zu den zombieähnlichen Wesen.

4.4.4 Biopolitik

Die „Zäsur zwischen dem, was leben, und dem, was sterben muß.“¹⁸² wird indirekt durch die Regierung gezogen, indem sie diejenigen nicht aus der Stadt lässt, die Krankheitssymptome aufweisen, sowie indem sie eine Quarantäne über das Stadtgebiet verhängt. Diese Maßnahme soll den Rest der Welt schützen. Die Regierung lässt also viele Menschen sterben in der Absicht, noch mehr Menschen zu retten. Ein Plan, der am Ende nicht wirksam ist, denn das Virus breitet sich trotzdem aus und auch Menschen auf Quarantäneschiffen, wie Anna und Ethan sind letztlich nicht sicher, da niemand mit einer so langen Dauer der Bedrohung gerechnet hat. Schließlich kann sich nur eine (von weiteren ist im Film nicht die Rede, ihre Existenz scheint jedoch möglich) Kolonie gesunder Menschen erhalten, abgeschottet durch eine riesige Sicherheitsmauer, weit entfernt von den großen Städten. Auch Robert Neville opfert Leben, um andere zu retten. Er führt seine Versuche mit Impfstoffen an Infizierten durch, nachdem er sie an Ratten getestet hat, was bereits viele Infizierte das Leben gekostet

¹⁸² Foucault, Michel: *In Verteidigung der Gesellschaft*. S. 295.

hat. Er entscheidet sich also ebenfalls dafür, den Tod einiger Infizierter hinzunehmen, um durch die Ergebnisse seiner Untersuchungen viele andere retten zu können. Neben dieser Rechtfertigung sieht Neville nichts menschliches mehr in den Infizierten, sondern er sieht in ihnen nur noch triebgesteuerte, gefährliche Lebewesen. Deshalb dürften ihm die Versuche an ihnen leichter fallen.

Am Ende gelingt Neville die Rettung der Menschheit, als ein Gegenmittel Wirkung zeigt, und schließlich opfert er sein eigenes Leben, um das Entkommen Annas und Ethans mit dem Gegenmittel zu gewährleisten.

5 I Am Omega

5.1 Inhalt

I Am Omega (2007) beginnt mit Bildern einer verlassenen Stadt. Danach ist zu sehen, wie eine Frau mit ihrem Sohn panisch ihre Koffer packt und das Haus verlässt, um mit dem Auto zu fliehen. Doch bevor ihnen dies gelingt, werden sie beide von Zombies angegriffen. Mit einem Schreck erwacht Renchard aus dem Schlaf und es wird klar, dass er von der Ermordung seiner Familie geträumt hat. Der junge Mann befindet sich in seinem zu einer Festung umgebauten Haus. Er ist sehr einsam und sein Verstand leidet darunter. Renchard ist ein guter Kämpfer. Er tötet Zombies, die ihn angreifen sowohl mit Waffen als auch mit anderen Mitteln, es gelingt ihm aber auch mit seiner bloßen Schlagkraft. In Rückblenden wird klar, dass seine Frau und sein Sohn starben und nun in seinem Garten begraben liegen. Um sich zu rächen plant er, die gesamte Stadt, die von Zombies bevölkert ist, in die Luft zu sprengen.

Renchards Einsamkeit wird von einer elektronischen Nachricht unterbrochen, von der er erst glaubt, sie sei nur seine eigene Einbildung. Als er sie dennoch öffnet und ihn eine Frau via Webcam anspricht, hat er einen Nervenzusammenbruch. Nur durch die Einnahme einer hohen Tablettenmenge verhindert er, dass er den Verstand vollends verliert. Am nächsten Tag öffnet Renchard trotzdem noch einmal die Nachricht. Er lernt zudem Brianna kennen, die sich in der Stadt versteckt hält und sie bittet ihn, ihr zu helfen. Sie möchte nach Antioch fliehen – einer Kolonie von gesunden Menschen in den Bergen – wagt sich jedoch alleine nicht aus ihrem Versteck. Renchard verweigert ihr seine Hilfe.

Bald darauf tauchen Vincent und Mike aus Antioch vor Renchards Haus auf. Sie teilen ihm mit, dass sie von Briannas Nachricht und seinem Plan, die Stadt zu zerstören, wissen. Sie bitten ihn vorher, Brianna mit ihnen gemeinsam zu retten, da sie einen Antikörper in ihrem Blut hat und somit die Menschheit retten könnte. Doch Renchard lehnt ab, woraufhin Vincent und Mike sein Haus mit einer er Rakete zerstören um ihn zum Mitkommen zu zwingen.

Renchard willigt schließlich ein und kontaktiert Brianna, um ihren Aufenthaltsort herauszufinden. Zwischen diesen Ereignissen werden die drei von Zombies attackiert, können sie jedoch töten.

Renchard, Vincent und Mike steigen in die Kanalisation ein, um durch sie in die Stadt zu gelangen, doch als die Batterie von Renchards Lampe leer wird, werden sie angegriffen. Sie schlagen die AngreiferInnen, doch Mike wird von den Zombies getötet und Vincent will ihn nicht zurücklassen, woraufhin Renchard alleine weitergeht. Er findet Brianna, die sich in

einem Tierhandelsgeschäft aufhält und gesteht ihr, dass sie ihn an jemanden erinnert. Er will ihr aber nicht sagen, an wen. Da sie kaum noch Munition haben, beschließen die beiden, über den Hintereingang zu fliehen. Sie können die Zombies auf ihrem Weg besiegen und gehen in ein Parkhaus, um dort ein geeignetes, funktionierendes Auto zu finden. Ein Cabrio springt an, bleibt jedoch kurz darauf wieder stehen. Während Renchard versucht, es zu reparieren, tauchen erneut Zombies auf. Renchard kämpft gegen sie, während Brianna vor den anderen ankommenden Zombies mit dem Auto fliehen muss. Als er merkt, dass seine Gegner in der Überzahl, sind läuft Renchard los, wird jedoch bald eingekreist. In letzter Sekunde kommt ihm Brianna zu Hilfe und die beiden fahren los.

Kurz darauf haben Renchard und Brianna einen Unfall, bei dem die junge Frau verletzt wird. Renchard weigert sich, sie zurückzulassen und trägt sie auf seinen Rücken. Als ein weiterer Zombieangriff erfolgt, scheint die Lage aussichtslos, doch dann eilt ihnen plötzlich Vincent zu Hilfe. Sie legen Brianna in seinen Wagen, in dem auch der tote Mike liegt, doch bevor Renchard einsteigen kann, schießt Vincent auf ihn. Er erklärt dem Verletzten, dass er und sein Freund nicht von Antioch sind und dass sie nicht vorhaben, es dazu kommen zu lassen, dass ein Gegenmittel erzeugt wird: Vincent hat es satt, auf alle anderen aufpassen zu müssen – Er ist zufrieden mit dem herrschenden Darwinismus, in dem nur die Stärksten überleben. Er fährt mit Brianna los und lässt den verwundeten Renchard zurück.

Renchard, dessen Kräfte schwinden, versucht ein Auto kurzzuschließen, doch es springt nicht an, woraufhin er es schieben muss.

Am nächsten Tag ist Renchards Zustand schon sehr schlecht. Als plötzlich Vincents Auto an ihm vorbeifährt, nimmt er all seine Kräfte zusammen und es gelingt ihm, das Auto zum Fahren zu bringen.

Vincent überlegt währenddessen, was er mit Brianna tun soll. Er entscheidet, dass er sie vergewaltigen will, bevor er sie tötet. Brianna beschimpft ihn als geisteskrank, da er auch die Leiche Mikes so behandelt, als würde sein Freund noch leben. Vincent legt den Toten auf Brianna, um ihm „den Vortritt“ zu lassen, bringt ihn aber kurz darauf wieder in den Wagen. Als er auf Brianna losgehen will, rast plötzlich Renchard mit seinem Wagen gegen Vincents Auto. Während die beiden Männer einen Kampf führen, der aufgrund von Renchards Zustand sehr ungleich ist, kann Brianna sich mithilfe von Vincents Messer befreien und sticht ihm in den Rücken. Renchard kann Vincent daraufhin töten und fährt mit Brianna in einem neuen Auto davon.

Brianna verarztet Renchard und als sie ihn fragt, an wen sie ihn erinnert, küsst er sie. Die beiden beschließen, gemeinsam nach Antioch zu fahren.

5.2 Vergleich zum Roman

Obwohl auf der Hülle der DVD als Adaption des Romans *I Am Legend* angepriesen,¹⁸³ ist *I Am Omega* (2007) nur inoffiziell an den Roman angenähert. Der Roman wird deshalb auch nicht im Abspann genannt. Dementsprechend groß sind die Unterschiede zwischen Buch und Film.

In *I Am Omega* (2007) beherrschen Zombies die Welt. Durch eine Radionachrichtensendung, die sich Renchard einbildet, wird suggeriert, wurde die Menschheit durch ein afrikanisches Virus infiziert. Dabei werden die Menschen von fleischfressenden Bakterien getötet. Offensichtlich mutieren die Infizierten schließlich zu Zombies, die in ihrem Blutdurst und ihrem Hunger nach Fleisch alles angreifen, was ihnen begegnet. Es sind also offensichtlich keine Vampire, was auch die Angriffe im Tageslicht bestätigen. Der wissenschaftliche Hintergrund der Pandemie und damit die genaue Erklärung, wie es zu den herrschenden Verhältnissen kam, sind Themen, die im Roman ausführlich behandelt werden. Im Film fehlen sie hingegen fast völlig.

Der Protagonist Renchard behält nicht den Namen der Romanfigur, er ist kein Wissenschaftler und versucht nicht mehr über die Infizierten herauszufinden. Er hat seine Familie verloren, doch sein Kind war im Film kein Mädchen, sondern ein Junge.

Anstatt einen Hund zu finden, sieht Renchard eines Tages kurz ein Kaninchen. Er versucht, es einzufangen, was allerdings von einem Angriff unterbrochen wird.

Schließlich wird er per Computerübertragung von Bridget kontaktiert. Sie bittet ihn um Hilfe, die er ihr jedoch nicht gewähren will. Der Betrug geht schließlich nicht wie im Buch von ihr als Spionin aus, sondern von den beiden Männern, die vorgeben aus einer Kolonie zu stammen. Sie zwingen Renchard unter dem Vorwand der Rettung der Menschheit dazu, sie zu retten, doch nur um die Frau dann selbst töten zu wollen. Die neue Gesellschaft, die im Buch entsteht, ist im Film durch Vincent und Mike angedeutet, die einen neuen Darwinsimus der Rettung vorziehen. Anders als im Buch verhindert Renchard die Verwirklichung dieser Idee jedoch mit der Tötung Vincents. Im Buch stirbt Neville und macht somit der neuen Gesellschaft Platz.

Das Heilmittel ist in Briannas Blut, doch ob es jemals einsetzbar ist, wird nicht klar, da der Film endet, bevor Renchard und Brianna Antioch erreichen. Ob es dort wirklich eine Kolonie gibt, die auch über das nötige Wissen und die technischen Mittel verfügt, um das Gegenmittel

¹⁸³ *I Am Omega*. Regie: Griff Frust, USA: Global Asylum 2007. DVD-Hülle.

herzustellen, wird im Film nicht bewiesen.

Was Roman und Buch gemeinsam haben, ist die verzweifelte Einsamkeit der Hauptfigur, die ihr Leid durch ihre Sucht zu unterdrücken versucht. Im Film wurde der Alkohol jedoch durch eine Tablettensucht ersetzt.

5.3 Persönlichkeit und Psyche der Hauptfigur

Renchard ist ein körperlich starker, kampfansichtiger Mann, doch psychisch labil. Seine Einsamkeit und seine Schuldgefühle treiben ihn beinahe in den Wahnsinn, sodass er anderen Personen und seiner eigenen Wahrnehmung misstraut.

Die „Big Five“¹⁸⁴:

1. Neurotizismus und emotionale Instabilität: Renchard tendiert zu relativ starken Stimmungsschwankungen und zur Reizbarkeit. In einem Moment ist er ruhig, im nächsten wütend oder traurig. Als er einen Hasen sieht, ist er plötzlich euphorisch. Zu Beginn des Filmes ist er aufgrund seiner Gewissenslast und seiner Einsamkeit depressiv und befürchtet, dem Wahnsinn zu verfallen, was ihm zum Tabletten- und Alkoholkonsum treibt.
2. Extraversion: Da Renchard glaubt, der letzte Mensch zu sein, sind seine einzigen Kontakte eine Leiche in einem Geschäft, das er offensichtlich regelmäßig besucht, eine Puppe die er selbst aufgestellt hat, und er selbst. Bei einem Hasen wird er euphorisch. Als jedoch eine Frau ihn um Hilfe bittet, lehnt er ab und bricht den Kontakt ab. Auch gegenüber den zwei Männern die ihn aufsuchen, um Unterstützung bei der Rettung von Brianna bitten, ist er misstrauisch. Obwohl er nun weiß, dass andere Menschen überlebt haben, möchte er alleine bleiben.
3. Liebenswürdigkeit und Verträglichkeit: Renchard besitzt keinen Charme und kein Entgegenkommen. Er ist Brianna gegenüber bis zum Filmende hin zurückhaltend und ungeduldig. Seine Hilfsbereitschaft ihr gegenüber ist anfangs nicht vorhanden sondern muss erzwungen werden. Nachdem er sie kennengelernt hat fühlt er sich ihr jedoch verpflichtet, da sie seiner verstorbenen Frau ähnelt und entwickelt deshalb echte Hilfsbereitschaft. Bei den beiden Männern fehlt dieses Pflichtgefühl, als Mike getötet wird und Vincent ihn nicht zurücklassen will, lässt Renchard ihn nach dessen Aufforderung zu gehen, mit der Leiche zurück.

¹⁸⁴ Eder, Jens: *Die Figur im Film*. S. 294f.

4. **Gewissenhaftigkeit:** Renchard ist sehr sportlich und ein guter Kämpfer, der hart trainiert. Er ist sehr pflichtbewusst beim Bau und Verteilen seiner Bomben, jedoch nicht beim Alkohol- und Tablettenkonsum. Als er aufbricht, um Brianna zu retten, ist er nicht besonders gut vorbereitet, was auch an der erzwungenen Art seines Aufbruchs liegt. Mitten in der dunklen Kanalisation geht seine Lampe aus und er hat keine zweite Batterie dabei sowie zu wenig Munition.
5. **Kultur, Offenheit für Erfahrung und Intellekt:** Renchard liest Geschichtsbücher zu seiner Unterhaltung und hat die Idee entwickelt, die gesamte Stadt in die Luft zu sprengen, um die dort lebenden Zombies zu vernichten. Doch gegenüber neuen Ideen wie jener der Siedlung Antioch ist er nicht offen. Er ist anfangs nicht daran interessiert, sie aufzusuchen, obwohl sich dort andere Überlebende befinden könnten.

Renchard ist anfänglich von dem Verlust seiner Familie, der damit verbundenen Trauer,



Abbildung 5: Renchard in depressiver Stimmung

seinen Schuldgefühlen und der Wut sowie seiner Einsamkeit geprägt. Seine Motivationen sind sein Überleben und die Rache an den Zombies durch deren Vernichtung. Das Fortbestehen der Menschheit, das durch die Rettung von Brianna – da sie einen Antivirus im Blut hat – gesichert werden könnte,

interessiert ihn nicht. Erst als er Brianna kennenlernt, entwickelt Renchard durch seine Liebe zu ihr eine neue Motivation.

5.4 Die Untersuchungsgegenstände in *I Am Omega*

5.4.1 Dystopie

In *I Am Omega* (2007) wird noch keine neue Gesellschaft dargeboten, die Kolonie in Antioch existiert lediglich als Gerücht. Allerdings denken Vincent und Mike an die Gründung einer dystopischen Zukunft, in der jeder sich nur um sein eigenes Leben kümmert. Dafür will er sogar das Leben anderer Überlebender opfern, indem er ihnen das Gegenmittel, das in Briannas Blut ist, vorenthält. Er begründet sein Handeln, Renchard anzuschließen und Brianna zu entführen wie folgt:

„if she does make it to Antioch or they get her anywhere where they make the cure we go back the way it used to be. Taking care of the sick and the idiots and the slackers and make this world the pisshole that it was. But right now we got ourselves a perfect Utopia: Darwinism, survival of the fittest.“¹⁸⁵

Sein vermeintliches Utopia wäre für den Rest der Menschheit, der nicht so stark ist, eine Dystopie.

5.4.2 Postapokalypse

Der Film spielt in einer postapokalyptischen Welt. Die Pandemie hat bereits den Großteil der Menschheit zu Zombies verwandelt, die wiederum andere angesteckt oder getötet haben. Die Stadt, in deren Nähe Renchard lebt, ist nur noch von Zombies bevölkert. Ansonsten ist sie verlassen und verfällt langsam. Es existiert keine Regierungsmacht mehr und kein Militär, das die Leute schützen könnte. Die übriggebliebenen gesunden Menschen müssen für sich selbst sorgen. Es gibt keine Regeln und Gesetze mehr. So können beispielsweise Vincent und Mike ungestört Renchards Haus in die Luft sprengen, um ihn dazu zu bringen, ihnen zu helfen. Renchard kann, ohne Konsequenzen fürchten zu müssen, eine ganze Stadt in die Luft jagen. Und außer Renchard hindert niemand Vincent daran, Brianna zu entführen und zu töten.

5.4.3 Posthumanismus

Auch wenn nicht genau erörtert wird, wie es geschieht, ist fast die gesamte Menschheit zu mordlüsternen, hirnlosen Zombies mutiert. Abgesehen von ihrem Aussehen, das durch die fleischfressenden Bakterien bedingt ist, sind sie an ihrem Verhalten zu erkennen. Sie besitzen keine menschlichen Gefühle mehr, greifen an, was sich bewegt und sind unfähig zu denken oder zu planen. Wenn auf sie geschossen wird und sie dabei nicht sterben, greifen sie auf dieselbe Weise noch einmal an. Sie versuchen also nicht, einen effektiveren Weg zu finden. Sie sind rein instinktgetriebene Wesen, deren Menschlichkeit innerlich wie äußerlich verschwunden ist.

¹⁸⁵ *I Am Omega*. Regie: Griff Frust, USA: Global Asylum 2007. 01:07:07-01:07:35.

5.4.4 Biopolitik

In *I Am Omega* (2007) findet ein „Krieg der Arten“¹⁸⁶ statt. Auch wenn die Zombies nicht zielgerichtet gegen Menschen kämpfen, sondern sie aufgrund ihres Hungers nach Fleisch angreifen, sind sie für die Verbreitung der Krankheit bzw. den Tod vieler Menschen verantwortlich. Renchard bekämpft sie deshalb mit allen Mitteln und sprengt ihretwegen die ganze Stadt in die Luft. Er würde anfangs in Kauf nehmen, Brianna zu opfern, die sich im Stadtzentrum versteckt hält und ihn um Hilfe bittet – Er würde also eine gesunde Person töten, um viele Zombies zu vernichten.

Etwas Ähnliches hat Vincent im Sinn, nur aus einem anderen Grund: Er will Brianna und Renchard, sowie alle auf Hilfe angewiesenen Menschen opfern, um seinen eigenen Lebensstil fortführen zu können. Die von Vincent angestrebte Lebensweise, dass nach Darwin der am besten Angepasste überlebt, würde für viele der Übriggebliebenen den Tod bedeuten.

¹⁸⁶ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen.“S. 108.

6 Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den vier Filmen

Nachdem die vier Verfilmungen einzeln sowie in Relation zum Roman besprochen wurden, sollen sie nun einander gegenübergestellt werden, um Gemeinsamkeiten und Ungleichheiten zu ermitteln. Dazu wird die Umsetzung mehrerer narrativer und visueller Themen (z.B. Inhalt, Handlungsort usw.) in den verschiedenen Filmen verglichen.

Zunächst erfolgt jedoch eine Transkription der ersten Einstellungen der Verfilmungen.

6.1 Einstellungstranskription der vier Filme

Um einen ersten Eindruck über Unterschiede und Gemeinsamkeiten der vier Filme bieten zu können, finden sich auf den nächsten Seiten Einstellungsprotokolle zu jedem Film.

Dazu wurden die ersten beiden Filmminuten ausgewählt, da diese bei allen vier

Untersuchungsgegenständen sehr ähnliche Handlung vorweisen. Lediglich bei *I Am Legend* (2007) wurden insgesamt vier Minuten transkribiert. Der Grund dafür ist die insgesamt mehr als zwei Minuten andauernde Einführung in die vergangenen Geschehnisse des Filmes durch ein Fernsehinterview.

Die Verwendung der Einstellungsgrößen richtet sich nach Helmut Korte¹⁸⁷ beziehungsweise Knut Hickethier¹⁸⁸: Weit (W), Totale (T), Halbtotale (HT), Amerikanisch (A), Halbnah (HN), Nah (N), Groß (G) und Detail (D).

¹⁸⁷ Korte, Helmut [Hrsg.]: *Einführung in die systematische Filmanalyse*. S. 34f.

¹⁸⁸ Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. 4., aktualisierte und erw. Aufl.. Stuttgart [u.a.]: Metzler, 2007. S. 55ff.

6.1.1 The Last Man on Earth (1964)

Einstellung, Zeit	Bildinhalt, Handlung	Beleuchtung	Einstellungsgrösse(n)	Kamerabewegung	Dialog	Ton
E1 00:00-00:04	Sonnenaufgang über einer Landschaft.	Tageslicht (Sonne).	Weit (W).	Handkamera, bzw. leicht bewegtes Stativ.		(Nicht-diegetische) Musik, (diegetische) Windgeräusche.
E2 00:04-00:09	Einige Wohnhäuser in einer Stadt.	Tageslicht.	W	Handkamera, bzw. leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E3 00:09-00:13	Einige Wohnhäuser in einer Stadt.	Tageslicht.	W	Handkamera, bzw. leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E4 00:13-00:19	Eine Stadt.	Tageslicht.	W	Handkamera, bzw. leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E5 00:19-00:24	Eine Stadt.	Tageslicht.	W	Handkamera, bzw. leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E6 00:24-00:28	Einige Wohnhäuser in einer Stadt. Es ist kein Mensch zu sehen.	Tageslicht.	W	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E7 00:28-00:30	Einige Wohnhäuser in einer Stadt.	Tageslicht.	Totale (T).	Handkamera, kurzer Kameraschwenk		Musik, Windgeräusche.
E8 00:30-00:35	Eine Straße in der sich nichts bewegt.	Tageslicht.	W	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E9 00:35-00:38	Ein paar offene, verlassene Autos stehen an der Straße.	Tageslicht.	Halbtotale (HT).	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E10 00:38-00:41	Ein leerer Parkplatz.	Tageslicht.	HT	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E11 00:41-00:44	Ein leerer Platz in der Stadt.	Tageslicht.	W	Stativ		Musik, Windgeräusche.
E12 00:44-00:46	Eine leere Straße	Tageslicht.	T	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E13 00:46-00:50	Zwei Leichen liegen bei einer Tankstelle.	Tageslicht.	HT	Stativ		Musik, Windgeräusche.
E14 00:50-00:52	Auf einer Straße vor Wohnhäusern liegt eine Leiche.	Tageslicht.	T	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E15 00:52-00:55	Vor einer Baustelle liegt eine Leiche.	Tageslicht.	HT	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E16 00:55-00:58	Auf der Baustelle liegen Leichen.	Tageslicht.	HT	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E17 00:58-00:00	In einem Geschäftseingang liegt eine Leiche.	Tageslicht.	HT	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E18 01:00-01:01	Auf einer großen Treppe in der Stadt liegen drei Leichen.	Tageslicht.	T	Kamerafahrt rückwärts.		Musik, Windgeräusche.
E19 01:01-01:04	Auf einem Gehweg liegen Leichen.	Tageslicht.	T	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E20 01:04-01:07	Auf einer Treppe liegen zwei Leichen.	Tageslicht.	T	Leicht bewegtes Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E21 01:07-01:12	Ein Schild: "Community Church. The End has come".	Tageslicht.	Detail (D).	Stativ.		Musik, Windgeräusche.
E22 01:12-01:19	Ein Garten in der Vorstadt, ein kleines Haus.	Tageslicht.	T	Kamerafahrt horizontal.		Musik.

E23 01:19-01:26	Durch ein Fenster sieht man Robert Morgan im Haus schlafen.	Tageslicht, künstliches Raumlicht.	Nah (N).	Kamerafahrt auf das Fenster zu		Musik klingt aus.
E24 01:26-01:45	Robert Morgan schläft im Bett bis sein Wecker läutet und er erwacht um ihn abzustellen.	Künstliches Raumlicht.	Amerikanische (A) zu Nah, zurück zu Amerikanisch (A).	Kamerafahrt auf Morgan zu und wieder weg.	Morgans Gedankenstimme (voice over - VO) ¹⁸⁹ : "Another day to live trough. Better get started."	Weckerläuten (diegetisch).
E25 01:45-01:53	Morgan steht auf. Schriftzug: „Associated Producers Inc. presents in conjunction with Produzioni La Regina“. Er geht durch eine Türe.	Künstliches Raumlicht.	A	Kameraschwenk.		(Nicht-diegetische) Musik, Gehgeräusche.
E26 01:53-01:58	Er geht durch einen Hausflur. Schriftzug bzw. Logo: "The Last Man on Earth".	Künstliches Raumlicht.	HT bzw. A.	Kameraschwenk.		Musik, Gehgeräusche, Türgeräusche.
E27 01:58-02:11	Eine Küche. Schriftzug: "Starring Vincent Price" Morgan kommt herein. "Co-starring Franca Bettoia, Wmma Danieli, Giacomo Rossi-Stuart, with Umberto Rau, Christi Courtland, Tony Corevi, Hector Ribotta". Morgan steckt die Kaffeemaschine an.	Künstliches Raumlicht.	A	Kameraschwenk.		Musik, Gehgeräusche, Türgeräusche, Geräusche des Steckers.

6.1.2 The Omega Man (1971)

Einstellung, Zeit	Bildinhalt [Mise-en-Scene] Ort, Dinge, Figuren, Handlung	Beleuchtung	Einstellungsgrösse(n)	Kamerabewegung	Dialog	Ton
E1 00:00-00:13	Ein Auto fährt durch eine Stadt.	Tageslicht (Sonne).	Weit (W).	Kameraschwenk und Kamerazoom.		Geräusche eines fahrenden Autos, quietschende Reifen.
E2 00:13-00:18	Neville fährt das Auto.	Tageslicht.	Nah (N).	Stativ (auf dem Auto).		Geräusche eines fahrenden Autos.
E3 00:18-00:23	Er steckt eine Kassette ins Radio.	Tageslicht.	Detail (D).	Stativ.		Geräusche eines fahrenden Autos, Geräusche des Kassetteneinschiebens, diegetische Musik aus dem Radio.
E4 00:23-00:29	Er hört die Musik während dem Fahren.	Tageslicht.	N	Stativ (auf dem Auto).		Diegetische Musik, Geräusche eines fahrenden Autos, quietschende Reifen.
E5 00:29-00:33	Er fährt Auto.	Tageslicht.	Totale (T) über Nevilles	Stativ.		Diegetische Musik, Geräusche eines fahrenden Autos.

¹⁸⁹ „Voice Over“ früher als “off the screen” nach Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films*, Frankfurt am Main: 1973.S.165ff. In: Hicketier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. 4.,aktualisierte und erw. Aufl..Stuttgart [u.a.]: Metzler, 2007. Siehe auch Wulff, Hans J.: *Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films*, Tübingen, 1999. S. 91ff.

			Schulter (Groß im Vordergrund)			
E6 00:33-00:40	Er biegt um eine Kurve ohne auf Verkehrszeichen zu achten.	Tageslicht.	T	Kameraschwenk.		Diegetische Musik, Geräusche eines fahrenden Autos, quietschende Reifen.
E7 00:40-00:43	Neville lächelt während des Fahrens.	Tageslicht.	N	Stativ.		Diegetische Musik, Geräusche eines fahrenden Autos.
E8 00:43-01:04	Das Auto fährt als einziges auf der Straße in der Stadt.	Tageslicht.	W	Vertikaler Kameraschwenk.		Diegetische Musik, Geräusche eines fahrenden Autos.
E9 01:04-01:09	Neville lenkt sein Auto.	Tageslicht.	N	Stativ.		Diegetische Musik, Geräusche eines fahrenden Autos.
E10 01:09-01:17	Er fährt in eine andere Straße und hält dort an.	Tageslicht.	Von einer Halbtotalen (HT) zu einer Amerikanischen (A).	Kameraschwenk.		Diegetische Musik, Geräusche eines fahrenden Autos, Bremsgeräusche.
E11 01:17-01:19	Neville nimmt sein Maschinengewehr und schießt.	Tageslicht.	N	Kameraschwenk.		Diegetische Musik, Maschinengewehrschüsse.
E12 01:19-00:20	Eine Gestalt bewegt sich hinter einem Fenster.	Künstliches Licht.	HT	Stativ.		Diegetische Musik, Geräusche durchschossener Fensterscheiben.
E13 01:20-01:21	Neville schießt auf das Fenster.	Tageslicht.	N	Stativ.		Diegetische Musik, Geräusche durchschossener Fensterscheiben.
E14 01:21-01:22	Die Gestalt flüchtet.	Künstliches Licht.	HT	Stativ, kurzer Kameraschwenk.		Diegetische Musik, Geräusche durchschossener Fensterscheiben.
E15 01:22-01:29	Neville beendet den Beschuss.	Tageslicht.	N	Stativ, Kameraschwenk.		Diegetische Musik, Geräusche durchschossener Fensterscheiben, Autoeräusche.
E16 01:29-01:37	Er fährt weiter.	Tageslicht.	Von A zu T.	Kameraschwenk.		Diegetische Musik, Geräusche eines fahrenden Autos, quietschende Reifen – neue, nicht-diegetische Musik.
E17 01:37-01:46	Neville fährt (auf die Kamera zu). Logo: "WB a kinney leisure service presents"	Tageslicht.	T	Kameraschwenk.		Nicht-diegetische Musik, Geräusche eines fahrenden Autos.
E18 01:46-01:59	Neville fährt. Schriftzüge: "Charlton Heston" "In The Omega Man" "A Walter Seltzer Production"	Tageslicht.	N	Stativ.		Nicht-diegetische Musik.
E19 01:59-02:16	Auf einem Dach sitzen zwei Leichen in Gartenstühlen bei alten Spielsachen. Schriftzug: „Co-starring Anthony Zerbe, Rosalind Cash“ Auf der Straße weiter weg fährt Neville vorbei. Schriftzüge: „Paul Koslo, Lincoln Kilpatrick, Eric Janeuville, Jill Giraldi“ „with Anna Aries DeVeren Bookwalter, John Dierkes, Monika Henreid, Linda Redfearn, Forrest Wood, Brian Tochi“.	Tageslicht.	HT	Kameraschwenk Kamerazoom.		Nicht-diegetische Musik.

6.1.3 I Am Legend (2007)

Einstellung, Zeit	Bildinhalt, Handlung	Beleuchtung	Einstellungsgrösse(n)	Kamerabewegung	Dialog	Ton
E1 00:00-00:13	Logo „WB Warner Bros. Pictures. A TimeWarner Company“.				Männerstimme Nr. 1 (voice over - VO):“--spring training camp and he’s definitely got inside track. Word is that they’re having some problems with injuries.” Männerstimme Nr. 2 (VO): “Really? Are they looking into free-agent signings last second, anything like that, or...?”	
E2 00:14-00:25	Logo „Village Roadshow Pictures“.				Stimme Nr. 1 (VO): “Possibly, and they’ve got a strong farm club too. They’ve got some triple-A ballplayers they might be bringing up. But again Peter would certainly be able to tell us a little more about that the next half hour.” Stimme Nr. 2 (VO): “Who do you like?” Stimme Nr. 1 (VO): “Well I’m telling you so far, I like what I’m seeing in New York.”	
E3 00:25-00:39	Logo „Weed Road Pictures“.				Stimme Nr. 1 (VO): “They’ve got a strong ball club, as usual. That’s in the American. And in the National, I’m still liking Chicago with a little bit of a twist here for Los Angeles.” Stimme Nr. 2 (VO): „Okay, so we’re looking at New York-Chicago World Series possible Los Angeles.”	
E4 00:39-00:50	Logo „Overbrook Entertainment“.				Stimme Nr. 1 (VO): “That could be a dark horse.” Stimme Nr. 2 (VO): “Hey, hold him to it at the end of the season. That’s gonna do it for us from the Sports Desk, right now. Back to you guys from the studio. Thanks, Dave.” Stimme Nr. 1 (VO): “Thanks for nothing, Eddie.” Männerstimme Nr. 3 (VO): “Thank you guys. That’s not all we’re following. Here’s Karen at the Health Desk.”	
E5 00:51-02:04	Ein Fernsehbildschirm, der ein Studiointerview zwischen zwei Frauen zeigt.	Keine, der Fernseher ist die einzige Lichtquelle.	Detail (D)	Stativ.	Karen: “The world of medicine has seen ist share of miracle cures from the polio vaccine to heart transplants but all past achievements may pale in comparison to the work of Dr. Alice Krippin. Thank you so much for joining us this morning.” Dr. Krippin: “Not at all.” Karen: “So, Dr. Krippin, give it to me in a nutshell.”	

					<p>Dr. Krippin: "Well the premise is quite simple. Ehm, take something designed by nature and reprogram it to make it work for the body rather than against it."</p> <p>Karen: "We're talking about a virus?"</p> <p>Dr. Krippin: "Indeed, yes. In this case, the measles virus which has been engineered at a genetic level to be helpful rather than harmful. Ehm I'm not – I find the best way to describe it is if you can imagine your body as a highway and you picture the virus as a very fast car, being driven by a very bad man, imagine the damage that that car could cause. But then if you replace that man with a cop the picture changes. And that's essentially what we've done."</p> <p>Karen: "Now, how many people have you treated so far?"</p> <p>Dr. Krippin: "Well, we've had ten thousand and nine clinical trials in humans so far."</p> <p>Karen: "And how many are cancer-free?"</p> <p>Dr. Krippin: "Ten thousand and nine."</p> <p>Karen: "So you have actually cured cancer?"</p> <p>Dr Krippin: "Yes, yes. Yes, we have."</p>	
E6 02:05-02:09	Schwarzblende					
E7 02:09-02:24	„Three years later“ Straßen mit verlassenen Autos, einige stehen unter Wasser. Die Hochhäuser der Stadt New York, Vögel fliegen vorbei.	Tageslicht (Sonne).	Weit (W).	Kamerakranfahrt.		Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche.
E8 02:24-02:30	Ein bekannter Platz in New York, er ist menschenleer	Tageslicht.	W	Stativ.		Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche.
E9 02:30-02:38	Hochhäuser und leere Straßen	Tageslicht.	W	Kameraschwenk.		Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche, Windgeräusche.
E10 02:38-02:44	Eine leere Straße, mit wucherndem Unkraut	Tageslicht.	W	Stativ.		Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche.
E11 02:44-02:48	Eine leere Straße zwischen Hochhäusern.	Tageslicht.	Totale (T).	Stativ.		Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche.
E12 02:48-02:53	„Union Square Subway“, ein unbenutzter U-Bahnabgang.	Tageslicht.	Halbtotale (HT).	Stativ.		Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche, ein metallisches Geräusch.
E13 02:53-03:06	Eine Straße der Stadt von oben, ein einzelnes Auto durchfährt sie.	Tageslicht.	W aus der Vogelperspektive herab auf die Stadt.	Hubschrauberflug der Kamera.		Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche, Windgeräusche, Motorengeräusche von Nevilles Auto.
E14 03:06-03:11	Eine Hand nimmt eine Waffe. Es ist die des Fahrers Neville. Er sieht zu seinem Beifahrer	Tageslicht.	Von Detail (D) zu Nah (N).	Handkamera, Kameraschwenk.		Geräusche von Nevilles Auto, Geräusch des Ergreifens der Waffe, Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche.
E15 03:11-03:13	Auf der Beifahrerseite sitzt ein Hund der ihn ansieht.	Tageslicht.	Groß (G).	Handkamera.		Geräusche von Nevilles Auto.
E16 03:13-03:14	Neville greift zu einem Schalter.	Tageslicht.	N	Handkamera.		Geräusche von Nevilles Auto,

						Geräusche vom Fensterheber.
E17 03:14-03:17	Auf der Beifahrerseite geht das Fenster hinunter, der Hund streckt seinen Kopf hinaus.	Tageslicht.	G	Stativ.		Geräusche von Nevilles Auto, Geräusche vom Fensterheber.
E18 03:18-03:20	Das Auto ist von hinten zu sehen, es schreckt einen Vogelschwarm auf.	Tageslicht.	HT	Kamerafahrt.		Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche, Geräusche von Nevilles Auto.
E19 03:20-03:22	Neville und der Hund sehen die Vögel	Tageslicht.	G auf Neville. im Vordergrund	Stativ.		Vogelgeräusche, Geräusche von Nevilles Auto.
E20 03:22-03:31	Die Vögel fliegen vor dem Auto hoch	Tageslicht.	T durch die Windschutzscheibe des Autos	Stativ.		Vogelgeräusche, Geräusche von Nevilles Auto.
E21 03:31-03:37	Neville biegt ohne zu bremsen um eine Kurve. Auf einem Plakat auf einem Panzer steht: „God still loves us“.	Tageslicht.	T zu D	Kamerafahrt.		Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche, Motorengeräusche von Nevilles Auto, Quietschen der Autoreifen.
E22 03:37-03:42	Das Auto fährt durch eine Straße auf einen Gehsteig.	Tageslicht.	T	Kameraschwenk.		Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche, Geräusche von Nevilles Auto.
E23 03:42-03:44	Neville lenkt es durch den Gehsteig	Tageslicht.	HT Overshoulder durch die Windschutzscheibe.	Stativ.		Geräusche von Nevilles Auto.
E24 03:44-03:49	Das Auto fährt von dem Gehsteig vor einem mit Plastikplanen bedeckten Hochhaus wieder auf die Straße	Tageslicht.	HT zu T.	Kamerafahrt.		Geräusche von Nevilles Auto, Geräusche der Planen, Grillen-, Vogel-, Tiergeräusche.
E25 03:49-03:50	Der Hund starrt aus dem Fenster	Tageslicht.	N	Stativ.		Geräusche von Nevilles Auto.
E26 03:51-03:53	Neville spricht den Hund an.	Tageslicht.	G	Stativ.	Neville: "What you see? What you see?"	Geräusche von Nevilles Auto.
E27 03:53-03:54	Wild quert plötzlich vor dem Auto die Straße.	Tageslicht.	HT durch die Windschutzscheibe.	Stativ.		Geräusch des Wilds, Tiergeräusche, Geräusche von Nevilles Auto.
E28 03:54-03:54	Neville verreit das Lenkrad	Tageslicht.	G	Stativ.		Motorengeräusche von Nevilles Auto, Quietschen der Autoreifen.
E29 03:54-03:54	Nevilles Auto muss ausweichen.	Tageslicht.	HT	Stativ.		Motorengeräusche von Nevilles Auto, Quietschen der Autoreifen.
E30 03:54-03:55	Das Auto schlittert über die Straße.	Tageslicht.	D	Stativ auf dem Auto.		Motorengeräusche von Nevilles Auto, Bremsgeräusche.
E31 03:55-03:56	Es gerät ins Schleudern.	Tageslicht.	HT Overshoulder durch die Windschutzscheibe.	Stativ.		Motorengeräusche von Nevilles Auto, Quietschen der Autoreifen, Bremsgeräusche.
E32 03:56-03:57	Es schleudert und wirft Schilder um.	Tageslicht.	HT	Kameraschwenk		Motorengeräusche von Nevilles Auto, Quietschen der Autoreifen, Bremsgeräusche.
E33 03:57-03:58	Es schleudert und wirft Schilder um.	Tageslicht.	HT	Stativ.		Motorengeräusche von Nevilles Auto, Quietschen der Autoreifen,

						Bremsgeräusche, Geräusch des Aufpralls der Schilder auf das Auto.
E34 03:58-03:59	Neville versucht gegenzulenken.	Tageslicht.	HT Overshoulder durch die Windschutzscheibe.	Stativ.		Motorengeräusche von Nevilles Auto, Quietschen der Autoreifen, Bremsgeräusche.
E35 03:59-04:00	Die Reifen blockieren.	Tageslicht.	D	Stativ auf dem Auto.		Motorengeräusche von Nevilles Auto, Quietschen der Autoreifen, Bremsgeräusche.

6.1.4 *I Am Omega* (2007)

Einstellung, Zeit	Bildinhalt, Handlung	Beleuchtung	Einstellungsgrösse(n)	Kamerabewegung	Dialog	Ton
E1 00:00-00:07	Logo/Schriftzug "The Asylum Presents".					
E2 00:07-00:10	Eine Großstadt.	Tageslicht mit Farbfilter.	Weit (W).	Handkamera.		(Nicht-diegetische) Musik.
E3 00:10-00:15	Häuser einer Stadt.	Tageslicht mit Farbfilter.	W	Handkamera.		Musik.
E4 00:15-00:17	Eine leere Straße.	Tageslicht mit Farbfilter.	Totale (T).	Handkamera.		Musik.
E5 00:18-00:20	Stehende Güterwagens.	Tageslicht mit Farbfilter.	T	Handkamera.		Musik.
E6 00:20-00:21	Die Umrisse von Hochhäusern vor der Sonne.	Tageslicht mit Farbfilter.	W	Handkamera.		Musik.
E7 00:21-00:23	Eine leere Straße zwischen Hochhäusern.	Tageslicht mit Farbfilter.	T	Handkamera bewegt sich vorwärts.		Musik.
E8 00:23-00:29	Ein Stacheldrahtzaun.	Tageslicht mit Farbfilter.	Detail (D).	Handkamera bewegt sich den Zaun entlang.		Musik.
E9 00:29-00:34	Schriftzug bzw. Logo des Titels: "I Am Omega".					
E10 00:34-00:37	Ein Auto steht vor einem Haus.	Nacht, Licht vom Inneren des Hauses, Lichterkette.	Halbtotale (HT).	Kamerafahrt.		Zirpen von Grillen, (nicht-diegetische) Musik.
E13 00:37-00:38	Eine Frau packt einen Koffer.	Nacht, Raumlicht.	D	Stativ.		Musik, Koffer-Packgeräusche, Grillenzirpen, Musik.
E14 00:38-00:38	Ein Zombie dreht sich zur Kamera.	Nacht, künstliches Licht.	Groß (G).	Stativ.		Musik, metallischer Toneffekt.
E15 00:28-00:41	Ein Kind sieht zu wie die Frau packt.	Nacht, Raumlicht.	HT	Kameraschwenk.		Musik, Packgeräusche, Schuhe der

						Mutter auf dem Holzboden, schweres Atmen der Mutter, Grillenzirpen.
E16 00:41-00:44	Die Frau nimmt Dinge die vor dem Kind liegen.	Nacht, Raumlicht.	Nah (N).	Handkamera bewegt sich mit Mutter mit.	Mutter: "You have"	Musik, Packgeräusche, schweres Atmen der Mutter, Grillenzirpen.
E17 00:44-00:46	Das Kind schaut die Mutter an.	Nacht, Raumlicht.	N	Handkamera.	Mutter (Off): "your favourite jacket?" Kind: „Mum,“	Musik, Packgeräusche, schweres Atmen der Mutter, Grillenzirpen.
E18 00:46-00:48	Die Mutter holt Sachen die sie packen möchte.	Nacht, Raumlicht.	N	Handkamera bewegt sich mit Mutter mit.	Kind: "why are you running?"	Musik, Packgeräusche, Grillenzirpen.
E19 00:48-00:48	Die Mutter fällt auf die Windschutzscheibe des Autos.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.		Musik, metallischer Toneffekt.
E20 00:48-00:50	Das Kind schaut der Mutter zu.	Nacht, Raumlicht.	N	Handkamera, Schwenk auf Kind.		Musik, Packgeräusche, Grillenzirpen.
E21 00:50-00:52	Die Mutter packt.	Nacht, Raumlicht.	N	Handkamera.	Mutter: "You got your shoes on?"	Musik, Packgeräusche, Schuhe der Mutter auf dem Holzboden, schweres Atmen der Mutter, Grillenzirpen.
E22 00:52-00:52	Eine Hand packt das Kind beim Fuß.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	D	Stativ.		Musik, metallischer Toneffekt, Grillenzirpen.
E23 00:52-00:53	Das Kind fällt um.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Stativ.		Musik, metallischer Toneffekt, Grillenzirpen.
E24 00:53-00:54	Die Mutter packt.	Nacht, Raumlicht.	HT	Handkamera bewegt sich aufdas Geschehen zu.		Musik, Schuhe der Mutter auf dem Holzboden, Grillenzirpen.
E25 00:54-00:56	Das Kind sieht ihr zu.	Nacht, Raumlicht.	G	Handkamera.		Grillenzirpen, Musik.
E26 00:56-00:58	Die Mutter packt.	Nacht, Raumlicht.	N	Handkamera.		Musik, Packgeräusche, Grillenzirpen.
E26 00:58-00:58	Ein Zombie.	Nacht, künstliches Licht.	N	Stativ.		Gurrendes Schreien eines Zombies, Grillenzirpen.
E27 00:58-00:59	Die Mutter geht zum Kind.	Nacht, Raumlicht.	N	Handkamera bewegt sich mit Mutter mit.		Musik, Schuhe der Mutter auf dem Holzboden, Packgeräusche, Grillenzirpen.
E28 00:59-01:00	Die Mutter streckt dem Kind die Hand entgegen.	Nacht, Raumlicht.	Amerikanisch (A).	Stativ.	Mutter: "Give me"	Musik, Schuhe der Mutter auf dem Holzboden, Grillenzirpen, Grillenzirpen.
E29 01:00-01:02	Das Kind schaut auf die Hand der Mutter.	Nacht, Raumlicht.	N	Stativ.	Mutter (Off): "your hand."	Musik, Grillenzirpen.
E30 01:02-01:02	Die Mutter hält dem Kind ihre Hand entgegen.	Nacht, Raumlicht.	N	Handkamera.		Musik, Grillenzirpen.
E31 01:02-01:04	Das Kind nimmt die Hand der Mutter.	Nacht, Raumlicht.	N	Stativ.		Musik, Grillenzirpen.
E32 01:04-01:08	Mutter und Kind gehen aus dem Haus.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera bewegt sich mit Personen mit.	Mutter: "Come baby. Come on! I need you to hurry up really."	Musik, Grillenzirpen, Türgeräusch, Gehgeräusche, Autogeräusche.
E33 01:08-01:16	Mutter und Kind gehen zum Auto und geben das Gepäck hinein.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	A	Handkamera schwenkt mit Personen mit.	Mutter: "Here come, thank you. Ok."	Musik, Grillenzirpen, Gehgeräusche, Autogeräusche.
E34 01:16-01:19	Die Mutter macht Autotür auf und hebt das Kind ins Auto.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	Halbnah (HN).	Handkamera schwenkt mit Kind mit.	Mutter: "You go all the way over, ok?"	Musik, Grillenzirpen, Autogeräusche.
E35 01:19-01:21	Die Mutter steigt ins Auto und macht die Tür zu.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	HN	Handkamera.		Musik, Grillenzirpen, Gehgeräusche, Autogeräusche.
E36 01:21-01:24	Das Kind sieht zur Mutter.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.		Musik, verzweifertes Stöhnen der Mutter.
E37 01:24-01:25	Die Mutter durchsucht ihre Tasche	Nacht, künstliches	N	Handkamera.		Verzweifertes Stöhnen der Mutter,

	und das Auto.	Licht vom Haus.				Suchgeräusche, schweres Atmen der Mutter, Musik.
E38 01:25-01:32	Die Mutter ist verzweifelt, sie dreht sich zum Kind.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera bewegt sich mit Mutter mit.	Mutter: "Oh shit the keys! I need you to stay here, ok?"	Verzweifertes Stöhnen der Mutter, Suchgeräusche, schweres Atmen der Mutter, Musik.
E39 01:32-01:35	Das Kind sieht zur Mutter.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.	Mutter: "Promise me to stay here, ok?"	Verzweifertes Stöhnen der Mutter, schweres Atmen der Mutter, Musik.
E40 01:35-01:38	Die Mutter erschrickt als ein Zombie ans Fenster kommt.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera, Schwenk auf das Zombie.	Brummen des Zombies, Schrei der Mutter.	Toneffekt, Musik.
E41 01:38-01:39	Die Mutter steigt aus dem Auto.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.		Musik, Zombiegeräusche, Autogeräusche.
E42 01:39-01:41	Das Kind sieht zu.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	G	Handkamera bewegt sich auf Kind zu.		Musik.
E43 01:41-01:42	Die Mutter schlägt auf das Zombie ein.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera, Kameranachwenk.	Mutter: "Stay away!"	Musik, Kampfgeräusche, Zombiegeräusche.
E44 01:42-01:43	Das Kind sieht zu.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.	Mutter (Off): "Get"	Musik, Kampfgeräusche, Zombiegeräusche.
E45 01:43-01:44	Die Mutter schlägt auf das Zombie ein.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.	Mutter: "away from my child!"	Musik, Kampfgeräusche, Zombiegeräusche.
E46 01:44-01:45	Der Zombie pfaucht die Mutter an.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.	Pfauchen des Zombies.	Musik, Kampfgeräusche, Zombiegeräusche.
E47 01:45-01:47	Das Kind sieht zu.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.	Pfauchen des Zombies.	Musik, Kampfgeräusche, Zombiegeräusche.
E48 01:47-01:48	Der Zombie erhebt seine Hand und schlägt auf die Mutter ein.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	D	Handkamera, Kameranachwenk.	Pfauchen des Zombies.	Musik, Kampfgeräusche, Zombiegeräusche.
E49 01:48-01:50	Die Mutter fällt auf die Windschutzscheibe des Autos.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.		Toneffekt.
E50 01:50-01:51	Der Zombie läuft davon.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	HN	Handkamera.	Pfauchen und Brummen des Zombies.	Zombiegeräusche.
E51 01:51-01:54	Das Kind sieht die Mutter an.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.		Musikeffekt, Zombiegeräusche, Grillenzirpen.
E52 01:54-01:57	Die Mutter rutscht vom Auto herunter.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.		Grillenzirpen, Geräusch des von der Scheibe Rutschens.
E53 01:57-02:08	Das Kind steigt aus.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Handkamera.		Autotürgeräusche, Toneffekte, Grillenzirpen.
E54 02:08-02:10	Der Fuß des Kindes wird von einer Zombiehant gepackt.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	D	Stativ.		Grillenzirpen, Toneffekt, Zombiegeräusche.
E55 02:10-02:11	Das Kind wird hinuntergezogen.	Nacht, künstliches Licht vom Haus.	N	Stativ.		Toneffekt.

Die Einstellungsprotokolle lassen die unterschiedlichen Dynamiken der vier Filme erkennen. *I Am Omega* (2007) hat im Vergleich mit dreiundfünfzig die meisten Einstellungen innerhalb der zwei Minuten, *The Omega Man* (1971) mit neunzehn die wenigsten.

Auch Unterschiede in der Kameraanwendung und der Einstellungsgrößen können anhand der Protokolle festgestellt werden. In *I Am Omega* (2007) kommt die Handkamera (oder Steadycam) oft zum Einsatz, während die anderen drei Filme hauptsächlich mit Stativ und Kamerafahrten arbeiten. Nur in *I Am Legend* (2007) werden innerhalb der zwei Minuten eine Kamerakranfahrt und ein Helikopterflug angewendet. Die Einstellungsgrößen wechseln in allen Filmen, wobei sie in *I Am Legend* (2007) die größte Variationsbreite bieten. In *I Am Omega* (2007) werden dagegen oft verschiedene Nahaufnahmen hintereinander angewendet. Auch in *The Omega Man* (1971) wechseln die Einstellungsgrößen häufig, während in *The Last Man On Earth* (1964) auffallend viele weite sowie totale und halbtotale Einstellungen vorkommen.

Auf der Tonebene ist festzustellen, dass drei der vier Filme mit nicht-diegetischer Musik arbeiten, *The Omega Man* (1971) zusätzlich auch mit diegetischer Musik. Nur in *I Am Legend* (2007) ist in den ersten Filmminuten keine Musik zu hören. Dadurch wird der ungewöhnliche Eindruck der hauptsächlich von Natur- und Tiergeräuschen beherrschten Großstadt zu verstärkt.

Als Beleuchtung setzen drei Filme hauptsächlich Tageslicht in den ersten Minuten ein. Einzig *I Am Omega* (2007) zeigt innerhalb der zwei Minuten Nachtaufnahmen, die ihr Licht von der künstlichen Beleuchtung des Hauses erhalten. Das liegt daran, dass in diesem Film innerhalb der ersten zwei Minuten ein Wohnhaus Haupthandlungsschauplatz ist, während in den anderen drei Filmen die Stadt wichtigster Schauplatz der vorgestellten Einstellungen ist. Das wird unten noch genauer besprochen.

6.1.5 Farbdramaturgie

Auffällig an den vier Filmen ist der unterschiedliche Einsatz von Farbe.

Der 1964 erschienene Film *The Last Man On Earth* wurde noch in Schwarz-Weiß gedreht.



Bei weiten Einstellungen der städtischen Aufnahmen erscheint das Bild hier teilweise gräulich und kontrastarm. Bei näheren Aufnahmen ist es allerdings bereits kontrastreicher und auch im Haus wird den

Abbildung 6: Schwarz-weiße Stadt

Aufnahmen durch die Lichtgestaltung mehr Kontrast gegeben.

The Omega Man (1971) arbeitet mit sehr satten Farben und kontrastreichen Bildern. Nevilles

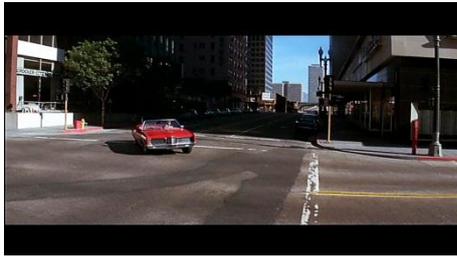


Abbildung 7: Kontrastreiches Bild

rotes Auto mit der roten Innenausstattung fällt in der relativ bunten Großstadtumgebung allerdings immer noch auf. Seine beige Jacke und die Fliegerbrille lassen Assoziationen mit einem Großwildjäger aufkommen.

I Am Legend (2007) zeigt zu Beginn die Stadt in harmonischer Farbgestaltung, die weniger



Abbildung 8: Rot als Kontrast zu Brauntönen

bunt als in *The Omega Man* (1971) erscheint, da Braun- und Grüntöne dominieren. Nevilles rot-weißes Auto steht im Kontrast zu diesen Tönen, genauso wie die gänzlich schwarze Innenausstattung des Wagens.

I Am Omega (2007) arbeitet bei den Stadtaufnahmen mit einem grünen Farbfilter, der die



Abbildung 9: Farbfilter

Stadt in einem unnatürlichen Licht erscheinen lässt. Im Haus sind die Farben satt und durch das künstliche Licht, das aufgrund der Nachtsituation verwendet wird, hervorgehoben. Außerhalb des Hauses sind die Lichtquellen schwächer, was dem Bild einen bläulichen Farbton verleiht.

6.2 Der Inhalt

Da die Inhalte der Filme bereits ausführlich besprochen wurden, soll dieser Teil hier kurz gehalten werden.

So stark sich die vier Filme inhaltlich voneinander auch unterscheiden, finden sich im Vergleich teilweise große Ähnlichkeiten:

Alle vier Filme beschäftigen sich mit dem Überleben des letzten Mannes auf der Welt. Dabei wird in allen Filmen auf seinen Alltag und seinen Kampf gegen die nach seinem Leben

trachtenden Kontrahenten eingegangen. Außerdem ist seine Vergangenheit in allen Filmen ein Teil der Handlung, auch wenn sie in den Filmen unterschiedlich ausfällt. So wird in *The Last Man on Earth* (1964), *I Am Legend* (2007) und *I Am Omega* (2007) klar, dass der Protagonist seine Familie durch die Pandemie verloren hat, in *The Omega Man* (1971) erfährt der oder die ZuschauerIn nur, dass Neville an einem Heilmittel geforscht hat, nicht aber ob er Angehörige hatte.

Einsamkeit ist in allen vier Filmen Thema, jedoch ist das Zusammentreffen mit anderen Überlebenden unterschiedlich. Meist sind die Protagonisten anfangs misstrauisch und kühl, oder gar aggressiv. Lisa aus *The Omega Man* (1971) flüchtet erst vor dem ungestümen, bedrohlich wirkenden Robert Neville, rettet ihm allerdings später das Leben. Auch in *I Am Legend* (2007) rettet Anna Robert Neville, das geschieht bei ihrem ersten Zusammentreffen. Robert Neville ist hier auch nicht komplett allein wie in den anderen Filmen, er hat die Hündin Sam als Gefährtin bei sich. In *I Am Omega* (2007) kontaktiert Brianna Renchard über das Internet und er bricht schließlich auf, um ihr zu helfen.

Der Grund der Katastrophe ist in dreien der vier Filme ähnlich. In *The Last Man on Earth* (1964), *The Omega Man* (1971) und *I Am Omega* (2007) sind es durch Kriege ausgelöste Bakterienseuchen, welche die Menschheit töten oder verwandeln. In *I Am Legend* (2007) geschieht das durch ein vom Menschen geschaffenes Heilmittel gegen Krebs, also im Gegensatz zu den anderen Filmen liegen hier gute Absichten zugrunde.

Ein Unterschied zwischen den Filmen liegt in der Art der Bedrohung. In *The Last Man On Earth* (1964) wird Robert Morgan von Vampiren bedroht, in *The Omega Man* (1971) ist es eine Gruppe von MutantInnen. In *I Am Legend* (2007) sind es NachtsucherInnen, Vampir- und zombieähnliche Gestalten und in *I Am Omega* (2007) kämpft Renchard gegen reine Zombies, die im Unterschied zu den Kreaturen in den anderen Filmen nicht lichtempfindlich sind.

Religion ist in zwei der vier Filme Thema: In *The Omega Man* (1971) wird Neville von einer religiös-fanatiscen Gruppe bedroht, die jegliche Wissenschaft und Technik ablehnt. *I Am Legend* (2007) birgt religiöse Verweise wie das Plakat mit der Aufschrift „God still loves us“. Außerdem begründet Anna ihre Hoffnung auf eine Rettung und andere Überlebende mit Religion und Glauben.

Auch die Ausgänge der Filme unterscheiden sich. Während Robert Morgan in *The Last Man On Earth* (1964) erkennt, dass die neue Gesellschaft Angst vor ihm als letzten Menschen hat, bevor er stirbt, weiß Robert Neville aus *The Omega Man* (1971) bereits zu Beginn des Filmes, dass die Matthias-Gruppe ihn fürchtet. Die Erkenntnis, selbst das Monster zu sein, fällt hier –

genauso wie in den anderen beiden Filmen – weg. In *I Am Omega* (2007) bricht Renchard mit Brianna in eine neue, gemeinsame Zukunft entgegen, in *I Am Legend* (2007) opfert Robert Neville sich selbst, um Annas und Ethans Leben sowie (durch das ihnen mitgegebene Gegenmittel) die gesamte Menschheit zu retten.

Das inhaltliche Grundschema der Filme ist also gleich, während sich einzelne Aspekte der vier Filme stark voneinander unterscheiden.

6.3 Persönlichkeit und Psyche der Hauptfiguren

Alle vier Protagonisten befinden sich in einer psychischen Ausnahmesituation: Sie glauben, die letzten Überlebenden ihrer eigenen Gattung zu sein und sie werden von MutantenInnen, Vampiren, Zombies bzw. einer Mischung davon verfolgt. Dementsprechend agieren sie alle abweichend von der Normalität. Alle vier sind emotional instabil. Robert Neville aus *I Am Legend* (2007) scheint im Vergleich zu den anderen drei Charakteren zu Beginn des Filmes noch die größte emotionale Kontrolle über sich selbst zu haben.

Eine Empfindung, die alle vier Hauptfiguren zu Beginn der Filme verspüren, ist die Einsamkeit. Die vier Protagonisten leiden darunter und fürchten, dadurch geisteskrank zu werden. Mit Ausnahme von Robert Morgan aus *The Last Man On Earth* (1964) haben alle Hauptfiguren halluzinative Momente oder sie glauben zu halluzinieren: Robert Neville aus *The Omega Man* (1971) glaubt, die Telefone einer ganzen Straße läuten zu hören und meint später, sich die erste Begegnung mit Lisa eingebildet zu haben. Neville aus *I Am Legend* (2007) glaubt, eine Wahnvorstellung zu erleben als er eine von ihm vor einer Videothek aufgestellte Schaufensterpuppe an einem anderen Ort auffindet. Renchard aus *I Am Omega* (2007) meint, einen Radiobericht aus einem ausgeschalteten Radio sowie später eine Frauenstimme zu hören und er denkt zuerst, der Internet-Anruf von Brianna sei eine Halluzination.

In drei der vier Filme verstärkt die Trauer um die verstorbene Familie die Einsamkeit der Hauptfiguren. Einzig in *The Omega Man* (1971) wird nicht erwähnt, dass Robert Neville Familienangehörige hatte, die der Pandemie zum Opfer fielen.

Aufgrund ihres langen Alleinseins gestaltet sich der Kontakt zu anderen Überlebenden für die vier Protagonisten zu Beginn sehr schwierig. Sie gehen anfangs zu vorsichtig auf andere zu und fassen zunächst schwer Vertrauen – mit Ausnahme von Neville aus *The Omega Man* (1971), der Lisa, Dutch und den Kindern sofort vertraut, nachdem sie ihn gerettet haben.

Alle vier Hauptfiguren vermitteln ein bestimmtes Bild von Männlichkeit. Alle sind körperlich kräftig. Wenn auch seelisch angeschlagen, verkörpern sie alle starke Helden, die selbst in einer depressiven Phase maskulin bleiben. Dies liegt daran, dass postmoderne Männlichkeit, im Gegensatz zu jener der Moderne, seelische Sensibilität und Unvollkommenheit implizieren kann. Hans-Christian Mennenga, promovierter Autor von *Präödipale Helden* bezieht sich auf Thomas Morsch und David Savran, wenn er schreibt, dass ab Mitte der 1980er Jahre eine Umwandlung des bisher gängigen Actionhelden in einen sensibleren und sanftmütigeren Helden stattfindet¹⁹⁰:

„Hollywoods männliche Helden seit den 1970er Jahren sind ihrem Wesen, Handeln und den Konstellationen, in denen sie agieren, gekennzeichnet von Instabilitäten und Brüchen oder – positiv formuliert – von Wandelbarkeit und Dynamik. Dabei sticht ihre Unfertigkeit hervor. Trotz ihres meist fortgeschrittenen Alters zwischen 30 und 50 scheint es, als hätten sie ihre Entwicklung vom Jugendlichen zum Erwachsenen noch nicht abgeschlossen und wollen dies auch gar nicht so recht.“¹⁹¹

Eben jene jugendlichen Züge sind beispielsweise zu erkennen, wenn die Protagonisten im Auto durch die Stadt rasen¹⁹², mit jungem Publikum assoziierte Filme wie *Shrek* (2001) auswendig mitsprechen können¹⁹³ oder unvernünftiges impulsives Verhalten zeigen¹⁹⁴. Ausgehend davon, dass der erwähnte Wandel zu mehr Sensibilität zu Beginn der 80er Jahre stattgefunden hat, sind *The Last Man on Earth* (1964) und *The Omega Man* (1971) davon auszuschließen. Es lassen sich demnach Unterschiede zu den anderen Protagonisten feststellen. Robert Morgan ist ein fürsorglicher Familienvater und gewissenhafter Angestellter. Er leidet im Gegensatz zu den Hauptfiguren der späteren Verfilmungen kaum an Halluzinationen, sondern an Erinnerungen, die ihn verfolgen. Sein Gemütszustand ist stabiler und er ist Frauen gegenüber sehr dominant, wie sein uncharmanter Umgang mit Ruth zeigt. Im direkten Vergleich dazu ist Robert Neville aus *I Am Legend* (2007) zwar ebenso gewissenhaft, aber emotional und psychisch instabil. Als er Anna und dem Jungen begegnet,

¹⁹⁰ Mennenga, Hans-Christian: *Präödipale Helden. Neuere Männlichkeitsentwürfe im Hollywoodfilm, die Figuren von Michael Douglas und Tom Cruise*, Bielefeld: Transcript-Verl., 2011. S. 173. Siehe auch: Morsch, Thomas: „Muskelspiele. Männlichkeitsbilder im Actionkino.“, in Hißnauer, Christian [Hrsg.]: *Männer – Machos – Memmen. Männlichkeit im Film*, Hrsg. v. Christian Hißnauer [...]. Mainz: Bender, 2002. S. 49-74. Savran, David: *Taking it like a man. White masculinity, masochism, and contemporary American culture*, Princeton, New Jersey: Princeton Univ. Press, 1998.

¹⁹¹ Mennenga, Hans-Christian: *Präödipale Helden*. S. 8.

¹⁹² Wie Robert Neville in *The Omega Man* (1971) und *I Am Legend* (2007).

¹⁹³ In *I Am Legend* (2007) ist daran zu erkennen, dass Neville den Film bereits mehrmals gesehen hat.

¹⁹⁴ Etwa als Renchard (aus *I Am Omega* (2007)) aus dem Auto springt und gegen Zombies kämpft, obwohl eine schnelle Flucht die vernünftige und sicherere Lösung wäre.

ist er anfangs verängstigt und irritiert im Umgang mit ihnen. Renchard aus *I Am Omega* (2007) hat neben seiner psychisch schwierigen Situation, die ihn zu Beginn des Filmes beeinträchtigt, später im Umgang mit der willensstarken Frau Brianna Probleme. Obwohl *The Omega Man* (1971) vor diesem Wandel gedreht wurde und sich daher deutliche Unterschiede in der Sensibilität Robert Nevilles im Vergleich zu den Filmen aus dem Jahr 2007 zeigen, leidet er trotzdem unter Halluzinationen und hat in Lisa eine ebenfalls dominante, emanzipierte Frau als Verbündete. Es ist allerdings zu erkennen, dass der erwähnte Wandel im Männlichkeitsbild, der teilweise bereits in den 70er Jahren begonnen hat und sich in den 80er Jahren vervollständigt, noch nicht komplett fortgeschritten ist, denn seine Schwächen wirken weniger dramatisch. Er denkt nicht wie Neville aus *I Am Legend* (2007) an Selbstmord oder greift zu einer hohen Dosis an Tabletten um nicht in den Wahnsinn zu verfallen, wie es Renchard tut.

Obwohl die vier Protagonisten also bestimmte emotionale Zustände wie ihre Einsamkeit gemeinsam haben, lassen sich Differenzen in ihrer charakterlichen Darstellung feststellen, die auf unterschiedliche Männlichkeitsbilder (welche während der Produktionszeiten der Filme herrschten) zurückzuführen sind.

6.4 Handlungsschauplatz bzw. Setting

Ein Handlungsort den alle vier Filme gemeinsam haben ist die Stadt. Genauer noch eine menschenverlassene Großstadt. Alle vier Filme zeigen, wie in den vier Transkriptionen ersichtlich, in den ersten Filmminuten Bilder einer verlassenen Stadt.¹⁹⁵ Dies ist kein Zufall, denn

„Städte sind nicht nur soziale Zentren, sondern auch Kristallisationspunkte kollektiver Erinnerung und sozialer Identität. Die Stadtlandschaften mit ihren markanten Bauwerken, Straßenführungen, Plätzen etc. machen eine gemeinsame Geschichte augenfällig und erfahrbar, bilden aber auch einen Orientierungsrahmen für persönliche Lebensgeschichten.“¹⁹⁶

¹⁹⁵ Mit Ausnahme von *I Am Legend* (2007), dem ein auf einem Fernsehbildschirm gezeigtes Interview vorangeht, beginnen, wie das Einstellungsprotokoll zeigt, sogar alle Filme an jenen Schauplätzen.

¹⁹⁶ Böhn, Andreas [Hrsg.]: *Die zerstörte Stadt. Mediale Repräsentationen urbaner Räume von Troja bis SimCity*, Andreas Böhn, Christine Mielke (Hrsg.). Bielefeld: Transcript, 2007. S. 10.



Abbildung 10: Der wild bewachsene Times Square

Am deutlichsten verkörpert dies die Stadt New York im Film *I Am Legend* (2007), die aufgrund ihrer Präsenz in den Medien auch für das Filmpublikum außerhalb der USA zu erkennen ist. Besonders da der Film mit dem Wiedererkennungswert der Stadt arbeitet und die

Befremdlichkeit der plötzlich menschenleeren Millionenstadt in

der es ansonsten niemals still zu sein scheint, herausstellt. In den ersten Filmminuten werden mehrere Einstellungen der

Metropole gezeigt, hauptsächlich von Straßen und Plätzen die normalerweise von Menschenmassen bevölkert sind. Wie zum Beispiel dem Broadway, oder dem Times Square. Dieser Film arbeitet im Gegensatz zu den anderen sehr stark mit der Stadt als vollkommen veränderten Lebensraum. Sie wurde bereits von der Natur zurückerobert, so kann Robert Neville in seiner Freizeit auf den von Pflanzen überwucherten Straßen New Yorks Wild jagen und wildlebenden Löwen begegnen.

In *The Omega Man* (1971) und *I Am Omega* (2007) ist die Großstadt Los Angeles Handlungsort, eine Stadt die ebenfalls sehr bekannt ist, jedoch nicht den internationalen Wiedererkennungswert von New York besitzt. *The Last Man On Earth* (1964) wurde in Italien gedreht, soll jedoch den Eindruck vermitteln in einer Stadt der USA zu spielen.

Auch *The Last Man On Earth* (1964), *The Omega Man* (1971) und *I Am Omega* (2007) arbeiten mit der Sonderbarkeit einer menschenleeren Großstadt, allerdings wurde diese in jenen Filmen nicht von der Natur zurück übernommen, sondern bleibt im Grunde wie sie war. Zeugen einer längeren Periode ohne Menschen sind hier hauptsächlich zurückgelassene, inzwischen verstaubte und verkommene Kraftfahrzeuge sowie von langsamem Zerfall geprägte Gebäude. So entsteht in den Filmen eine gewisse Ruinenästhetik. Ruinen besitzen für die Menschen einen besonderen Wert, denn

„[d]ie Ruine ist aus anthropologischer Sicht in ihrem Kern ein Erinnerungsobjekt, ein Memento. Ganz gleich, ob sie nun der Vergangenheit oder der Gegenwart angehören mag, zeigt sie ein tiefgehendes Nachdenken über die eigene Identität, über Grundlagen

der individuellen Existenz an; ihre festen und lebenden Wurzeln bilden das Fundament für unsere Gegenwart.¹⁹⁷

Dies gilt besonders, wenn eine Ruine aus einem Gebäude entsteht, welches in der Erinnerung des Einzelnen als noch intakt, oder gar relativ neu gebaut besteht, wie es besonders bei Hochhäusern der Fall ist.

Ein zweiter Handlungsschauplatz der in allen vier Filmen existiert ist das Zuhause des Protagonisten Robert Neville, bzw. Robert Morgan, oder Renchard. Die Filme *The Last Man on Earth* (1964) und *I Am Omega* (2007) haben hier gemein, dass die Hauptfigur in einem Haus in der Vorstadt lebt. In *The Omega Man* (1971) und *I Am Legend* (2007) befindet sich dieses mitten in der Stadt. Alle Filme haben aber gemein, dass der Protagonist im selben Haus wohnt in dem er auch vor der Katastrophe lebte und es mit normalerweise hauptsächlich unverkäuflichen, oder sehr teuren Kunstgegenständen wie Gemälden oder Skulpturen füllt.

6.5 Nähe zum Roman

Inhaltlich kommt *The Last Man On Earth* (1964) dem Roman am nächsten, da er sich sehr stark an den Ablauf der Romanvorlage hält. Am weitesten von Mathesons Werk entfernt hat sich der Film *I Am Omega* (2007), der keine offizielle Verfilmung des Romans ist. Die beiden anderen Filme befinden sich zwischen den beiden Extremen. Ihr Plot entspricht nicht dem des Romans, ist aber an ihn angelehnt und enthält wesentliche Elemente davon.

Obwohl Robert Morgan aus *The Last Man On Earth* (1964) in seinem Wesen Robert Neville aus Mathesons Roman sehr ähnelt, beschäftigt sich *I Am Legend* (2007) am stärksten mit der Psyche des Protagonisten. In diesem Film steht die Figur Robert Neville im Vordergrund. Richard Matheson selbst sagt, dass in seiner Geschichte die Figur Robert Neville im Vordergrund steht und nennt Will Smith als perfekte Besetzung für diese Rolle.¹⁹⁸ Aber auch Robert Neville aus *The Omega Man* (1971) und Renchard aus *I Am Omega* (2007) empfinden ähnliche Gemütszustände wie die Romanfigur. So trinkt der Filmprotagonist Neville wie Neville im dem Roman Alkohol, um seine Situation zu erleichtern, während Renchard stattdessen zu Tabletten greift. In allen vier Filmen leiden die Protagonisten an ihrer

¹⁹⁷ Cardì, Maria Virginia: „Für eine Ethik der Ruine.“ *Die zerstörte Stadt. Mediale Repräsentationen urbaner Räume von Troja bis SimCity*, hrsg. von Andreas Böhn, Christine Mielke (Hrsg.). Bielefeld: Transcript, 2007. S. 83-99, hier: S. 91.

¹⁹⁸ Vgl. *I Am Legend – Premium Collection*. Regie: Francis Lawrence, USA: Warner Bros. Pictures 2007. Booklet S. 6.

Einsamkeit und mit Ausnahme Nevilles aus *The Omega Man* (1971) leiden auch alle – wie die Hauptfigur des Romans – an der Trauer um den Verlust ihrer Familie. Die Romanfigur aus *I Am Legend* denkt aufgrund ihrer Einsamkeit und Hoffnungslosigkeit mehrmals an Selbstmord. Neville aus *I Am Legend*(2007) denkt als einziger Protagonist der vier Filme ebenso an diese Option und versucht, sie in die Tat umzusetzen.

Zusammenfassend kann festgestellt werden: Alle vier Filme behalten eine gewisse Nähe zum Roman, inhaltlich bestehen jedoch teilweise große Unterschiede. *The Last Man On Earth* (1964) liegt am nächsten an Mathesons Geschichte, *I Am Omega* (2007) hat sich am weitesten davon entfernt. Den besten Einblick in die Psyche der Hauptfigur erhält der Zuseher im Film *I Am Legend* (2007), da jener sich stark auf dieses Thema konzentriert.

IV. Resümee

Die Untersuchung gliederte sich (neben der Themeneinführung) in zwei Hauptbestandteile, den methodischen Teil und die filmische Analyse.

Im methodischen Teil wurde zu Beginn auf die Dystopie als negative Zukunftsvision oder in ein Schreckensbild umgekehrte Utopie eingegangen. Sie kann als Genre nicht immer scharf von der Science Fiction abgegrenzt werden, da beide Gattungen sich teilweise überschneiden. So wurde festgestellt, dass Mathesons Roman *I Am Legend* dystopische Züge sowie Elemente der Science Fiction beinhaltet. Im Film findet sich die Utopie besonders häufig als Verfilmung eines dystopischen Romans, dabei werden sie (die Filme) von politischen Geschehnissen sowie zeitgenössischen Ängsten (z.B. vor neuen Technologien, Gentechnik oder Umweltverschmutzung) beeinflusst.

Im darauffolgenden Unterkapitel wird die Postapokalypse als Zeit nach einer globalen Katastrophe insbesondere im Film behandelt. Sie ist von der Apokalypse insofern abzugrenzen, als sie als Handlung erst nach einer Apokalypse spielt. Die Apokalypse selbst ist demnach nebensächlich für den Inhalt des postapokalyptischen Filmes, oder Buches, wie es in Mathesons Roman der Fall ist. Für das Medium Film (sowie auch andere Medien) ist die Postapokalypse (zusammen mit dem Sujet der Apokalypse) als Thema insofern interessant, als sie kollektive Ängste zur Entstehungszeit der verschiedenen Filme erfasst. Es wurden mehrere postapokalyptische Motive im Film aufgeführt: Die Welt nach einem Atomkrieg, die Zukunft der Menschheit nach Pandemien oder von Zombieepidemien, Dystopien als Erweiterung einer Postapokalypse und durch andere Ursachen ausgelöste Postapokalypsen, wie z.B. durch die Machtübernahme von Maschinen oder nicht näher dargestellte Auslöser.

Posthumanismus als Frage nach der Entwicklung des Menschen oder dessen Ersatz nach seinem Verschwinden war der Titel des dritten Unterkapitels. Posthumanismus findet sich hauptsächlich im Science Fiction Film. Er lässt sich dort in sieben motivische Bereiche gliedern:

Der Cyborg als posthumanes Wesen ist insofern interessant, als er die maschinelle Weiterentwicklung eines Menschen darstellt. Im Film wird er als physisch modifizierter Mensch beziehungsweise als Android mit organischen Komponenten dargestellt, oder als eine Maschine mit einem hohen Grad an Empfindungsvermögen, durch die sie konventionelle Grenzen zwischen einem humanem und maschinellm Wesen durchbricht.

Seine Weiterführung findet der Cyborg als künstliche Intelligenz, eine fast menschlich denkende und ihm oft sehr ähnliche Maschine ohne menschliche Komponente.

Eine moralische Frage stellt das Thema der Ethik von lebensverlängernden Maßnahmen mithilfe neuer Technologien dar. Sie könnte in der Zukunft die Ausnutzung von Embryos oder Klonen als menschliche Ersatzteillager als Folge haben. Die mit den Organen von ihren geopfertem Klonen ausgestatteten Menschen können durch ihr Streben nach einem verlängerten Leben beziehungsweise nach Unsterblichkeit als posthumane Lebensformen angesehen werden.

Eine komplette Ablösung des Menschen könnte die Maschine übernehmen, diese Schreckensform findet sich angehäuft in Filmen.

Andere Filme beschäftigen sich mit der Frage, was von der Menschlichkeit übrig bleibt, wenn die Menschheit ausstirbt. Während ein besprochener Film diese Frage damit beantwortet, dass größtenteils sogar die letzten moralischen Prinzipien verlorengehen, zeigt ein anderer, dass das menschliche Seelenleben auch in einem anderen Körper fortbestehen kann.

Ein weiteres posthumanes Szenario ist die Mutation der Menschheit zu neuartigen Lebensformen. Der Mensch mutiert und entwickelt sich weiter.

Außerirdische Lebensformen beziehungsweise Aliens werden in den meisten Filmen als gefährlich und furchterregend dargestellt, posthuman ist jedoch die Vorstellung dieser Wesen als begehrten Subjekte, die bis zu einer Liebesbeziehung zwischen Mensch und Alien führen kann.

Der von dem französischen Philosophen Michel Foucault behandelte Begriff der Biopolitik bildet im methodischen Teil der Arbeit das vierte Unterkapitel. Biopolitische Themen in Filmen können meist in ihren extremen Formen beobachtet werden:

Als „Krieg der Arten“¹⁹⁹ bezeichnet Eva Horn einen Krieg zwischen zwei unterschiedlichen Gattungen, im Film überwiegend zwischen Menschen und außerirdischen Lebensformen. Das Überleben einer Art ist hier gewöhnlich abhängig von der Auslöschung der anderen.

Eine extreme Form der Rettungsbootsituation und der damit verbundenen ethischen und biopolitischen Fragen, wer gerettet wird und wen man sterben lässt, wurde unter der Bezeichnung „Rettungsboot Erde“²⁰⁰ besprochen. Die Entscheidung darüber, wer ins Boot darf, wird in Filmen (wie normalerweise auch in der Realität) durch verschiedene Allokationsverfahren getroffen.

Die Kontrolle über Menschen und Gesellschaft als biopolitisches Thema findet sich in

¹⁹⁹ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen.“ S. 108.

²⁰⁰ Nell, Onora: „Rettungsboot Erde.“ S. 40.

unterschiedlichen Formen im Film. So können menschliche Gefühle durch Drogen unterdrückt werden, die menschlichen Fähigkeiten können durch eine maschinelle Prothese gesteigert werden, der Alterungsprozess wird nach einer bestimmten Zeit gestoppt, um die Arbeitsfähigkeit auf einem Höchststand zu halten oder die Regierung regelt die Kontrolle der Verhältnisse innerhalb einer Gesellschaft, indem sie Leben ärmerer Menschen opfert, um eine Überbevölkerung zu vermeiden und um den Lebensstil reicherer Personen zu erhalten.

In jedem der vier Unterkapitel wurde auch der Roman *I Am Legend* von Richard Matheson behandelt und es wurde festgestellt, dass jedes der vier Themen im Buch seine Wiederkehr findet. Die Regierung nimmt in Rückblenden dystopische Formen an, indem sie strenge Maßnahmen anwendet und Zuwiderhandeln rigoros bestraft. Außerdem weist die neue Gesellschaft, die von den MutantInnen gebildet wird, dystopische Züge auf, da sie scheinbar eine Gewaltherrschaft der Gruppe vorsieht, ohne Außenstehenden wie Robert Neville die Möglichkeit zu bieten, sich vor einem unabhängigen Gericht zu verteidigen.

Im Roman herrscht der Zustand nach einer Apokalypse, die durch eine Pandemie verursacht wurde, also eine Postapokalypse. *I Am Legend* kann also als postapokalyptischer Roman bezeichnet werden.

Die Vampire in Mathesons Roman verwandelte Menschen, die kaum noch etwas Menschliches an sich haben. Sie sind MutantInnen und können somit als posthumane Lebewesen bezeichnet werden.

Der Rassismus, den als Robert Neville den Vampiren entgegenbringt sowie auch der Rassismus, den die neue Gesellschaft ihm entgegenbringt und der „Krieg der Arten“²⁰¹ zwischen dem letzten Menschen und den Vampiren sind, wie festgestellt wurde, biopolitische Themen in Richard Mathesons Roman *I Am Legend*.

Im zweiten Teil der Abhandlung wurden die vier an Richard Mathesons Roman angelehnten Filme analysiert. Dabei wurde festgestellt, dass drei der Filme offizielle Verfilmungen des Buches sind, während *I Am Omega* (2007) das Buch inoffiziell als Vorlage verwendet. Wenn man die Ergebnisse der inhaltlichen Gegenüberstellungen berücksichtigt, erweist sich *The Last Man on Earth* (1964) als dem Roman inhaltlich am ähnlichsten, während *I Am Omega* (2007) sich am weitesten vom Buch entfernt hat.

²⁰¹ Horn, Eva: „Die Enden des Menschen.“ S. 108.

In den Bereichen der Untersuchungsgegenstände, die im ersten Teil der Arbeit eingeführt wurden, wurde dargelegt, dass sie in jedem der vier Filme ihre Wiederkehr finden. Allerdings weist *I Am Legend* (2007) keine konkreten dystopischen Züge bzw. höchstens Ansätze davon auf. Alle vier Filme sind hingegen eindeutig als postapokalyptische Filme zu bezeichnen: Alle spielen nach einer Katastrophe und thematisieren diese nur noch in einem Nebenstrang des Plots.

Im Bereich des Posthumanismus zeigt sich, dass in allen vier Filmen das Motiv der Mutation auftritt, wenn auch in unterschiedlichem Ausmaß. So behalten die Mutanten aus *The Omega Man* (1971) nach ihrer Umwandlung im direkten Vergleich zu den anderen Filmen noch die meisten menschlichen Attribute und Verhaltensmuster.

Biopolitisch betrachtet findet in jedem der vier Filme ein „Krieg der Arten“²⁰² zwischen dem letzten Menschen und seinen mutierten Gegnern statt. Folglich findet sich das biopolitische Motiv des Rassismus in vier Filmen.

Um die Persönlichkeit und die Psyche der Protagonisten zu analysieren, wurde das Fünf-Faktoren-Modell der „Big Five“²⁰³ angewendet. Im Vergleich wurde festgestellt, dass alle vier Figuren wie auch die Hauptfigur des Romans zu Beginn der Filme an Einsamkeit leiden und ihnen daher der Umgang mit anderen Menschen anfangs Schwierigkeiten bereitet. Darüber hinaus zeigte sich, dass jene drei Figuren, die nach dem Wandel Männlichkeitsbildes, der ab den 70er Jahren stattfand, erschaffen wurden, ein Maß an Wandelbarkeit, eingeschränkt jugendlichem Verhalten und Sensibilität zeigen. Robert Morgan aus *The Last Man on Earth* (1964) besitzt hingegen diese Attribute kaum. In diesem Abschnitt wird also deutlich, dass Differenzen in der charakterlichen Darstellung der vier Protagonisten auf die unterschiedlichen Männlichkeitsbilder der Produktionszeiten zurückzuführen sind.

Im visuellen Bereich wurde die unterschiedliche Farbdramaturgie besprochen. In diesem Punkt gleicht kein Film dem anderen. Es wurde allerdings nachgewiesen, dass alle vier Filme die Stadt als Handlungsschauplatz verwenden, die teilweise bereits von der Natur zurückerobert wurde. Hier sticht *I Am Legend* (2007) mit dem ungewöhnlichen Bild der menschenleeren, von Pflanzen überwucherten und von wilden Tieren bewohnten Millionenstadt New York hervor.

²⁰² Horn, Eva: „Die Enden des Menschen.“ S. 108.

²⁰³ Eder, Jens: *Die Figur im Film*. S. 294f.

Ziel der Arbeit war es, festzustellen, ob die eingeführten Themenfelder Dystopie, Postapokalypse, Posthumanismus und Biopolitik in Richard Mathesons Roman sowie in den vier Filmen vorgefunden werden können. Dies kann hiermit bestätigt werden. Alle besagten Felder finden sich, wenn auch teilweise nur geringfügig, in den fünf Medien wieder.

1 Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit den Verfilmungen (bzw. von dem Buch inspirierten Filmen) des 1954 erschienenen Romans *I Am Legend* von Richard Matheson. Dazu wird zunächst eine theoretische Annäherung an die Materie statt, auf die die Analyse der vier Filme *The Last Man on Earth* (1964), *The Omega Man* (1971), *I Am Legend* (2007) und *I Am Omega* (2007) folgt.

Im theoretischen Teil der Diplomarbeit werden vom Roman aufgeworfene Themen einer näheren Betrachtung unterzogen. Dystopie und Postapokalypse als negative Zukunftsvisionen, Posthumanismus als Thematisierung der Frage, was nach dem Menschen folgt und Biopolitik als Verwaltung des menschlichen Lebens und die damit verbundenen politischen sowie ethischen Problemstellungen werden hier methodisch analysiert. Zudem wird das Auftreten dieser Themenfelder im Medium Film mittels filmischer Exempel behandelt und ihre Wiederkehr in Richard Mathesons Roman überprüft.

Im zweiten Teil der Arbeit werden unter Bezugnahme auf die im ersten Teil gewonnenen Erkenntnisse vier Filme analysiert. Drei Filme sind offizielle Verfilmungen von Mathesons Roman und einer ist von dem Buch inspiriert. Die Filme werden einzeln untersucht und miteinander sowie mit dem Roman verglichen.

Im Resümee wird zusammenfassend festgestellt, dass sich die im theoretischen Teil behandelten Themen – wenn auch zum Teil eingeschränkt – sowohl in Mathesons Roman als auch in den vier Filmen wiederkehren.

V. Anhang

Literaturverzeichnis

Asimov, Isaac: *Ich, der Robot*. Dt. Übers. von Otto Schrag, München: Heyne, 1978.

Badmington, Neil: *Alien chic. Posthumanism and the other within*, London [u.a.]: Routledge, 2004.

Badmington, Neil [Hrsg.]: *Posthumanism*. Hrsg. von Neil Badmington. 1. Aufl.. Basingstoke [u.a.]: Palgrave, 2000.

Biesterfeld, Wolfgang: *Die literarische Utopie*. Wolfgang Biesterfeld. 2., neubearb. Aufl. Stuttgart: Metzler, 1982.

Bodenburg, Julia: *Tier und Mensch. Zur Disposition des Humanen und Animalischen in Literatur, Philosophie und Kultur um 2000*, 1. Aufl.. Freiburg im Breisgau: Rombach, 2012.

Böhn, Andreas [Hrsg.]: *Die zerstörte Stadt. Mediale Repräsentationen urbaner Räume von Troja bis SimCity*, Andreas Böhn, Christine Mielke (Hrsg.). Bielefeld: Transcript, 2007.

Boon, Devin: "And The Dead Shall Rise." *Better Off Dead. The Evolution of the Zombie As Post-Human*, hrsg. von: Deborah Christie, Sarah Juliet Lauro, USA: Fordham University Press, 2011. S. 5-9.

Bukatman, Scott: „Postcards from the Postuman Solar System.“ *Posthumanism*. hrsg. von Neil Badmington. 1. Aufl.. Basingstoke [u.a.]: Palgrave, 2000. S. 98-111.

Calabresi, Guido/Philip Bobbitt: „Reine Allokationsverfahren.“ *Tödliche Entscheidung. Allokation von Leben und Tod in Zwangslagen*, hrsg. von WeymaLübbe. Paderborn: Mentis, 2004. S. 55-76.

Cardi, Maria Virginia: „Für eine Ethik der Ruine.“ *Die zerstörte Stadt. Mediale Repräsentationen urbaner Räume von Troja bis SimCity*, hrsg. von Andreas Böhn, Christine Mielke (Hrsg.). Bielefeld: Transcript, 2007. S. 83-99.

Christie, Deborah/Sarah Juliet Lauro: *Better Off Dead. The Evolution of the Zombie As Post-Human*, hrsg. von: Deborah Christie, SarahJuliet Lauro, USA: Fordham University Press, 2011.

Clébert, Jean-Paul: *Die Angst vor dem Weltuntergang. Eine Geschichte der Endzeitstimmung*, aus dem Franz. von Rudolf Brenner. Dt. Erstveröff.. Bergisch Gladbach: Bastei-Lübbe, 1998.

Cornea, Christine: *Science fiction cinema. Between fantasy and reality*, Edinburgh: Edinburgh Univ. Press, 2007.

Drenkpohl, Ann-Kristin: *Maschinen sprechen. Science Fiction*, dt. Erstausg.. Wien: Passagen-Verl., 2009.

Eder, Jens: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren, 2008.

Esposito, Roberto: *Bíos. Biopolitics and philosophy*, Minneapolis, Minn. [u.a.]: Univ. of Minnesota Press, 2008.

Filmgenres. Hrsg. von Thomas Koebner. Stuttgart: Reclam. (Universal-Bibliothek; ...)
Koebner, Thomas [Hrsg.]: *Science fiction*. Hrsg. von Thomas Koebner. Durchges. u. aktualis.
Ausg.. Stuttgart: Reclam, 2007.

Foucault, Michel: „Der Wille zum Wissen.“, *Sexualität und Wahrheit, Bd. 1*. Übers. von
Ulrich Raulff und Walter Seitter [Taschenbuchausg.], 3. Aufl.. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
(Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft; ...) 1989.

Foucault, Michel: *In Verteidigung der Gesellschaft. Vorlesungen am Collège de France (1975
- 76)*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1999.

Fürst, Michael [Hrsg.]: *Untot*. München: Belleville, 2011.

Gehring, Petra: *Was ist Biomacht? Vom zweifelhaften Mehrwert des Lebens*, Frankfurt am
Main [u.a.]: Campus-Verl., 2006.

Gnüg, Hiltrud: *Utopie und utopischer Roman*. Stuttgart: Reclam, 1999.

Graham, Elaine L.: *Representations of the post/human. Monsters, aliens and others in
popular culture*, 1. Aufl.. Manchester: Manchester Univ. Press, 2002.

Hachtel, Julia: *Die Entwicklung des Genres Antiutopie. Aldous Huxley, Margaret Atwood,
Scott McBain und der Film "Das Leben der Anderen"*, Marburg: Tectum, 2007.

Hall, John R.: *Apocalypse. From antiquity to the empire of modernity*, Cambridge: Polity, 2009.

Haraway, Donna Jeanne: *Simians, cyborgs, and women. The reinvention of nature*, 4. Aufl..London: Free Assoc. Books, 1998.

Haraway, Donna Jeanne: *The companion species manifesto. Dogs, people, and significant otherness*, Chicago, Ill.: Prickly Paradigm; Bristol: University Presses Marketing, 2003.

Harenberg, Bodo: *Chronik des 20. Jahrhunderts*. Idee u. Konzeption: Bodo Harenberg [Hrsg.]. Hermes-Sonderausg.. Braunschweig: Westermann [u.a.], 1982.

Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus. Eine kritische Einführung*, Darmstadt: Wiss. Buchges., 2009.

Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. 4., aktualisierte und erw. Aufl..Stuttgart [u.a.]: Metzler, 2007.

Hißnauer, Christian [Hrsg.]: *Männer – Machos – Memmen. Männlichkeit im Film*, hrsg. von Christian Hißnauer [...]. Mainz: Bender, 2002.

Horn, Eva: „Die Enden des Menschen. Globale Katastrophen als biopolitische Phantasie“, *Apokalypse und Utopie in der Moderne*, hrsg. von Reto Sorg/Stefan Bodo Würffel. München: Fink 2010, S. 101-118.

Jung, Arthur (Chefredakteur): *Cinema*. 318, Februar 2010.

King, Geoff: *Science fiction cinema. From outerspace to cyberspace*, Geoff King; Tanya Krzywinska. 1. Aufl.. London: Wallflower, 2002.

Korte, Helmut [Hrsg.]: *Einführung in die systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch, mit Beispielanalysen ... zu Zabriskie Point (Antonioni 1969), Misery (Reiner 1990), Schindlers Liste (Spielberg 1993), Romeo und Julia (Luhrmann 1996) / Helmut Korte. Beispielanalysen von Peter Drexler ...* . 4. Neu bearbeitete und erw. Aufl.. Berlin: Schmidt, 2010.

Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films*, Frankfurt am Main: 1973.

Krah, Hans: *Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe. Narrationen vom "Ende" in Literatur und Film 1945-1990*, Kiel: Ludwig, 2004.

Krüger, Oliver: *Virtualität und Unsterblichkeit. Die Visionen des Posthumanismus*, 1. Aufl.. Freiburg im Breisgau: Rombach-Verl., 2004.

Lang, Frieder R./Oliver, Lüdcke: *Der Big Five-Ansatz der Persönlichkeitsforschung. Instrumente und Vorgehen*, in: Schumann, Siegfried [Hrsg.]: *Persönlichkeit. Eine vergessene Größe der empirischen Sozialforschung*, Siegfried Schumann, unter Mitarb. von Harald Schoen. 1. Aufl.. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss., 2005. S. 29-39.

Lechte, John: *Fifty key contemporary thinkers. From structuralism to post-humanism*, 2. Aufl.. London [u.a.]: Routledge, 2008.

Lemke, Thomas: *Biopolitik zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2007.

Lemke, Thomas: *Gouvernementalität und Biopolitik*. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss., 2007.

Leppin, Ralf: *Die postnukleare Endzeitvision im Film der achtziger Jahre*. Köln: Leppin, 1997.

Lübbe, Weyma[Hrsg.]: *Tödliche Entscheidung. Allokation von Leben und Tod in Zwangslagen*, Paderborn: Mentis, 2004.

Matheson, Richard: *I Am Legend. The Book that inspired the motion picture*, 2.Ausgabe, New York: Tor, 2007.

Maturana, Humberto R./Francisco J. Varela: *Der Baum der Erkenntnis. Die biologischen Wurzeln des menschlichen Erkennens*, [Einzig berecht. Übers. aus dem Span. von Kurt Ludewig]. München: Goldmann, 2001.

Mennenga, Hans-Christian: *Präödipale Helden. Neuere Männlichkeitsentwürfe im Hollywoodfilm, die Figuren von Michael Douglas und Tom Cruise*, Bielefeld: Transcript-Verl., 2011.

Mitchell, Charles P.: *A guide to apocalyptic cinema*, 1. publ.. Westport, Conn. [u.a.]: Greenwood Press, 2001.

Moravec, Hans: *Mind children. Der Wettlauf zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz*. Aus d. Amerik. von Hainer Kober. 1. Aufl.. Hamburg: Hoffmann u. Campe, 1990.

Muhle, Maria: *Eine Genealogie der Biopolitik. Zum Begriff des Lebens bei Foucault und Canguilhem*, Bielefeld: Transcript, 2008.

Nell, Onora: „Rettungsboot Erde.“ *Tödliche Entscheidung. Allokation von Leben und Tod in Zwangslagen*, hrsg. von Lübke, Weyma: Paderborn: Mentis, 2004. S. 35-52.

Perkowitz, Sidney: *Hollywood science. Movies, science, and the end of the world*, New York: Columbia Univ. Press, 2007.

Sarsin Philipp/Dieter Thomä: „Biopolitik“, *Handbuch der politischen Philosophie und Sozialphilosophie, Band 1 A-M*. Hrsg. von Stefan Gosepath/Wilfried Hinsch/Beate Rössler. Berlin: de Gruyter, 2008. S. 147-152.

Savran, David: *Taking it like a man. White masculinity, masochism, and contemporary American culture*, Princeton, New Jersey: Princeton Univ. Press, 1998.

Schulze, Philipp: „Endzeitfilme. Hollywoods Apokalypsen“, Jung, Arthur (Chefredakteur): *Cinema*. 318, Februar 2010. S. 66 -74.

Schumann, Siegfried [Hrsg.]: *Persönlichkeit. Eine vergessene Größe der empirischen Sozialforschung*, Siegfried Schumann, unter Mitarb. von Harald Schoen. 1. Aufl.. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss., 2005.

Seeßlen, Georg: *Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films*, Orig.-Ausg.. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1980.

Sennelart, Michel [Hrsg.]: *Die Geburt der Biopolitik. Vorlesung am Collège de France 1978-1979/Michel Foucault*. Hrsg. von Michel Sennelart. Aus d. Franz. von Jürgen Schröder. Orig.-Ausg., 1. Aufl.. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2006.

Seyferth, Peter: *Utopie, Anarchismus und Science Fiction. Ursula K. Le Guins Werke von 1962 bis 2002*, Berlin; Münster: Lit, 2008.

Short, Sue: *Cyborg cinema and contemporary subjectivity*. 1. Aufl.. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2005.

Sorg, Reto/Stefan Bodo Würffel: *Apokalypse und Utopie in der Moderne*, hrsg. von Reto Sorg/Stefan Bodo Würffel. München: Fink 2010.

Waldby, Catherine: *The Visible Human Project. Informatic Bodies and Posthuman Medicine*. London und New York: Routledge, 2000.

Wolfe, Cary: *What is posthumanism?* Minneapolis, Minn. [u.a.]: Univ. of Minnesota Press, 2010.

Wolfschlag, Claus-M.: *Traumstadt und Armageddon. Zukunftsvisionen und Weltuntergang im Science-Fiction-Film*, Graz: Ares-Verl., 2007.

Wulff, Hans J.: *Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films*, Tübingen, 1999.

Zirnstein, Chloé: *Zwischen Fakt und Fiktion. Die politische Utopie im Film*, München: Utz, 2006.

Zons, Raimar: *Die Zeit des Menschen. Zur Kritik des Posthumanismus*, Suhrkamp: Frankfurt am Main, 2001.

Nachschlagewerke/Lexika

Blount, Thomas: „Posthumain.“ *Glossographia*. Reprograf. Nachdr. d. Ausg. London 1656. Hildesheim [u.a.]: Olms, 1972. Keine Seitenangaben – PO S. 7.

Brockhaus-Enzyklopädie. In 24 Bänden, 19., völlig neu bearb. Aufl. Mannheim: Brockhaus. Band 1: A - Apt, 1994.

Brockhaus-Enzyklopädie. In 24 Bänden, 19., völlig neu bearb. Aufl. Mannheim: Brockhaus. Band 23: Us - Wej, 1994.

Internetquellen

Anonym: „Posthumanism“, *Posthumanism*. <http://www.posthumanism.com/> 5.2.2012.

Brinkemper, Peter: „James Cameron stellt das Universum auf den Kopf - und wie!“ *Telepolis*. <http://www.heise.de/tp/artikel/31/31746/1.html> 22.12.2009, 23.02.2012.

Cameron, James in Suchsland, Rüdiger: „Ich möchte die Zuschauer auf eine Reise nach ‘Kinderland’ nehmen“. James Cameron im Gespräch über seinen Ökothriller "Avatar",

Kinorevolutionen und intellektuellen Ehrgeiz“, *Telepolis*.
<http://www.heise.de/tp/artikel/31/31726/1.html> 15.12.2009, 23.2.2012.

Clasen, Mathias: „Vampire Apocalypse. A Biocultural Critique of Richard Matheson's I Am Legend“, The Johns Hopkins University Press: *Philosophy and Literature* Bd. 34, Nr. 2, 2010.
http://www.academia.edu/344238/Vampire_Apocalypse_A_Biocultural_Critique_of_Richard_Mathesons_I_Am_Legend 15.06.2013.S. 313-328.

Gane, Nicholas: „Posthuman.“ *Theory Culture Society*, 2006 23: 431,
<http://tcs.sagepub.com/content/23/2-3/431> 08.02.2012. S. 432.

Neuhaus, Wolfgang: „Das Posthumane in der Popkultur.“ *Telepolis*.
<http://www.heise.de/tp/artikel/22/22409/1.html> 22.04.2006, 08.02.2012.

Orth, Dominik: „Mediale Zukunft – Die Erreichbarkeit des (Anti-)Utopischen“, *Medienobservationen*.
http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/kino/kino_pdf/orth_zukunft.pdf 5.9.2008, 31.8.2011.

Phelivan, B.: „From Cyberpunk Dystopia to Viral Prison. The transformation of the representations of technology in science fiction cinema“,
<ftp://193.140.174.222/Courses/arch/Arch501/08-09-fall-info/papers/21.pdf> 15.06.2013.

Simmons, William P.: „Reflections of a Storyteller. A Conversation with Richard Matheson. Previously published in Cemetery Dance magazine, reprinted by author's permission“, *Rod Serling Memorial Foundation*.
http://www.rodserling.com/wsimmons/Richard_Matheson.htm 15.06.2013.

Suchsland, Rüdiger: „Biopolitik im liberalen Staat“, *Telepolis*.

<http://www.heise.de/tp/artikel/26/26228/1.html> 20.09.2007, 21.02.2013.

Suchsland, Rüdiger: „Ich möchte die Zuschauer auf eine Reise nach ‘Kinderland’ nehmen“.

James Cameron im Gespräch über seinen Ökothriller "Avatar", Kinorevolutionen und intellektuellen Ehrgeiz“, *Telepolis*. <http://www.heise.de/tp/artikel/31/31726/1.html>

15.12.2009, 23.2.2012.

Filmographie

9. Regie: Shane Acker, USA: Focus Features [u.a.] 2009.

28 Days Later. Regie: Danny Boyle, UK: DNA Films [u.a.] 2002.

1984. Regie: Michael Anderson, UK: Columbia Pictures Corporation [u.a.] 1956.

2012. Regie: Roland Emmerich, USA: Columbia Pictures [u.a.] 2009.

2012: Doomsday. Regie: Nick Everhart, USA: Faith Films 2008.

A Boy and His Dog. Regie: L.Q. Jones, USA: LQ/JAF 1975.

A Clockwork Orange. Regie: Stanley Kubrick, UK, USA: Warner Bros. [u.a.] 1971.

Artificial Intelligence: AI. Regie: Steven Spielberg, USA: Warner Bros. [u.a.] 2001.

Avatar. Regie: James Cameron, USA, UK: Twentieth Century Fox Film Corporation [u.a.] 2009.

Blade Runner. Regie: Ridley Scott, USA, Hong Kong, UK: Ladd Company [u.a.] 1982.

Carriers. Regie: David Pastor, Àlex Pastor, USA: Paramount Vantage [u.a.] 2009.

„Creating I Am Legend. Evacuation, part 2: military cooperation“, *I Am Legend – Premium Collection*. Regie: Francis Lawrence, USA: Warner Bros. Pictures 2007.

Deep Impact. Regie: Mimi Leder, USA: Paramount Pictures [u.a.] 1998.

Dracula. Regie: Tod Browning, USA: Universal Pictures 1931.

Equilibrium. Regie: Kurt Wimmer, USA: Dimension Films [u.a.] 2002.

E.T. the Extra-Terrestrial. Regie: Steven Spielberg, USA: Universal Pictures 1982.

Fahrenheit 451. Regie: François Truffaut, UK: Anglo Enterprises [u.a.] 1966.

Five. Regie: Arch Oboler, USA: Arch Oboler Productions [u.a.] 1951.

I Am Legend. Regie: Francis Lawrence, USA: Warner Bros. Pictures 2007.

I Am Omega. Regie: Griff Frust, USA: Global Asylum 2007.

Independence Day. Regie: Roland Emmerich, USA: Twentieth Century Fox Film Corporation [u.a.] 1996.

In Time. Regie: Andrew Niccol, USA: Regency Enterprises [u.a.] 2011.

I, Robot. Regie: Alex Proyas, USA, Deutschland: Twentieth Century Fox Film Corporation [u.a.] 2004.

Mad Max. Regie: George Miller, Australien: Kennedy Miller Productions [u.a.] 1979.

Matrix-Trilogie (1999-2003)

Matrix. Regie: Andy Wachowski, Lena Wachowski, USA, Australien: Warner Bros. [u.a.] 1999.

The Matrix Reloaded. Regie: Andy Wachowski, Lena Wachowski, USA, Australien: Warner Bros. [u.a.] 2003.

The Matrix Revolutions. Regie: Andy Wachowski, Lena Wachowski, USA, Australien: Warner Bros. [u.a.] 2003.

Metropolis. Regie: Fritz Lang, Deutschland: Universum Film (UFA) 1927.

Minority Report. Regie: Steven Spielberg, USA: Twentieth Century Fox Film Corporation [u.a.] 2002.

Oblivion. Regie: Joseph Kosinski, USA: Universal Pictures [u.a.] 2013.

On the Beach. Regie: Stanley Kramer, USA: Stanley Kramer Productions 1959.

Panic in the Streets. Regie: Elia Kazan, USA: Twentieth Century Fox Film Corporation 1950.

Planet of the Apes. Regie: Franklin J. Schaffner, USA: APJAC Productions [u.a.] 1968.

Postman. Regie: Kevin Costner, USA: Tig Productions [u.a.] 1997.

Red Planet. Regie: Antony Hoffman, USA, Australien: Warner Bros. [u.a.] 2000.

Richard Matheson. Archive Interview Part 1 of 7, Durchführung: Karen Herman, USA: Archive of American Television 2002. <http://emmytvlegends.org/interviews/people/richard-matheson> 15.06.2013.

Richard Matheson. Archive Interview Part 4 of 7, Durchführung: Karen Herman, USA: Archive of American Television 2002. <http://emmytvlegends.org/interviews/people/richard-matheson#> 15.06.2013, 0:0:50-0:01:10.

RoboCop. Regie: Paul Verhoeven, USA: Orion Pictures Corporation 1987.

Roswell. Regie: Patrick R. Norris [u.a.], USA: Twentieth Century Fox Television [u.a.] 1999-2002.

Signs. Regie: M. Night Shyamalan, USA: Touchstone [u.a.] 2002.

Surrogates. Regie: Jonathan Mostow, USA: Touchstone Pictures [u.a.] 2009.

The Book of Eli. Regie: Gary Whitta, USA: Alcon Entertainment [u.a.] 2010.

The Day After Tomorrow. Regie: Roland Emmerich, USA: Twentieth Century Fox Film Corporation [u.a.] 2004.

The Fifth Element. Regie: Luc Besson, Frankreich: Gaumont 1997.

The Hunger Games. Regie: Gary Ross, USA: Lionsgate [u.a.] 2012.

The Island. Regie: Michal Bay, USA: DreamWorks SKG [u.a.] 2005.

The Last Man On Earth. Regie: Ubaldo Ragona, Italien, USA: Produzioni La Regina [u.a.] 1964.

The Omega Man. Regie: Boris Sagal, USA: Warner Bros. [u.a.] 1971. 1:15:08-1:15:31.

The Road. Regie: John Hillcoat, USA: Dimension Films [u.a.] 2009.

The Terminator. Regie: James Cameron, UK, USA:Hemdale Film [u.a.] 1984.

The War of the Worlds. Regie: Bryon Haskin, USA:Paramount Pictures 1953.

Titanic. Regie: James Cameron, USA: Twentieth Century Fox Film Corporation [u.a.] 1997.

War of the Worlds.Regie: Steven Spielberg, USA: Paramount Pictures [u.a.] 2005.

War of the Worlds.Rehie: William Fruet [u.a.], USA: Hometown Films [u.a.] 1988-1990.

Waterworld. Regie: Kevin Reynolds, USA: Universal Pictures [u.a.] 1995.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Robert Morgan am Grab seiner Frau, <i>The Last Man On Earth</i> , 1964, 00:21:33	67
Abb. 2: Robert Neville, <i>The Omega Man</i> , 1971, 00:22:41	73
Abb. 3: Neville und Hund, <i>I Am Legend</i> , 2007, 00:12:09.....	80
Abb. 4: Tod der Gefährtin, <i>I Am Legend</i> , 2007, 00:52:50	80
Abb. 5: Renchard in depressiver Stimmung, <i>I Am Omega</i> , 2007, 00:26:25	88
Abb. 6: Schwarz-weiße Stadt, <i>The Last Man On Earth</i> , 1964,00:00:06.....	101
Abb. 7: Kontrastreiches Bild, <i>The Omega Man</i> , 1971, 00:00:36.....	102
Abb. 8: Rot als Kontrast zu Brauntönen, <i>I Am Legend</i> , 2007, 00:03:18.....	102
Abb. 9: Farbfilter, <i>I Am Omega</i> , 2007, 00:00:22	102
Abb. 10: Der wild bewachsene Times Square, <i>I Am Legend</i> , 2007, 00:05:27.....	107

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen, und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Der Vergleich des Handlungs- und Spannungsablauf zwischen dem Roman <i>I Am Legend</i> und dem Film <i>The Last Man On Earth</i> (1964).....	64-65
---	-------

Lebenslauf

- Geburtsdaten:** 23. Mai 1988, Mödling.
- Schulbildung:** 1994 – 1998 Volksschule im 23. Bezirk, Alterlaa.
1998 – 1999 Ballettgymnasium Boerhaavegasse, 3. Bezirk.
1999 – 2006 Wirtschaftskundliches Realgymnasium GRG 23 Alterlaa, Anton Baumgartnerstr. 123, 23. Bezirk.
2006 – dato Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien.
- Praktika:** Mithilfe als Aufnahmeleiterin bei der Filmsommeracademy für Kinder, Juli 2003.
Mitarbeit an der Festivalzeitung des Freischwimmerfestivals im Brut Wien, Dezember 2008.
P.U.L.S. Medienpraktikum (inklusive Workshop) beim österreichischen Alpenverein, das eine selbstständige Pressearbeit und Projektdokumentation für das International Work Camp „Back to the Roots“ (19. Juli bis 1. August 2009) in Kärnten beinhaltet.
Praktikum als Castingredakteurin bei der Firma Concorde Production von November 2012 bis Jänner 2013.
- Zusätzliche Kurse:** 2009 Photoshopkurse (Montage und Retusche) bei der Firma NOW Training.
2010 Photoshop Aufbaukurs: Fotomontage und Retusche am Wifi Institut in Wien.
- Sprachkenntnisse:** Englisch und Spanisch.