

Sirs, Mr. Motaba, ganz aus der Nähe und höchstpersönlich

JOHANNES BRUDER, IL-TSCHUNG LIM

Folgen des Changierens zwischen Bild und Modell in Wolfgang Petersens *Outbreak* (USA, 1995)

*The article is dedicated to an analysis of the role of visualisations of the so-called Motaba virus in Wolfgang Petersens *Outbreak*. We argue that these visualisations are by their very nature oscillating between being images and models of the virus. Due to this oscillation they become instantiations of the formerly invisible and intangible virus and allow for its rearticulation as friend or foe. It is this merging of a rather specific immunological problem with more general reflections on social order that makes *Outbreak* a very valuable object of sociological deliberations.*

«Was gibt es Gefährlicheres als unsichtbare Feinde, Mikroben und Terroristen, die sich wie die space invaders im Videospiel heimtückisch in den Körper einschleichen, um ihn von innen her zu zerstören?»
(Philipp Sarasin) [1]

Bild und Modell sind zwei Konzepte, die sich definitionsgemäss sehr nahe stehen: sie haben zumeist ein Bezugsobjekt, auf das sie verweisen; sie imitieren das Bezugsobjekt, seine Struktur oder die Regelmäßigkeit eines Bezugssystems; sie betonen bestimmte Charakteristiken des Bezugsobjektes, indem sie andere marginalisieren; viele Modelle sind zudem wie das Bild mit einer visuellen Evidenz versehen: sie stellen vor Augen. Nicht zuletzt existieren in Form von Bildmodellen oder Modellbildern Hybride beider Konzepte. Sowohl Bilder als auch Modelle überschreiten sich selbst, indem sie auf etwas verweisen, das ihnen äusserlich ist; sie verschleiern damit, dass sie jeweils selbst ein Original sind und nicht lediglich ein Abbild oder eine identische Verkleinerung. Derartige Repräsentationsbeziehungen müssen hergestellt werden – durch Kontextualisierungen, Verweise auf die Objektivität der Verbildlichungsverfahren oder die diskursive Herstellung von Verbindungen. Wenn Bilder und Modelle repräsentieren, sind sie zumeist Stellvertreter. In der Rhetorik wurde für diese spezielle, operative Form der Verknüpfung zweier Entitäten der Begriff der Trope geprägt: ein Begriff tritt an die Stelle des durch ihn bezeichneten Objekts oder Phänomens und autonomisiert sich. Um die Funktion der Trope erfüllen zu können, muss dem Begriff eine gewisse Ambivalenz ein- oder zugeschrieben werden, die ihn von seinem ursprünglichen Signifikat löst und für eine neue Bezeichnungsoperation verfügbar macht. Für die Sprache wurden diese Reartikulationen zuhauf beschrieben. [2]

Hier soll es nun um im Labor hergestellte Visualisierungen des sogenannten Motaba-Virus in Wolfgang Petersens Film *Outbreak* gehen, die durch ihr Changieren zwischen Bildhaftigkeit und Modellhaftigkeit ein Potenzial entfalten, durch das sie einer Reartikulation zugänglich werden. Die Visualisierung wird in ihrem Schwanken zwischen Bild und Modell zum Fixpunkt des ambivalenten Verhaltens des Protagonisten, der das Virus einmal als Feind, einmal als Vorbild betrachtet. Das Virus und das ihm angeschlossene Diskursfeld der Ansteckung gehören zu den erfolgreichsten phantasmatischen Figuren der letzten Jahre. Die Ambivalenz der Metaphern aus diesem Feld wurde in Studien zu ganz unterschiedlichen Gegenstandsbereichen betont: zur Kommunikation durch Gerüchte [3], zum Bioterror [4], zu Verweissystemen in der Literatur [5], zur zeitgenössischen Konzeptkunst [6] und vieles mehr. Die Studien geben Aufschluss darüber, wie aus einem biologischen und medizinischen Problem eine Schlüsselmetapher in vielen Bereichen des gesellschaftlichen Lebens werden konnte. Wie kaum ein anderer Begriff ist der des Virus dank der Funktionsweise biologischer Viren auch zum Agenten von Ambivalenz geworden. Da es sich mit Hilfe von Zellen des Wirtssystems fortpflanzt und dabei lediglich Informationen in die Zentren der körperlichen Reproduktion einschleust, ist die Unterscheidung zwischen Eigenem und Fremdem im Falle des Virus schwer zu treffen. Je nachdem, ob ein biologisches System gesund oder krank ist, kann das Virus die Rolle des Zerstörers, aber auch die des Retters spielen. [7] Infolge dieser Charakterisierung wurde es schliesslich auch zur Metapher für Subversion gegenüber einem unterdrückerischen System, das bereits <krank> ist. Ähnlich ambivalent gestaltet sich die Situation im Film *Outbreak*: zum einen muss das Motaba-Virus daran gehindert werden, seine tödliche Information in die Körperzellen des Wirts einzuschleusen; zum anderen ist es die durch den Filmhelden Major Daniels nach dem Vorbild des Virus verbreitete subversive Botschaft, die schliesslich das Militär und das Virus zu Fall bringt.

Im ersten Abschnitt werden wir zunächst näher auf die Bedeutung des Films für soziologische und kulturwissenschaftliche Analysen im Allgemeinen und unseren Beitrag im Besonderen eingehen. Darauf folgt eine Thematisierung der bereits angesprochenen Formen des Changierens zwischen Bildhaftigkeit und Modellhaftigkeit für den Fall der Visualisierung von Kleinstorganismen wie Viren und Bakterien. Im dritten Abschnitt nehmen wir eine Analyse einer Laborszene aus dem Film *Outbreak* vor und interpretieren die Rolle der Visualisierungen des Motaba-Virus für die Filmhandlung. Abgerundet wird der Text durch eine Einordnung des weiteren Verlaufs der Filmhandlung und ihrer Bedeutung für die Sozialtheorie sowie einem Fazit.

Warum Film? Die Visualität der Gesellschaft

«What makes the social is not only its actualized structures, stratifications and segments but also its virtual potentialities which are significant without becoming necessarily actualized». (Bülent & Laustsen) [8]

Die Soziologen Bülent Diken und Carsten Bagge Laustsen betrachten den fiktionalen Film als Ressource für eine Sozialtheorie, die Kinofilme nicht lediglich als Spiegel des Sozialen verhandelt. Vielmehr adressieren sie den Film gleichzeitig als Allegorie des Sozialen und als ein Objekt, das selbst Sozialtheorie enthält. [9] Zwischen dem soziologischen und dem filmischen Blick auf die gesellschaftliche Wirklichkeit besteht demnach eine Wesensverwandtschaft, die den Film als Quelle soziologischen Wissens qualifiziert. Der fiktionale Film erzeugt ein spekulatives Wissen, das gesellschaftliche Entwicklungsdynamiken beobachtet und diese filmischen Beobachtungsleistungen der Gesellschaft als semantische Ressourcen der Welt- und Wirklichkeitsdeutung zur Verfügung stellt.

Unsere These lautet, Diken und Laustsen folgend, dass sich selbst in dem vielfach als «unrealistisch» etikettierten Spektakelkino Hollywoods ein visuelles Kurzzeitgedächtnis der Gesellschaft formiert, das in einem experimentellen Raum von Gesellschaftsbeobachtungen liegt und schliesslich die Antizipationsleistung von populären Kommunikationsofferten hervorhebt. Filmische Beobachtungen werden dadurch als Innovationssemantiken für die moderne Gesellschaft bedeutsam, die aufgrund ihrer rasanten Veränderungsdynamik eine Ebene benötigt, «auf der beständig, experimentell neue [...] Selbstbeobachtungen [...] entwickelt und (relativ risikolos) getestet werden können.» [10]

Diese prekäre Wissensform vermag dabei sogar schneller auf gesellschaftliche Umbrüche zu reagieren als z.B. wissenschaftliche Gesellschaftsbeobachtungen. «[The] speed», so auch Nicolas Pethes, «by which popular culture creates different future scenarios enhances the possibility that one of those scenarios will come true.» [11] In ihren «seismografischen» Qualitäten erweisen sich populäre Filmfiktionen daher als besonders luzide Beobachtungsinstanzen, an denen die Gesellschaft sich gegenwärtig und zukünftig orientieren kann. Diken und Laustsen schliessen in einem Rückgriff auf Deleuzes Kinobücher [12] auf ein dialektisches Verhältnis von Aktuellem (das reale Soziale) und Virtuellem (das imaginierte Soziale) und rekonzeptualisieren diese beiden Begriffe als Aktualisierung und Virtualisierung von sozialem Sinn.

In diesem Rahmen haftet das Virtuelle dem Aktuellen an und vice versa; die Dichotomie zwischen Realität und Fiktion wird aufgelöst zugunsten einer «socio-fiction» [13]. «In relation to the social», so die beiden Autoren, «cinema is an indicator of a virtual, a coming society, which does not exist but rather persists alongside the actual society». [14]

Das von den Autoren anvisierte Programm einer *Sociology through the Projector* trägt offensichtlich die Züge einer popkulturellen Subversion der Sozialtheorie und nimmt zugunsten der Auflösung der starren Dichotomie von Realität und Fiktion eine gewisse theoretische Unschärfe bewusst in Kauf. Der Kern ihrer Argumentation bleibt davon jedoch unberührt; jeder Film integriert Wissen über das Soziale, und jeder Film wirkt sich gleichsam auf die Formierung von Wissen über das Soziale aus. Das Hollywoodkino enthält mithin immer einen «Wirklichkeitsrest», [15] einen Verweis auf eine Realität ausserhalb der filmischen Fiktion.

Durch die Orientierung an «realen» Verhältnissen bleibt die soziale Anschlussfähigkeit von Filmen an eine ausserfilmische Welt gewahrt, während die Virtualisierung den fiktionalen Film zum Labor gesellschaftlicher Organisations- und Selbstbeschreibungsmodelle werden lässt. In ihrem Zusammenwirken erzeugt das Wechselverhältnis von aktuellem und potenziellem Sinn somit eine Art filmisches Experiment des Sozialen. Es geht dann, kurz gesagt, um die Beobachtung filmischer Beobachtungen, in denen gesellschaftliche Ordnungsvorstellungen und Formen menschlichen Zusammenlebens reflexiv werden. Mit dem Label *Visualität der Gesellschaft* bezeichnen wir im Folgenden eine solche Sichtweise auf den Film, die sich Sinnressourcen widmet, welche explizit an die visuellen Möglichkeiten des Films gebunden sind. [16]

In Bezug auf die Figur des Virus waren es nicht zuletzt fiktionale Filme, die für die Ausweitung der Metapher der Viralität auf soziale Kommunikationsformen wie Gerüchte und Marketing [17], aber auch auf die subversive Unterwanderung der herrschenden Gesellschaftsordnung sorgten [18]. Ausgehend von Bildern der Verbreitung viraler Infektionen wurde «Ansteckung» zum Begriff einer «organischen Medialität» [19], die relativ unabhängig vom Menschen bleibt. Sie ist weder von Intentionen des menschlichen Trägers, noch von einer zielgerichteten Verbreitungsstrategie abhängig, sondern lediglich von direktem oder vermitteltem Kontakt. Für die Verbreitung infektiösen Gutes – ob im Produktmarketing oder im Guerillakrieg – ist diese Art der Ansteckung deshalb so wichtig geworden, weil sie das Gegenmodell zu einer – durch die Totalitarismen im 20. Jahrhundert verkörperten – Einflussnahme «von oben» geworden ist.

Die Streuung von das System unterminierender Information durch die systemeigenen Kanäle ist ein Prinzip, das nicht zuletzt soziale Netzwerke wie Facebook oder Wikileaks nutzen, um eine möglichst hohe Effektivität von Inhalten zu erreichen. Dabei sind (populär)wissenschaftliche Visualisierungen von Viren zum Symbol des Prinzips der viralen Verbreitung geworden. Wie lässt sich die Bedeutung der Visualisierungen erklären? Dazu möchten wir in den nächsten Abschnitten Stellung beziehen.

Das Changieren zwischen Bild und Modell im Falle von Visualisierungen von Kleinstorganismen

Eine trennscharfe konzeptuelle Unterscheidung von Bild und Modell gestaltet sich äusserst schwierig – zumal wenn sie zweidimensional auf Papier oder Bildschirm vorliegen, wenn das Haptische also nicht im Vordergrund steht. In wissenschaftlich hergestellten Visualisierungen von Kleinstorganismen und biologischen Phänomenen, wie sie hier im Rahmen des Films *Outbreak* thematisiert werden, fallen Bild und Modell zudem häufig zusammen. Zunächst muss, um Erkenntnisse über phänotypische Eigenschaften und Entwicklungen zu generieren, ein Modellorganismus experimentell zugerichtet werden. [20] Um diesen Modellfall des zu untersuchenden Kleinstorganismus entsprechend der Fragestellung sowie in angemessener Grösse und Auflösung zu visualisieren, werden wiederum technisch anspruchsvolle Verfahren angewendet. Die Verbildlichung – im Sinne einer der Untersuchung adäquaten Visualisierung – gelingt nur, wenn bestimmte Eigenschaften des zu visualisierenden Objekts hervorgehoben (selektiert) und parametrisiert (mathematisiert) werden, um Kontraste zu erzeugen, die dann optisch umgesetzt werden können.

Für den Soziologen Michael Lynch sind Selektion und Mathematisierung die hervorragenden Kennzeichen des Sichtbarmachens in der Wissenschaft. Selektion bezieht sich dabei auf die Schematisierung und Vereinfachung des zu visualisierenden Objekts, während Mathematisierung Strukturierung und Ordnung desselben beschreibt. Lynch zufolge ist dank dieser Transformationen immer die Visualisierung sowie ihre Produktion und nicht das Bezugsobjekt zu analysieren: die visuelle Verweisung muss als modellierende Praxis verstanden werden. [21] Die Visualisierung erhält eine ihr eigene Qualität, indem sie eine neue Perspektive gewährt: «From a [...] sociological point of view there is no such thing as comparing a molecular model to the 'real' thing, since it is through the model itself, or through other forms of representational work, that a molecular structure becomes coherently visible.» [22]

Jedoch ist nicht nur der Prozess der Sichtbarmachung im Labor für die Emanzipierung der Visualisierung von ihrem Bezugsobjekt entscheidend. Um einen Modellorganismus zum Stellvertreter aller Exemplare seiner Spezies und sein Bild zu einem Modell zu machen, bedarf es einer Validierung durch die Betrachterin. Visualisierungen können einerseits Modelle sein, anhand derer ein Organismus studiert und greifbar gemacht werden kann. Andererseits können diese Visualisierungen insofern Modell eines Organismus sein, als sich zukünftig jedes Exemplar des gleichen Organismus an diesem Idealbild messen muss und mithin auch dessen Kategorisierung als normal oder abweichend von diesem Vergleich abhängt.

Dem visuellen Artefakt ist bereits ein ambivalentes Potential eingeschrieben, dank dessen es potentiell Bild oder Modell sein kann. Sowohl der Visualisierung selbst, als auch der Bezeichnung durch den Betrachter und Nutzer der Visualisierung ist demnach ein Anteil an der situativen Bild- beziehungsweise Modellhaftigkeit der Visualisierung einzuräumen. Wird die Visualisierung des Organismus als Modell charakterisiert, so wird gleichzeitig die Verbindung zu diesem einen Modellorganismus gekappt, der ursprünglich sichtbar gemacht wurde. «A model only becomes fertile by its own impoverishment. It must lose some of its own specific singularity to enter with the corresponding object into a new generalization.» [23]

Mr. Motaba in *Outbreak* – Schrecken und Faszination, Feindbild und Vorbild

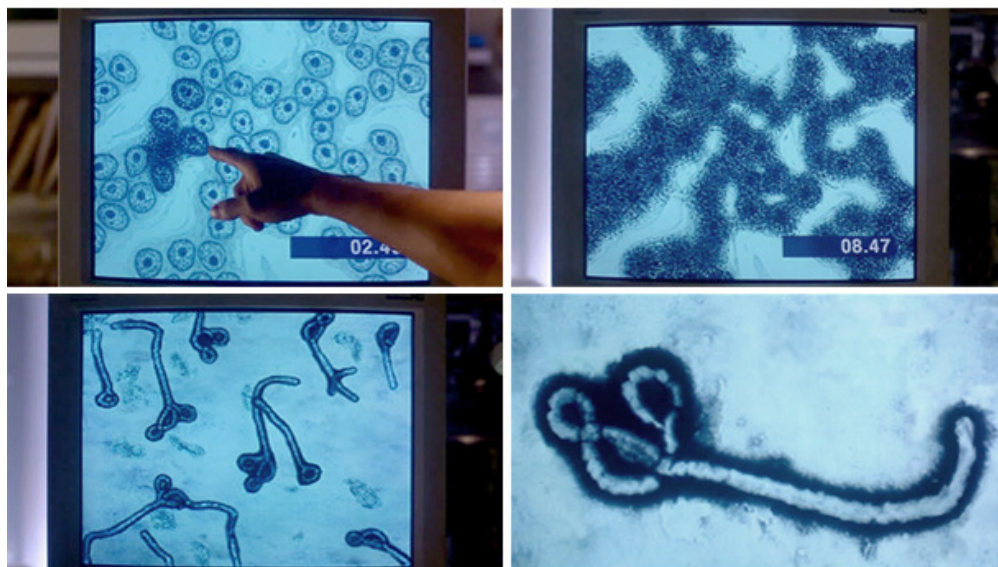
Das Changieren zwischen Bildhaftigkeit und Modellhaftigkeit sowie die temporäre Stillstellung desselben möchten wir im Folgenden an einem Beispiel aus der Traumfabrik Hollywood thematisieren. Wolfgang Petersens Film *Outbreak* handelt vom Ausbruch eines hämorrhagischen Fiebers in einer US-amerikanischen Kleinstadt. Das Virus stammt, wie meist in derartigen Filmen, ursprünglich aus Afrika und kommt über einen illegal eingeschleppten Affen in die USA. Erkannt wird die Gefahr von einem Bakteriologen namens Colonel Daniels, der mit seinem Team kurz zuvor in Zaire war, um einen Motaba-Ausbruch zu untersuchen. Zwar erschien der Ausbruch der Infektion aufgrund der Abgeschiedenheit des Dorfes und der hohen Sterberate der Bewohner zunächst als eingedämmt. Doch Colonel Daniels beschliesst aufgrund eines Bauchgefühls der Sache nachzugehen und das Virus möglichst genau darzustellen.

Im Film wird das Problem, das unsichtbare Virus sichtbar zu machen, auf mindestens zwei Arten gelöst. Zum einen zeigt Kameramann Michael Ballhaus mit Hilfe einer spektakulär inszenierten Kamerafahrt durch die vier Sicherheitslevels des Forschungslabors die Bewegung des unerkannten Virus inmitten der für es feindlichen Umgebung. Die Frage, wie man etwas derart Amorphes, Gestaltloses und mikroskopisch Kleines wie ein Virus sichtbar machen kann, wird kinematographisch «gelöst», indem die Kameraführung den Bewegungsablauf des Virus simuliert, mithin also selbst einen viralen Bewegungsmodus annimmt. [24] Die Kamera <infiziert> alle Gegenstände, deren Lichtemanation in das Objektiv fällt. Für die Filmhandlung bleibt diese Sichtbarkeit ohne Gestalt allerdings folgenlos; sie ist eine Inszenierung für den Zuschauer, in der gleichzeitig das Labor der militärischen Forschungseinrichtung *USAMRIID* [25] vorgestellt und die Bewegung des Virus nachgeahmt wird.



Video: 1 >

Zum anderen machen die Protagonisten des Films das Virus in einem immunologischen Labor sichtbar. Es handelt sich dabei um Mikroskopieaufnahmen einer Kultur von gesunden Nierenzellen, die mit dem Motaba-Virus infiziert wird. Colonel Daniels bespricht die Aufnahmen mit Major Schuler und Major Salt. Während Salt Aufnahmen zu verschiedenen Zeitpunkten am Computerbildschirm zeigt, erklärt er zudem die Vorgehensweise des Virus.



Video: 2 >

Salt: Ok, dann kann's losgehen. Diese Aufnahmen wurden in einem Zeitraum von acht Stunden gemacht. Normale, gesunde Nierenzellen bevor sie auf das Virus trafen. Innerhalb der ersten Stunde ist das Virus eingedrungen, hat sich vermehrt und die Zelle getötet. Und im Zeitraum von zwei Stunden sind seine Nachkommen, die dicht daneben liegen, in Zellen eingedrungen, hier und hier, und haben sich ständig weiter vermehrt.

Schuler: Mein Gott, innerhalb von fünf Stunden. Es infiziert die Zelle, vermehrt sich und tötet so schnell; die Fakten stimmen sicher nicht. Ebola hat einen solchen Schaden erst in 8 Tagen angerichtet.

Salt: Sir, die Fakten sind korrekt. Und bei Gott, ich wünschte, sie wären es nicht. Ein Virus dringt ein und daraus werden Millionen. Alle Zellen sind tot. Hier sehen wir sie einzeln auf der Suche nach dem nächsten Opfer, bis nichts mehr zu töten übrig ist.

Schuler: Behalten sie den Tag in Erinnerung, Salt. Wir werden in unserer ganzen Karriere kein neues Virus finden.

Salt: Sirs, Mr. Motaba, ganz aus der Nähe und höchst persönlich.

Schuler: Ich hasse dieses Virus.

Daniels: Ich bitte dich Casey. Du musst seine Schlichtheit bewundern. Es ist milliardenfach kleiner als wir und kann uns besiegen.

Schuler: Was willst du tun? Es zum Essen einladen?

Daniels: Nein.

Schuler: Was dann?

Daniels: Es töten!

Die Mikroskopieaufnahmen werden hier als Fakten deklariert, da sie die Zerstörungskraft des Virus visuell belegen. Zusätzliche Evidenz wird ihnen durch die vielfältigen und vermeintlich objektiven Verfahren zur Visualisierung und Charakterisierung des Virus zuteil: es wurde isoliert, um Antikörper zu testen; es wurde auf gesunde Leberzellen angesetzt, um seine Zerstörungskraft sichtbar zu machen; Versuchstiere wurden mit dem Virus infiziert, um ihm einen Lebensraum zu schaffen; und schliesslich haben Daniels und sein Team versucht, die Erbinformation des Virus darzustellen.

Damit ist die Virenkultur bereits als Modellorganismus und Stellvertreter der Spezies Motaba anerkannt. Trotzdem zweifelt Schuler die Fakten an, lässt sich aber nach der Validierung der Bilder durch den Experimentator überzeugen. Die Visualisierung wird zum Modell, da der Modellorganismus selbst mit blossem Auge nicht gesehen werden kann. Salt schliesst diese Transformation mit der Anthropomorphisierung des Visualisierten in Form einer Vorstellung des Modellorganismus als Mr. Motaba symbolisch ab – vom Regisseur visuell unterstützt durch die Vergrösserung des Bildschirminhalts auf die volle Leinwandgrösse. Der Bildschirm zeigt hier nicht mehr die von den Viren befallene Kultur von Nierenzellen, sondern ein individuelles Virus in millionenfacher Vergrösserung: Mr. Motaba.

Daniels, der im Gegensatz zu Schuler bis dahin wortlos auf den Bildschirm gestarrt hatte, ist deutlich erkennbar zugleich beängstigt und fasziniert, als er seinem Feind Auge in Auge gegenübersteht. [26] Er kontert Schulers Abneigung gegenüber dem Virus mit einem Verweis auf dessen faszinierende Schlichtheit und macht doch sehr deutlich, dass er das Virus töten will. Die Visualisierung wird zum Anknüpfungspunkt für die Einschreibung der perfekt funktionierenden Tötungsmaschine eines viralen Anderen in eine für den Menschen nachvollziehbare Freund-Feind-Unterscheidung. Denn das Motaba-Virus repräsentiert keinen Feind im herkömmlichen Sinne, dem man zumindest den Status eines menschlichen Akteurs zuerkennen muss, sondern einen Feind von absoluter Exteriorität.

Die in *Outbreak* inszenierte Freund-Feind-Konstellation nimmt hier vorweg, was Eva Horn als das zentrale Kennzeichen zukünftiger Konfliktmodellierungen beschreibt, nämlich die zunehmend diffuser werdenden Vorstellungen des feindlichen Gegenübers: «Der Feind hat kein Gesicht mehr, nicht, weil er ‚gesichtslos‘ geworden ist, sondern weil er eine Gestalt annimmt, die keinen Kopf mehr hat.» [27]

Die epistemologische Schwierigkeit, das Motaba-Virus als einen konkreten Feind zu benennen, weil es eine Feindgestalt an der Grenze des Bestimmbaren darstellt, löst, um mit Sebastian Vehlken zu sprechen, «einen epistemischen Horror vor dem [aus], was nicht Gestalt werden kann». [28] Umso dringlicher werden Verfahren, die den Feind sichtbar machen, ihm eine Gestalt geben, die man schliesslich bekämpfen kann. Im Kontrast zur Anfangssequenz, in der das Virus sichtbar gemacht wird, indem seine Bewegung nachgezeichnet wird, schafft die bildhafte Visualisierung des Modellorganismus in Verbindung mit ihrer Validierung als Mr. Motaba die Voraussetzungen, das Virus als Gegenüber zu erkennen. Das Bild eines einzelnen Modellorganismus wird so schliesslich zu einem Modell des Virus <da draussen> und zum Bild des Feindes. Ein bereits in der Visualisierung angelegtes Changieren zwischen Bildhaftigkeit und Modellhaftigkeit stellt das Potential zur Autonomisierung der Visualisierung gegenüber ihrem Bezugsobjekt zur Verfügung. Die wesenhafte Ambivalenz der Visualisierung lässt jedoch auch eine alternative Einordnung des Virus zu. Wie in der beschriebenen Szene deutlich wird, ist Daniels angesichts der Visualisierungen ebenso beängstigt wie fasziniert. Als sich das System in Person seiner Vorgesetzten gegen ihn wendet, wird aus dem grössten Feind das (massstäblich) kleinste Vorbild: Daniels wird selbst zum Virus.

Die Infektion des Systems: Das Virus als Vorbild

Bereits zu Beginn des Films erfahren die Zuschauer, dass Daniels Vorgesetzte, die Generäle McClintock und Ford, 1967 schon eine Motaba-Epidemie in einem Militärlager in Zaire miterlebt haben. Da sich die Entscheidungsträger sicher waren, dass es aufgrund der hohen Effektivität des Virus (Sterberate 100%) kein Wirt schaffen würde, aus dem abgelegenen Lager zu entkommen, vernichteten sie das Lager durch einen Bombenabwurf. General McClintock, der bereits damals den Befehl zur Eindämmung durch Auslöschung gegeben hatte, strebt auch im Falle des erneuten Ausbruchs in der Kleinstadt Cedar Creek diese Lösung an, um eine Aufdeckung des Skandals zu verhindern. Als der neugierige und ehrgeizige Daniels kurz davor steht, ein Gegenmittel zu entwickeln, wird er von seinem Vorgesetzten deshalb von der Untersuchung abgezogen.

Daniels erkennt daraufhin, dass in dieser Situation nicht das Virus, sondern das System sein grösster Feind ist. Während der von Donald Sutherland gespielte General McClintock jenes herkömmliche politische Denken verkörpert, das auf die Unübersichtlichkeit neuartiger feindlicher Akteure mit einer militärisch entfesselten Totalmobilmachung zum Schutz des klassischen Modells staatlicher Ordnung reagiert, gelingt es Daniels, sich in die Logik der viralen Operationsweise einzufühlen und den ursprünglichen Feind zu kulturalisieren. [29]

Statt also wie McClintock das Motaba-Virus auf eine kognitiv beherrschbare Ebene zwischenmenschlicher Konfliktlagen und bewährte Mittel zu ihrer Lösung zu ziehen, macht Daniels die Flexibilität des Motaba-Virus zu seinem eigenen Handlungsmuster. Um den Abwurf einer Bombe über dem Zentrum der Virus-Epidemie, der Kleinstadt Cedar Creek, zu verhindern, kapert er einen Militär-Helikopter und entzieht sich wie die Motaba-Viren der Kontrolle und Sichtbarkeit, indem er unterhalb des Radars fliegt und systemeigene Ressourcen nutzt. Als er den Bomber kurz vor der Abwurfzone lokalisiert hat, beginnt Daniels über den militäreigenen Kanal zu funken. Die Kräfteverhältnisse werden in dieser Szene überdeutlich: Daniels blockiert mit seinem kleinen, aber wendigen Hubschrauber die Abwurfzone und infiziert den militäreigenen Funkkanal mit seiner <tödlichen> Botschaft [30]. Der im Vergleich riesige Bomber verzichtet in der Folge auf die Liquidierung des Eindringlings, dreht ab und lässt die Bombe über dem Meer detonieren. Doch Daniels Botschaft hat nicht nur den Bomber, sondern den ganzen militärischen Apparat mit Ausnahme von McClintock infiziert. Dieser wird nach dem vereitelten Bombenabwurf von Daniels Vorgesetztem General Ford von seinem Kommando entbunden und verhaftet. Für Daniels ist damit der Weg frei, sich wieder seinem Kampf gegen das Virus zu widmen und ein Antiserum herzustellen, das das Virus schliesslich besiegt.

Conclusio: Aus der Dunkelheit ins Licht

Mit dem feindlichen Motaba-Virus bezeichnet Outbreak die «Figur einer Grenze des Eigenen, einer Grenze dessen, was als eigene Kultur, eigene Gesellschaft, eigene Organisationsform gefasst und gedacht werden kann.» [31] Die Grenze zwischen Eigenem und Fremdem verläuft mithin durch das Virus, oder besser: durch die Visualisierung des Virus. Der Film ist daher nicht nur eine erstaunlich frühe filmische Bearbeitung einer zeitgemässen Freund-Feind-Reflexion, sondern bringt vor allem eine Problemlage der modernen Gesellschaft zum Ausdruck, die nicht mehr im Bild einer um ein Zentrum organisierten sozialen Ordnung zu sich selbst kommt.

Das Wirken des Virus zeichnet sich vor allem durch Komplexität, Unüberschaubarkeit, Gestaltlosigkeit und Unkontrollierbarkeit aus. Und dennoch zeugen diese chaotisch anmutenden Zustände von der Effizienz und Mächtigkeit einer Architektur, die menschlichen Organisationsformen und Ordnungsvorstellungen zum Teil überlegen zu sein scheint. Es ist genau diese semantische Mehrdeutigkeit der visualisierten Motaba-Viren, diffuses Feindbild *und* modellhaftes Vorbild zu sein, die *Outbreak* zu einer (auch soziologisch) bemerkenswert komplexen filmischen Textur macht, in der konkurrierende Ordnungsmodelle sowie divergierende politische Rationalitäten und Aktionsformen gegenübergestellt werden. Daniels sieht in der viralen Feindgestalt nicht das schlechthin Andere und maximal Fremde, sondern ein Element, von dem her die eigene Sozialordnung neu bestimmt werden kann und muss. Er erkennt den Modellcharakter der von den Motaba-Viren repräsentierten zentrumslosen Sozialorganisation an und macht Flexibilität zu seinem Handlungsprogramm.

Möglich wird diese temporäre Identifikation durch eine Folge von Transformationen, die mit der Visualisierung eines Modellorganismus durch die Gruppe um Major Daniels beginnt. Mit der Validierung der Visualisierungen und ihrer Verknüpfung mit anderen <Fakten> werden diese in visuelle Modelle des Motaba-Virus transformiert und von ihrem Bezugsobjekt autonomisiert. Schliesslich folgt die Geburt Mr. Motabas als Folge einer Anthropomorphisierung des Visuellen durch Major Salt. Alle aufgezählten Transformationen sind an das ambivalente Potential der ursprünglichen Visualisierung gebunden, die wesentlich zwischen Bild und Modell changiert und deren Potential in sozialen Bezeichnungsoperationen aktiviert wird. Aus der Dunkelheit ins Licht geholt wird das einstmals so Fremde für Artikulationen zugänglich, die ihm einen Platz im Gefüge des Sozialen zuweisen. Das Gegenüber ist enttarnt und wird damit zur Figur der Grenze des Eigenen. Ob Freund oder Feind – die jeweilige Charakterisierung ist situationsabhängig. Daniels macht sich das Virus im Film zum Vorbild und übernimmt bestimmte Handlungsmuster. Er verhält sich in entscheidenden Punkten allerdings auch anders als das Motaba-Virus, das im Grunde ein recht erfolgloses Virus ist. Dank seiner hohen Effektivität richtet es seine Wirtssysteme viel zu schnell zu Grunde, um sich erfolgreich auszubreiten. Daniels hingegen will das System nicht vernichten; er ist in vielen Punkten sogar eine perfekte Verkörperung von dessen grundlegenden Werten: Korrektheit, Hingabe zur Arbeit, Gerechtigkeitssinn und Loyalität. Um das System von seiner Krankheit zu befreien wendet er eine Strategie an, die aus der Krebsforschung bekannt ist: die Abtötung von Krebszellen durch Einschleusung von Viren. Daniels erteilt damit eine weitere Lektion: Wenn das System wuchert, können Viren der Schlüssel zur Normalisierung sein.

Johannes Bruder ist Soziologe und Forschungsmitarbeiter am NFS für Bildkritik eikones im Modul Modell und Bild. Innerhalb des Forschungsschwerpunktes arbeitet er an einem Projekt zu Visualisierungspraktiken in den systemisch orientierten Neurowissenschaften, die entscheidend an der (visuellen) Rekonzeptualisierung des Gehirns teilhaben. Seine Forschungsinteressen liegen im Bereich der Wissen(schaft)ssoziologie und der Kultursociologie.

Il-Tschung Lim ist Soziologe und Forschungsmitarbeiter am NFS für Bildkritik eikones im Modul Bild und Sozialität. Innerhalb des Forschungsschwerpunktes arbeitet er in historisch-soziologischer Perspektive an einem Projekt zu Falschgeldpraktiken und Falschgeldbeobachtungen im US-amerikanischen Kontext des 19. Jahrhunderts.

Fussnoten

Seite 99 / [1]

Philipp Sarasin, «Anthrax». Bioterror als Phantasma, Frankfurt a. M. 2004, S. 12.

Seite 99 / [2]

Vgl. zum Beispiel Ernesto Laclau, Emanzipation und Differenz, Wien 2010.

Seite 100 / [3]

Brigitte Weingart, «Rumoritis»: Zur Modellierung von Massenkommunikation als Epidemie, in: Jürgen Brokoff, Jürgen Fohrmann, Hedwig Pompe und Brigitte Weingart (Hg.), Die Kommunikation der Gerüchte, Göttingen 2008, S. 278–299.

Seite 100 / [4]

Sarasin, «Anthrax» (Anm. 1).

Seite 100 / [5]

Brigitte Weingart, Parasitäre Praktiken. Zur Topik des Viralen, in: Claudia Benthien, Irmela Marei Krüger-Fürhoff (Hg.), Über Grenzen. Limitation und Transgression in Literatur und Ästhetik, Stuttgart 1999, S. 207–230.

Seite 100 / [6]

Isabelle Graw, Wo Aneignung war, soll Zueignung werden. Ansteckung, Subversion und Enteignung in der Appropriation Art, in: Ruth Mayer, Brigitte Weingart (Hg.), Virus! Mutationen einer Metapher, Bielefeld 2004, S. 293–312.

Seite 100 / [7]

Die Rolle des Retters nehmen Viren zum Beispiel durch Einschleusung in Krebszellen ein. Viren kamen deshalb v.a. in der Thematisierung des Eigenen und des Fremden beziehungsweise des Identischen und des Nicht-Identischen zu diskursiver Prominenz.

Seite 101 / [8]

Bülent Diken & Carsten Bagge Laustsen, Introduction: cinema and social theory, in: Ebd., Sociology through the projector, New York, London 2007, S. 3.

Ebd., S. 7.

Carsten Zorn, Die Simpsons der Gesellschaft. Selbstbeschreibungen moderner Gesellschaft und die Populärkultur, in: Carsten Zorn, Christian Huck (Hg.), Das Populäre der Gesellschaft. Systemtheorie und Populärkultur, Wiesbaden 2007, S. 73–96, S. 93.

Nicolas Pethes, «Thinking ahead». Fiction as Prediction in Popular Scripts on Political Scenarios, in: Torsten Hahn, Nicolas Pethes, Urs Stäheli (Hg.), Popular Noise in Global Systems. Soziale Systeme 9/2, 2003, S. 272–284, S. 281.

Gilles Deleuze, Cinéma. L'image mouvement, Paris 1983; ders., Cinéma 2. L'image temps, Paris 1985.

Vgl. Diken und Laustsen, Introduction (Anm. 10), S. 7.

Diken und Laustsen, Introduction (Anm. 8), S. 3.

Georg Seesslen, Global Dream Play. Hollywood am Beginn des nächsten Jahrhunderts, in: epd Film, 1/2000, S. 18-25.

Das Konzept «Visualität der Gesellschaft» entstand aus einer Kooperation der Autoren mit Tobias Schlechtriemen anlässlich der Konzeption eines Kurses der eikones Summer School 2010 «Die Wirksamkeit der Bilder».

Gesine Palmer, Lassen sie sich infizieren! Über die Umwertung eines ehrbaren Wertes im Hype der viralen Werbung, in: Ästhetik und Kommunikation 149/150, 2010, S. 101–115.

Anne-Marie Thomas, It came from Outer Space. The Virus, Cultural Anxiety, and Speculative Fiction, unter:
<http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-0607102-185008/unrestricted/Tho>

Eva Johach, Andere Kanäle. Insektengesellschaften und die Suche nach den Medien des Sozialen, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft 4/1, 2011, S. 77.

Mit Modellorganismus sei hier nicht, wie bei Rheinberger, ein Stellvertreter einer ganzen Klasse oder sogar aller Lebewesen bezeichnet, sondern ein bestimmter Organismus, dessen experimentell Eigenschaften und Entwicklung auf andere Exemplare des gleichen Organismus verallgemeinert werden. Vgl. Hans-Jörg, Überlegungen zum Begriff des Modellorganismus in der biologischen und medizinischen Forschung, in: Modelle des Denkens: Streitgespräch in der Wissenschaftlichen Sitzung der Versammlung der Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften am 12. Dezember 2003, Berlin 2005, S. 69–74; vgl. Ludwig von Bertalanffy, Problems of Life, New York 1952.

Michael Lynch, The externalized retina: Selection and mathematization in the visual documentation of objects in the life sciences, in: Human Studies 11/ 2, 1983, S. 201–234.

Eric Francoeur, «The Forgotten Tool. The Design and Use of Molecular Models», in: Social Studies of Science 27/1, 1997, S. 7–40, S. 12; vgl. Michel Lynch, «Science in the Age of Mechanical Reproduction: Moral and Epistemic Relations Between Diagrams and Photographs», in: Biology and Philosophy 6/2, 1991, S. 205–226, S. 208.

Georges Canguilhem, The Role of Analogies and Models in Biological Discovery, in: A.C. Crombie (Hg.), Scientific Change: Historical Studies in the Intellectual, Social and Technical Conditions for Scientific Discovery and Technical Invention, from Antiquity to the Present, London 1963, S. 507–520, S. 520.

Tom Tykwer hat in einem Gespräch mit Ballhaus dabei insbesondere die haptischen Qualitäten dieser Darstellungsoption hervorgehoben: «Vor der Sicherheitstür endet die Steadicam-Reise, und wir Zuschauer dürfen nur noch durch das Sicherheitsglas zuschauen. Wir müssen optisch draußen bleiben, weil alles, was hinter dieser Tür liegt, so enorm gefährlich ist – das ist psychologisch toll gemacht. Damit und auch in seinem weiteren Verlauf löst der Film seine Aufgabe sehr gut, einen unsichtbaren Feind – nämlich ein Virus – spürbar, greifbar zu machen.» Vgl. Tykwer, Gespräch zwischen Tom Tykwer und Michael Ballhaus, in: Das fliegende Auge.

Michael Ballhaus – Director of Photography. Im Gespräch mit Tom Tykwer, Berlin 2003, S. 194.

Seite 105 / [25]

United States Army Medical Research Institute of Infectious Diseases, Ft. Derrick, Maryland, USA.

Seite 107 / [26]

Diese Ambivalenz kann mit Herfried Münkler als Konstante der Begegnung mit dem Fremden beschrieben werden. Vgl. dazu Herfried Münkler, Bernd Ladwig (Hrsg.), Furcht und Faszination. Facetten der Fremdheit, Berlin 1997.

Seite 108 / [27]

Eva Horn, Der geheime Krieg. Verrat, Spionage und moderne Fiktion, Frankfurt a. M. 2007, S. 479.

Seite 108 / [28]

Sebastian Vehlken, Schwärme. Zootechnologien, in: Anne von der Heiden, Joseph Vogl (Hg.), Politische Zoologie, Zürich 2007, S. 235–257, S. 240.

Seite 109 / [29]

Vgl. dazu auch Ruth Mayer, «Bei Berührung Tod». Virenthriller, Bioterrorismus und die Logik des Globalen, in: Mayer, Weingart, Virus! (Anm. 6), S. 209–229.

Seite 109 / [30]

Es handelt sich hierbei um einen Apell an Ehre und Gewissen der Piloten.

Seite 109 / [31]

Eva Horn, Die Ungestalt des Feindes: Nomaden, Schwärme, in: MLN 123/3, 2008, S. 656–675, S. 658.

Videos

Seite 105 / Vid. 1

Outbreak (USA 1995, Wolfgang Petersen), Anfangssequenz. Foto Archiv der Autoren.

Seite 106 / Vid. 2

Outbreak (USA 1995, Wolfgang Petersen), Labordialog. Foto Archiv der Autoren.