

Hans J. Wulff:

Vom Tierhorror oder Ein Motivkomplex zwischen den Genres

Die Erstausgabe des folgenden Artikels erschien in: *Rabbit Eye*, 6, 2014, S. 120-140, URL: http://www.rabbiteye.de/2014/6/wulff_tierhorror.pdf.

1. Die Arbeit der Genres
2. Tiere als Täter: Narrative Konventionen und Die Basis des Wissens
3. Nichtzivilisierte Handlungswelten, Wildnis und Dschungel
4. Tierhorror und angrenzende Handlungswelten – Fantasy, Geistwesen, Vampire, Untote, Comicwesen
 - 4.1 Mutationen oder Menschliche Eingriffe
 - 4.2 Wiedererweckung urzeitlicher Tiere
 - 4.3 Außerirdische Wesen
5. Die Figuren
 - 5.1 Monstren
 - 5.2 Gestaltwandler und Mischwesen
 - 5.3 Kollektive Erscheinungsformen
6. Genres und Motivkreise

1. Die Arbeit der Genres

Tierhorror – Genre oder Motivkreis? Kennt der Tierhorror genretypische Erzählmuster? Ein Hai taucht vor einer Badeküste auf, fällt Menschen an und muss mühsam vertrieben oder getötet werden. Das Muster von *Jaws* (USA 1975, Steven Spielberg) ist vielfach variiert und wiederholt worden. Doch entsteht daraus bereits ein Genre? Man denkt beim Stichwort auch an einsame Häuser, welche die Bestien umstreichen und aus denen man nicht heraustreten kann (vgl. die Löwen, die in *Prey*, Südafrika/USA 2007, Darrell Roodt, eine Familie belagern). Oder eine kleine Stadt, die von mutierten Tieren angegriffen wird (etwa von Riesenspinnen wie in *Tarantula*, USA 1955, Jack Arnold). An geheime Labore, in denen großwahnsinnige Wissenschaftler Experimente durchführen, um in Verhalten und Gestalt veränderte oder gar künstliche Lebewesen zu erschaffen, die dem Labor entkommen und zu realer Gefahr werden (*They Came from Within*, Kanada 1974, David Cronenberg). Oder man denkt an die Gegenden, die vom Menschen zerstört oder verseucht werden, was wiederum zu unkontrollierten Veränderungen der biologischen Welt führt (etwa in *Barracuda*, 1978). Man denkt vielleicht auch an die urplötzliche Transformation einstmals friedlicher Tiere zu Menschen mordenden Bestien (*The Birds*, USA 1962, Alfred Hitchcock, oder *Cujo*, USA 1983, Lewis Teague). Und gehören die Werwölfe und die Katzenfrauen dazu, oder konstituieren sie wiederum eigene Genres?

Ich werde hier dafür plädieren, den Tierhorror als *Motivkreis* anzusehen, nicht als ein Genre. Tierhorror wird in ganz verschiedenen Genres realisiert,

nutzt ganz unterschiedliche generische Muster und Bedeutungen. Ein eigenes Genreprofil entsteht daraus nicht. Gemeinsam ist allerdings allen Filmen, dass sie Tiere als Hauptfiguren inszenieren, immer in der Position der Bösewichte, in immer tödlicher Bedrohung der Menschen, die sich zur Wehr setzen und retten müssen, sich und manchmal die ganze Welt.

Die Geschichte der Genres und der großen Motivkreise enthält zwei Kräfte, die einander aufzuheben scheinen, aber tatsächlich einander befördern:

(1) eine Tendenz zum Beharren, zur Wiederholung der immergleichen Muster. Das mag ökonomisch motiviert sein, weil der Erfolgsfilm viele Nachahmerfilme für das Publikum attraktiv machen kann (so dass die Umsatzerwartungen höher sein dürfen). Bedenkt man, dass die Vorstellungen und Erzählungen von den animalischen Monstern, Drachen und Killern bis in die Antike zurückgehen, oft mythologische Quellen haben und sogar in der Bibel erwähnt sind, wird schnell deutlich, dass eine Geschichte des filmischen Tierhorrors nur einen Ausschnitt seiner Geschichte im Wissen verschiedenster Kulturen wiedergeben kann. Tierhorror im Film beginnt erst in der Tonfilmzeit, auch wenn es bereits Drachenwesen (man denke an Siegfrieds Kampf in Fritz Langs *Die Nibelungen*, Deutschland 1924) und Dinosaurier gegeben hat (*The Lost World*, USA 1925, Harry O. Hoyt, Willis O'Brien, nach dem Roman Conan Doyles) und Stoffe wie Arthur Conan Doyles *The Hound of the Baskervilles* (1901-02) bereits in den 1910ern mehrfach verfilmt wurden. Eigenständigkeit bekam der Tierhorror erst in den 1950ern, erst seitdem hat er sich in die Vielfalt der Erscheinungen entfaltet, wie wir ihn heute kennen.

(2) Dem Beharren und Wiederholen steht die Tendenz zur Variation und Neuerfindung entgegen, weil sich das Publikum langweilen würde, wenn es immer das Gleiche zu sehen bekäme. Natürlich variiert die Geschichte an der Oberfläche – es sind andere Figuren, andere Orte, andere Konflikte. Für die Bedeutungszuweisung sind aber zwei Dinge wichtig, die in tiefere Schichten des Textes hineinweisen – die Rückkoppelung an ältere mythische und religiöse Horizonte des Wissens wie auch die Anbindung der Geschichten im Kino an aktuelle Diskurse und die damit verbundenen Affekte. Existentielles und Aktuelles können so nebeneinander treten. Eine Analyse wird den diskursiven Tiefenbedeutungen nachspüren müssen, weil manche Erneuerung der Erzählweisen und Figurenkonstellationen aus thematischen Bezügen und Betroffenheiten entstehen, die den Filmen an der Oberfläche gar nicht anzusehen wären.

Im gleichzeitigen Wirken der Strategien von Wiederholung, Variation und Veränderung entsteht ein dem Genre und dem Motivkomplex eigenes Gedächtnis der Formen und der Inhalte, ein konventioneller, historisch gewachsener Bestand an Figuren, dramatischen Konstellationen, Erzähltechniken, auf den über Jahrzehnte hinweg zurückgegriffen werden kann. Selbst die Substantialia der Erzählung – die Handlungsorte, Requisiten oder die gesamte natürliche und kulturelle Umwelt der Figuren – sind resistent gegen allzu schnelle Variation. Sie spielen mit dem Wiedererkennen (auf einer realistischen wie auf einer imaginären Ebene, weil Alligatoren tatsächlich gefährlich sind und weil es Schneemenschenwesen nicht gibt, die Begegnung mit ihnen in der Welt der Fiktion aber trotzdem tödlich sein kann).

Das gilt für der Realität entnommene Tiere ebenso wie für phantastische Wesen wie Werwölfe, Drachen oder Urzeitmonster. Die Gesamtfilmographie zeigt, dass sich das Genre im Verlauf der Zeit und besonders nach 1990 immer mehr um synthetische Tiere anreichert, die auf den Rechnern der SFX-Leute entstehen, die das *designing of creatures* mit offensichtlichen Vergnügen betreiben (und dabei die – an Realität und Legenden orientierte – Biologie der Horrortiere in eine modulare Biologie phantastischer Tiere umwandeln [1]). Die narrativen Formate bleiben davon aber fast unberührt, die Geschichten variieren den Bestand an *formulae* weiter, wie in der Geschichte des Motivkreises gewohnt.

Aus all diesen Überlegungen heraus ist es nötig, zur genaueren Beschreibung des Genres einen genaueren Blick auf seine Bestimmungselemente zu werfen, auf die wesentlich erscheinenden Kernelemente. Es gibt nicht eine einzige kanonische Erzählung und auch keine einheitliche Beschreibung der Figuren,

die Genres ausmachen. Beide entfalten sich nicht nur historisch, sondern auch synchron als Ensembles von Formen und Elementen. Beide tragen aber Spuren der Typifizierung an sich, und im historischen Verlauf entstehen immer wieder Referenzfilme, die Modell und Beispiel für weitere Produktionen werden. Die Welt des animalischen Horrors nach *King Kong* (USA 1933, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack), *Jaws* (1975) oder *Jurassic Park* (USA 1993, Steven Spielberg) ist nicht mehr die gleiche, sie hat einen neuen Impuls aufgenommen, weil die genannten Filme als impuls- und formgebende Referenzfilme in die Entwicklung des Genres selbst eingegangen sind.

Aber die *Typifizierung*, die erst zur Herausbildung ganzer Gruppen von Filmen führt und die Kernarbeit der Generifizierung ebenso wie der Herausbildung motivischer Modelltexte ist, endet damit nicht, sondern nimmt einen beständig neuen Anfang. Typischeres steht neben weniger Typischem, Kernerzählungen geraten in die Maschine der Fortschreibung der Formen hinein, sie werden nicht nur wiederholt und variiert, sondern auch persifliert und parodiert, dekonstruiert, mit anderen Typen kombiniert oder zu parabolischem Status angehoben. Genres wie Motivkomplexe basieren auf Familienähnlichkeiten, darum sind die Filme eines Genres Verwandte, nicht Wiederholungen oder Klone des Immergleichen. Neben die Ähnlichkeit tritt die Differenz.

Die Durchsicht der Bestimmungselemente und elementaren Formen und Figuren wird zeigen, dass die Filme auf tieferen Bedeutungskonstruktionen aufrufen, die kulturgeschichtlich interpretiert werden wollen als Konzeptionen der Mensch/Natur-Beziehungen, der so fragilen Zivilisierung der menschlichen Handlungswelten, der Frage nach der Verantwortung vor der Schöpfung und ähnlichem mehr. Darauf wird im einzelnen hinzuweisen sein.

2. Tiere als Täter: Narrative Konventionen und die Basis des Wissens

Tiere sind im Tierhorrorfilm Täter, nicht Helfer oder Mittel der Handelnden. Sie gehören der Sphäre des Bösen und Gefährlichen an, sind Ant- und nicht Protagonisten. Ein Film wie *The Shadow of Cat* (Großbritannien 1960, John Gilling), in dem eine Katze Zeuge eines Mordes wird und trick- und listenreich dafür sorgt, dass die Täter einer nach dem anderen umkommen, ist ein Sonderfall und gehört dem Tierhorror im engeren Sinne gar nicht an. Auch Tiere, die als Mordmittel verwendet werden, gehören nicht in die Filmographie des Tierhorrors; vor allem Skorpione tauchen in zahllosen Thriller- und Horrorfilmen auf, in denen sie Figuren stechen und

so töten sollen. Ein (recht beliebiges) Beispiel ist *Sherlock Holmes and the Spider Woman* (Großbritannien 1944, Roy William Neill) aus der bekannten Basil-Rathbone-Serie: Holmes und Watson klären hier eine Mordserie auf, bei der eine giftige Spinne ihren Opfern per Biss solche Schmerzen zufügt, dass sie Selbstmord begehen; natürlich steckt eine Frau hinter den Ereignissen.

Wie fließend die generischen Grenzen sind, in denen wir Elementen des Tierhorror begegnen, belegen einige Filme, die uns menschliche Akteure zeigen, die in der Verkleidung als Tiere ihren Mordgelüsten nachgehen – Filme, die eher dem Krimi und dem Thriller zugehören als dem Horrorgenre. Ein älteres Beispiel ist *Curucu, Beast of the Amazon* (USA 1956, Curt Siodmak), eine Geschichte über einen Indianer, der als mörderische Bestie maskiert die hilflosen Eingeborenen terrorisiert und zahlreiche Menschen umgebracht hat. Natürlich ist die Auswahl der Tiere, die eine Figur zu diesem Zweck spielen kann, gering – es sind fast ausschließlich Affen, die auf Grund ihrer morphologischen Verwandtschaft in Frage kommen. Als Beispiel dafür ist *Der Gorilla von Soho* (BRD 1968, Alfred Vohrer) zu nennen, ein Mann im Affenkostüm, der reiche Bewohner Londons ausraubt und die Beute an wohltätige Organisationen spendet. Die kleine Gruppe von Filmen ist interessant, weil sie in der Verkleidung die Abwesenheit des Menschlichen anzeigt. Der Verdacht wird auf ein Tier verlagert, so dass die Suche nach Motiven – mordende Tiere handeln aus momentanen Anlässen, nicht aber auf Grund langfristiger Pläne! – erschwert wird.

Je realistischer ein Film ist und je naturgetreuer er ein Tier zeichnet, desto typischer trifft er das Zentrum der Bestimmungselemente des animalischen Horrors. Wenn die Tiere zur tödlichen Bedrohung werden, möglicherweise ohne jeden erkennbaren Grund (wie in *The Birds*, 1962), dann trifft der Film mehr das Zentrum des Motivkomplexes als wenn sich Kaninchen zusammenrotten (wie in *Night of the Lepus*, USA 1972, William F. Claxton). Je realistischer das Szenario und die diegetische Realität, desto mehr entstammen die Filme dem Zentrum des Komplexes, könnte man notieren. Es gehört zur Vorstellung der menschlichen Lebens- und Handlungswelt, dass die animalischen Mitbewohner „unter zivilisatorischer Kontrolle“ stehen und die Menschen nicht gefährden. Doch das gilt nicht für alle Tiere, und es gehört zum Weltwissen dazu, das eigene Verhalten Tieren gegenüber zu differenzieren.

Tieren kommt in der Realität Gefährlichkeit zu, abhängig von Größe, Verhalten, Domestizierung etc. Manche Tiere werden auch in der Realität dazu eingesetzt, Menschen zu attackieren, vielleicht sogar zu

töten. Insbesondere die Blut- und Wachhunde werden darauf dressiert, anzugreifen und zu verletzen, bleiben darum auch Träger eines verhaltenssteuernden Wissens. Das „Cave canem“ kann ernstgemeint sein, und man tut besser daran, den Wachhund zu meiden. Der erworbene Wissenszusammenhang enthält eine Fülle von einzelnen Tieren und ihren Eigenschaften, vor allem von Anekdoten, in denen sie narrativ erschlossen und beschrieben werden. Tiger sind gefährlich, weil sie Menschen fressen, wir wissen es aus den Geschichten, in denen von den *maneatern* die Rede ist. So schließt sich auch der Kreis – Tierhorrorfilme sitzen dem Wissen über die Tiere auf und stellen erneut unter Beweis, dass die Annahmen, die wir (also: die Zuschauer) über die Tiere haben, stimmen.

Es sind die wilden Tiere, die den engeren Kern der „Gefahrentiere“ bilden. Es fallen die Raubtiere auf, die die Filmographie bevölkern – Löwen und Tiger, Panther und Bären, Wölfe. Einige Fische wie die Haie und die Piranhas (und nicht die Forellen oder die Heringe). Ganze Gattungen wie die Schlangen oder die Spinnen. Zahlreiche Insekten. Ungeziefer aller Art, vor allem die Ratten (aber gelegentlich auch Schaben oder Kakerlaken). Und manches, was eher mit dem Urteil des Ekelregenden belegt ist als mit dem der Gefährlichkeit (Schnecken, Mollusken, Würmer aller Art, Oktopusse und dergleichen mehr [2]). Manchmal bedarf es der Vergrößerung zum Riesenwuchs, um das Gefährliche in den Vordergrund zu stellen. Manche Tiere sind mit anderen Geschichten belegt, die sie gegen unser intuitives Verständnis abschirmen; wenn etwa die Gottesanbeterin dafür bekannt ist, dass sie ihren Geschlechtspartner nach dem sexuellen Akt frisst, sperrt sich das anekdotische Wissen gegen eine einfache Einvernahme, lädt allerdings zur Metaphorisierung ein. Manches entstammt den Schlagzeilen (wie die Angriffe der Killerbienen), manches einer ganz unklaren Mythologie (wie die Schneemenschen). Urbane Legenden liefern gerade dann wissensrelevante und gedächtnisstabile Informationen, wenn ihr Inhalt obskur ist; die Geschichte, dass New Yorker ihre Baby-Alligatoren durch die Toiletten entsorgen, wenn sie zu groß werden, und dass die Tiere sich in den Abwasserkanälen bestens zurechtfinden und zu ausgewachsenen Exemplaren heranwachsen, hält sich seit vielen Jahren, ob sie stimmt oder nicht, ist unwichtig.

In summa: Das Wissen über Tiere ist vielgestaltig und widersprüchlich, die Quellen des Wissens sind oft sehr alt [3]. Wissen wird durch Erzählen kolportiert und gegen das Vergessen immunisiert, und das Kino ist eine der Agenturen dieses Erzählens.

Viele Tiere der Alltagswelt (und nicht nur dieser) sind mit affektiven Bedeutungen belegt, die nach

Meinung mancher Theoretiker in tiefe Zonen des Unterbewusstseins zurückweisen und auf Urängsten gründen. Insbesondere Schlangen und Spinnen geraten in den Sinn, doch auch die Welt des insektoiden Ungeziefers (wie die der Schaben und Kakerlaken). Ob man es mit realer Gefährlichkeit, mit phylogenetisch alten, symbolischen Belegungen oder mit kulturgeschichtlich hervorgebrachten Ängsten und Urteilen (wie etwa die These, dass Wölfe Menschen anfallen) zu tun hat, ist für den Tierhorror nicht wichtig. Hier geht es primär um die Kompatibilität der Geschichte mit dem voraussetzbaren Wissen, das Zuschauer mitbringen. Wird die Differenz zu groß, entsteht ein grotesker Effekt, die Geschichte tendiert zur Komödie (wenn etwa Feldhasen zu Horrortieren erklärt werden sollen wie im Kurzfilm *Angriff der Killerhasen*, BRD 1982, Joachim Stolze); vielleicht aus diesem Grunde enthält die Filmographie keine Werke mit Horror-Hamstern oder mörderischen Wellensittichen. Und schon die Beispiele mit Killerschafen und -Kühen oder mit Lamas wirken eher belustigend als bedrohlich.

Die Harmlosigkeit der Tiere in der Zivilisation ist immer brüchig und ambivalent, weil insbesondere Krankheiten das Verhaltensprogramm massiv verändern können, so dass die Tiere in einen „vorzivilisatorischen Zustand“ zurückkehren. Wenn die Titelfigur aus *Cujo* (1983) von der Tollwut befallen wird, wendet der Hund sich von seiner (erlernten) Rolle als Haustier und Kinderfreund ab und zeigt seine ursprüngliche Gefährlichkeit. Die Skepsis, dass die zivilisatorische Rolle, die viele Tiere einnehmen, brüchig ist und dass unter der Folie des Erlernten eine ursprünglichere, dem Menschen feindlich gesinnte Gefährlichkeit lauert, ist allenthalben spürbar.

Nun ist das Auftreten der Tiere in Horror- und Katastrophenszenarien natürlich nicht nur ein Einbruch des Vor- oder Außerzivilisatorischen, sondern stellt auch die Menschen vor eine Bewährungsprobe. Sie müssen die Routinen des Alltagslebens aufgeben, schon in der Wahrnehmung der Gefahr. Viele derjenigen, die die Anzeichen der Attacke nicht ernstnehmen, müssen ihre Ignoranz mit dem Leben bezahlen (oder gefährden das Leben zahlloser anderer). Kommt es dann zur Konfrontation mit dem Tier, sind fundamentale Tugenden gefordert, Vorsicht und List, die Adaptivität bei sich ständig verändernden Handlungsbedingungen, die Abschätzung der Mittel, über die man bei der Abwehr verfügen kann – aber auch die Solidarität mit anderen, die ebenfalls der Gefahr ausgesetzt sind, die Verantwortung, die der

Einzelne in einer solchen Abwehrsituation einnimmt, usw. Darum auch sind die Tugendlehren des Katastrophenfilms dem *animal horror* so verwandt, und die Anforderungen an die Protagonisten, sich

auf die Handlungsbedingungen einzulassen, ähneln in vielem den Szenarien der Action-Filme.

Eine holzschnittartige Verdichtung dieser Anforderungen an die einzelnen Figuren der Handlung thematisiert der Film *Jumanji* (USA/Kanada 1995, Joe Johnston), der die Handlung gleich als Spiel ausweist: Zwei Jugendliche finden in einer Holzkiste ein altes Spiel (ein magisches Spiel, wie sich schnell herausstellt), das – einmal angefangen – bis zum Ende durchgespielt werden muss. Bei jedem Zug, den man macht, stößt man auf neue Hindernisse und Proben, die bestanden werden wollen; es handelt sich um meist böartige Tiere wie Moskitos, Affen, Löwen und afrikanische Elefantenherden oder um Naturkatastrophen wie Monsune und Erdbeben, aber auch um gefahrenbringende Umwelten wie Treibsand. Bereits beim ersten Zug erscheinen aus dem Kamin Fledermäuse, die den tödlichen Ernst ankündigen. *Jumanji* inszeniert die abenteuerliche Reise als Spiel, macht darin auf die interne Mechanik und Stereotypie der Szenarien der Handlung aufmerksam ebenso wie auf die Tatsache, dass der Spieler sich keinesfalls passiv dem Geschehen ausliefern darf. Das narrative Modell lässt sich auf die dramatische Konstellation fast aller Tierhorrorfilme ausdehnen: Es geht um Spiele, in denen sich die beteiligten Figuren beweisen und bewähren müssen.

3. Nichtzivilisierte Handlungswelten, Wildnis und Dschungel

Je weiter man sich von der Zivilisation entfernt, desto unbestimmbarer werden auch die Abschätzungen der Verhaltensrepertoires von Tieren. Es gehört zur Bestimmung des Abenteuers dazu, in der Wildnis gefährlichen Tieren zu begegnen. Bären und Löwen gehören dazu, Giftschlangen oder Raubfische, und ganze Abenteuer motive gruppieren sich um die tödliche Gefahr, die von ihnen ausgeht (wie etwa die Geschichten um die menschenfressenden Tiger).

Zoos sind Orte, an denen nicht nur die Vielfalt der Schöpfung ausgestellt, sondern auch die Gefährlichkeit mancher der ausgestellten Arten eingeklammert wird. Aus Tieren, deren Nähe man in der Realität meiden sollte, werden Objekte der Besichtigung. Zoos sind auch Orte, an denen man sich des Erfolgs der Zivilisierung versichern kann. Allerdings verschwindet die Gefährlichkeit der Tiere nicht, und wenn sie – durch Unfall oder Entkommen – in die umgebende zivilisierte Welt eindringen, werden sie zu tödlicher Gefahr.

Zahllose Filme des Tierhorrors gehören dem Handlungskreis des *Abenteuerlichen* zu, handeln von der Begegnung Einzelner mit ungezähmter Natur. Hand-

lungsräume sind Dschungel und Wüsten, unbewohnte Inseln, einsame Seen, Sümpfe und auch Ozeane. Die US-amerikanischen Kleinstädte, die zum Ziel von Horrortieren werden, liegen immer noch an einer imaginären *frontier*, einer Grenze, an der Natur in Zivilisation umgeformt wird [4]. Dass die Nachbarschaft der Ansiedlung von potentiell gefährbringenden Kreaturen besiedelt ist, verwundert nicht. Umso deutlicher stechen darum Filme ins Auge, in denen wilde Tiere in großstädtische Siedlungsräume einfallen, weil hier zwei Mensch/Umwelt-Konzeptionen miteinander kollidieren; interessant, dass die von außen eindringenden Wesen sich adaptiv verhalten, das menschlich Gebaute als Ressource für eigenes Überleben nutzen (wie vor allem Versorgungsbauten, die von den Menschen im Alltag nicht genutzt werden – Entsorgungsschächte, Abwasserkanäle, Räume, die sozusagen zu den „dunklen Zonen“ der Städte rechnen). All dies enthält auch ein zivilisationshistorisches Modell, das die unbewohnte und ungezähmte Natur als Vorläuferstadium menschlicher Besiedlung und Aneignung behauptet. Darum auch bricht manchmal der ältere, vor- oder frühzivilisatorische Zustand der Welt durch, wenn etwa alte Kultstätten zum Ausgangspunkt neuen Horrors werden (man denke an *Wolfen*, USA 1981, Michael Wadleigh).

4. Tierhorror und angrenzende Handlungswelten – Fantasy, Geistwesen, Vampire, Untote,

Comicwesen

Der Tierhorrorfilm fußt auf einer klaren Topographie, die der zivilisierten Welt verschiedene andere gegenüberstellt, eine Gliederung, die bis in die Antike zurückweist [5]. Die uns bekannte Welt grenzt so an andere Welten an:

- (1) an die uns unbekanntere gegenwärtige Welt der „weißen Flecken“ und diejenige der Wildnis sowie der Tiefsee,
- (2) eine zukünftige Welt, in die Wesen entlassen werden, die aus wissenschaftlichen Experimenten stammen oder aus dem unkontrollierten Einfluss des Atomkomplexes oder der Umweltzerstörung,
- (3) aus den archaischen Welten der Vorzeit und den uns nur aus dem Museum bekannten Lebensformen der Dinosaurierzeit.

Die gegenwärtige Welt, die wir verstehen und erklären können und in der wir handlungsmächtig sind, kann sich jederzeit zu jenen drei imaginären Nachbarrealitäten öffnen und Lebewesen aufnehmen, die sich unserer Deutungs- und Erklärungsmacht entziehen und die Welt der Gegenwart bedrohen wie Na-

turkatastrophen. Die Beziehung ist nicht bilateral, auf Verhandlungen gegründet, sondern auf eine rein kriegerische Konfrontation ausgerichtet. Darum ist auch in allen Filmen der Versuch, ein versöhnliches Nebeneinander oder gar kooperatives Miteinander zu erreichen, sinnlos. Alle Akteure unterliegen einem grundlegenden Zwang zur kriegerischen Auseinandersetzung, zur Verteidigung auf Leben und Tod. Tierhorrorfilme zeigen eine Welt im Kriegszustand, gleichgültig, ob sich Einzelne zur Wehr setzen oder ganze Kollektive ihre Verteidigungswaffen bemühen müssen.

Nun treten noch drei weitere Welten als Nachbarwelten dazu, die nicht realistisch, sondern vollends phantastisch motiviert sind:

- (4) die Weltraumwelten, die womöglich von Außerirdischen bevölkert sind und mit Raumschiffen oder auch auf Meteoriten auf die Erde gelangen,
- (5) die Welten von Märchen und Mythos, die mit phantastischen Wesen wie Drachen oder Halbwesen wie fliegenden Pferden, Göttinnen mit Schlangenkopf und anderem mehr bevölkert sind, und
- (6) die Welt der aktuellen Fantasy, vom Comic Strip bis zum Computerspiel, die ihrerseits oft wieder angelehnt sind an die Enzyklopädie der phantastischen Wesen aus Märchen und Mythologie.

Manche Stoffkreise wie die Legenden um untote Blutsaugermenschen, die nur nachts leben können und sich von Menschenblut ernähren, haben zu eigenständigen Genres wie dem Vampirfilm [6] geführt.

Die Vielfalt der Bezüge ist reichhaltig. Da werden gelegentlich Figuren mit einem Fluch belegt, ein Motiv, das wir aus dem Märchen kennen. Manchmal werden zudem populär-imaginäre religionsgeschichtliche Beziehungen zu Tierkulten hergestellt (Schlangenkulte wie in *Cobra Woman*, USA 1944, Robert Siodmak, Katzenkulte wie in *The Cat Creature*, USA 1973, Curtis Harrington, Wolfskulte wie in *Wolfen*, 1981, Spinnenkulte wie in *Ator L'Invincibile*, Italien 1982, Joe D'Amato), die als okkulte Praktiken oder als atavistische Überreste einer älteren Zivilisation reaktiviert werden. Und auch die achtlose Überbauung ehemals heiliger Stätten kann zur Wiederkehr der Toten (wie im Zombiefilm) oder zur Reaktivierung alter sakraler Praktiken führen (*Wolfen* wurde bereits erwähnt).

Tierhorror ist zur Fantasy und seinen Subgenres, zum Science-Fiction- und auch zum Abenteuerfilm hin geöffnet. Der narrative Motivkreis hat unscharfe Grenzen und umfasst eine unüberschaubare Vielfalt von Mischformen und Amalgamierungen mit Nach-

bargenres. Für eine Filmographie entsteht das Problem, Filme eines oft nur intuitiv bestimmbar Kernfeldes des ganzen Genres benennen zu können, sonst würde die Liste allzu sehr anwachsen. Gleichwohl gibt es eine intuitiv zugängliche Vorstellung, worin das Wesentliche des *animal horror* besteht: in der kämpferischen, todbringenden und mit Angst besetzten Auseinandersetzung von Tieren und tierähnlichen Wesen mit Einzelnen oder gar mit den Stätten der Zivilisation.

4.1 Mutationen oder menschliche Eingriffe

Neben diese „natürlichen Horrورانlässe“ treten künstliche, wobei der Mensch eine wesentliche Rolle spielt: Es sind seine Eingriffe in die natürliche Ordnung der Dinge, die auch den Kontrakt zwischen Mensch und Tier in Frage stellt. Im Tierhorror sind es drei Topoi, die immer wieder bearbeitet werden: der Umgang mit *Radioaktivität* (vor allem in Form der Atombombe und der unterirdischen und unterseeischen Tests), der sorglose Umgang mit *Umwelt* und die nachlässige Verseuchung von Wasser und Erdreich mit Giften und Industrieabfällen sowie die *Gentechnik*, die oft in Verbindung mit der Arbeit der Militärs an neuen biologischen Waffen steht.

In allen drei Fällen geht es im Kern um die Verantwortung, die Menschen im Umgang mit der Natur tragen (es ist durchaus ein theologisches Motiv, das hier anklingt, aber es ist es nicht allein). Die Filme dieses Stoffkreises basieren auf einer gemeinsamen These: Wird allzu sorglos mit dem In-der-Welt-Sein umgegangen oder werden Gewinnmaximierungen über den Schutz der Umwelt gestellt, entstehen am Ende unkontrollierbare Gefahren, es kommt zur Rache der Natur (*nature's revenge*) [7]. Andere und ältere Motive wie das seinem *Zauberlehrling* entstammende Goethe'sche „Die Geister, die ich rief“ kommen in den Sinn, auch der Faustische Pakt mit seinen fatalen Folgen liegt nicht fern.

Überaus wichtig werden in diesem Zusammenhang die *Wissenschaftler*, die mit den Konstruktionsprinzipien des Natürlichen vertraut sind. Manche sind obsessiv mit ihren Projekten verbunden, andere arbeiten im Auftrag von Militär oder Industrie. Welche Konsequenzen ihr Tun hat oder haben kann, beachten sie nicht. Viele würde man dem Figurentypus des verrückten Wissenschaftlers zurechnen (dem aus SF-Film und Horror bekannten Typus des *mad scientist*), der von Machtgier, Größenwahn oder unbegrenztem Wissensdrang getrieben ist und dabei alle ethischen und juristischen Grenzen überschreitet (wie Dr. Moreau aus einem Roman von H.G. Wells, mehrfach verfilmt wie in *Island of Lost Souls*, USA 1933, Erle C. Kenton) [8]. Manchmal muss der Wis-

senschaftler die Folgen seines Tuns selbst ertragen wie der Held aus *The Fly* (USA 1958, Kurt Neumann, Remake: USA 1985, David Cronenberg), der bei seinen Teleportationsexperimenten zu einem Mischwesen aus Mensch und Fliege wird.

4.2 Wiedererweckung urzeitlicher Tiere

Neben die menschlich verursachte Veränderung der Lebenswelt tritt noch ein zweiter narrativer Weg, die Welt der Gegenwart gerade nicht zu Zukünftigem, sondern zum Archaischen und Vorzeitlichen hin zu öffnen. Die uns vertraute Welt ist in der Phantasie der Tierhorrorfilme durchsetzt mit weißen Flecken und mit Kavernen, in denen unbekannte und höchst bedrohliche Tierarten überlebt haben. Das Modell, das Arthur Conan Doyles 1912 erschienene Novelle *The Lost World* (seit 1925 mehrfach verfilmt) vorge schlagen hat, bringt die Vorstellung prägnant ins Bild: Forscher finden im Amazonasgebiet ein Areal, in dem Dinosaurier und andere Urzeitwesen überlebt haben. Es sind Inseln (wie schon bei *King Kong*, 1933) und manchmal auch Höhlen, in denen solch archaische Lebensformen sich weiterentwickelt haben. Doch auch aus der uns unzugänglichen Tiefsee können monsterhafte Lebewesen an die Oberfläche treten. Neuerdings sind auch die Funde im Eis mit den Versuchen von Wissenschaftlern, ihnen zu neuem Leben zu verhelfen, Grundlage einer horriblen Konfrontation, bei der sich oft genug die Machtlosigkeit der Menschen erweist.

Insbesondere Höhlen sind Räume, in denen sich vom äußeren Gang der Welt unbeeinflusst die Evolution weiterentwickeln kann und vor allem insektoide Formen entstehen, die – einmal in die Außenwelt gelangt – kaum mehr zu bändigen sind.

Es sind oft Naturkatastrophen wie Erdbeben, aber auch menschlich verursachte Ereignisse wie Atombombenversuche oder Projekte, in denen Bodenschätze gewonnen werden sollen, die dazu führen, dass die beiden Welten miteinander in Kontakt geraten. Historisch scheint sich der Zusammenhang vor allem der Atombombe mit dem Auftreten unkontrollierbarer Urwesen in den Monsterfilmen der 1950er herausgebildet zu haben (am deutlichsten wohl in Ishirô Hondas *Godzilla / Gajira*, Japan 1954), die wie eine Naturkatastrophe die menschliche Zivilisation bedrohen [9].

Gerade die Urzeitmonster stellen eine fundamentale Gefahr für die zivilisierte Welt dar. Es mag darum plausibel erscheinen, dass damit so gut wie immer die Sicherheitskräfte, vor allem das Militär mit seinen Waffen, gefordert sind, die Stätten der Menschen gegen die fremden Wesen zu verteidigen. Das

pure Auftauchen der meist riesenhaften Tiere ist bereits Indikator der Gefahr, die sie meist auch durch Verwüstungen ganzer Landstriche unter Beweis stellen. Die Urwesen sind ein Rückschritt hinter die Zivilisationsgeschichte, als sei die Erde vor die Zeit der menschlichen Herrschaft über die Natur zurückgesprungen. Urzeitmonster stehen für eine populäre zivilisationshistorische Überzeugung, die Bewohnbarkeit der Erde sei Ergebnis eines jahrtausendalten Prozesses und die heutige Zivilisation habe sich an lange Phasen der Barbarei angeschlossen. Und: Das Erworbene ist fragil, weil Katastrophen es jederzeit rückgängig machen können.

Wie in den meisten Varianten des animalischen Horrors bedarf es der Aktivierung der Verteidigungskräfte, in Sonderheit: des Militärs. Von Beginn an erweist es sich aber in vielen Fällen als nicht handlungsfähig, und es sind mutige Einzelne, die den Kampf aufnehmen, um die Monster zu stoppen und zu töten. So wird aus Katastrophengeschichte eine Tugendlehre, die Mut, Entschlossenheit, Intelligenz und Findigkeit des Individuums feiern. Das den Filmen innewohnende Misstrauen gegen alle Arten von Behörde, politischen und militärischen Institutionen äußert sich auch darin, dass sie die Gefahr ignorieren, auch wenn einzelne Bürger sie darauf hinweisen und die Anzeichen eindeutig sind, weil sie eigene Interessen verfolgen (z.B. ein Strandfest feiern wollen, obwohl die Haie vor der Küste kreuzen). Oder weil sie Verbotenes und Heimliches vertuschen (wie illegale Ölbohrungen etwa in *Monsterwolf*, USA 2010, Todor Chapkanov).

4.3 Außerirdische Wesen

Eine erste Welle von Tierhorror entstand in den USA der 1950er Jahre, auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges, als die amerikanische Gesellschaft von einer kollektiven Paranoia vor der Unterwanderung durch Kommunisten oder die Landung von Außerirdischen eingenommen war, welche – die einen wie die anderen – die Weltherrschaft übernehmen wollten. Es waren Invasionsfilme auf der einen Seite und Filme über irdische Katastrophen auf der anderen, wobei letztere oft mit der Atombombe als einer vom Menschen geschaffenen und tendenziell nicht beherrschbaren Energie in Verbindung gebracht wurden.

5. Die Figuren

5.1 Monstren

Ein Bär ist ein Bär und ein Tiger ein Tiger. Als antagonistisches Wesen zieht es in allen Formen des Tier-

horror Aufmerksamkeit auf sich, seine Körperlichkeit, sein Aussehen, sein Verhalten werden für den Zuschauer ausgestellt. Der Anblick des Horror- oder Monsterwesens ist genuiner Teil des Rezeptionsvergnügens. Horrortiere sind Teil eines Expositionsformats, sie leben und agieren in einem Raum, der dem Zoo nicht unähnlich ist. Damit wird der Zeigevorgang im Tierhorrorfilm reflexiv, weil der Zuschauer nicht nur das Tier präsentiert bekommt, sondern zugleich seiner Fiktionalität versichert wird.

Immer zieht also die Körperlichkeit der Tiere eigene Aufmerksamkeit auf sich – geht es doch darum, die Gefahr für Leib und Leben der (menschlichen) Protagonisten abschätzen zu können. Körperlichkeit plus Lebensumwelt der Tiere, möchte man ergänzen – macht es doch einen Unterschied, ob sie in freier Wildbahn leben oder als Parasiten den menschlichen Körper bewohnen.

Die Bedeutung, die das Aussehen von Tieren hat, steigt, je weiter man sich den erfundenen Wesen annähert, die im Trickstudio konzipiert wurden. Wenn die Differenz zwischen realer Erscheinung und Aussehen im Film wahrnehmungsauffällig wird, wird sie umso mehr ein eigener Gegenstand der Rezeption. In manchen Fällen mag es schlichter Riesenwuchs sein, der sich als Differenzenerlebnis niederschlägt. Dann wird aus dem Erkennen der Körperformen der Spinne etwas Eigenständiges, weil das vertraute Tier sich in der Vergrößerung als Monster zeigt. In anderen Fällen erweist sich der Körper des horriblen und aggressiven Tiers als artifizielle Größe, es ist nicht als Tier der Realität erkennbar, sondern als phantastisches Wesen. Diese Tiere sind Produkte eines Körperdesigns, das Elemente, die in der biologischen Welt verschiedenen Wesen zugehören, isoliert und neu kombiniert. Das will entziffert sein, mit Bedeutungen aufgeladen und auf seine Gefährlichkeit hin abgeschätzt.

Je mehr und je perfektere Möglichkeiten des Konstruierens artifizierender Lebewesen mit der Computer-Animation zur Verfügung stehen, desto mehr löst sich das Casting der Horrortiere von realen Lebewesen. Sind Tierhorror- und Monsterfilm [10] zwei verwandte, aber unterschiedliche Subgenres? Ja, weil die beiden Bestimmungselemente „Phantastik der Erscheinungsformen“ und „Gegenstand eigenen Wahrnehmungserlebens“ im Monsterfilm stärker zusammentreten als im Tierhorror im engeren Sinne [11]. In beiden Fällen hat man es mit biologischen Wesen zu tun, die sich aber in der Wahrnehmung der Zuschauer unterschiedlich als Akteure konstituieren.

5.2 Gestaltwandler und Mischwesen

Manchmal mutieren Menschen ohne ihren Willen (aus Versehen, in Folge eines Unfalls oder einer Infektion oder eines Fluchs) zu tierähnlichen Wesen. Dann treten am Körper massive Veränderungen auf. In vielen Fällen leiden sie unter ihrer Mutation (wie in der Inversion der narrativ wirksamen Körperveränderung in *The Incredible Shrinking Man*, USA 1957, Jack Arnold), dann tritt ein melodramatisches Moment zum aber auch dann meist dominanten Horroraffect dazu. Doch ist dies eine seltene Ausnahme. Ein Extremfall, bei dem alle Körperlichkeit entzogen und aus der Figur ein gasförmiges „Liquidwesen“ wird, ist der japanische SF-Film *Bijyo to Ekitainingen* (aka: *The H-Man*, dt.: *Das Grauen schleicht durch Tokyo*, Japan 1965, Ishirô Honda): Ein Mann verwandelt sich nach einer Überdosis radioaktiver Strahlung in eine Art flüssigen Nebel, der sich unter Türen durchschieben oder in Abwasserkanälen überleben kann; er wird zum Mörder, das Militär muss ihn am Ende mit Flammenwerfern stoppen. Eine ähnliche Mensch/Nebel-Transformation hatte Honda bereits in *Gasu Ningen dai Ichigo* (IT: *Gas Human No. 1*, dt.: *Human Vapor*, Japan 1960) vorgestellt.

Der Nebel-Mann ist eine der zahllosen Gestaltwandler-Figuren [12], die im Tierhorror auftreten. Eine eigene Gruppe bilden die *Werwölfe* und die *Katzenfrauen*, die (meist bei Vollmond) in die tierische Gestalt wechseln und dann für eine Nacht auf Jagd gehen. Vampirwesen können nach eigenem Willen in die Gestalt von Fledermäusen wechseln und fliegend den Schauplatz verlassen. Schließlich sind auch die verwandten Figuren zu nennen, die in zweifacher menschlicher Gestalt auftreten, wobei die eine oft die Inkarnation der unterdrückten Phantasien und Antriebe der anderen ist (das klassische Beispiel ist Dr. Jekyll und Mr. Hyde). In Märchen und Legenden ist zudem die Rede von Menschen, die durch einen Fluch in den Tierkörper gebannt wurden, aber durch reine Liebe in ihre menschliche Gestalt zurückkehren können (das Kunstmärchen *La Belle et la Bête* von Jeanne-Marie Leprince de Beaumont in mehreren Verfilmungen, 1946ff) [13].

Eine nochmals anders geartete, eigenständige Gruppe sind die *Mischwesen*, Hybridwesen zwischen Mensch und Tier. Das vielleicht bekannteste ist das schon im Titel benannte „Sumpfding“, das Jack Arnold als *Creature from the Black Lagoon* 1954 erstmals vorstellte [14] und das bis heute das Masken-Vorbild für fast alle amphibischen Fischmenschen geliefert hat. Die Fischmenschen sind die bekanntesten Hybridwesen des Tierhorrors, obgleich von ihnen meist keine Bedrohung ausgeht. Folgerichtig sind sie meist Protagonisten melodramatischer Verwicklungen: Der sowjetische Film *Tschelowo-*

wek-amfibija (*Der Amphibienmensch*, UdSSR 1962, Gennadi Kasanski, Wladimir Tschebotarijow) nach einem SF-Roman von Alexander Beljajew (zuerst 1928) erzählt die Geschichte des Fischmannes nicht als Bedrohung, sondern als Melodram: Vor der Küste eines unbekanntes Landes wird ein rätselhaftes Geschöpf entdeckt, in Menschengestalt, aber mit Kiemen und Fischschuppen. Ein Wissenschaftler hatte seinem kleinen Sohn Kiemen implantiert, weil er ihn nur so retten konnte. Das Kind musste isoliert aufwachsen. Der nun junge Mann verliebt sich in ein Fischermädchen – als sich zugleich die Begehrlichkeit eines Geschäftsmanns auf ihn richtet, der ihn einfangen und als Perlentaucher arbeiten lassen will. Und die Seejungfrauen?

Daneben finden sich mechanisch verursachte Mischungen (wie etwa die Halbwesen zwischen Mensch und Fliege in *The Fly*, 1958, 1985) und neuerdings durch Gentechnik hergestellte Hybridwesen, wie sie sich in diversen Mischmonsterwesen – zwischen Hai und Oktopus (*Sharktopus*, USA 2010, Declan O'Brien) oder Piranha und Schlange (*Piranhaconda*, USA 2011, Jim Wynorski) – manifestieren. Auch wesensverändernde Mischungen (etwa nach der Vergabe von Drogen oder Medikamenten) sind bekannt. Sie sind mit den Mitteln der computergestützten Animation sehr viel weiter verbreitet worden – die sinkenden Kosten laden dazu ein, immer abenteuerlichere Monster zu erzeugen. Dass dabei auf das kulturelle Wissen um die Gefährlichkeit der Tiere zurückgegriffen wird und dass sich die Morphologie potentiell gefährlicher Tiere wie ein Modulbaukasten zur Erzeugung horroraffiner *creatures* erweist, ist nur ein Seitenprodukt dieser Entwicklung. In der Filmographie macht sich der Trend allerdings bemerkbar, weil die Menge realistischer motivierter Filme immer deutlicher gegen die phantastischen Geschichten (resp. Akteure) zurücktritt.

5.3 Kollektive Erscheinungsformen: Plagen und Schwärme

Die meisten Horrortiere treten einzeln oder in kleinen Gruppen auf. Manchmal aber formieren sie sich zu Kollektiven. Dass dann die Analogien zur Vorstellung der Invasion naheliegen, dürfte deutlich sein. Es sind mehrheitlich außerirdische Wesen, die als ganze Armeen aufmarschieren und die menschlichen Nationen unterwerfen zu wollen scheinen, die vor allem in den Paranoia-Filmen der Kalte-Kriegszeit inszeniert wurden (besonders prägnant in *Invasion of the Body Snatchers*, USA 1956, Don Siegel [15]). Hier hat man es mit militärisch organisierten Gegnern zu tun, die ein klares Ziel verfolgen und oft eine eigene Führung haben [16]. Die Frage, ob Ar-

meen intentional gesteuert werden, ob sie ein klares Handlungsziel haben und sich strategisch verhalten, erübrigt sich, weil schon die militärische Organisationsform auf die Planhaftigkeit des Verhaltens der Tiere hindeutet.

Die *Heuschreckenplage* gehörte zu den zehn Plagen, die in der Bibel (im AT, Buch *Exodus*) Ägypten überzogen [17]. Tatsächlich stehen die Heuschreckenplagenfilme auf den ersten Blick in einem ganz anderen geistes- und bedeutungsgeschichtlichen Zusammenhang als fast alle anderen Filme, die die Konfrontation von Insektenschwärmen und menschlichen Ansiedlungen dramatisieren. Kulturgeschichtlich gehört der Kampf gegen Heuschrecken zur Geschichte der Landbestellung von Beginn an dazu – ein Argument, das zumindest die Heuschreckenfilme in einen anderen, ökologischen Kontext stellt als alle übrigen Insekten-Schwärme. Eine Kontextualisierung in der Bildwelt religiöser Schriften tritt hinzu, als solle darauf verwiesen werden, dass die Plagen eine Warnung sind, dass sich die so kontrolliert geglaubte Natur auflehnen könnte, eine Warnung, die ihrerseits auch als (offen oder verdeckt) religiös motivierter Aufruf zur Bescheidenheit und Dankbarkeit für den Reichtum der Ernten verstanden werden kann.

Doch auch dann, wenn der religiöse Bezug zum Motiv der Plagen – die immer das Doppelmotiv der Prüfung der Menschen und der Aufforderung zur Demut sowie der Strafe für die Gottlosigkeit des Verhaltens, des Hochmuts gegenüber der Schöpfung und der Verachtung der Gnade des Lebens erfüllen – nicht explizit genannt ist, bleibt ihr mahnender Charakter in vielen Filmen des so diffusen und in sich nicht homogenen Genres spürbar. Weil sich die Natur auflehnt, weil die Beherrschung und Kontrolle der Welt sich als instabil erweist, deuten die Filme auf die Fragilität des Alltagslebens.

Der *animal horror* richtet sich nur sehr selten gegen Einzelne, die zum Opfer von Rache werden. Und sind es Einzelne, so sind sie zufällige Opfer, nicht persönlich vermeint. *Jaws* (1975) spielt genau diese Gegenüberstellung durch: die Opfer, die der Hai zu Beginn tötet, sind zufällig am Ort des Geschehens; erst als die drei Männer und vor allem der Haijäger den persönlichen Kampf aufnehmen, kann es zur finalen Konfrontation kommen. Schon Herman Melvilles *Moby Dick* (1851 als Roman, in seiner mythischen Kernkonfrontation explizit dargestellt in John Hustons Verfilmung von 1956) hatte den Kampf zwischen dem Wal und dem Kapitän Ahab als Zentrum seiner Geschichte ausgemacht, als eine obsessive Bindung von Mensch und Tier, die schließlich auch das Tier akzeptiert (mit tödlichen Folgen für den Kapitän). Ein Beispiel wie *Orca* (USA 1977,

Michael Anderson), in dem ein Wal explizit persönliche Rache nimmt, die Menschen nicht als namenlose Beute ansieht, sondern genau diesen einen mit seinen Aktionen adressiert, ist im gesamten Korpus eine der wenigen Ausnahmen. Auch der schon erwähnte *The Shadow of a Cat* (1960) hat mit der Katze eine Figur, die planvoll, also: menschlich, handelt, die zudem zugefügtes Unrecht vergilt, offensichtlich einem moralischen Impuls folgend, also wiederum: menschlich motiviert ist.

Insbesondere die Insekten (die Killerbienen oder die Heuschrecken), aber auch Vögel (wie in Hitchcocks *The Birds*, 1962) oder Fische stehen in einem weiteren Motivhorizont, in dem sich Tiere zu *Schwärmen* formieren (neben Insekten sind dies vor allem auch Fische) und dann eine neue Identität als Figuren der Handlung annehmen. Der Übergang bislang harmloser Tiere zu Schwärmen, die eine eigene vielkörperige Identität annehmen, spielt im Tierhorror seit den 1970ern eine gewichtige Rolle, scheinen sich doch die bis dahin individuierten Tiere einer eigenen Intentionalität unterzuordnen und ihre Beziehung zur Zivilisation neu zu definieren [18]. Ohne dem hier nachgehen zu wollen, seien aber *Frogs* (USA 1972, George McCowan), in dem sich alle tierischen Lebewesen auf einer kleinen Insel vor der Küste Floridas gegen die Bewohner der Insel erheben, oder das Rattenplagen-Doppel *Willard* (USA 1971, Daniel Mann) und *Ben* (USA 1972, Phil Karlson) mit ihren zahlreichen Nachfolgern als Prototypen dieses kleinen Motivkreises genannt.

Im Insekten-Horrorfilm dagegen tritt der Schwarm als morphologisch nicht genau feststellbares, dabei hochadaptives Gestaltwesen auf, das in seinen Extensionen und Verhaltensweisen nur diffus erfasst werden kann. Die Vorstellung eines bürgerlichen Subjekts, das eigenverantwortlich handelt, das moralischen Verpflichtungen unterliegt (einschließlich der Sanktionierbarkeit von Übertretungen), ist ausgesetzt, weshalb auch eine metaphorische Beziehung von „Schwarm“ und „Masse“ naheliegt. Darum kann auch die Auseinandersetzung mit Schwarmwesen niemals die Gestalt eines Duells annehmen, setzt dieses doch die Individualisierung der beiden Kontrahenden voraus. Die einzelnen Tiere eines Schwarms wirken wie ferngesteuert, ohne eigenen Willen, einzig auf die Verteidigung ihrer Bastionen oder den bedingungslosen Angriff getrimmt, zum Tode bereit, den sie klaglos entgegennehmen. Die Opposition von Gut und Böse wird in diesen Beispielen zur Opposition von Individuum und Schwarm.

Schwärme basieren darauf, dass sich die beteiligten Individuen sozusagen auflösen und in die neue Identität des Schwarms eingehen. Es gibt keine Schwar-

mindividuen, sondern der Schwarm selbst ist die handelnde Figur. Es gehört zur Geschichte des Kinos, dass Schwärme fast immer der Welt der Bösewichte zugehören. Schwärme treten im Action-Kino etwa immer wieder als schwarmartige Horden von abhängigen Dienstkräften auf. Im Falle des Konflikts stürzen sie sich ohne Rücksicht auf das eigene

Überleben in den Kampf und werden meist auch in großen Mengen getötet. Die subordinierten Bedienten der Bösewichte (die Helden des Action-Kinos treten fast immer als einzelne auf) sind anonymisiert, meist gleichgestaltig. Verstärkt wird das durch eine an militärische Formationen gemahnende Uniformierung, gelegentlich auch durch farbliche Kennung der Akteure.

6. Genres und Motivkreise

Vielleicht mag das Stichwort „Tierhorrorfilm“ auf den ersten Blick einen recht genau umgrenzten Stoff und ein überschaubares kleines Genre bezeichnen. Genauere Betrachtung aber enthüllt ein ganzes Bündel von Bezügen, die es zu bestimmen gilt. Wiederum unterstreicht die Filmgruppe die am Anfang annoncierte „Arbeit der Genres“ als permanente Nutzung von Stoffen, narrativen Strukturen, Figuren u.ä. aus benachbarten Genres, ein Verfahren, das die langfristige Produktivität des Kleingenres sicherstellt. Gelegentlich bilden sich Präferenz- und Schlüsselfilme heraus, die als Impulsgeber für weitere Entwicklung dienen, und gelegentlich mögen auch sich verändernde technische Möglichkeiten der Produktion sich auszuwirken. Das Genre selbst lässt sich aber durch Kanonisierung der zentralen Filme ebensowenig erfassen wie durch strikte generische Bestimmungselemente, sondern erweist sich als produktiver Mechanismus, der zwischen einer ganzen Reihe von Bezügen angesiedelt ist.

Doch ist Tierhorror überhaupt ein Genre? Oder beschreibt man das Feld besser als einen Motivkomplex, der in verschiedenen Genres angesiedelt ist, ganze Subgenres umfasst und an anderen partizipiert. In einer Aufsicht:

Kernbereich als Spannungsfeld zwischen
realistischem und
phantastischem Tierhorror

Herausentwicklung von Subgruppen, die eigene Klein-
oder Mikrogenres konstituieren:

Vampir- und Gestaltwandlerfilm (vor allem der Werwolfsfilm),
Monsterfilm,
Dinosaurier- und Urzeitfilm,
Katastrophenfilm [19]

Einbettung in die generischen Muster
von Abenteuerfilm,
Thriller,
Action-Film,
Splatterfilm u.a.

Nutzung von Motiven aus
Märchen,
Legenden und urbanen Legenden,
realer Berichterstattung

Aufgreifen von zeitgenössischen Themen und thematischen Affekten

wie Invasionsangst,
Atomenergie,
Gentechnik oder
Umweltvergiftung und -zerstörung

Bezüge zu Tiefenthemen wie

Wissenschafts- und Fortschrittskritik,
Darstellung der Fragilität der Zivilisation,
Kritik bürgerlicher Institutionen,
Kapitalismuskritik,
Problematisierung des Zivilisation-Natur-Kontraktes,
populäre zivilisationshistorische Modellvorstellungen oder
religionsbezogene Thematiken.

Anders als andere Genres, für die sich ein einigermaßen umreißbarer formaler Kern ausmachen lässt, fällt unter Tierhorror eine äußerst variable, vielgestaltige aber auch anpassungsfähige Formel der Produktion immer neuer (und zugleich immer wieder verwendeter) Horrorszenarien, die trotz dieser Variabilität ein gemeinsames Thema weiterbearbeiten: der jederzeit mögliche Zusammenbruch der Friedlichkeit der Alltagswelt, die Rache der Natur, das Eintreten unwägbarer Folgen unseres Umgangs mit ökologischen Gegebenheiten. Auch der paranoide Grundzug, der den meisten Filmen des Genres innewohnt (von den wenigen komödiantischen Beiträgen einmal abgesehen), zeigt sich über die Jahrzehnte stabil – es ist eine Paranoia als Welthaltung, nicht als Krankheit.

Anmerkungen

[*] Für Hinweise zu dem äußerst umfangreichen Gesamtkorpus bin ich einer Unzahl von Informanten verpflichtet, die mich mit immer neuem Material versorgt haben (seht's mir nach, dass ich Euch nicht alle einzeln nennen kann). Die Unzahl an Filmen habe ich in einer separaten Liste aufgeführt, die als *Medienwissenschaft / Hamburg: Berichte und Papiere*, 150, 2013 [online: http://www.rrz.uni-hamburg.de/Medien/berichte/arbeiten/0150_13.pdf] zugänglich ist. Besonderer Dank gilt Christine Noll Brinckmann, die eine erste Fassung des Skripts mit zahllosen Verbesserungen versehen hat.

[1] Sehr anschaulich führt die BBC-Serie *Beast Legends* (Großbritannien 2010) an den Beispielen Feuerdrache,

Riesenkrake, Greifvogel, Flugungeheuer, Bigfoot und Killerhai, wie ein Team von Krypto-Zoologen, Paläontologen, Computerdesignern und anderen Experten nicht nur alten Legenden um geheimnisvolle Fabelwesen nachspürt, sondern auch an animierten Wesen arbeitet. Der Feuerdrache z.B. wird aus morphologischen Elementen von Dinosauriern, Alligatoren, Fledermäusen, Schlangen sowie technischen Spielereien am Bildschirm komponiert – ein lebendiges Beispiel für die kombinatorische Arbeit, die zu den Monstern des neueren Films führt. Vgl. dazu Carroll, Noël: *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* (New York, [...]: Routledge 1990 [Communications: Philosophy.]), der auf die „recurring strategies of designing monsters“ aufmerksam macht (42f); er spricht auch von einer durchgängigen Qualität der „fusion figures“ (44, passim), sogar von einer phantastischen Biologie (45). Vgl. dazu auch den Band mit Interviews mit Special-Effects-Gestaltern des klassischen Hollywoods: *Attack of the Monster Movie Makers. Interviews with 20 Genre Giants* ([interviewed by] Tom Weaver. Jefferson, N.C. [...]: McFarland 1994).

[2] Eigene Erwähnung verdient die Figur des „Blob“, der seit seiner ersten Vorführung in dem Trashfilm *The Blob* (*Blob - Schrecken ohne Namen*, USA 1958, Irvin S. Yeaworth Jr.) mehrfach reinszeniert worden ist. Es handelt sich dabei um ein außerirdisches Wesen, das als amöbenhaft-gallertartige Halbflüssigkeit lebt und Menschen verschlingt. Dem erstaunlichen Erfolg, den der Film als einer der schlechtesten Filme der Welt in der aufkommenden Trashkultur der späten 1960er und frühen 1970er hatte, folgte ein komödiantisches Sequel – *Beware! The Blob* (aka: *Beware the Blob*; aka: *Son of Blob*; aka: *Son of the Blob*; aka: *The Blob Returns*; dt.: *Der Blob*, USA 1972, Larry Hagman) und später ein Remake (*The Blob / Der Blob*, USA 1988, Chuck Russell). Der Film nutzt die Eckelpotentiale von Schnecken und Mollusken, spielt zudem mit der Möglichkeit eines Liquidkörpers, der keine eigene feste Körperform kennt.

[3] Zu den kulturgeschichtlichen Bedeutungen, mit denen Tiere belegt gewesen sind, vgl. Kassung, Christian / Rader, Olaf B. / Mersmann, Jasmin (Hrsg.): *Zoologicon. Ein kulturhistorisches Wörterbuch der Tiere* (Paderborn: Fink 2012). Als eine etwas deutlicher auf die Mediengeschichte der Tiere ausgerichtete Enzyklopädie vgl. das *Lexikon berühmter Tiere. 1200 Tiere aus Geschichte, Film, Märchen, Literatur und Mythologie* (hrsg. v. Karen Duve u. Thies Völker. Frankfurt: Eichborn 1997).

[4] Gelegentlich ist in der US-amerikanischen Literatur vom „agrarischem Mythos“ (*agrarian myth*) die Rede; gemeint ist ein diskursiver Komplex von Oppositionen zwischen dem Plebejischen und dem Aristokratischen, dem Pastoralen und dem Darwinistischen, der Vorstellung eines Angriffs auf die Natur und dem Tod der Natur. Gemeinsam ist den Texten, die den Mythos bedienen, ein nostalgisches Bedauern des Abhandenkommens einer als ursprünglich behaupteten Natur und dem damit verbundenen Landleben mit seiner als natürlich empfundenen Sozialordnung. Unklar ist, ob der agrarische Mythos grundlegend konservativ oder gar reaktionär ist oder ob er auch andere, egalitäre Varianten kennt. Vgl. dazu Brass, Tom:

„Reel Images of the Land (Beyond the Forest): Film and the Agrarian Myth“ (in: *The Journal of Peasant Studies* 28,4, 2001, S. 1-56) sowie seinen Artikel „Nymphs, Shepherds, and Vampires: The Agrarian Myth on Film“ (in: *Dialectical Anthropology* 25,3-4, 2000, S. 205-237).

[5] Die außerzivilisatorische Position insbesondere der Monsterwesen wurde kulturgeschichtlich seit der Antike vermerkt. Mittelalterliche Landkarten wie die Ebstorfer *mappa mundi* verzeichneten z.B. regelmäßig die drei Kontinente Europa, Asien und Afrika. Am Rande der bekannten Welt war ein – unbekannter – vierter Kontinent (*terra australis incognita*) angesiedelt, der mit diversen menschenfressenden Monstern besiedelt war: Raubtiere, Schlangen, Krokodile, Drachen und ähnliches, vor allem auch die im AT angekündigten Monster *Gog* und *Magog*, die der Legende nach von Alexander dem Großen eingesperrt wurden und erst am Tag des Jüngsten Gerichts wieder freikommen, nur von Gott wieder gebändigt werden können. Vgl. dazu Flint, Valerie I.J.: „Monsters and the Antipodes in the Early Middle Ages and Enlightenment“ (in: *Viator: Medieval and Renaissance Studies* 15, 1984, S. 65-80) sowie Hoogvliet, Margriet: „Hic nulli habitant propter leones et ursus et pardes et tigrides. Die Zoologie der *mappae mundi*“ (in: *Dämonen, Monster, Fabelwesen*. Hrsg. v. Ulrich Müller u. Werner Wunderlich. St. Gallen: UVK 1999, S. 89-102 [Mittelalter-Mythen. 2.]) und die Einleitung von Werner Wunderlich zum gleichen Band (S. 11-37). Wollte man diese ältere Vorstellung, dass die Monsterwesen die Ränder der zivilisierten Welt bewohnen, verallgemeinern, gehörten sie zu Grenz- und Schwelmlenräumen, was sich zumindest in der narrativen Topologie der Tierhorrorfilme durchaus nachweisen ließe – die Horrortiere kommen von außen und dringen in die zivilisierte Welt vor.

[6] Zum Vampirfilm liegt eine unüberschaubare Menge von Arbeiten vor. Vgl. dazu in letzter Zeit Abbott, Stacey: *Celluloid Vampires. Life after Death in the Modern World* (Austin: University of Texas Press 2007); Feichtinger, Christian / Heimerl, Theresia (Hrsg.): *Dunkle Helden. Vampire als Spiegel religiöser Diskurse in Film und TV* (Marburg: Schüren 2010 [Film & Theologie. 17.]); Silver, Alain / Ursini, James: *The Vampire Film. From Nosferatu to True Blood* (4 ed., upd. & exp., Montclair, N.J.: Lime-light Ed. 2011); Weinstock, Jeffrey Andrew: *The Vampire Film. Undead Cinema* (London [...]: Wallflower 2012 [Short Cuts. 48.]).

[7] So prominent das Motiv im Motivkreis des Tierhorrors auch ist, so wenig wurde es bislang zum Gegenstand motivgeschichtlicher Forschung. Als eine der wenigen Ausnahmen vgl. Newman, Kim: *Nightmare Movies. A Critical Guide to Contemporary Horror Films* (New York: Harmony Books 1988, S. 65-71). Vgl. dazu auch Analysen einzelner Filme wie z.B. Smith, Elizabeth: „Today the pond, tomorrow the world: A look at *Frogs* as divine portent through an ecological lens“ (in: *Golem: Journal of Religion and Monsters* 1,1, 2006, URL: http://www.golemjournal.org/Spinrg_2006_Issue/frogs_GREMLIN_S06.pdf) oder Überblicke über nationale Filmproduktionen wie Simpson, Catherine: „Australian Eco-Horror and Gaia's Revenge: Animals, Eco-Nationalism and the New

Nature“ (in: *Studies in Australasian Cinema* 4,1, Nov. 2010, S. 43-54).

[8] Zur Figur des „verrückten Wissenschaftlers“ vgl. Tudor, Andrew: *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie* (Oxford: Blackwell 1989, bes. 133-157); Junge, Torsten / Ohlhoff, Dorte (Hrsg.): *Wahnsinnig genial. Der Mad Scientist Reader* (Aschaffenburg: Alibri 2004, bes. 23-37). Vgl. neben einer Unzahl von Einzelanalysen auch die Inhaltsanalyse von 222 Filmen von Weingart, Peter / Muhl, Claudia / Pansegrau, Petra: „Of Power Maniacs and Unethical Geniuses: Science and Scientists in Fiction Film“ (in: *Public Understanding of Science* 12,3, July 2003, S. 279-287).

[9] Vgl. als Überblick Shapiro, Jerome F.: *Atomic Bomb Cinema. The Apocalyptic Imagination on Film* (New York [...]: Routledge 2002) sowie als Analyse der 1950er Adaptionen des Themas im Hollywoodkino Evans, Joyce A.: *Celluloid Mushroom Clouds. Hollywood and the Atomic Bomb* (Boulder, Col. [...]: Westview Press 1998 [Critical Studies in Communication and in the Cultural Industries.]).

[10] Zum Monsterfilm vgl. Schoell, William: *Creature Features: Nature Turned Nasty in the Movies* (Jefferson, NC/London: McFarland 2008); Pabst, Eckhard: „Das Monster als die genrekonstituierende Größe im Horrorfilm“ (in: Heinrich Wimmer / Norbert Stresau: *Enzyklopädie des phantastischen Films*. 40. Ergänzungslieferung. Meitingen: Corian, April 1995, S. 1-18; auch in: *Caligari: Zeitschrift für Horrorstudien*, [2009], URL: <http://www.caligari-online.de/?p=73>). Als weiter gesteckten Überblick zur Figuration des Monsters vgl. *How to Make a Monster: Konstruktionen des Monströsen* (hrsg. v. Sabine Kyora u. Uwe Schwagmeier. Würzburg: Königshausen & Neumann 2011 [Film, Medium, Diskurs. 37.]).

[11] Vor allem in psychoanalytischen Interpretationen der Tiefenmotive der Rezeption von Horrorfilmen werden Monster (und man durchaus verallgemeinern: die meisten Tierhorrorwesen) als Hybridwesen angesehen, denen *Monströsität* zukommt. Das Monströse wird nun als Externalisierung unerwünschter Aspekte des Eigenen gedeutet, so dass es in der Wahrnehmung derartiger Wesen zu einer paradoxen Hinwendung zu ekelbesetzten Aspekten des Selbst kommt (was wiederum metonymisch für Gesellschaftsformen, Arten der Objektzuwendung und ähnliches stehen kann). Monströse Wesen werden in dieser Auffassung *per se* als unrein, zusammengesetzt und unnatürlich angesehen, die im Tierhorror die natürliche Ordnung der Realität nicht nur außer Kraft setzen, sondern sogar verhöhnen. Vgl. grundlegend dazu Boge, Chris: *Outlaws, Fakes and Monsters. Doubleness, Transgression and the Limits of Liminality in Peter Carey's Recent Fiction* (Heidelberg: Winter 2009 [Anglistische Forschungen. 401.]). Als exemplarische filmbezogene Analysen vgl. neben Schneider, Stephen: „Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror“ (in: *Other Voices* 1,3, Jan. 1999, URL: http://www.monstrous.com/Essays/The_Representation_of_Monstrosity_in_Cinematic_Horror.html) etwa Humbert, David: „Desire and Monstrosity in the Disaster Film: Alfred Hitchcock's *The Birds*“ (in: *Contagion:*

Journal of Violence, Mimesis, and Culture 17, 2010, S. 87-103). Neben den Monstern sind es vor allem die Mischwesen, die sich für eine solche Interpretation anbieten; vgl. dazu etwa King, Sharon D.: „(Im)Mutable Natures: Animal, Human and Hybrid Horror“ (in: *Of Bread, Blood and The Hunger Games. Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*. Ed. by Mary F. Pharr [...]. Jefferson, N.C.: McFarland 2012, S. 108-117 [Critical Explorations in Science Fiction and Fantasy. 35.]). Vgl. dazu auch Alaimo, Stacy: „Discomforting Creatures. Monstrous Natures in Recent Films“ (in: *Beyond Nature Writing*. Ed. by Karla Armbruster and Kathleen Wallace. Charlottesville: University of Virginia Press 2001, S. 279-296), die in den Ambivalenzen des Monsterfilms sogar einen fundamentalen Zugang zu einer kinematographischen Ökokritik sieht. Vgl. mit einer auf C.G. Jungs Archetypentheorie basierende Analyse auch Slater, Glen: „Aliens and Insects“ (in: *Varieties of Mythic Experience. Essays on Religion, Psyche and Culture*. Ed. by Dennis Patrick Slattery & Glen Slater. Einsiedeln: Daimon 2008, S. 189-206).

[12] Vgl. zum Motiv des Gestaltwandels allgemein neben Stiglegger, Marcus: „Humantransformationen - das Innere Biest bricht durch: Zum Motiv des Gestaltenwandels im Horrorfilm“ (in: *Horror und Ästhetik: Eine interdisziplinäre Spurensuche*. Hrsg. von Claudio Biedermann und Christian Stiegler. Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft 2008, S. 30-49) vor allem die Dissertation von Gehrmann, Daniela: *Von Katzenfrauen, Affenmännern und Werwölfen. Das Tier im Menschen* (Marburg: Tectum 2006 [Filmstudien.]). Vgl. zudem Koebner, Thomas: „Häutungen. Von Katzenmenschen und Werwölfen im Film“ (in: *Unheimlichanders...Doppelgänger, Monster, Schattenwesen im Kino*. Hrsg. v. Christine Ruffert[...]. Red.: Wili Karow. Berlin: Bertz+ Fischer 2005, S. 39-52). Insbesondere Werwölfe werden oft im allgemeineren Zusammenhang der Lykantrophie untersucht; vgl. dazu etwa Esposito, Riccardo: *Il cinema dei licanthropi* (Roma: Fanucci 1987 [Futuro Saggi. 12.]); Dunn, George A. / Housel, Rebecca (eds.): *True Blood and Philosophy* (Hoboken, N.J.: Wiley 2010 [The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series.]). Als filmographischen Überblick der Werwolf-filme vgl. Jones, Stephen: *The Illustrated Werewolf Movie Guide* (London: Titan Books 1996). Vgl. allgemeinkulturgeschichtlich dazu auch Steiger, Brad: *The Werewolf Book. The Encyclopedia of Shape-Shifting Beings* (Detroit [...]: Visible Ink Press 1999).

[13] Das phantastische Motiv des Gestaltwandlers findet sich übrigens auch im Comic; erinnert sei etwa an *Superman* in seinen verschiedenen Adaptionen sowie an den dem Tierhorror viel näheren *Spiderman*, dessen Held als Kind beim Besuch eines Forschungsinstituts von einer radioaktiven Spinne gebissen wurde und daraufhin verschiedene Superkräfte entwickelte – die proportional vergrößerte Kraft, die Geschwindigkeit und Wendigkeit einer Spinne, die Fähigkeit, Wände zu erklettern sowie einen besonderen Gefahrensinn. Der 1962 erstmals veröffentlichte Comic wurde nach verschiedenen TV-Serien zum ersten Mal mit *Spider-Man* (*Spider-Man*, USA 2002, Sam Raimi) verfilmt, dem zwei Sequels (*Spider-Man 2* / *Spider-Man 2*, USA 2004, Sam Raimi; *Spider-Man 3* / *Spide-*

der-Man 3, USA 2007, Sam Raimi) sowie ein Franchise-Film (*The Amazing Spider-Man / The Amazing Spider-Man*, USA 2012, Marc Webb) folgten.

[14] *Creature from the Black Lagoon (Der Schrecken vom Amazonas*; aka: *Das Ungeheuer der schwarzen Lagune*, USA 1954) in einem 3D-Film entwickelt hatte. Der Film war äußerst erfolgreich, zwei Fortsetzungen folgten bereits in den 1950ern (*Revenge of the Creature*, dt.: *Die Rache des Ungeheuers*, USA 1955, Jack Arnold, 3D-Film; *The Creature Walks Among Us*, dt.: *Das Ungeheuer ist unter uns*, USA 1956, John Sherwood). Zu den bekanntesten Nachahmungen gehört *Swamp Thing (Das Ding aus dem Sumpf*, USA 1981, Wes Craven). In der Persiflage *The Return of Swamp Thing (Das grüne Ding aus dem Sumpf*, USA 1989, Jim Wynorski) kämpfen ein gutes und ein böses Sumpffmonster gegeneinander. Vgl. dazu auch den aus vier Episoden (die Teile liefen auch im Fernsehen) des Films *Swamp Thing (Swamp Thing - Das Wesen aus den Sümpfen*, USA 1990-91, Walter von Huene, Lyndon Chubbuck, Mitchell Bock, Bruce Seth Green). Oft werden die amphibischen Fischmenschen in eine abenteuerliche Handlung eingebaut – mit den Wesen, die ein Biologe hergestellt hatte, sollen in *La Isola degli Uomini pesci (Insel der neuen Monster*, 1979, Sergio Martino) z.B. die Schätze von Atlantis geborgen werden.

[15] Der auf einem Roman von Jack Finney beruhende Stoff (erstmal erschienen 1955) wurde mehrfach für den Film adaptiert: *Invasion of the Body Snatchers (Die Dämonischen*, aka: *Die Invasion der Körperfresser*, USA 1956, Don Siegel); Remake: *Invasion of the Body Snatchers (Die Invasion der Körperfresser*, USA 1978, Philip Kaufman); *The Invasion (Invasion*, USA/Australien 2007, Oliver Hirschbiegel). Eine Variante ist *Body Snatchers* (USA 1993, Abel Ferrara).

[16] Verwiesen sei auf die neueren, höchst ironisch mit dem älteren Motiv umgehenden Filme, etwa auf den SF-Actionfilm *Starship Troopers* (USA 1997, Paul Verhoeven) nach einem Roman von Robert A. Heinlein (1959), in dem eine Armee außerirdischer Insektengestalten erst von Militärs gestoppt wird, als das *brain bug* – eine Art Königin, die in einer Höhle residiert – gestellt und entmachtet wird. Erinnerung sei auch an die SF-Groteske *Mars Attacks!* (USA 1996, Tim Burton), in der eine Marsianer-Armee durch Jodelgesang von der Welteroberung abgehalten werden kann.

[17] Zu den zehn biblischen Plagen, die im 13. Jahrhundert vor Christus der Bibel folgend Ägypten überzogen, vgl. Trevisanato, Siro Igino: *The Plagues of Egypt. Archaeology, History and Science Look at the Bible* (Piscataway, N.J.: Euphrates 2005). Filmisch nimmt vor allem *The Reaping* (USA 2007, Stephen Hopkins) explizit Bezug auf den biblischen Bericht.

[18] Vgl. dazu als Überblicksartikel Wulff, Hans J.: „Der Sound des Todes. Bienenschwärme und Killerbienen. Ein Beitrag zur kulturellen Entomologie“ (in: *Zeitschrift für Fantastikforschung* 3, 2013 [i.V.]) sowie die dort verarbeitete Literatur.

[19] Als Überblick über die Unzahl von Katastrophenfilmen vgl. Hobsch, Manfred: *Das große Lexikon der Katastrophenfilme. Von "Airport" bis "Titanic", von "Erdbeben" bis "Twister" und von "Flammendes Inferno" bis "Outbreak - Lautlose Killer"* (Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003) sowie Keane, Stephen: *Disaster Movies. The Cinema of Catastrophe* (2nd ed. London [...]: Wallflower 2006 [Short Cut. 6.]).