

ISSN 0340-4927

TELMA

Berichte der
Deutschen Gesellschaft für Moor- und Torfkunde



2023

TELMA	Band 53	Seite 1 - 232	Hannover, November 2023
-------	---------	---------------	-------------------------

Deutsche Gesellschaft für Moor- und Torfkunde (DGMT) e.V.

Stilleweg 2, 30655 Hannover (Alfred-Bentz-Haus)

www.dgmtv.de

IBAN: DE90 2501 0030 0303 2003 01, BIC: PBNKDEFF

VORSTAND

1. Vorsitzender: ANDREAS BAUEROCHSE, Stilleweg 2, 30655 Hannover
2. Vorsitzender: JUTTA ZEITZ, Albrecht-Thaer-Weg 2, 14195 Berlin
1. Schriftführer: HORST WEISSER, Rosengarten 1, 88410 Bad Wurzach
2. Schriftführer: ANDREAS LECHNER, Seminarstraße 19b, 49074 Osnabrück
Schatzmeister: ANN CHRISTIN SIEBER, Stilleweg 2, 30655 Hannover
Schriftleitung der TELMA: SABINE JORDAN, Sveriges Lantbruksuniversitet (SLU), Box 7014, S-75007 Uppsala, VOLKER SCHWEIKLE, Ebertstraße 12A, 69190 Walldorf

Sektions-Vorsitzende

- Sektion I: Geowissenschaften
STEFAN FRANK, Thünen-Institut für Agrarclimaschutz, Bundesallee 50, 38116 Braunschweig
NIKO ROßKOPF, Landesamt für Bergbau, Geologie und Rohstoffe Brandenburg, Inselstraße 26, 03046 Cottbus
- Sektion II: Torf-Gewinnung und -Verwertung
SILKE KUMAR, Moorgutsstraße 1, 26683 Saterland
- Sektion III: Landwirtschaft, Forstwirtschaft und Gartenbau
JÜRGEN MÜLLER, Justus-von-Liebig-Weg 6, 18059 Rostock
- Sektion IV: Chemie, Physik und Biologie
LYDIA RÖSEL, Albrecht-Thaer-Weg 2, 14195 Berlin,
DOMINIK ZAK, Aarhus University, Vejløvej 25, DK-8600 Silkeborg
- Sektion V: Naturschutz und Raumordnung
MICHAEL TREPEL, Kleiner Kuhberg 18-20, 24103 Kiel
- Sektion VI: Medizin und Balneologie – nicht besetzt
- Sektion VII: Landeskunde und Umweltbildung
MICHAEL HAVERKAMP und JANNA GERKENS
Emsland Moormuseum, Geestmoor 6, 49744 Geeste

Beirat

- | | | |
|------------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| GERFRIED CASPERS, Uetze | MICHAEL EMMEL, Hannover | JOSEF GRAMANN, Vechta |
| BERND HOFER, Altenberge | GERD LANGE, Hannover | |
| ECKHARD SCHMATZLER, Hannover | DIANA WEIGERSTORFER, Freiburg | |

Redaktionsbeirat der TELMA

- | | | |
|--------------------|--------------------|---------------------|
| ANDREAS BAUEROCHSE | ANDRÉ-MICHAEL BEER | JOACHIM BLANKENBURG |
| ARTHUR BRANDE | JÖRG GELBRECHT | JÜRGEN GÜNTHER |
| MICHAEL HAVERKAMP | ADAM HÖLZER | HEINRICH HÖPER |
| HAGEN KNAFLA | GERD LANGE | VERA LUTHARDT |
| AXEL PRECKER | MICHAEL TREPEL | JUTTA ZEITZ |

Stand 28. November 2023

Schriftwechsel, der sich auf die TELMA bezieht, an SABINE JORDAN, E-Mail: jordan@dgmtv.de

TELMA	Band 53	Seite 75 - 94		Hannover, November 2023
-------	---------	---------------	--	-------------------------

Schaurig ist's, über's Moor zu gehen: Mythologien von Sumpf und Moor im Film

It's scary to walk across the moor: Mythologies of swamp and bog in movies

HANS J. WULFF

Zusammenfassung

Moor und Sumpf sind zum einen Bezeichnungen realer Landschaftsformationen, sind zugleich aber Metaphern und Symbole von Räumen, die den kontrollierten Welten der Zivilisation entgegenstehen. Gerade in letzterer Hinsicht sind sie auch Kerne eines ganzen Bündels optionaler Geschichten, die immer auf die Grundopposition von Natur und Zivilisation zurückgreifen und die darum auch als Indikatoren der Räume des Außerzivilisatorischen durchbuchstabiert werden können. Den narrativ-diegetischen Funktionen von Moor und Sumpf treten dramaturgische Funktionen zur Seite, weil die besonderen Qualitäten des Geländes in der Spannungs- und Affektdramaturgie der Erzählung oft eigens genutzt werden.

Abstract

Moor and swamps are real landscape formations, but at the same time, they are metaphors that symbolize uncivilized, uncontrolled places. Thus, they are the core of a whole bundle of stories, which present basic opposition to civilization and which can therefore be spelled out as indicators of the spaces beyond the reaches of civilization. The narrative-diegetic functions of moor and swamp are supplemented by dramaturgical functions, because the special qualities of the terrain are often used specifically in the dramaturgy of tension and affect in the narrative.

Schlüsselwörter: Affektbeladung, Dramaturgie, Horror, Kino, Schauerromantik
Keywords: Affect loading, cinema, dramaturgy, fright romance, horror

Gliederung

1. Narratologica: Das reale und das symbolische Moor
 - 1.1 Das Unheimliche und das Eklige
 - 1.2 Atmosphären: Zwischen Schauer und Gefahr
 - 1.3 Narrative Funktionen
 - 1.3.1 Moore als Landschaften des Märchens und der Phantastik
 - 1.3.2 Morphologie der Fluchten
 2. Diegetica: Moore als Anderswelten: Horrortiere, Aliens und Verwandte
 - 2.1. Mutanten, Mad Scientists und Ökohorror
 - 2.2 Animal Horror
 - 2.3 Zombies und Splatter-Mörder
3. Summa

Einst waren fünf Prozent der innereuropäischen Länder Moore und Sümpfe, Landschaften, die uns bis heute vorkommen wie Reste einer vorzivilisatorischen Zeit. Immer standen sie dem urbanisierten Land gegenüber. Und sie waren immer belegt mit Sagen, Mord- und Gruselgeschichten, wurden als Heimat phantastischer Wesen behauptet. Orte außerhalb der menschlichen Sphäre, auch wenn viele Moore trockengelegt, sogar touristisch erschlossen wurden. Ein Rest dieses Prä- oder Transhistorischen der ursprünglichen Landschaft ist bis heute aber im kollektiven Wissen präsent geblieben – und es bildet das Reservoir einer ganzen Familie von Geschichten, die im Moor spielen und die geradezu archaische Affekte instrumentieren.¹

1. Narratologica: Das reale und das symbolische Moor

Wie könnte also das Exposee einer Filmgeschichte anfangen, die im Moor spielen soll, ohne dass man sich auf eines der Großmoore festlegte?

Vielleicht: „Die Ungeheuer, die das Haus bedrohen, sind im Nebel verborgen, der aus dem Moor aufsteigt.“

Oder: „Das Moor hat viele verschlungen für immer. Nur selten wird einer gefunden. Seine Haut fühlt sich dann wie Leder an.“

Oder: „In der Zeit der Gefahr war das Moor unsere Rettung.“

Drei Anfänge, drei Facetten der narrativen Universen, in denen das Moor eine Rolle spielt.

Man könnte tiefer ansetzen, historisch weiter ausholen oder die naheliegende Opposition von Natur und Kultur in den Blick nehmen. Man würde dann auf die Urbarmachung der Moore stoßen, die Landnahme der Bauern, aber auch auf die drückende Armut der Moorbewohner und die schwere Arbeit, die ihnen abverlangt war. Man würde auf die Moore als Grenzregionen zu sprechen kommen, die ganze Stammesterritorien von denen

anderer Stämme trennten. Man würde aber auch das große Kulturprojekt der Erkundung des Fremden ansprechen müssen, weil zumindest die großen Moore und Sümpfe zur *terra incognita* gehörten, von der nur der Rand, aber nicht ihr Inneres bekannt waren.

Das Moor, ebenso wie der Sumpf, gehörten der unerschlossenen Erde zu, waren und sind Teil eines unbekanntes Landes. Gerade die historischen Erzählungen, die Abenteuergerichten und die kolonialen Reiseberichte erzählen auch von der Unübersichtlichkeit der Welt (und oft genug von den Gefahren, die im unerforschten Gebiet lauern). Keine Abenteuerreise zu den weißen Flecken der Welt kommt ohne den Sumpf aus, ein Areal, das sich gegen die Kartographierung (und damit gegen die Erfassung und die symbolische Inbesitznahme) zu wehren scheint.

So steht aber dem *realen* von Beginn an das *symbolische Moor* gegenüber. Neben dem Wissen über reale Moore entstand das Bild des Moores als Sigle des Unerschlossenen, Unbegehbaren, Verborgenen. Bis heute ist die *Metaphorologie* des Sumpfes als Bild für verborgene Machenschaften, für Räume sichtbar-unsichtbarer Verbrechen (wie die „Sümpfe der Korruption“), vielleicht sogar als imaginäres Inselland des Magischen und des Mythischen, des Vorzivilisatorischen und Fremden lebendig geblieben. Gerade in ihren symbolischen Dimensionen stehen Sumpf und Moor in Opposition zur Kultur, als ein Ort einer unkontrollierten Ekstase des Natürlichen, die zur Kultivierung förmlich herausfordert – und die in allen Versuchen, sie zumindest ästhetisch unter Kontrolle zu bringen, als Ort im Außen der Zivilisation verbleibt.²

Wie andere Handlungsräume auch ist das Moor nicht eindimensional zu fassen. Man muss sich die verschiedenen Kontexte vergegenwärtigen, in denen es in besonderen Funktionen erschlossen wurde. Nicht alle sind in allen Filmen aktiv, die in Mooren spielen. Natürlich lassen sich einige besondere Deutungshorizonte zusammenstellen. Es sind Charakteristiken des Moores selbst, die darin angesprochen sind und die nun in narrati-

¹ Ich mache im folgenden keinen Unterschied zwischen *Moor* und *Sumpf*, klammere insbesondere die *Hochmoore* aus, auch wenn das Moor keineswegs einheitliche Charakteristiken aufweist. Meist nutzen die Geschichten, von denen die Rede sein wird, die Vorstellung eines zusammenhängenden Feucht- und Sumpfgebietes. Manche Gebiete – wie die *Prypjatsümpfe* in Weißrussland und im Norden der Ukraine, die *Everglades* im Süden Floridas, die Sümpfe im Mississippi-Delta Louisianas (die *swamps*) und die *Bayou-Sümpfe*, die den Fluss nach Norden säumen, in denen die *Cajun* oder *Arkadier* leben, die als französische Siedler und als Flüchtlinge als Erste im Gebiet zu siedeln begannen – spielen in der Filmgeschichte eine herausragende Rolle. Fast immer sind sie Gebiete am Rande der Zivilisation.

² Vgl. dazu BRITTNACHER, HANS RICHARD: Phantastisches Gelände: der Sumpf. In: *Fremde Räume. Interkulturalität und Semiotik des Phantastischen*. Hrsg. v. KLAUS SCHENK & INGOLD ZEISBERGER. Würzburg: Königshausen & Neumann 2017, S. 165-179, der am Beispiel der Erzählung *Teichlandschaft mit Erle und Weide* von CLARK ASHTON SMITH zu zeigen versucht, dass „das *master narrative* von der Eroberung des Raumes durch den Menschen noch lange nicht zu Ende geschrieben ist“.

ven Sinn umgemünzt wurden. Die natürliche Moorlandschaft als Kern einer ganzen Familie narrativ ausgelesener Trabanten – wenn es Moore und Sümpfe nicht als natürliche und zugleich symbolische Territorien gäbe, müsste man sie aus dramaturgischen und ästhetisch-diskursiven Gründen erfinden!

Da sind die *Feuchtigkeit* und die *Nebel*, die aus dem Sumpf aufsteigen – die Landschaft wird bedrohlich, weil die Wirklichkeit im Nebel versinkt, weil man die Orientierung verliert und weil der Nebel das Böse, die Hexen und andere Moorgeister verbergen kann. Da ist das *Trägerische des Bodens*; jederzeit kann man vom festen Pfad abkommen und im Morast versinken. Es ist, als würde das Moor zum Mithandelnden oder gar zum Folterer. Nicht nur der Moorwanderer gerät in Gefahr, sondern auch der mitfühlende und -wahrnehmende Zuschauer – weil die Tatsache, dass die Stabilität des Bodens, auf dem wir uns bewegen, eine der tiefsten Annahmen über die Beständigkeit der Handlungswelt ist.

Das Moor birgt für Missetäter die Möglichkeit des *Verbergens*. Im Moor kann man die Spuren der Tat oder auch die Opfer verschwinden lassen.

Manifeste *Bewohner* des Moores oder der Sümpfe – fleischfressende Pflanzen, Schlangen, Krokodile und ähnliches –, denen man nicht begegnen möchte, machen äußerste Vorsicht nötig, wenn man sich in ihre Nähe begibt. Und sie sind Brutstätten von Insekten, die schlimme Krankheiten übertragen können.

Aber all dem zur Seite steht das Moor als ein *Ort des Nichtvergessens*, weil es Indizien und Opfer vergangener Gewalt getreulich aufbewahrt. Die Leiche, die im Moor beerdigt wurde, ist aus der Welt der Handelnden vielleicht verschwunden; aber sie ist immer noch in der Welt.

Ganz anders ist die Möglichkeit des *Versteckens und des Fliehens*, die das Moor auch enthält. Tödliche Bedrohung, in der Nähe das Moor – nur Ortskundige kennen die Wege, können sich in Sicherheit bringen.

Und für manche birgt das Moor die Möglichkeit des *Rückzugs*, weil es von den Menschen gemieden wird und es eine Zone außerhalb der Zivilisation ist. Für manche ermöglicht es Flucht aus der Zivilisation, für andere ist es ein opportunes Versteck für verbotenes oder heimliches Tun.

Alle diese Deutungen des Moores sind in Literatur und Film genutzt worden und mit Beispielen belegt.

1.1 Das Unheimliche und das Eklige

Weil die Besonderheiten des Moores in manchen Geschichten, die dort spielen, in Wendepunkten oder auch in Schlussphasen der Handlung von Bedeutung sind, wie ein Eingriff der Erzählinstanz in den Gang der Handlung erscheinen, ist manchmal angenom-

men worden, dass der Ort selbst zu einem „halbpersonifizierten Organismus“ werde³, der aber nie die Gestalt eines (menschlichen oder tierischen) Akteurs annimmt und darum nur formal erfasst werden kann, als rein imaginäre bzw. erzählfunktionelle Größe. Dennoch tritt das Moor dem Besucher wie ein fremdes Lebewesen entgegen, mit einem Gestank von Fäulnis und Verwesung und vor allem seltsamen Geräuschen; alles macht den Eindruck trügerischer Ruhe, und auch die akustischen Äußerungen des Moores wirken wie eine mühsam aufrecht erhaltene Verlangsamung. Ein daliegender Riese? Manches scheint dafür zu sprechen. Tritt man in den Schlamm und versucht, den Fuß wieder herauszuziehen, leistet der Untergrund Widerstand, als wolle er festhalten, was in ihn eingedrungen ist. Und das Wissen geht noch weiter – es sagt, dass das Moor den ganzen Menschen verschlingen wird, wenn es ihn nur zu fassen bekommt; einer Kraft ausgesetzt zu sein, gegen die man sich nicht wehren kann, die das Opfer in einen Untergrund hineinzuziehen droht, ist ein Ohnmachts- und Schreckensszenario eigener Art, in dem schnell auf eine Macht geschlossen werden kann, auf ein Wesen, das das Opfer zur Wehrlosigkeit verdammt und vernichten will. Es ist nicht Physik, die das Geschehen erklärt, sondern es ist der Sog, der darauf schließen lässt, dass es ein unsichtbarer Akteur ist, der in die Tiefe zieht, ein Handelnder, der sich in der Landschaft selbst verbirgt und vielleicht Teil von ihr ist.⁴

Dass der Ort des Geschehens nicht erst damit in die Nähe des *Unheimlichen* rückt, einem ebenso diffusen wie allgemeinen Schauer- oder Angstsszenario, liegt auf der Hand; nach der Analyse von SIGMUND FREUD ist das Unheimliche alles, das ein Geheimnis ist, das im Verborgenen bleiben sollte und dennoch hervorgetreten ist – und das darum Gefühle des Unwohlseins, der Angst und der Abwehr mobilisiert.⁵

³ So etwa in CONRAD, HORST: *Die literarische Angst. Das Schreckliche in Schauerromantik und Detektivgeschichte*. Düsseldorf: Bertelsmann-Universitätsverlag 1974, S. 22f (Literatur in der Gesellschaft. 21.).

⁴ Auch der *Nebel*, der so eng mit der Sumpflandschaft assoziiert ist, kann Eigenschaften eines diffusen Mitspielers annehmen. Nicht nur, dass er den Handlungsraum so unübersichtlich macht, dass eine Orientierung kaum noch möglich ist und dass er im jeweiligen Kontext zum Symbol von Ungewissheit, Verlorenheit und Einsamkeit werden kann. Sondern manchmal entsteht der Eindruck, dass er aufsteigt, weil ein geheimer Wille ihn steuert.

⁵ FREUD, SIGMUND: Das Unheimliche. In: ALEXANDER MITSCHERLICH, ANGELA RICHARDS (Hrsg.): *Sigmund Freud / Studienausgabe. 4*. Frankfurt: S. Fischer 1982, S. 229-268, hier 258. Zuerst in: *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften* 5,5-6, 1919, S. 297-324. Vgl. dazu auch BINOTTO, JOHANNES: *Tat/Ort: Das Unheimliche und sein Raum in der Kultur*. Diss., Universität Zürich, Philosophische Fakultät 2010; BINOTTO postuliert, dass das Phänomen des Unheimlichen nicht an einem bestimmten beängstigenden Gegenstand beruhe und auch nicht allein im subjektiven Empfinden des Betrachters liege, sondern an einer unkontrollierbaren und nicht-pertinenten Veränderlichkeit und Unkalkulierbarkeit des Handlungsraums, die sich nur als eigene Aktivität des Räumlichen erschließen lasse; das Unheimliche zeigt sich so „als Tatort im genauen Wortsinne: als Ort, der selber tätig, der selber schon Tat ist – ein Tat/Ort“.

Nahe am Unheimlichen ist das *Eklige* – eine Körpererfahrung und eine sensorische Sensation, die schaudern macht. Auch damit können die Sümpfe aufwarten. Wer könnte die Bilder aus *The African Queen* (*African Queen*, USA 1951, JOHN HUSTON) vergessen, wenn die Reise auf dem Fluss nicht mehr weitergeht und der von Humphrey Bogart gespielte Charlie Allnut sich in das brackige Wasser des schilfüberwachsenen Delta Moores hinablassen und das Boot mühsam durch den Schlamm ziehen muss. Als er wieder an Bord kommt, ist er von Blutegehn übersät, die ihm seine Begleiterin mühsam absuchen muss. Das schlammige Wasser ist mit ekelregenden Tieren bevölkert, die über diejenigen herfallen, die ins Wasser hinabsteigen.

1.2 Atmosphären: Zwischen Schauder und Gefahr

Das Moor ist ein Ort des Unheimlichen, prädestiniert für die Inszenierung von Bedrohung und Angst. Viele der Filme des Motivs sind Horrorfilme, genauer: Schauerfilme. Weil die Unsicherheit, in die die Figuren geraten, auf der Unsicherheit des Ortes aufruht. Der Titel dieser Notiz entstammt dem Gedicht *Der Knabe im Moor* von ANNETTE VON DROSTE-HÜLSHOFF (1842 erstveröffentlicht). Ein Junge geht nach Hause, abends, quer durch's Moor, es ist schon dunkel. Er hat Angst, seine Sinne weiten sich, „es zischt und singt“, unter den Füßen „brodelt es auf“, die „Dünste dreh'n sich wie Phantome“. Niemand begegnet dem Jungen. Aber die Unbehaustheit des Moores, verstärkt durch das Unwissen, was im Moor ist, verursachen dem Jungen Ängste, die sich bis zur Panik steigern. Die Schauerlichkeit des Moores entsteht, weil es eine reine Projektionsfläche für das Angsterleben des Wanderers ist. Es bedarf nicht einmal des Ungeheuers, das sich seiner bemächtigt – die Möglichkeit, dass es dort leben könnte, genügt, um den Schauder auszulösen und zu steigern.

In manchen schaurigen Moorszenen übernimmt das Atmosphärische selbst die emotionale Erregung der Figuren und erst Recht des Zuschauers. Dazu braucht es keine manifeste Gefahr und kein nominierbares Monster. Es ist ein Gefühl der latenten Anwesenheit des Bedrohlichen, das die Szene beherrscht und das keiner Verankerung in der erzählten Wirklichkeit bedarf. Als sei das Moor selbst der Antagonist, der den Protagonisten zu verschlingen droht. Dazu gehören auch die unberechenbaren und uninterpretierbaren Naturlaute des Moores, sowohl diejenigen, die es allein produziert wie auch die, die bei jedem Schritt verursacht werden.

Die Inszenierung des Atmosphärischen spielt in vielen Filmen des Korpus eine gewichtige Rolle. Man könnte zu der Annahme tendieren, das Moor als einen nichtmenschlichen Mitspieler der Handlung zu vermuten, der sich in vielen Szenen bemerkbar macht – ablesbar an Windgeräuschen, an Büschen, die sich im Wind wie von Zauberhand bewegen, an Regen, der die Sicht trübt, oder am Nebel, der manchmal jede Orientierung unmöglich macht, an nie gehörten Natur- und Tierlauten.⁶ Und an einer Dauerpräsenz der Gefahr, die manchmal gleich zu Beginn eingeführt wird.

Einer der prototypischsten Stoffe des Moorgrusels ist ARTHUR CONAN DOYLES Sherlock-Holmes-Roman *The Hound of the Baskervilles* (*Der Hund von Baskerville*, 1901-02), der bis heute mehr als 25-fach für Leinwand und Bildschirm adaptiert wurde, ein Roman, der direkt in die Schauerromantik des 19. Jahrhunderts zurückführt. Eine Adaption der BBC – *The Hound of the Baskervilles* (2002, DAVID ATTWOOD), aus der Serie *Sherlock* (2. Staffel, Episode 2) – beginnt mit einer wilden, atemlosen Kamerafahrt durch Gestrüpp, nah am Boden (erst kurz vor dem Ende wird der Zuschauer erfahren, dass es sich um eine Subjektive des Titelhundes handelt, obwohl der Hund zu Beginn des Films noch gar nicht im Spiel ist): Ein Sträfling ist entflohen, er rennt ins Moor, kann sich gerade noch aus einem Moorloch retten, zwei Polizisten versinken hinter ihm im Schlamm. Das Moor ist hier gleich zu Beginn als dramatisches Environment gesetzt, es wird immer im szenischen Hintergrund bewusst bleiben, auch wenn die folgende Handlung meist auf sicherem Boden spielt. Immer wieder erinnern Zwischenbilder aber an die vornehmlich aus baumlosem Moor und Heide bestehenden Weiten der Landschaft von Dartmoor in der englischen Grafschaft Devon, halten die Erinnerung an die Präsenz der so trügerischen Umgebung wach. Weit und breit kein Haus, nachts das Heulen eines Hundes (den man allerdings erst am Ende auch zu Gesicht bekommt), das Weinen einer Frau. Der Hund ist als Ausgeburt einer frühen Mordgeschichte und als Gegenstand dörflicher Legenden aber schon in die erzählte Welt eingeführt, als gleichzeitig abwesende und anwesende Figur. Hier wie auch in fast allen anderen Adaptionen des Arthur-Conan-Doyle-Romans ist es primär die Landschaft, die die Ankündigung eines Schreckens enthält und verbirgt, die so für durchgehende Spannung sorgt – die Geschichte selbst ist durchsichtig und folgt dem Schema der Holmes'schen Detektivgeschichten.

1.3 Narrative Funktionen

Schon die geographische Lage macht die Sümpfe zu Grensräumen. Viele Geschichten handeln davon, dass aus der *Liminalität* des Sumpfes ein *transitorisches Projekt* wird, dass es um Grenzüberwindung geht, vielleicht ein verborgenes Land jenseits des Moores. In manchen Filmen müssen Wanderer das Grenzgebiet überwinden, wenn sie ihr Ziel erreichen wollen.

In der Morphologie des Märchens gehört die Durchquerung von Mooren und Sümpfen, die auf den Reisen der Helden wie *Prüfungen* überwunden werden müssen, zu den gestellten Aufgaben. Will der Held das Ziel erreichen – jemanden zu retten oder zu befrei-

⁶ Vgl. dazu SPADONI, ROBERT: Film Atmosphere as Anti-Narrative (and Vice Versa). In: *Merchants of Menace. The Business of Horror Cinema*. Ed. by RICHARD NOWELL. New York [...]: Bloomsbury 2014, S. 109-128, der eine ähnliche These vertritt, dass gerade im Horrorfilm manche Filme ihren Reiz nicht aus der narrativen Struktur gewöhnen; ob man allerdings seine Folgerung, „Atmosphäre“ als Gegenpol des Narrativen anzusetzen, mittragen will, oder ob man – wie hier – eine Art von „Durchführungs-Spannung“ als dessen Ersatz annimmt, bleibt zu diskutieren.

en, eine Königstochter zu heiraten oder ähnliches –, muss er sich der Herausforderung stellen, den Sumpf zu überwinden. Gleichgültig, wer die Aufgabe stellt – eine reale Figur der Handlungswelt wie ein König, eine phantastische Figur wie eine Fee oder eine Hexe oder der Geprüfte selbst –, immer geht es darum, die inneren Widerstände und Ängste überwinden zu müssen, wenn man ans Ziel gelangen will.

Die *Prüfung* war einer der 31 Funktionsbausteine, in die der sowjetische Märchenforscher VLADIMIR PROPP in seiner *Morphologie des Märchens* (1928), in die er einen Korpus russischer Märchen formal zergliederte, annehmend, dass die Vielfalt der Märchen sich auf eine grundlegende Kombinatorik derartiger Bausteine zurückführen ließe. PROPPS Überlegung ist aus zweierlei Gründen von höchster Bedeutung: Zum einen, weil die formale Funktion „Prüfung“ immer realisiert werden, also manifeste Gestalt annehmen muss (und der Sumpf steht dann in einem Funktionenparadigma neben dem Kampf gegen Drachen, der Reinigung eines Berges von Dornbüschen und anderem) – einer der Gründe, warum formal die Prüfung in eine ganze Kette von Einzelprüfungen entfaltet werden kann. Und zum anderen, weil das Bestehen der Prüfungen zugleich eine *Bewährung* der Figur ist und deren Charakterentwicklung befördert.

1.3.1 Moore als Landschaften des Märchens und der Phantastik

PROPPS Überlegung lässt sich bruchlos auf Märchen- und Fantasyfilme übertragen. Auch in Filmen wie *The Princess Bride* (*Die Braut des Prinzen*, USA 1987, ROB REINER), nach einem Roman von WILLIAM GOLDMAN, müssen die Figuren auf der Flucht durch den „Feuersumpf“ hindurch, den noch nie jemand wieder lebend verließ, in dem Flammeneruptionen, Treibsand und „RVAGs“ (= Ratten von außergewöhnlicher Größe) lauern. Ähnlich galt es in JIM HENSONS Fantasy-Abenteuermärchen *Labyrinth* (*Die Reise ins Labyrinth*, USA 1986), den „Sumpf des ewigen Gestanks“ zu überwinden. Auch in *Krull* (*Krull*, USA 1983, PETER YATES) muss die Gruppe, die eine entführte Prinzessin aus der „Schwarzen Festung“ des „Unbeschreiblichen Ungeheuers“ befreien will – der der Prinzessin gerade angetraute Prinz, ein Weiser, ein Amateurzauberer, ein Zyklop und eine Diebesbande angehören –, nicht nur die „Höhle des Smaragdenen Propheten“, einen Sumpf und die „Witwe im Kristallspinnennetz“ überwinden, bevor sie auf Flammenrössern zur Festung kommen, wo die Gefangene festgehalten wird, und sie das Ungeheuer besiegen.

Wie viel Aufmerksamkeit die Moore als Durchgangslandschaften derartiger Fantasy-Reisen auf sich ziehen, mag man an der Tatsache ablesen, dass für die Dreharbeiten zu *Krull* in einem der britischen Pinewood Studios eigens ein zweieinhalb Meter tiefer Tümpel und diverse Treibsand-Löcher angelegt wurden; nur für das Setting der Szene wurden 2000 Tonnen geschredderten Korks – jedes Stück einzeln von Hand bemalt – verbraucht.

Es sind Märchenorte, die überwunden werden müssen, die den Menschen abwehren, voller Geheimnisse sind, von unbekanntem Wesen bewohnt, undurchdringlich. Es mag

dichter Wald, Zauberwald – oder eben ein Moor sein. Vielleicht sind es auch Orte der Verdammung. In Disneys Märchen-Animationsfilm *The Princess and the Frog* (*Küss den Frosch*, USA 2009, RON CLEMENTS, JOHN MUSKER) küsst die Heldin, eine dunkelhäutige Kellnerin, zwar den zum Frosch mittels eines Voodoo-Zaubers verwunschenen Prinzen, wird dadurch aber selbst zum Frosch. Sie muss sich zusammen mit dem arroganten Frosch-Prinzen auf den Weg in die Louisianischen Sümpfe machen, um dort eine alte Voodoo-Hexe zu suchen, die den Fluch aufheben kann.⁷

Wie eine Inversion der im Märchen üblichen Rolle des Sumpfes als Ort der Menschenfeindlichkeit, gar als Ort der Verbannung wirkt dagegen der Animationsfilm *Shrek* (*Shrek - Der tollkühne Held*, USA 2001, ANDREW ADAMSON, VICKY JENSON) nach dem Kinderbuch *Shrek!* von WILLIAM STEIG (1990): Als ein Lord alle Fabelwesen in seinem Land vertreibt und sie in den Sumpf des Titelhelden umsiedelt – er hatte dort allein gelebt und genoss die Abgeschiedenheit seines Lebens –, schließt er mit dem Lord einen Handel ab: Er darf seinen Sumpf wieder für sich alleine haben, wenn es ihm gelingt, die schöne Prinzessin Fiona aus ihrem von einem Drachen bewachten Turm zu befreien. *Shrek* ist ein „Oger“, gilt als Monster. Die Befreiung der Prinzessin gelingt – und erst am Ende stellt sich heraus, dass auch sie ein Oger ist, durch einen Fluch dazu verurteilt, tagsüber in Menschengestalt leben zu müssen. Ende gut, alles gut: Der Fluch wird aufgehoben, die beiden Ogers können heiraten. Der Sumpf hier also als Sehnsuchtsort, als Ort der Herkunft und der erstrebten Rückkehr – die auch in den Sequels des Films nie gelingt, das Drehbuch verurteilt den Helden zum Weiterleben in der Menschwelt.

Die Idee der Prüfung als Funktionselement im Hinterkopf, erschließen sich sogar Filme wie *The African Queen* (*African Queen*, USA 1951, JOHN HUSTON) als formale Verwandte der Bauform des Märchens. Hier ist es eine sittenstrenge und etwas altjüngferliche Missionarin, die nach der Zerstörung der Missionsstation durch deutsche Soldaten während des Ersten Weltkriegs den rauhbeinigen und etwas verwahrlosten Kapitän eines Flußschiffes davon überzeugt, den Fluss ganz hinunterzufahren, obwohl es als unmöglich gilt, und das im anschließenden See kreuzende deutsche Schiff „Louisa“ zu versenken. Nach endlos scheinenden Mühen gelingt das Vorhaben doch noch (auf Grund eines fatalen Zufalls, eines Zufalls, der doch wie der Eingriff des Erzählers wirkt). Und auch das Bildungsprogramm der Prüfung haben die beiden Helden absolviert – die Missionarin hat die Prüderie abgelegt, der Kapitän wurde reziviliert.⁸

⁷ Der Film basiert lockernicht etwa auf dem Grimm'schen Märchen *Der Froschprinz* (Aarne-Thompson-Index 440), sondern auf E.D. BAKERS ROMAN *The Frog Princess* (2002). In allen Filmversionen der mir bekannten Adaptionen des Grimm-Märchens spielen Bezüge zum Sumpf keine Rolle.

⁸ Dass der Film zudem die politische Botschaft enthält, dass sich niemand der patriotischen Aufgabe entziehen sollte, den Feind zu bekämpfen, ist heute vielleicht nur noch nachvollziehbar, wenn man die Kalte-Kriegs-Konstellation der frühen 1950er in Rechnung stellt. Zur Analyse des Films vgl. HARTMANN, BRITTA: *The African Queen*. In: *Filmgenres: Abenteuerfilm*. Hrsg. v. BODO TRABER u. HANS J. WULFF. Stuttgart: Reclam 2004, S. 229-234.

1.3.2 Morphologie der Fluchten

Ähnliche formale Qualitäten hat das Motiv der *Flucht*. Auch hier kann die Querung eines Sumpfes das Mittel sein, die Freiheit wiederzuerlangen. Selbst dann, wenn sie sich am Ende als erfolglos erweist. Ein berühmtes Beispiel ist *The Defiant Ones (Flucht in Ketten)*, USA 1958, STANLEY KRAMER), der von der Flucht zweier Kettensträflinge aus einem amerikanischen Sträflingslager erzählt. Von Bluthunden verfolgt, von Lynchjustiz bedroht überwinden die beiden als letztes ein Moor und erreichen die rettende Eisenbahn – und stellen sich der Polizei, weil einer der beiden nicht auf den Zug aufspringen kann. Das Unmögliche wagen, um zum Erfolg zu kommen! Der Film realisiert beide formalen Qualitäten der „Prüfung“: Das Moor ist nur eine der Station der Flucht des Paares, Teil einer ganzen Serie von Gefahren, die es zu bewältigen gilt und (manchmal mit Hilfe anderer Figuren) auch überwunden werden. Und gleichzeitig kommt eine Charakterentwicklung in Gang, die aus Gegnern Freunde machen: Einer der Fliehenden ist Weißer, der andere Schwarzer – ein Rassegegensatz, der am so fatalen Ende außer Geltung gesetzt wird.⁹

Die Flucht aus Gefängnissen, Arbeitslagern, Gefangenenkolonien mag gelingen, wenn sie in den Sümpfen endet, die kein Verfolger betreten mag. Die Flucht durchs Moor signalisiert nicht nur die höchste Gefahr, in der sich die Fliehenden finden, sondern auch ihre Entschlossenheit, der Gefangenschaft zu entkommen, sogar auf die Gefahr ihres Todes hin. Natürlich enthält auch die Fluchtsequenz in *Papillon (Papillon)*, USA 1973, FRANKLIN J. SCHAFFNER) einen Durchgang durch das Moor (weshalb die darauffolgende Ankunft in einer Leprakolonie umso schockierender wirken muss).

Fast wie eine Enzyklopädie der Sumpfgefahren wirkt das Kriegsabenteuer *Yellowneck* (USA 1955, JOHN HUGH). Der Film erzählt von fünf Deserteuren der Armee der Konföderierten, die nach Kuba fliehen wollen und den Weg durch die Everglades-Sümpfe wählen. Sie treffen auf Schlangen, Alligatoren, aggressive Insekten und sogar auf Seminolen, die ihr Gebiet zu verteidigen suchen. Nach und nach wird die Gruppe dezimiert; in der Gruppe kommt es zudem zu diversen Konflikten. Am Ende haben die letzten beiden fast das rettende Meer erreicht, als der eine in ein Treibsandloch tritt und darin versinkt. Der letzte Überlebende rennt ziellos im Wald umher, von den Stimmen der toten Kameraden verfolgt – und erreicht den Strand des Meeres. So sehr der Sumpf die Chance des Entkommens vor den Schrecken des Krieges anzubieten erschien, erweist er sich als ebenso lebensbedrohliche Kondition des Lebens.

Eine allerdings selten genutzte Option der Fluchten durch das Moor ist das „Land hinter dem Moor“, in dem die Fliehenden in Sicherheit sind. Von einer solchen Möglichkeit erzählt der 55-minütige Dokumentarfilm *Flucht aus der Sklaverei - Die Stadt der Hoffnung* (BRD 2017, ANDREAS GUTZEIT): Der „Great Dismal Swamp“ ist ein menschenfeindliches Sumpfgebiet nahe der Ostküste der USA in Virginia und North Carolina. Entflozene

Sklaven hielten sich zwischen dem 17. und 19. Jahrhundert in dem riesigen Gebiet versteckt, bauten sich eine eigene Stadt mitten im Sumpf, fernab der grausamen Sklavenhalter. Die Stadt im Moor als Phantasmagorie eines Fluchtortes, gleichzeitig in der Welt und außerhalb, ein Shangri-la außerhalb von Verfolgung und Vernichtung. Auch das zweite Beispiel dieses Nebenmotivs entstammt der Realgeschichte: Basierend auf Nechama Tec's Sachbuch *Defiance: The Bielski Partisans* (1993) erzählt der Film *Defiance* (*Unbeugsam - Defiance*, aka: *Defiance – Für meine Brüder, die niemals aufgaben*, USA 2008, EDWARD ZWICK) die Geschichte der Bauernsöhne Tuvia, Zus und Asael Bielski, die 1941 nach der Ermordung ihrer Familie durch die deutschen Truppen in den weißrussischen Wäldern Zuflucht suchten, eine ganze Kolonie von Flüchtlingen aufnahmen und sogar eine bewaffnete Partisaneneinheit bildeten. Es entstand mitten im Moor eine Art Kleingesellschaft (mit Schule und Krankenhaus) mit weit über 1000 Mitgliedern. So sehr der Film versucht, das historische Sujet in Action-Film zu übersetzen, so steht doch die historische Grundlage der *story* außer Frage.

Im Korpus der Moorfilme stehen aber sowohl *Flucht aus der Sklaverei* wie *Defiance* in einer ganz randständigen Position, sind fast einzigartig. Es ist, als ob sich der Schatz der Realgeschichten gegen die Planspiele der Fiktion absetzen müsste, in denen die narrativen und poetischen Potentiale der Moore und Sümpfe ausgeforscht wurden. Hier bleiben die Opposition von Zivilisation und wilder Natur, die Randlage der Moore, ihre Unbegehrbarkeit und Unerschlossenheit die treibenden Kräfte, die die Landschaft narrativ erschließen.

2. Diegetica: Moore als Anderswelten – Horrortiere, Aliens und Verwandte

Von den Affekten, die den so schaudererregenden Mooren zukommen, sind die Filme des *animal horror* weit entfernt. Oft in unmittelbarer Nachbarschaft zu den Flächen, die vom Menschen erobert sind, ein Residuum wilder Natur, vor dem Zugriff der Menschen sicher und ein Territorium, in dem sich das Natur-Wilde allein heimisch fühlen darf – und so ist es zugleich ein Ort des Außerzivilisatorischen. Menschliche Kontrolle über die Natur ist nicht gewährt. Ein weißer Fleck zudem, unerkanntes Land.

Darum auch können Bewohner im Moor hausieren, die nicht von dieser Welt zu sein scheinen – das können Aliens sein (auch wenn das Filmkorpus keine Beispiele enthält) oder auch Zwischenwesen (wie die diversen Fischmenschen vom Schlege der *Creature from the Black Lagoon* [*Der Schrecken vom Amazonas*, USA 1954, JACK ARNOLD]), prähistorische Wesen (wie das Riesenwesen in dem Mystery-Horrorfilm *Creature from*

⁹ Auch hier also ein politischer Subtext, der die Überwindung rassistischer Trennung überwindet, weil die Protagonisten gemeinsam die beide bedrohenden Gefahren bewältigen. Ein Film, der zudem im Vorfeld der Bürgerrechtsbewegung entstand und den Darsteller Sidney Poitier nicht nur national bekannt machte.

Black Lake [aka: *Demon of the Lake*, USA 1976, JOY N. HOUCK JR.], in dem zwei Studenten möglicherweise auf ein *missing link* der Evolutionsgeschichte stoßen) oder Fabelwesen aus der oralen Tradition der Ureinwohner (wie in der Comic-Adaption *Man-Thing* [*Marvel's Man-Thing*, USA 2005, BRETT LEONARD], in dem eine alte Seminolen-Gestalt im Moor wiedererwacht, als ein Suchtrupp nach Möglichkeiten der Ölförderung im Sumpf Ausschau hält; das Wesen erweist sich als eine Art watschelndes Sumpffmonster, dessen Berührung diejenigen verbrennt, die Angst empfinden). Von einer phantastischen Seminolen-Figur handelt auch *Swamp Ape* (USA 2017, GEOFF WARD): Sie erwacht, als eine Forschergruppe verbotenerweise im indianischen Reservatsgebiet zu campen versucht (der friedfertige „Sumpf-Affe“ wird auch *skunk ape* genannt und gilt als „Bigfoot of the Southern States“¹⁰).

Wollte man die Überlegung mit einer These eröffnen, so legt schon die flüchtige Durchmusterung diverser Filme nahe: Das Moor ist unter anderem ein Ort, an dem die Tiere der Phantastik behaust sind. Die Horrorkomödie *An American Werewolf in London* (*American Werewolf*, Großbritannien/USA 1981, JOHN LANDIS) etwa erzählt von zwei amerikanischen Studenten, die auf einer Reise durch Europa in Nordengland sich bei Vollmond im Moor verirren und dort von einem Werwolf angefallen werden. Der eine stirbt, der andere wird selbst zum Werwolf. Andere Filme – wie manche der Filme mit den Baskerville-Hunden – lassen es offen, ob der Hund ein realer Kampfhund oder ein phantastisches Mördertier ist.

2.1 Mutanten, Mad Scientists und Ökohorror

So nahe die Moore den dunklen Affekten auch stehen, so werden sie im Horrorfilm auch zu Orten, an denen die Balance von Natur und Zivilisation außer Kraft gerät. Oft sind die Menschen selbst verantwortlich, was sich in der Abgeschiedenheit der Sümpfe entwickeln und dann kaum noch bekämpft werden kann. Die animalischen Bösewichte in *Terror in the Swamp* (*Sumpf des Grauens*, USA 1983, JOSEPH J. CATALANOTTO) sind mutierte Biber, die sich nach Tierversuchen mit Hormonen zu Killerbestien entwickelt haben und nicht nur die Besucher, sondern auch die Bewohner eines Sumpfgebietes dezimieren. Auch die Frösche, die sich in *Frogs* (*Frogs - Killer aus dem Sumpf*; aka: *Frösche*, USA 1972, GEORGE MCCOWAN) überraschend aggressiv gegen die Menschen wenden, wandelten sich erst unter dem Einfluss von Umweltgiften, mit denen ein Millionär eine Insel in einem Sumpfgebiet die Tiere auf der Insel zu bekämpfen suchte, zu gefährlichen Angreifern. So absurd schon *Frogs* ist, so lässt sich das noch steigern: Wiederum in einem Sumpfgebiet spielt *Killer Crocodile 2* (*Killer Krokodil 2 – Die Mörderbestie*, Italien/USA 1990, GIANNETTO DE ROSSI). Dort wurde illegaler Weise radioaktiver Abfall entsorgt, der zum Riesenwuchs eines dort lebenden Alligators auslöst; als ein Ferienpark im Sumpf eröffnet wird, erwacht das Mördertier und startet einen Angriff auf das Camp. Die Variationen des Tierhorror gehen bis in den Monsterfilm hinein: In *Bog* (*Bog*, aka:

Bog - Das Ungeheuer aus den Sümpfen, USA 1978, DON KEESLAR) erwacht im Sumpf ein prähistorisches Lebewesen, als nachlässige Angler mit Dynamit fischen; das Wesen hatte im Sumpf alle Katastrophen der Zeit überstanden.

Kaum eine Tierart ist von der Option, im Kino genetisch manipuliert zu werden und zum Gefahrenwesen heranzuwachsen, ausgenommen. In *Razortooth (Angirus - Es reißt dich in Stücke*, USA 2007, PATRICIA HARRINGTON) ist es ein Aal, der auf Grund wissenschaftlicher Experimente zu einem Riesentier mutiert, der atmen und sich an Land bewegen kann. Die Geschichte beginnt mit zwei Gefangenen, die in das Sumpfland der amerikanischen Everglades entkommen; der Suchtrupp, der hinter ihnen her ist, wird vom Aal vernichtet. Um den Aal zu stellen, stellt der „Animal Control Agent“ zwei Suchtrupps zusammen – einer davon ist der Professor mit seinen Studenten, die die Mutation ausgelöst hatten. Es muss nicht wundern, dass gerade die Alligatoren, die so eng mit den amerikanischen Sumpflandschaften (*everglades*) assoziiert sind, auch zu Opfern ökologischer Missetaten werden: In: *Ragin Cajun Redneck Gators* (IT: *Alligator Alley*, dt.: *Mega Alligators - The New Killing Species*); USA 2013, LOUIS MYMAN [d.i. GRIFF FURST]) beginnt die Handlung damit, dass eine der ansässigen Fabriken toxische Abwässer in den Sumpf abpumpt, was wiederum eine Mutation der dort lebenden Alligatoren zum Riesenwuchs auslöst. Als die Cajun-Bewohner feststellen, dass die Monster-Krokodile nicht nur äußerst aggressiv sind, sondern zudem noch eine Wandlung der Gebissenen in Bewegung setzen, die sie langsam zu menschlichen Alligatoren im Blutausch werden lässt, muss sogar eine alte Familienfehde beendet werden, um die allen drohende Gefahr auszuräumen. Grundlage eines Actionfilms, der keine besondere Aufmerksamkeit verdient, der allerdings interessant ist, weil der Film einem recht neuen Öko-Horror-Themenfeld zugehört, der neben die unkontrollierte Arbeit von *mad scientists* und militärischen Forschungseinrichtungen getreten ist.

¹⁰ Bigfoot ist eine andere Figur der amerikanischen Populärmythologien. Vgl. dazu neben mehreren Filmographien den 70-minütigen Dokumentarfilm *The Legacy of Boggy Creek* (USA 2011, DUSTIN FERGUSON) über die diversen Sichtungen des Skunk Ape seit den 1970ern sowie den 65-minütigen Dokumentarfilm *The Skunk Ape Lives* (USA 2020, STACY BROWN JR.) über die „Florida version of Bigfoot“. Vgl. dazu auch die kleine Spielfilmreihe *The Legend of Boggy Creek* (USA 1972, CHARLES B. PIERCE), der dokumentarstilartig von der Suche nach dem bigfoot-ähnlichen „Fouke Monster“ erzählt, das angeblich in Arkansas gesichtet wurde, *Return to Boggy Creek* (USA 1977, TOM MOORE), über die Suche nach dem ähnlichen „Big Bay-Ty“-Monster – drei Kinder folgen den suchenden Abenteurern und geraten mit diesen zusammen in einen Taifun –, *The Barbaric Beast of Boggy Creek, Part II* (USA 1984, CHARLES B. PIERCE) über einen Professor und drei Studenten, die das Affenwesen mit einem Affenkind an der Hand zu Gesicht bekommen. Vgl. auch die thematisch verwandten Filme *Creature from Black Lake* (USA 1976, JOY N. HOUCK JR.), den Horrorfilm *Boggy Creek* (USA 2010, BRIAN T. JAYNES), in dem fraglich bleibt, ob das mordende und vergewaltigende Monster ein Skung Ape ist oder nicht sowie den Thriller *Something in the Woods* (USA 2015, DAVID FORD, TONY GIBSON), in dem ein legendäres Wesen sich auf dem Gelände einer abgelegenen Farm herumtreibt.

Neben den Tiermutanten sind es vielleicht auch phantastische Gestalten wie der gentechnisch veränderte Wissenschaftler, ein Wesen zwischen Tier, Mensch und Pflanze, der in WES CRAVENS Bio-Thriller *Swamp Thing* (*Das Ding aus dem Sumpf*, USA 1982), einer Comics-Adaption, gegen einen Millionär kämpfen muss, der seine Präparate für seine Machtpläne nutzen will.¹¹ Ähnlich angelegt ist der Horrorfilm *Zaat* (USA 1971, DON BARTON), der von einem Wissenschaftler erzählt, der schon zu NS-Zeiten bereits an Tier- und Menschenexperimenten gearbeitet hatte und dem es in seinem Labor mitten im Moor gelungen war, ein neues radioaktives Element (ZaAt) zu entwickeln, mit dem er aus Menschen wandelnde Wels-Monster machen kann. Er gibt das neue Serum nicht nur in die Gewässer, sondern injiziert sich selbst eine Dosis: er kann seitdem im Wasser atmen, aber er verwandelt sich selbst in ein Monsterwesen. Das Motiv des künstlichen Menschen ist allerdings älter. Ein frühes Beispiel, das die Experimente zu seiner Herstellung ins Moor verlagert, ist *Bride of the Monster* (*Die Rache des Würgers*, USA 1955, EDWARD D. WOOD JR.), in dem ein verrückter Wissenschaftler in einem von gruseligen Geschichten umwobenen Herrenhaus im Sumpf versucht, Menschen durch den Einsatz von Atomkraft in Superwesen zu verwandeln. Eine Journalistin kommt ihm auf die Spur, kann aber befreit werden; der Professor wird von einem seiner Kunstwesen umgebracht, das seinerseits in einer Atomexplosion umkommt, in einem der so typischen finalen Wendungen, in denen das schlimme Vorhaben durch die Geschichte selbst gesühnt wird.

Künstliche amphibische Wesen treten seit den 1970ern immer wieder auf. Die Topik der Figur ist der Wissenschaftler, der künstliche Menschen schaffen will, allerdings seine Geschöpfe nicht unter Kontrolle halten kann. Schon 1968 entstand der TV-SF-Horrorfilm *Curse of the Swamp Creature* (USA 2006, LARRY BUCHANAN), der von einem in den texanischen Sümpfen lebenden Wissenschaftler erzählt, der an den verarmten, Voodoo anbetenden schwarzen Eingeborenen Experimente durchführt, mit denen er die Umkehrung der Evolution zu ergründen sucht. Die Fehlversuche verfüttert er an die Alligatoren in seinem überdachten Swimmingpool. Als eine Gruppe von Ölgutachtern auf sein abgelegenes Gelände kommt, beschließt er, die arrogante und doppelzüngige Anführerin der Expedition in einen grotesken und praktisch unzerstörbaren amphibischen Fischmenschen zu verwandeln.¹²

2.2 Animal Horror

Kaum eine der Bestimmungen des friedlichen Alltags ist im Horrorfilm so fragil wie die Friedfertigkeit und Berechenbarkeit der Tiere, als spielten die Filme mit dem Unvorhersehbaren – Mutationen, die aus harmlosen Viechern Killertiere machen, Ausbrüche aus der stillschweigenden Unterwerfung von Haustieren unter die Herrschaft und Kontrolle der Menschen, Angriffe von Tieren aus den Reservaten der Natur in die Sphären der Zivilisation.¹³ Von besonderer Bedeutung sind im Moorfilm die Krokodile und Alligatoren, die vor allem im amerikanischen (aber auch im australischen) Film eng mit den

Sumpflandschaften in Zusammenhang gedacht werden. Ein relativ beliebiges Beispiel ist TOBE HOOPERS splatterfilmartiger Streifen *Crocodile* (*Crocodile*, USA 1999 [2000]): Ein Gelege mit Krokodilseiern in sumpfigem Gelände; ein Student zerstört das Nest und stiehlt ein Ei; das Mutterkrokodil nimmt die Verfolgung auf und attackiert das Hausboot, mit dem die Studenten im Sumpf abenteuerlichen Urlaub machen wollten. Wiederum ein Krokodil ist der Antagonist in *Black Water* (*Black Water*, Australien 2007, DAVID NERLICH, ANDREW TRAUCKI): Drei junge Leute besichtigen eine Krokodilfarm in Nordaustralien und erkunden einen Mangrovensumpf, als sie von einem aggressiven Salzwasserkrokodil angegriffen werden. Die drei können sich auf einen Baum flüchten und harren hilflos in der Wasserwüste, weitab von jeder Siedlung. Situation: hoffnungslos.

Oft wird die Mutation der so gefährlichen Tiere narrativ motiviert durch Magie, durch rein fiktionale Gegebenheiten und durch menschlichen Eingriff. Bekannt ist auch *Venom* (*Venom – Biss der Teufelsschlangen*, USA 2005, JIM GILLESPIE), in dem ein tödlich verunglückter Abschleppdienstler von übernatürlichen Kräften in Besitz genommen und zum Zombie verwandelt wird – all die Schlangen, zu denen sich die Seelen der Mörder und anderer Verbrecher auf Grund eines Voodoo-Zaubers verwandelt haben, sind in seinen Körper geschlüpft. Eine junge Frau nimmt den Kampf gegen den Untoten auf; die Schlangen treten nach und nach aus seinem Körper heraus; doch selbst nachdem sie mit dem Abschleppfahrzeug den Mann überfahren und den Torso vom restlichen Körper abgetrennt hatte, kriechen noch Schlangen aus dem Körper hervor.

Mosquito (*Mosquito*, USA 1994, GARY JONES) beginnt mit der Verstrahlung eines Sumpfgiebts durch ein Alien-Raumschiff. Als die Mosquitos zu menschlicher Größe heranwachsen und beginnen, Menschen zu attackieren, wobei sie ein ganzes Feriencamp massakrieren, gilt es, den Kampf gegen die Aggressoren aufzunehmen – ganz nach dem Vorbild der Big-Bugs-Filme der 1950er. Nichts Neues unter der Sonne, aber in überraschender Kombination.

¹¹ *Swamp Thing* ist eine Comicverfilmung nach den DC-Comics *Swamp Thing* von LEN WEIN und BERNIE WRIGHTSON (1971). Die Figur ähnelt der *Creature from the Black Lagoon* (1954), die ihrerseits filmisch mehrfach wieder aufgenommen wurde. *Swamp Thing* selbst wurde Ausgangsfilm einer ganzen Kette von Folgefilmen – neben dem Sequel *The Return of Swamp Thing* (*Das grüne Ding aus dem Sumpf*, USA 1989, JIM WYNORSKY) trat das Monsterwesen in mehreren Animationsfilmen auf und wurde Titelheld einer fünfteiligen TV-Serie (*Swamp Thing*, USA 1991).

¹² Eine ähnliche Geschichte erzählte schon *El pantano de los cuervos* (IT: *I Eat Your Skin*, aka: *Voodoo Blood Bath*, dt.: *Der Sumpf der Raben*, Spanien/Ekuador 1974 [1971], MANUEL CAÑO): Auch hier geht es um einen Wissenschaftler, der in seinem Haus mitten in den Sümpfen eine Formel zur Wiederbelebung der Toten zu finden sucht und deshalb Experimente mit Leichen macht, deren Überreste er ins Wasser wirft. Als er versehentlich seine Freundin erschlägt, belebt er die Leiche wieder, doch wird die junge Frau zum Vampir, muss permanent mit frischem Blut versorgt werden. Erst ein Polizist, der die zahlreichen Vermissten zu finden sucht, kann ihn zur Strecke bringen.

¹³ Als Überblick vgl. meinen Artikel „Vom Tierhorror. Oder: Ein Motivkomplex zwischen den Genres“. In: *Rabbit Eye*, 6, 2014, S. 120-140, sowie die umfangreiche Filmographie „Tierhorrorfilm“. In: *Medienwissenschaft: Berichte und Papiere*, 150, 2013, online.

2.3 Zombies und Splatter-Mörder

Zu den Grenzfiguren am Rande des Menschlichen rechnen auch die bestialischen Mörder des Splatterfilms, die ähnlich wie andere Horrorfiguren als Inkarnationen eines reinen Tötungstriebes ausgewiesen sind (darin durchaus den Alligatoren vergleichbar). Auch für sie ist das Moor naheliegender Aufenthaltsort, weil sie dort durch Ortskenntnis und durch die Isolation der Besucher in idealer Angriffshaltung warten können, bis ihnen die Beute zum Opfer wird. Ein neueres Beispiel ist die Horrorkomödie *Hatched* (*Hatched*, USA 2006, ADAM GREEN), der die Geschichte einer „Haunted Swamp Tour“ erzählt, die zwei Freunde nahe New Orleans unternehmen; ihnen lauert die schrecklich entstellte Serienkiller-Legende Victor Crowley auf, der mit seiner Axt schon auf die beiden wartet, als sie im Sumpf stranden. Abgeschnitten von der Zivilisation, ohne Aussicht auf Hilfe, auf sich allein gestellt in der so abweisenden und unberechenbaren Natur: ein Spielszenario, das auf den reinen Konflikt zwischen Mörder und Opfer reduziert ist.¹⁴

Auch wenn es keine spezifische Affinität der phantastischen Wesen zu den Sümpfen gibt – in vielen Darstellungen werden Werwölfe, Zombies, Gespenster, Wiedergänger, Hexen, Magier und ähnliche Existenzen als „Sumpfwesen“ (engl. oft: *swamp things*, *swamp creatures*) zusammengefasst. Dennoch sei hier genauer hingeblickt, weil die Beispiele auf eine tiefere Kombinatorik der Fantastik-Elemente hindeuten, die Grundlage einer eher mechanischen Produktivität des Phantastischen ist (wobei jedes der Elemente eigenen Motiv- oder Figurengeschichten zugehört und in deren Bedeutungshorizonte hineinweist). Es scheint hier darum nötig, die weitere Beschäftigung mit dem Filmsumpf-Korpus mit einer Teilung zu beginnen: Da sind zum einen eine ganze Reihe Filme, in denen die Sumpfbesucher zu Gestaltwandlern werden, Wesen einer anderen Art, die den Menschen selbst gefährlich werden; es sind vor allem die Motivgeschichten der Untoten-Gestalten, der Zombies und Wiedergänger, die mit dem Moor verbunden werden. Und es sind zum zweiten die ebenso unmenschlichen irren Mörder der Splatter-Genres, die *per se* böse sind und nicht weiter durch Vorgeschichten (und insbesondere *backwound stories*) in ihrer monodimensionalen Fixierung auf das Morden begründet werden müssten.

Ein jüngeres Beispiel ist der Direct-to-Video-Film *Swamp Zombies!!!* (USA 2005, LEN KABASINSKI): Der Chefarzt eines Großstadtkrankenhauses hat ein Serum entwickelt, mit dem er verstorbene Patienten wiederbeleben kann. Als das Hospital von der Medizinbehörde inspiziert wird, muss er mitten im entscheidenden Experiment die Probanden im nahegelegenen Sumpfgebiet entsorgen. Tatsächlich erwachen sie zum Leben – und fallen als erstes über eine Gruppe von Studenten her, die zu Studienzwecken in den Sumpf gefahren waren. Ein Sumpf-Eremit, eine schöne, unschuldige Zuschauerin, ein Park-Ranger und ein Polizei-Captain machen sich daran, die Kunstwesen zu vernichten. Der Kampf gegen die Zombie-Population ist auch in dem brasilianischen Horrorfilm *Mangue Negro* (IT: *Mud Zombies*; aka: *Black Swamp*; dt.: *Brain Dead Zombies*, Brasilien 2008, RODRIGO ARAGÃO) Zentrum der Handlung: ein armseliges Dorf im Espirito Santo, des-

sen Bewohner vom Fischfang und vom Sammeln von Krustentieren in den Mangrovensümpfen leben, werden durch die bedrohlich werdende Verschmutzung der Gewässer in ihrer Existenz bedroht. Es mag die Verschmutzung sein, dass im dunklen Schlamm zombieartige Kreaturen entstehen, die die Bewohnerschaft angreifen und dezimieren. Ein Überlebender entdeckt, dass er sich mit der Machete der Angreifer erwehren kann.

Auch hier ist das Motiv viel älter. Genannt werde *Voodoo Swamp* (USA 1962, ARTHUR JONES), in dem eine junge Frau zusammen mit einem Detektiv in die Sümpfe von New Orleans eindringen muss, in denen ihre Schwester verschwunden ist. Nicht nur, dass die beiden sich vor Riesenspinnen, Schlangen und Krokodilen in Acht nehmen müssen – sie treffen auch noch auf eine Voodoo-Priesterin und eine ganze Armee von Zombieschergen, die in einer Art Sklavenlager untergebracht sind.

Die Filme dieser Motivreihe beginnen mit einer Überraschung, die sich zumindest oberflächlich gegen die Eindimensionalität der Zombiewesen richtet: In *Revenge of the Zombies* (USA 1943, STEVE SEKELY) treffen zwei Männer – die Schwester des einen ist vor kurzem verstorben – in einem alten Herrenhaus inmitten eines Sumpfes in Louisiana auf. Dort lebt ein deutscher Wissenschaftler, der in Deutschland schon Zombies für die Armeen des Dritten Reiches erschaffen hatte, und der auch die jüngst Verstorbene in eine Untote gewandelt hatte. Zu aller Überraschung zeigt sie aber Anzeichen eines freien Willens und fordert ihren Schöpfer zu einem Kampf um die Kontrolle über seine Zombieschergen heraus. Am Ende versinken der Wissenschaftler und die untote Frau zusammen in einem Treibsandloch.

Zum zweiten Submotiv: Gerade in Splatterfilmen ist das Moor probate Bühne für die stereotype Formel: Eine Gruppe junger Leute auf Urlaub an einem abgeschiedenen Ort / Begegnung mit dem Killer / Tod der jungen Leute (mit dem *final girl* als einzig Überlebende). Ein fast prototypisches Beispiel ist *Bikini Swamp Girl Massacre* (USA 2014, AIDEN DILLARD), in dem alle Mitglieder der Gruppe umkommen: die Everglades als latent bedrohliche Umgebung (im Blick der Urlauberinnen: als abenteuerliches Gelände), abgeschieden von der Zivilisation, ohne Aussicht auf Hilfe. Das erwartete Urlaubserlebnis erweist sich schnell als Angst-Trip. Manchmal sind es auch die tierischen Sumpfbewohner, die zu Aggressoren werden und die Jugendlichen-Gruppen anfallen. In *Snake-Head Swamp* (USA 2014, DON E. FAUNTLEROY [!]) wollen Jugendliche ein Bad in einem Teil in den Sümpfen von Louisiana nehmen, als eine wahre Invasion von Fischen mit Schlangenköpfen über sie herfallen. Die Begleitgeschichte zeigt auch, wie armselig die

¹⁴ Der Film hatte zwei Sequels (*Hatchet II [Hatched II]*, USA 2010, ADAM GREEN), vgl. dazu das *Making-Of Hatchet II: Behind the Screams* (USA 2011, SARAH ELBERT), sowie *Hatched III* (USA 2013, BJ McDONNELL), in dem die Protagonisten den Serienmörder von dem Voodoo-Fluch befreien kann, der ihn jahrzehntelang den „Honey Island Swamp“ unsicher machen ließ.

Motivation der Mördertiere ausfallen kann – nur ein solcher Fisch war vorher bei einem Unfall ins Wasser geraten, hatte aber einen alten Fluch neu erweckt (es wird nicht einmal klar, wer den Fluch ausgesprochen hatte)¹⁵.

Offensichtlich geht es in Filmen wie *SnakeHead Swamp* wie in einem Spiel darum, den Opfern (den Jugendlichen) einen unkalkulierbaren, handlungsmächtigen und lebensbedrohlichen Gegner entgegenzusetzen, mehr nicht; sind die so dürftigen Handlungsrollen besetzt, geht es nur noch um die Durchführung der durchsichtigen Partie des Splatter-Spiels. Bei vielen dieser Filme handelt es sich um Billig- oder sogar Billigstproduktionen, die oft nur Direct-to-DVD ausgewertet werden – in der ökonomischen Kalkulation ist die Gewinnphase bereits erreicht, wenn ein u.U. kleines Publikum erreicht wird, das sich für das Genre interessiert. Es liegt nahe, der Rezeption eine eigene Rezeptionsmodalität zuzuordnen, die weniger auf psychologische, dramaturgische oder ästhetische Durchdringung der Geschichten ausgerichtet ist als auf die Modi der Durchführung (darin eher der Spiel- als der Fiktionsrezeption ähnlich).¹⁶ Stereotypifizierung der *story*, Verlagerung der *production values* auf die Actionszenen und die visuelle Attraktivität der Handlungsorte sind auch Hinweise darauf, dass derartige Filme ihren Reiz durch Attraktivitätswerte gewinnen, hinter die Schauspiel und aus der Handlungsführung gewonnene Spannung zurücktreten.

3. Summa

Der vorliegende Überblick über die diversen dramatischen Aneignungen der Moore in der Geschichte des Films zeigt nicht nur die Vielfalt der affektiv beladenen Bedeutungen, die der so besonderen Landschaftsform zugekommen sind, sondern auch die Differenz, die die Beispiele zu den aktuellen Thematisierungen der Moore haben. Ökologische Argumente spielen im Korpus der Filme keine nennenswerte Rolle, weder Klimaschutz noch wasserwirtschaftliche Aspekte werden in den fiktionalen Formaten auch nur angerührt. Die Spielfilme des Themenfeldes sind bis heute in den affektiven, vor allem angst- und horroraffinen Traditionen der Geschichte der Moorfiktionen gefangen. Darum spielen im aktuellen Diskurs die Dokumentarfilme zum Thema¹⁷ auch die Impulse keine Rolle, die Moore in den filmischen Darstellungen zu ökologisieren, sie mit den Fragen der Nachhaltigkeit zu verbünden und sie von dem affektiven Ballast, mit dem sie belastet sind, zu befreien. Gerade diese Differenz von fiktionalen und dokumentaren Formaten weisen aber auch auf einen tiefgreifenden Wandel des kulturellen Verständnisses der Beziehungen zwischen Zivilisation und Natur hin, in dem die Natur nicht als entgegenstehende Kraft, sondern als Lebensbedingung neu gefasst wird.

-
- ¹⁵ Fische mit Schlangenköpfen gehören schon seit mehreren Jahren zum Kernarsenal der bedrohlichen Sumpfbewohner des Horrorfilms. Sie wurden in der Presse bekannt, als 2002 die realen, aus Asien eingeschleppten *Northern Snakeheads* (*Channa argus*, dt.: Schlangenkopffische) in einem Badensee in Crofton im US-Bundesstaat Maryland entdeckt wurden. Seitdem entstanden neben dem oben erwähnten *SnakeHead Swamp* mehrere Billigfilme der Syfy-Produktion *Snakehead Terror* (*Snakehead – Der Schrecken aus dem See*, 2004, PAUL ZILLER), ein TV-Film, *Frankenfish* (*Frankenfish*, USA 2004, MARK A.Z. DIPPÉ), *Swarm of the Snakehead* (2006, FRANK LAMA, JOEL DENNING) der Produktion „Ten Pound Films“, in dem die Fische sogar mit Intelligenz agierten. Die *snakeheads* gelten als Beispiel invasiver Tierarten und gelten als gefährlich, weil sie sich auch über Land fortbewegen können; zu diesem Nicht-Horror-Aspekt der Ausbreitung der Art entstand der 60-minütige National-Geographic-Dokumentarfilm *Fishzilla: Snakehead Invasion* (2007).
- ¹⁶ Ein Hinweis auf die Generizität dieser Filme mag die Titelnomination des Sumpfes sein, ein durchaus verlässlicher Hinweis auf Handlungsort und -inszenierung. In der Kritik wurde sogar schon von *swamploitation* (*movies*) oder von *swampflix* gesprochen.
- ¹⁷ Vgl. die filmographische Übersicht der „*Moore und Sümpfe im Dokumentarfilm*“, die LUDGER KACZMAREK und ich kompiliert haben und die online greifbar ist (= *Medienwissenschaft: Berichte und Papiere* 202, 2021, URL: http://berichte.derwulf.de/0202_21.pdf).

Anschrift des Verfassers:

Prof. a.D. Dr. Hans J. Wulff
Lotter Straße 17
D-49492 Westerkappeln
E-Mail: hwulff@uos.de

Manuskript eingegangen am 30. Januar 2023

Persönliche Mitglieder zahlen einen Jahresbeitrag von 40,- Euro, korporative einen von 150,- Euro, Studenten und Auszubildende auf Antrag 10,- Euro. Der Jahresbeitrag ist bis zum 1. März des betreffenden Jahres auf das DGMT-Postbankkonto IBAN: DE90 2501 0030 0303 2003 01, BIC: PBNKDEFF zu überweisen.

Mitglieder erhalten die alljährlich herausgegebenen Bände der TELMA sowie die Beihefte zur TELMA gegen ihren Mitgliedsbeitrag.

Anträge auf Mitgliedschaft richten Sie bitte per E-Mail an info@dgmtev.de.