

Mode-Kolumne

Von Eva Reik



Viva la Mamma

Mein Lieblingsessen? Pasta. Lieblingswein? Lugana. Lieblingsküste? Amalfitana. Lieblingsinsel? Elba. Lieblingsdesigner? Logischerweise aus Italien, aber komischerweise sind es nicht Dolce & Gabbana. Dabei stillen die beiden Saison für Saison eigentlich am zuverlässigsten mein italienisches Sehnsuchtsgefühl, das schon beim Verlassen der Fähre in Piombino durch die Glieder zieht. Sie huldigen den Zitronen, verhelfen Bastkörbchen zu neuem Leben, bringen Rosen zum Erblühen, wissen die Häkelarbeiten ihrer sizilianischen Großmütter zu schätzen und schicken die schönsten Frauen (nicht Bügelbretter!) über den Laufsteg. Auch in dieser Mailänder Modeweche blieben sie sich und ihrem Kampagnenmodell treu: der wunderschönen Bianca Balti, im sechsten Monat deutlich schwanger. Bauch, Beine, Po nicht im üblichen Shape, eher bleischwer. Im Gesicht strahlte sie vertraut, was vermutlich mit der vorgeführten Kollektion zu tun hatte. Stefano Gabbana und Domenico Dolce widmeten sie: La Mamma. Zu sehen gab es auf Seide gedruckte Kinderzeichnungen, entzückende Babys, engelsgleiche Mädchen zwischen all den Super-Models – und endlich verzücktes Lachen in der sonst so frostigen Front Row!

Gefällt mir!

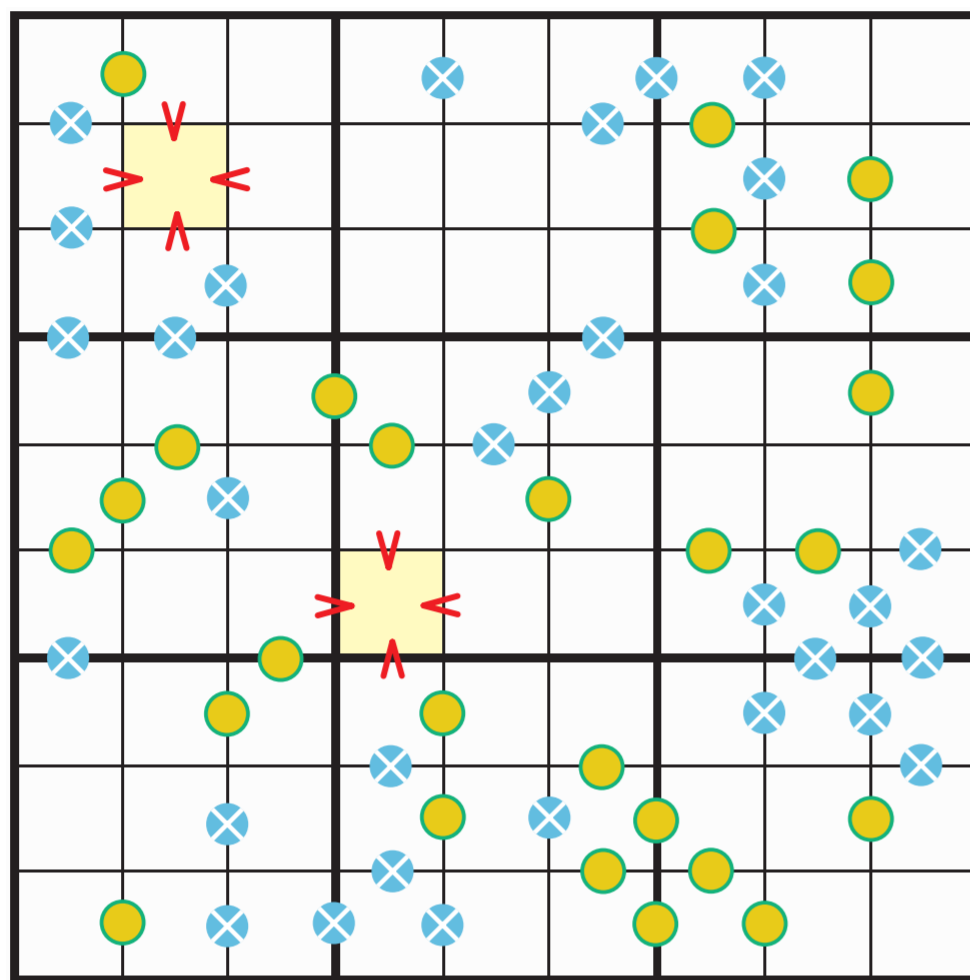


Bianca Balti (links) läuft auch schwanger für Dolce & Gabbana

FRÜHLINGS RÄTSEL

Lösen Sie bis Ostern samstags und mittwochs je ein neues Rätsel

#1 – KROPKI-SUDOKU



**Hintergrund:** Dies ist ein besonderes Sudoku, denn es enthält keine vorgegebenen Ziffern. Was Ihnen ungewöhnlich erscheint, ist für die Teilnehmer einer Deutschen Sudoku-Meisterschaft normal. Dort werden die wildesten Varianten gespielt und jedes Jahr kommen neue Abwandlungen hinzu. Lassen Sie sich nicht verwirren, auch wenn es unmöglich erscheint, handelt es sich hier eher um ein Einsteigerexemplar.

**So geht's:** Zwei Regeln neben dem Standard-Sudoku (in jede Zeile, in jede Spalte und in jedes 3x3-Feld wird jede Ziffer von 1 bis 9 genau ein Mal eingetragen.): Gelber Kreis: Diese benachbarten Ziffern haben die Differenz eins: 1-2, 2-1, 2-3, 3-4... Blaue gekreuzte Punkte: Eine der beiden Ziffern ist doppelt so groß wie die andere: 1-2, 2-1, 2-4, 6-3, 4-8...

Alle möglichen Punkte sind im Rätsel eingetragen! Die beiden Ziffern in den markierten Feldern bilden eine zweistellige Zahl, welche die Position des gesuchten Lösungsbuchstabens im Alphabet angibt (A=1, B=2... Z=26).

**Tipp:** Schauen Sie sich ganz links oben die erste Spalte an. Die ersten vier Kästchen sind durch blaue gekreuzte Punkte verbunden und das kann nur 1-2-4-8 oder 8-4-2-1 für diese Kästchen bedeuten. Oben links steht also eine 8 oder eine 1. Eine 1 geht aber nicht, da diese wegen des gelben Kreises zum benachbarten Kästchen dort eine 2 neben sich haben müsste. Diese 2 stünde aber schon unter der 1 und das geht natürlich nicht, also haben wir von oben nach unten 8-4-2-1! Vier zusammenhängende Kästchen, die durch drei blaue Kreise verbunden sind, finden Sie noch öfter im Rätsel.

**Wir verlosen** an jedem Rätseltag zwei Karten für unsere große Rätselshow am 9. April. Schicken, faxen oder mailen Sie jeweils das gelöste Rätsel an „Kölner Stadt-Anzeiger Magazin“, Frühlingsrätsel, Amsterdamer Str. 192, 50735 Köln, Fax: 0221/ 224-3016, Mail: magazin.verlosung@ksta.de. Alle neun Rätsel ergeben am Ende übrigens ein

Lösungswort. Schicken Sie uns bis zum 10. April das Lösungswort. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir u.a. einen Kindle-E-Book-Reader.

**Heines große Rätselshow** Donnerstag, 9. April, 19 Uhr Ein spannender Abend voller Rätsel und kniffliger Aufgaben zum Mitraten

mit Deutschlands bekanntestem Rätselmacher Stefan Heine im

studio dumont, Breite Str. 70, Köln Eintritt: 15 € Abocard (12,50 Euro) Erhältlich im Servicecenter Breite Str., unter ☎ 0221/2801 (Abocard 0221/ 2803 44) sowie www.koelnticket.de www.abocard.de/tickets



GESELLSCHAFT

Lieblinge aus der Gruft

Woher kommt die Lust auf Zombies in den Medien?

VON THOMAS SCHMITZ

Egal ob in Film, Fernsehen oder Computerspielen: Einer Epidemie gleich schlurften derzeit die Zombies über Bildschirme und Leinwände. Besonders die US-amerikanische TV-Serie „The Walking Dead“ bricht regelmäßig Einschaltquotenrekorde. 17 Millionen Kabelkunden in den USA haben den Auftakt der fünften Staffel im vergangenen Herbst gesehen – mehr Zuschauer hatte eine Serie noch nie. Da muten die 300 000 Zuschauer beim deutschen Fox Channel wenig an, aber auch das ist ein Rekord für eine Serienpremiere im Pay TV.

Ursprünge in den 1930ern

Doch woher kommt die plötzliche Lust auf die unansehnlichen Untoten? „Die herrscht schon lange vor“, erklärt Hanns Christian Schmidt (29), Medienwissenschaftler und Stipendiat bei Artes, der Graduiertenschule der Philosophischen Fakultät der Uni Köln. Der Zombiefilm stamme schließlich aus den 1930er Jahren. Das Bild der Untoten habe sich aber verändert. Früher seien es durch Voodoo-Zauber wiedererweckte Untote gewesen, die als Sklaven des Menschen fungierten. Die heutigen Zombies sind da durchaus gefährlicher, angetrieben von einem nie endenden Hunger,

manchmal sogar blitzschnell, wie die von Viren befallenen Exemplare in „28 Days Later“ und dessen Fortsetzung.

Doch es steckt mehr dahinter als die Gier nach Spannung und expliziter Gewalt. Laut Schmidt geht es um Katharsis im aristotelischen Sinne. Beim Anblick der entsprechenden Bilder gerate der Mensch ins „Jammern und Schaudern“. Die Projektion der Ängste beschränkt sich aber auf einen sicheren Raum, etwa das Wohnzimmer oder den Kinosaal, den der Betrachter am Ende gereinigt verlässt. Außerdem steckt in Zombie-Filmen eine große Portion Gesellschaftskritik: „Dawn of the Dead“ (Original: 1978, Remake: 2004) etwa verurteilt den Konsumwahn, „Die Nacht der lebenden Toten“ (1968) führte zu einer Rassismus-Debatte. Seit George A. Romero letztgenannten Film in die Kinos brachte, zeigen Regisseure und Drehbuchautoren, wie sich die Welt und vor allen Dingen die Menschen darin verändern, wenn die öffentliche Ordnung zusammenbricht: keine Krankenhäuser, keine Polizei, keine Regierungen. „Wir sind auf uns alleine gestellt, als Menschen im Naturzustand“, sagt Schmidt. Dieses Leben ist laut dem Philosophen Thomas Hobbes „einsam, armselig, schmutzig, brutal und kurz“. Die Menschen schließen sich zu Gruppen zusam-

men. „Doch oft droht diese Gemeinschaft zu scheitern, denn der Mensch wird selbst zum Monster“, so Schmidt.

Damit beschreibt der 29-Jährige detailliert, wie das Zombie-Zugpferd „The Walking Dead“ funktioniert und was die Faszination der Serie ausmacht. Schienen zu

Der Mensch wird selbst zum Monster

Hanns Christian Schmidt

Beginn noch die „Beißer“ (das Wort Zombie kommt nie vor) die größte Bedrohung, sind es tatsächlich andere Menschen. Wie die Untoten reagieren, ist nämlich vorhersehbar. Sie sind irgendwann nicht mehr als eine Plage, sie zu töten gehört zum alltäglichen Leben der Gruppe um Polizist Rick dazu. Selbst für den Zuschauer wird dieses Verhalten normal, das endgültige Töten eines Beißers, egal wie brutal es auf dem Bildschirm dargestellt wird, schockt nicht mehr.

Ganz im Gegensatz zur Bedrohung durch Mitmenschen, etwa den Governor, einen Despoten, der eine andere Gruppe anführt und sich mit den Hauptprotagonisten der Serie anlegt, obwohl man gemeinsam viel stärker wäre. Dabei bleiben am Ende sogar lieb gewonnene Figuren auf der Strecke. Für

diese Entscheidung der Serienschöpfer (sowie für Comic-Autor Robert Kirkman, auf dessen Vorlage „The Walking Dead“ beruht) hat Schmidt eine philosophische Erklärung: Zum einen wird das individualistische Interesse dargestellt. Der Governor handelt nach dem Prinzip „Jeder ist sich selbst der Nächste“, während für Rick das kommunitaristische Interesse, also das Wohl der Gemeinschaft, im Vordergrund steht.

Natürlich war die Lust auf Zombies nicht immer so groß wie jetzt. „Wir leben in sehr unsicheren Zeiten, in denen gesellschaftliche Institutionen auf der Kippe stehen, etwa durch ökonomische Krisen oder den Klimawandel“, sagt Schmidt. Dann stelle man sich schnell die Frage, was passiert, wenn alles wegbreicht und man auf sich alleine gestellt ist. Auf die Fantasie der Macher von Filmen, Serien, Computerspielen und Büchern wirkt das anregend. Im Fernsehen, auf der Kino-Leinwand und auf dem Computer-Bildschirm können sie jedes noch so abstruse Szenario durchspielen – und laut Schmidt sogar Lösungsvorschläge zum Überleben liefern. Ob das im Fall der Fälle überhaupt möglich ist, kann der Medienwissenschaftler nicht beantworten. „aber der Film »World War Z« liefert eine interessante These: Mit reiner Waffengewalt hat man definitiv keine Chance“.

ILLUSTRATION: THINSTOCK, FOTO: DPA