

Susanne Marshall

Monomythos und transkulturelle Synthese – Immersion am Beispiel von AVATAR

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18204>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Marshall, Susanne: Monomythos und transkulturelle Synthese – Immersion am Beispiel von AVATAR. Marburg: Schüren 2012 (Jahrbuch immersiver Medien 4), S. 123–127. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18204>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://link.iue.fh-kiel.de/index.php/2012/01/30/jahrbuch-immersiver-medien-2012-online-bildraeume-grenzen-und-uebergaenge/>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

MONOMYTHOS UND TRANSKULTURELLE SYNTHESE

IMMERSION AM BEISPIEL VON AVATAR

Susanne Marschall

Das aktuelle Blockbuster-Kino präsentiert sich in dramaturgischer und ästhetischer Hinsicht in unvereinbaren Gegensätzen: Einerseits avancieren Erzählexperimente wie Christopher Nolans futuristisches Traumlabyrinth *INCEPTION* (USA/GB 2010) zum Paradigma zeitgemäßer Unterhaltung, andererseits bevölkern urzeitliche Fabelwesen im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse die Leinwand. Gemeinsam ist den stilistischen Kontrahenten die Sogwirkung des monumentalen Lichtspiels, das den Zuschauer im dunklen Kinosaal wie in einem Wachtraum umfängt. Während die imaginäre Welt ihn fesselt, bleibt ihm zugleich deren Fiktionalität bewusst. Das Kino verfolgt dramaturgische, ästhetische und – nicht zu vergessen – technische Strategien, um die doppelte Wahrnehmung des Zuschauers aus dem Gleichgewicht zu bringen und ihn immer tiefer in die filmische Inszenierung hinein zu ziehen. Mit unterschiedlich immersiv wirkenden Mitteln leisten dies monumentale 3-D-Events wie James Camerons *AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA* (*AVATAR*, USA 2009), magische Filmphantasien wie der achte *Harry-Potter*-Film von David Yates, *HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES: TEIL 2* (*HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 2*, GB/USA 2011) oder auch subtile Animationsfilme wie Harry Selicks *CORALINE* (USA 2009).

In jedem dieser Filme und in vielen weiteren ungenannten Beispielen intensivieren sich Handlung, Dramaturgie, Figurenkonzeption, formal-ästhetische und technische Gestaltung gegenseitig mit dem Ziel einer umfassenden, d.h. Kognition, Emotion und das Physische betreffenden Immersion des Zuschauers. Allerdings lässt



AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA (*AVATAR*, James Cameron, USA 2009, Twentieth Century Fox/Dune Entertainment/Ingenious Film Partners/Lightstorm Entertainment, 161 min.)

sich dieser im Zuge der Medienkonvergenz und der damit unweigerlich verbundenen globalen Rezeption nicht mehr als Teil einer kulturell klar definierbaren Zielgruppe erfassen. Produzenten von Mega-Movies wie AVATAR müssen sich – vor allem auch aus finanziellen Erwägungen – auf ein schwer greifbares Weltpublikum ausrichten, denn Großproduktionen lassen sich ohne dessen Finanzkraft nicht mehr refinanzieren. Camerons AVATAR ist dabei ein Beispiel für diese merkwürdige Paradoxie transkultureller Mainstreamfilme, deren narrative und symbolische Konstruktionen subtil ausgefeilt sein müssen: Geschlossen konzipierte und unmittelbar verständliche Erzählungen müssen eine Vielzahl inter- und transkultureller Lesarten bereithalten, um die kulturelle Identifikation im Westen wie im Osten, in den USA, in Europa, in Afrika oder in Asien zu ermöglichen. Die Wirkung der Immersion kommt im Fall von AVATAR bei weitem nicht nur durch die 3-D-Technologie zustande, zumal diese den Zuschauer in visuell spektakulären Momenten auch aus der Geschichte herausreißen kann, weil er sich vielleicht zu sehr mit dem technischen Effekt beschäftigt. Camerons AVATAR ist narrativ als Monomythos, symbolisch als transkulturelle Synthese, formal-ästhetisch als immersives Phantasma und technisch als futuristisches Action-Spektakel angelegt. Diese Ebenen kommentieren sich bei genauer Beobachtung permanent gegenseitig, so dass der Film sich selbst zum Gegenstand eines Metadiskurses macht, der sich – im Sinne Umberto Ecos – gleichermaßen an den «naiven» wie an den «kritischen Leser» wendet (vgl. Eco 1999: 313).

Von allem zu viel – die Hybris des Hybriden

Im August 2010 wurde der deutsche Kino-Werbetrailer zu AVATAR am ersten Tag seines Erscheinens im Netz vier Millionen Mal angeklickt: James Camerons 3-D-Blockbuster AVATAR spielte seither weltweit ca. drei Milliarden US-Dollar ein, die Einnahmen durch DVD, Blu-ray, Spiele etc. nicht eingerechnet. Die Produktionskosten von geschätzten 237 Millionen US-Dollar waren bereits wenige Tage nach dem Kinostart gedeckt (vgl. IMDb 2009; die Zahlen werden fortlaufend aktualisiert). Der Regisseur, dessen Risikobereitschaft seit TITANIC (USA 1997) bekannt ist, verfolgte mit AVATAR ein Herzensprojekt, das einen neuen technischen Standard definieren sollte: Für den stereoskopisch gedrehten 3-D-Film wurden Animationstechniken

wie Performance-Capture und Motion-Capture mit Realfilm auf höchstem Niveau kombiniert, um die phantastische Welt Pandoras und ihre Bewohner perfekt mit der imaginären Welt des Zuschauers zu verschmelzen. Auch narrativ stellt der Film eine Synthese her: Mythen, Legenden und Bildkulturen aus alten und neuen Zeiten sowie Versatzstücke aus diversen Kulturräumen mischen sich zu einer großangelegten Erzählung über die nicht enden wollenden Kulturkonflikte auf unserem Planeten. AVATAR vereint Mythos und Hightech, Öko und Action, mit dem Ziel, überall auf der Welt gesehen und verstanden zu werden. Glaubt man dem Trailer, so verdichtet sich in AVATAR die Essenz des filmischen Werks von James Cameron zur perfekten Symbiose von TERMINATOR (THE TERMINATOR, USA/GB 1984), ALIEN – DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT (ALIEN, GB/USA 1979), TRUE LIES – WAHRE LÜGEN (TRUE LIES, USA 1994) und TITANIC als hybrides Genre für ein hybrides Publikum.

Der Lost-World-Fantasy-Film AVATAR spielt 200 Jahre nach dem gescheiterten Klimagipfel in einer düsteren Zukunft – ein kolonialer Territorialkrieg hat die Grenzen des verwüsteten Erdballs überschritten. Ein verrohtes Söldnerheer zieht mit äußerster Brutalität gegen die hochsensiblen, aber auch gefährlichen Bewohner des Planeten Pandora in den Krieg, um wertvolle Rohstoffvorkommen zu plündern. Die «edlen Wilden» leben in enger Symbiose mit der Natur, als Teil eines komplexen Ökosystems, in dem alle organischen und spirituellen Energien in einem intelligent agierenden Netz verwoben sind, das den Planeten und seine Lebewesen schützt. In der Kultur Pandoras verbinden sich archaische totemistische Vorstellungen mit re-naturalisierten Technologien in einer Welt, die im Stil von Fantasy-Comics gestaltet ist. Somit greift der Fantasy-Film Elemente aus der Alltagswelt medialisierter Kulturen auf, die in entfremdeten Netzwerken kommunizieren und agieren, während die menschlichen Basisemotionen und elementaren Bedürfnisse ihre Geltung nicht verloren haben. Inhaltlich und technologisch ein Megaformat, zieht AVATAR weltweit ein riesiges Publikum an, genießt ein hohes Maß an Presseaufmerksamkeit, ärgert konservative Kreise in den USA und ängstigt chinesische Machthaber, die fürchten müssen, dass das chinesische Publikum Vergleiche zwischen der Vertreibung der Ureinwohner Pandoras und der unmittelbaren Zeitgeschichte zieht (vgl. Zeit online, dpa 2010).

AVATAR stimuliert aus vielen Gründen zu kulturwissenschaftlicher Reflektion und zu ideologiekritischer Diskussion: Der Plot verbindet klassische dramaturgische Muster des Liebesfilms, des Science-Fiction-Films, des Fantasyfilms, des Kriegsfilms und des Actionfilms mit märchenhaften Elementen zu einem Ökothriller, in dem der militärische Aggressor eindeutig mit der amerikanischen Kultur assoziiert ist. Diese wird im Gegensatz zur synkretistischen Welt der Pandoraner eindimensional, aggressiv und weitgehend kulturell homogen gezeichnet. Die Liebesgeschichte zwischen der Indianer-Prinzessin Pocahontas und dem englischen Kapitän John Smith, eine Legende aus der Kolonialgeschichte Amerikas, dient als eine von vielen Lesarten, die – ein Suchauftrag in Google führt zu zahlreichen Links – in den einschlägigen Fanforen im Internet diskutiert wird. Dramaturgisch folgt AVATAR geradezu idealtypisch – man kann auch sagen stereotyp – der Heldenreise im Sinne Joseph Campbells (vgl. Campbell 1999). Der Held wird aus seinen Gewohnheiten und seiner alten Welt durch ein Unglück herausgerissen, trifft Gefährten, Mentoren, Schwellenhüter und Widersacher, unternimmt eine Reise in das Unbekannte, die ihn an die Grenzen der Belastbarkeit führt, reift an seinen neuen Erfahrungen, gewinnt die Prinzessin und rettet sich und sein neues Kollektiv in letzter Sekunde, um dann nach einem symbolischen Tod auf einer neuen Stufe quasi wiedergeboren zu werden. Somit bietet das Hightech-Event AVATAR seinen Zuschauern eine vertraute Erzählstruktur an, während die Bildebene mit märchenhafter Fremdheit gesättigt ist. Gerade aufgrund der Vielzahl an verschiedenen kulturellen Versatzstücken ist der Planet Pandora ein U-Topos ohne konkrete kulturelle Verankerung, er schwebt – wie seine Felsen – frei in der Luft. Dieses Motiv der Immersion unterstützt die ozeanisch anmutende, fluide Bildästhetik, die durch ihre blaue Farbgebung und die Biolumineszenz ihrer Lebewesen einer Unterwasserwelt gleicht, in die das Publikum – ob mit oder ohne 3-D-Effekt – eintauchen kann. Die Tiefsee gilt noch dazu als letzter, unerschlossener Raum unseres Planeten, als *terra incognita*, zu dem wir auch in absehbarer Zeit keinen Zugang haben werden. Camerons utopischer Planet stimuliert Assoziationen zu diesem unbekannten Land unter Wasser, dessen Erforschung mit der Kamera er sich im Übrigen viele Jahre widmete. Sechs Jahre lang machte er Unterwasseraufnahmen, studierte das Aussehen dieses unergründlichen und für den Menschen unsichtba-

ren Paralleluniversums, in dem Pflanzen und Tiere über die Fähigkeit verfügen, Licht zu erzeugen. Das Licht der Tiefsee und seine fluide Farbigkeit wirken räumlich und somit immersiv. Die dramaturgische Station der Heldenreise – das Eintauchen in die tiefste Höhle – korrespondiert mit der ozeanischen Bildästhetik und der technisch simulierten Dreidimensionalität des Bildes, dessen Fülle an Reizen eine Orientierung zusätzlich erschwert. Alle Ebenen des Films folgen der gleichen Bewegung: Sie ziehen die Figuren und Zuschauer in eine andere Welt hinein, in der das physikalische Gesetz der Schwerkraft keine Geltung hat, Grenzen dadurch schwer zu definieren sind und alles mit allem verbunden ist. Für AVATAR wurde ein eigenes Ökosystem entworfen, in dem sich Phänotypen von Tieren und die Morphologie bekannter Pflanzen mit Fabelwesen mischen. Damit greift Cameron einen Topos der Fantasy- und Science-Fiction-Literatur und vor allem der utopischen Literatur auf: Der Reisende trifft auf ein Paradies, dessen Schönheit – frei nach Rilke – sich zunächst als Anfang des Schrecklichen entpuppt, das der Held für kurze Zeit in ein Paradies zurückverwandeln kann. Der Film endet mit der vollkommenen Immersion des Helden in die Welt Pandoras und somit mit einer Verschmelzung von Mensch und Avatar.

Die ästhetische Gestaltung Pandoras und seiner Geschöpfe greift tief in die symbolischen und mythologischen Schatztruhen postkolonialer Kulturen hinein und vermischt diese zu einer visuellen Synthese mit globalem Identifikationspotential. Der Titel AVATAR bezieht sich auf hinduistische Vorstellungen von Inkarnation und zugleich auf das Spiel SECOND LIFE (Linden Lab, USA 2003), nach dessen Grundmuster die militärische Invasion in die fremde Welt funktioniert. Die Pandora-Bewohner erinnern in ihrem Kopf- und Körperschmuck an die indianischen Ureinwohner Amerikas, durch ihre blaue Hautfarbe und ihre Spiritualität an Hindu-Götter und durch ihre spitzen Ohren an berühmte SciFi-Helden wie Mr. Spock. Physiognomische Details wie dieses oder Fähigkeiten wie die enorme Sprungkraft und Schnelligkeit verbinden die menschenähnlichen Wesen zugleich mit der Tierwelt, mit der sie ihren Lebensraum gleichberechtigt teilen. Ihr Körper-Bild vereint Details von Katzen oder Reptilien, orientiert sich aber zugleich auch an Schönheitsvorstellungen der Werbe- und Modebranche. Die androgynen, hochgewachsenen Wesen mit schlanken, langen Gliedmaßen tragen exotischen Körperschmuck, der ihre Nacktheit nur

notdürftig verbirgt. Sie sind hochintelligent und spirituell sensibel, zugleich aber auch physisch stark und äußerst wehrhaft. Diese Details weisen einiges an welthistorisch bekannter Ambivalenz auf. Eine Abwertung fremder Kulturen durch Feminisierung und Animalisierung prägte den Rechtfertigungsdiskurs der Kolonialherren, gegen die sich AVATAR wendet. Durch die Inszenierung einer ästhetischen Gegenwelt werden gängige Schönheitsideale bedient und zugleich verfremdet, so dass der Zuschauer in die Situation kolonialer Eroberer versetzt wird, deren ambivalentes Begehren durch die nackten Wilden stimuliert wird.

Über all dem schwebt die Idee des künstlichen Menschen, geboren aus der Hybris amoralischer Wissenschaftler, die aus unterschiedlichen Gründen davon besessen sind, sich selbst zu reproduzieren. Geld, Macht und in Camerons Vision eindeutig zu viel Testosteron treiben wissenschaftliche und militärische Invasoren an, Pandora zu zerstören. Gierig vergeifen sie sich an dem Mutterbaum des Planeten und trampeln in ihrer Jagd nach materiellem Reichtum die wahren Schätze und Wunder in der fremden Welt nieder. Dieses Inferno tobt um den mit einer Polarisationsbrille bewaffneten Zuschauer herum, rückt diesem buchstäblich auf den Leib und zieht ihn wie einen weiteren AVATAR mitten in das Geschehen hinein. Damit intensiviert AVATAR die multimodale Rezeption des Kinos, welche kognitionswissenschaftlich neu ergründet werden muss. Torben Grodal erklärt die immersive Kraft aktueller Actionfilme mit dem sogenannten *PECMA-Flow-Modell*, bestehend aus den fünf Aspekten *Perception, Emotion, Cognition, Motor, Action*, die von Filmen wie AVATAR intensiv stimuliert werden (vgl. Grodal 2009).

Inhaltlich transportiert AVATAR die paradoxe Botschaft, dass erst ein Leben in der Simulation zum Erlebnis des Authentischen führt, welches an die Erfahrung leidenschaftlicher Gamer erinnert, die sich aus ihrer virtuellen Welt kaum noch lösen können. Der Held Jake Sully (Sam Worthington) sitzt im Rollstuhl und bekommt durch seinen Avatar viel mehr als seine Körperkraft zurück. Er überwindet seine Entfremdung von der Natur, seine Wahrnehmung verfeinert sich, er wird Teil eines Kollektivs, gewinnt echte Werte, er liebt und wird wiedergeliebt. Der verwundete Soldat kann mit Hilfe des künstlichen Körpers zum wirklichen Helden werden, wobei dieser übermenschlich starke, organische Apparat zuvor seinem toten Zwillingsbruder gehört hat. Als menschlicher Ava-

tar in einem künstlichen Wesen findet er nur als Gen-Double zu neuer Identität und somit zu einem neuen Leben.

Camerons Film überschreitet nicht nur die Grenzen zwischen den Spezies und Naturformen, zwischen archaischer Vergangenheit und futuristischen Welten, sondern auch zwischen Natur und Technik. So verfügen alle Pandora-Bewohner über eine organische Schnittstelle, die sie – ohne Kompatibilitätsprobleme – in vorübergehende Symbiosen mit anderen Lebewesen versetzen kann. Dieses Andocken an ein Reittier wird nicht als Penetration, sondern als gleichzeitige Verbindung inszeniert und doch greifen alle Szenen, die davon handeln, dass Jake ein Reittier finden und zähmen muss, Standardszenen des Westerns auf, und bestätigen somit Helden-Mythen der erzwungenen Domestizierung der Natur durch den männlichen Körper.

Schon aus diesen wenigen Anmerkungen wird deutlich, mit welchem Ausmaß an Komplexität und zugleich simplen Stereotypen eine kulturwissenschaftliche Untersuchung von globalen Medienereignissen konfrontiert wird und wie schwer diese im Spannungsverhältnis von Kunst und Medienindustrie zu bewerten sind. Camerons Film problematisiert das grundlegende Verständnis von Kultur innerhalb technologisch orientierter und industriell organisierter Zivilisationen, die eng mit der Natur verbundene Gesellschaftsformen abwerten und aus dieser Abwertung das Recht zur Ausbeutung ableiten. AVATAR verhandelt konkrete globale Krisen und historische Konflikte auf überraschend unverschlüsselte Weise und schiebt sie zugleich weit weg in eine fiktionale Welt, schickt sie durch die 3-D-Dimensionen des Phantastischen, die sich mit Polarisationsbrille und Popcorn zu einem spektakulären Kinoerlebnis verbinden, das zugleich im transmedialen Sinne über sich hinaus weist. Mit allen Mitteln stimuliert der Film die relativ bewegungslos im Zuschauerraum sitzenden Menschen durch «Vitalitätsaffekte» (Stern 2005: 54) wie Bewegung, Farbe und Ton intensiv zu physischen Reaktionen, welche sie in der Rezeptionssituation im Kino nicht ausleben können. Der auf diese Weise bereits überbeschäftigten Wahrnehmung bietet ein transkulturelles Bedeutungsgeflecht nun noch eine Fülle von Denkfiguren und kulturellen Verweisen zur Interpretation an, deren Verständnis eigentlich ein hohes Maß an interkulturellem Wissen voraussetzt, welche aber auch der flüchtigen Rezeption genügend Sinnpotential anbieten. Letzteres erfolgt schon aufgrund der mit allen Mit-

teln forcierten starken Gefühle im großen Konflikt zwischen Gut und Böse. AVATAR verknüpft die aktuelle ökologische Perspektive zum einem mit der Kolonialgeschichte, zum anderen mit dem Kampf der Geschlechter, der in weiten Teilen der Welt gewaltsam ausgetragen wird. Die männlichen und weiblichen Na'vi – so der sprechende Name der Pandorianer – entsprechen gleichermaßen einem weiblich-grazilen Schönheitsbild, elegant und tänzerisch bewegen sie sich in einer üppigen Natur, ohne diese zu verletzen. Ihr Planet wird ganz im Sinne der freudianischen Phallussymbolik von stiernackigen, vernarbten Muskelprotzen penetriert. Alles vernichtende Körper-Kampf-Maschinen trampeln und bomben sich den Weg frei, koste es, was es wolle. Narrativ, aber vor allem ästhetisch stellt AVATAR ein idealtypisches Exempel für eine transkulturelle Synthese von kulturspezifischen Zeichenwelten auf der Seite Pandoras dar, deren Genealogien und Grenzen sich in einem Akt der Re-Mythologisierung so verwischen, dass sich die Komplexität des mit ungeheurem Aufwand inszenierten Bedeutungsgeflechts letzten Endes auf einen archaischen Kampf zwischen Gut und Böse reduziert. An dieser Schnittstelle taucht der Film in einen Kampf der Kulturen ein und lässt Klischees aufeinanderprallen, die gegenwärtige Formen der Welterfahrung und global virulente Zukunftsängste popularisieren. Aktuelle Produktionen stehen darüber hinaus im Dienste des «Transmedia Storytellings» (Jenkins 2006) und müssen den Transformationsprozessen eines komplexen Medienwegs standhalten. Plots sollen mit allen dramaturgischen Konsequenzen für Konfliktlösungen und Schlussformeln zugleich das Potential zur seriellen Fortsetzungsgeschichte besitzen. Auch Serialität verstärkt immersive Effekte, allein aufgrund der Möglichkeit zur Vertiefung der Charaktere und somit Stärkung der Zuschauerbindung über die Grenzen der ersten, nur scheinbar abgeschlossenen Geschichte hinaus. In transmedialen Blockbustern müssen die Figuren zugleich als Identifikations- sowie Spielfiguren taugen und neben dieser dramaturgischen

Multifunktionalität auf eine Vielzahl komplexer Kontexte verweisen. Ein Film wie AVATAR hält Lesarten für viele Zuschauer-Welten und zugleich Monomythen (vgl. Campbell 1999) von zeitloser Gültigkeit parat. Nicht zuletzt aufgrund des simulativen Charakters des Films findet die Überschreitung der Grenze zwischen Mensch und Maschine bereits am Set des Films statt, der in jeder Sequenz vor den Konsequenzen dieses Schrittes warnt. Der 3-D-Film AVATAR spielt die immersiven Wirkungen digitaler Simulationen durch und endet in einem esoterischen Traum der Wiedergeburt in einem Kollektiv, das die Entfremdung von der Natur noch nicht erleiden musste. Die narrative, symbolische und technische Vollendung der Immersion des Zuschauers zum Mitspieler in einem überdimensionierten Content-Universum ist das innere Motiv des transkulturellen Mainstream-Films, der alle und jeden erreichen will und diesem Ziel auch sehr nahe gekommen ist.

Literatur

- Campbell, Joseph (1999) *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a.M. & Leipzig: Insel Verlag.
- Eco, Umberto (1999) *Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen*. Reclam: Leipzig.
- Grodal, Torben (2009) *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- IMDb (2009) Online: <http://www.imdb.com/title/tt0499549/> [Stand 08.06.2012].
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence culture. Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Stern, Daniel N. (2005) *Der Gegenwartsmoment. Veränderungsprozesse in Psychoanalyse, Psychotherapie und Alltag*. Frankfurt a.M.: Brandes & Apsel.
- Zeit online, dpa (2010) Camerons «Avatar»: China stoppt Science-Fiction-Film. In: *Zeit online* v. 19.01.2010, <http://www.zeit.de/kultur/film/2010-01/china-avatar-stoppen> [Stand 08.06.2012].