

Christian Kirchmeier

The Medium is the Message. James Camerons Avatar 2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/22683>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kirchmeier, Christian: The Medium is the Message. James Camerons Avatar. In: *Medienobservationen*, Jg. 13 (2009). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/22683>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.medienobservationen.de/2009/kirchmeier-avатар/>

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>

Christian Kirchmeier

The Medium is the Message. James Camerons *Avatar*

Der Beitrag untersucht James Camerons Film Avatar (2009) hinsichtlich seiner medialen Implikationen. Die außerirdische Welt Pandora, die zunächst als mystische Einheit erscheint, erweist sich in der Analyse als eine Welt, in der die universale Medialität selbst zum Mythos geworden ist.

Es gibt kaum etwas, das James Camerons Film *Avatar* nicht wäre: Er ist ein Actionfilm, ein Liebesfilm, ein Kriegsfilm, ein Fantasyfilm und ein Science-Fiction-Film, in dem es um Kolonialismus, Umweltschutz, Kapitalismuskritik, asymmetrische Kriegsführung und vieles mehr geht. Der Film lässt kaum ein großes Genre und kaum ein großes Thema aus. Aber diese große Einheit ist der Film – wie im Folgenden zu zeigen ist – nur, weil er vor allem ein gewaltiger Pleonasmus ist: ein radikaler Medienfilm.

Den ersten Hinweis liefert bereits der Titel des Filmes. *Avatar* ist eine Chiffre für die postmoderne Identität im Zeichen einer medial vernetzten Gesellschaft. Im Medium des Internets wandeln täglich Millionen von Menschen in Form von Avataren, also digitalen Wiedergängern, durch *Second Life*, *World of Warcraft* oder *Farmville*. Sie alle sind Abkommen eines Urtypus göttlicher Transgressionsfiguren des Hinduismus. Als „Avataras“ erschienen Götter, deren transzendente Medienkompetenz es ihnen erlaubt, als Körper im Diesseits sichtbar zu werden. Im Film ist AVTR außerdem der Name des Projektes, das Menschen in die Lage versetzt, ihr Bewusstsein vorübergehend in einen künstlich gezüchteten Körper der außerirdischen Na'vi-Spezies zu transportieren. Als Medium dienen sargähnliche Kisten, in denen die bewusstlosen menschlichen Körper während der Übertragung aufbewahrt werden. Allerdings müssen die Wissenschaftler des Filmes lernen, dass es einfacher war, die biologische Grenze zu überschreiten, als die kulturelle Differenz zwischen Menschen und Na'vi zu überbrücken. Erst dem Protagonisten Jake Sully, der sich bezeichnenderweise als „warrior“ und nicht als „scientist“ versteht, gelingt es, in den *rites de passages* der indigenen Stammesbevölkerung zu bestehen und so die Funktion des klassischen Helden zu erfüllen, nämlich durch das Erfüllen von Prüfungen seinen legitimen Ort in der Gesellschaft zu erwerben. Indem Jakes Bewusstsein die Schnittstelle

zwischen den beiden Kulturen in seinen zwei Körpern bildet, wird er selbst zu einem Medium, das die beiden Kulturen miteinander verbindet. Jakes Avatar erlangt Zugang zu einer Welt, die sich trotz – oder gerade wegen – ihrer Ablehnung von Technologie und ihrer natürlichen Symbiose als dezidierte Medienwelt erweist. Zwar haben auch die Menschen Maschinen, an die sie sich mithilfe eines Cockpits anschließen können. Doch die Na'vi können ihren eigenen Körper als Medium nutzen, um sich direkt mit Flugsauriern und pferdeähnlichen Tieren zu verbinden. Was aussieht wie ein langer Haarzopf der Na'vi, erweist sich dabei als Interface, das für diese Kopplung notwendig ist, ähnlich dem USB-Kabel einer Computermaus. Dieser Vergleich unterschlägt jedoch, worauf es in der Differenz zwischen Menschen und Na'vi ankommt: Dem technischen Link als paradigmatische mediale Verknüpfung auf der einen Seite steht das Medium einer natürlichen Symbiose auf Seiten der Na'vi entgegen.

Die Verbindung zweier Individuen ist nur ein kleiner Teil der medialen Realität des Planeten *Pandora*. Zu einer Medienwelt wird er erst, weil die Symbiose hier ein allgegenwärtiges Prinzip ist. Die außerirdische Welt ist nichts anderes als ein gigantisches natürliches Netzwerk, das von Bäumen formiert wird, deren Wurzeln ein synaptisches und rhizomatisches System bilden. Das daraus entstehende emergente Bewusstsein verehren die Na'vi als Gottheit „Eywa“. Rituelles Zentrum der Gottheit ist ein heiliger Baum, an dessen Blätter sich die Na'vi über das Nervenende in ihren Zöpfen direkt anschließen können. Weil diese Gottheit ein Mediennetzwerk ist, fallen Immanenz und Transzendenz in der Realität Pandoras zusammen. Pandora ist eine Welt, in der das Prinzip eines Avatars sinnlos ist, gerade weil es keine Differenz zwischen Netzwerk und Realität, zwischen *Second* und *First Life* gibt. Medien sind in dieser Welt nie extern, sondern sie sind geradezu ihr Konstruktionsprinzip.

Dies demonstriert der Film nicht zuletzt an seinem Wendepunkt. Nachdem Jakes Avatar alle Prüfungen bestanden hat und in die Gesellschaft aufgenommen wurde, darf er sich eine Frau wählen. Aufschlussreich ist die Szene, an der diese Verbindung geknüpft wird, denn der *locus amoenus* ist ausgerechnet der Ort unter dem heiligen Baum. Die Vereinigung von Mann und Frau im Medium der Liebe findet also explizit unter dem Symbol der Verbindung allen Lebens auf dem Planeten statt. Familie, Gesellschaft und Umwelt sind nicht voneinander getrennt, sondern bilden eine utopische Einheit.

Diese Einheitserfahrung ist für Jake prekär, weil er schon durch die Aufspaltung in zwei Körper eine Differenz repräsentiert. Er ist permanent mit der Frage konfrontiert, welche seiner beiden Existenzen er als real ansehen soll und welcher der beiden Kulturen seine Loyalität gilt. Als Mensch symbolisiert Jake die Differenz auch genealogisch. Denn er nimmt nur als Stellvertreter seines verstorbenen Zwillingsbruders an dem Programm teil und anhand des Zwillingsmotivs werden in der literaturgeschichtlichen Tradition immer wieder Probleme der Selbstidentität anhand der Differenzen zwischen zwei fast identischen Geschwistern verhandelt. Das Prinzip der Trennung ist außerdem unmittelbar an Jakes menschlichem Körper zu beobachten, denn er ist seit einer Kriegsverletzung querschnittgelähmt. Auf einem Planeten der totalen neuronalen Vernetzung erscheint Jake, dessen Nervenbahnen unterbrochen sind, wortwörtlich wie ein Fremdkörper.

Jakes Avatar steht paradigmatisch für ein vereinigendes Prinzip. Der Körper des Avatars verbindet in sich die DNS von Jakes Zwillingsbruder und den Genen der Na'vi. Ein vereinigendes Medium ist Jake außerdem auf Ebene der *histoire* für die Kultur der Na'vi. Er verbündet die verschiedenen Stämme und kann Eywa dazu bewegen, sogar die Tiere auf seiner Seite kämpfen zu lassen. Der Sieg gegen die menschlichen Eindringlinge gelingt, weil Jake in dem natürlich-sozialen Netzwerk zu einem alle verbindenden Knotenpunkt wird. Das mediale Einheitsphantasma vollendet der Film in der Schlusszene. Die beiden Körper Jakes liegen unter dem heiligen Baum und begleitet von einem Ritual transportiert Eywa sein Bewusstsein dauerhaft in den Körper seines Avatars. Zurück bleibt Jakes lebloser menschlicher Körper.

Es wäre zu kurz gegriffen, nur die im Film dargestellte Medialität zu untersuchen, ohne wenigstens zwei Aspekte der Medialität des Filmes selbst zu berücksichtigen. Zum einen verdanken sich die beeindruckende Darstellung der computergenerierten Akteure und deren Interaktion in der virtuellen Welt einer filmtechnischen Entwicklung. Für die Produktion des Filmes kam ein neues Motion-Capture-Verfahren zur Anwendung, das es dem Regisseur erlaubt, schon während der Produktion ein Abbild des fertig animierten Ergebnisses zu sehen. Bisher waren die Computeranimationen erst nach dem eigentlichen Dreh am Computer entstanden. Zum anderen beeindruckt der Film insbesondere durch seine 3-D-Technik. Durch den Einsatz neuer Kameras, die ein dreidimensionales Abbild von besonders hoher Qualität ermöglichen,

wird das Medium des Filmes dem alltäglichen Sehen angeglichen. Beide neuen Verfahren sind also Techniken, die Differenzen auflösen sollen – zwischen Produktion und Postproduktion sowie zwischen alltäglichem Sehen und dem Blick auf die zweidimensionale Leinwand.

Der Befund der medialen Analyse des Filmes scheint eindeutig auszufallen. Sowohl auf inhaltlicher Ebene als auch auf Ebene der filmischen Form geht es um die Funktion von Medien, Differenzen zu überbrücken oder sie sogar in einer Einheit vollständig aufzuheben. Fraglich ist jedoch, ob diese Rechnung aufgeht, ob Medien nicht vielmehr, indem sie Differenzen transparent machen, diese Differenzen zementieren und den Fokus auf das Medium selbst richten. Es ist ja gerade der Blick auf die spektakulären 3-D-Effekte, der in das Bewusstsein ruft, dass es sich um einen optischen Trick handelt, der sich durch das Herumspielen mit den Polarisationsfiltern der Brille entlarven lässt. Der Film exponiert seine Fiktionalität umso mehr, indem er sich dem natürlichen Sehen angleicht. Analog dazu wird in der vollständig medialisierten Welt Pandoras keine amediale Einheit erzeugt, sondern das Medium wird als Eywa selbst zum Mythos. Was als Einheitsphantasma erscheint, erweist sich als Medienphantasma. Die Gesellschaft der Na'vi ist keine prämediale Gesellschaft (wie sollte es das auch geben), sondern eine Gesellschaft, die auf totaler Medialisierung gründet. Die verdrängten Differenzen bleiben darin als Relikte bestehen wie Jakes lebloser Körper unter dem heiligen Baum.

„The Medium is the Message.“ Marshall McLuhans berühmte Parole hat sich in Pandora radikalisiert. Pandora ist keine Welt, in der es unter anderem auch Medien gibt, Pandora *ist* die *Welt als Medium*! Sie ist ein vollständig vernetztes Ganzes, das sich der menschlichen Parasiten entledigt hat. Als es darauf ankam, hat das Immunsystem dieser Welt mit dem zum Na'vi transformierten Jake die Bedrohung neutralisiert. Eine Einheit ist Pandora auch in der griechischen Mythologie, in der sie als „All-Beschenkte“ die Gaben aller Götter in sich vereinigt und als „All-Geberin“ der Erdgöttin Rhea entspricht, die dem Menschen das zum Leben Notwendige schenkt. Hesiod berichtet eine bekannte pessimistische Variante des Mythos. Bei ihm ist es Pandora, die das Kästchen des Epimetheus öffnet und so alle Übel unter die Menschen bringt. James Cameron erzählt den ersten Teil des Mythos. Ob die Übel, vielleicht in Gestalt der verdrängten Differenzen, durch Pandora zurückkehren, bleibt im Film unentschieden.