

heit in einer überdimensionalen Arche. Und diese endlos lange Rettung ist selbst für Emmerichs Verhältnisse so was von langweilig inszeniert, dass selbst regelmäßig eingestreute Momente der Zerstörung nicht mehr begeistern: *2012* ist so frontlastig, richtet in der ersten Stunde eine derartige Verwüstung an, zeigt Bilder, wie man sie noch nie gesehen hat, dass die restlichen anderthalb Stunden vollkommen antiklimatisch sind. Nach der zigsten Welle der Zerstörung, die irgendwelche kurz eingeführten Nebenfiguren unter sich begräbt, ist selbst eine Szene, in der das Weiße Haus von einem Flugzeugträger zermalmt wird – normalerweise ein offensichtlicher Höhepunkt –, nur noch zum Gähnen. Einerseits gelingen Emmerich in *2012* also die mitreißendsten Momente seiner Karriere, die aber im insgesamt langweiligsten Film seines Lebens verschwendet sind. mm

Copyright © 2010 by Christian Endres, Lutz Göllner, Bernd Kronsbein, Michael Meyns, Sven-Eric Wehmeyer und Lars Zwickies

Ein blaues Wunder

Wie James Camerons *Avatar* den Zuschauer in eine fremde Welt entführt

von Simon Spiegel

Eine persönliche Anmerkung vorneweg: *Avatar* ist in meinen Augen ein unterhaltsamer Film – aber auch nicht mehr. Visuell ansprechend, technisch zweifellos herausragend, in Sachen Story aber ziemlich enttäuschend. Zwar dürfte *Avatar* mit großer Sicherheit zu einem historisch wichtigen Film werden, allerdings wird sich seine Wichtigkeit wohl vor allem auf wirtschaftlichem und technischem Gebiet zeigen. Als Filme – also als Vertreter eines erzählenden Mediums – halte ich James Camerons frühere Ausflüge in die Science Fiction für weitaus interessanter.

Doch um eine Bewertung soll es in diesem Essay nicht gehen, oder wenn, dann nur am Rande. Mein Ziel ist hier nicht eine umfangreiche Rezension, sondern eine Art Bestandsaufnahme. Ob es mir nun passt oder nicht – *Avatar* dürfte für die kommenden Jahre der Referenzwert für SF-Blockbuster darstellen, und da scheint es mir angebracht, diesen Film ein bisschen theoretisch abzuklopfen und mit einigen gängigen Konzepten der SF-Forschung zu konfrontieren. Mein Augenmerk wird dabei hauptsächlich auf ästhetischem Gebiet liegen: dem Verhältnis von Naturalisierung und Verfremdung und dem Einsatz digitaler Figuren; inhaltliche Aspekte und die 3D-Technik werde ich dagegen kaum ansprechen.¹

Es geht mir dabei keineswegs darum zu *beweisen*, warum *Avatar* gar nicht so großartig ist, wie die Einspielergebnisse vermuten lassen.



Die Büchse der Pandora wurde geöffnet: Avatar (2009)

Die Theorien und Modelle, die ich hier bemühe, sollen vor allem dazu dienen, die Funktionsweise des Films besser zu verstehen.

Naturalisierung

Möchte man so etwas wie den Grundmechanismus der Science Fiction benennen, den Motor, der die meisten SF-Filme und -Erzählungen antreibt, konzentriert man sich am besten auf das Begriffspaar »Naturalisierung« und »Verfremdung«. Diese beiden scheinbar gegensätzlichen und dabei doch voneinander abhängigen Konzepte bilden den Kern des ästhetischen Phänomens, das man gemeinhin als Science Fiction bezeichnet.²

Mit dem Begriff »Naturalisierung« bezeichne ich den Vorgang, der Science Fiction überhaupt erst zur Science Fiction macht, den Look, der uns dazu bringt, einen Androiden, ein Elektronengehirn, ein Raumschiff oder eine Zeitmaschine nicht der Fantasy zuzuordnen, sondern eben der Science Fiction. Denn der Unterschied zwischen Fantasy und Science Fiction liegt nicht etwa darin, dass Letztere grundsätzlich realistischer wäre. Gerade das Beispiel von Avatar mit seinen schwebenden Felsen, seinen Lebewesen mit Universal-

schnittstelle und der Möglichkeit des Bewusstseinslink schert sich wenig um wissenschaftliche Plausibilität. Die Welt von Avatar ist kaum »realistischer« oder »möglicher« als die von *Der Herr der Ringe* oder *Harry Potter*. Wo aber liegt der Unterschied?

Zum ersten Mal habe ich Avatar im Rahmen einer Pressevorführung gesehen. Nach Ende des Films hörte ich einen älteren Kollegen hinter mir sagen: »Das war ja eigentlich keine Science Fiction, sondern eher Science Fantasy Fiction.« Besagter Kollege ist sicher kein SF-Spezialist und hat wahrscheinlich noch nie etwas von einem Genre namens »Science Fantasy« gehört; aber trotz seiner mangelnden Expertise und obwohl ich Avatar auf keinen Fall zur Science Fantasy zählen würde, ist seine Bemerkung doch aufschlussreich. Folgendes Gedankenspiel: Man stelle sich einen Film vor, der auf dem Planeten Pandora spielt, bevor dort Menschen auftauchen. Einen Film mit blauen Wesen, »sprechenden Bäumen«, ohne Raumschiffe und Erklärungen zu biologischen Netzwerken. Diesen Film würden wohl die meisten Zuschauer – vorausgesetzt, dass sie Avatar nicht kennen – spontan zur Fantasy zählen.

Vergleichen wir diesen hypothetischen Film *Pandora vor Avatar* mit dem Film, den Cameron tatsächlich gedreht hat: Warum ordnen



Sogar eine eigene Sprache wurde für die Na'vi entwickelt – seit Tolkien ein unabdingbares Werkzeug im World-building der Fantasy.

wir die beiden Filme, die ja in der gleichen Welt spielen, jeweils unterschiedlichen Genres zu?

Die Welt der Na'vi ist eine nicht-industrialisierte Jäger-und-Sammler-Gesellschaft, in der schamanenartige Priesterinnen das Sagen haben und in der man Kontakt zu den Geistern der Toten aufnehmen kann. Dies ist eine Welt, wie wir sie aus mythischen Erzählungen – und eben aus der Fantasy – kennen. In dieser Welt sind Tiere und Pflanzen beseelt, Kontakt mit dem Reich der Toten möglich. Es ist eine Welt, in der das Übernatürliche normal ist.

In dem Moment aber, da Pandora als Teil unseres Universums dargestellt wird, als Planet, den man mittels Raumschiffen – also mit technischen Geräten – erreichen kann, verschiebt sich das Ganze deutlich Richtung Science Fiction. Das »Wäldernetzwerk« Pandoras ist von Anfang an keine rein magisch-religiöse Angelegenheit, sondern ein beobachtbares Phänomen, das von Grace Augustine wissenschaftlich erforscht wird. Auch der endgültige Körpertausch Jakes am Ende des Films erscheint nicht als etwas Übernatürliches, wird hier doch nur mit »natürlichen« Mitteln reproduziert, was zuvor bereits mittels Avatar-Technologie bewerkstelligt wurde. Was im hypothetischen *Pandora vor Avatar* noch als übernatürlich-magisch erscheinen würde, ist für die menschlichen Protagonisten von *Avatar* zwar ungewöhnlich, neuartig und fremd, aber dennoch grundsätzlich beobacht- und erklärbar.

Mit anderen Worten: Der Unterschied zwischen Fantasy und Science Fiction liegt nicht im Phänomen, im wunderbaren Ereignis, an sich, sondern in dessen *Darstellung*. Ob Wurzelnetzwerk oder Fluxkompensator – ausschlaggebend ist nicht, ob das Novum wissenschaftlich plausibel ist, sondern ob in seiner Darstellungsweise, seiner Bezeichnung, dem ganzen erzählerischen Zusammenhang, an ein wissenschaftlich-technisches Weltbild angeknüpft wird. Wenn Jake Sully in einen metallenen Sarkophag steigt, der an ein MRT erinnert, weiß jeder, dass hier eine technische Maschine zum Einsatz kommt und nicht Magie – weil diese *Apparatur technisch aussieht*. Anders bei den Na'vi: Für sich genommen würden die phosphoreszierenden Kabel und Blüten wohl als Fantasy eingestuft; zur Science Fiction werden sie durch den Kontext und die Benennung durch Grace. Sie, die durch den weißen Laborkittel klar als Wissenschaftler erkennbar ist, hat das richtige Vokabular, das die Rituale der Na'vi

»Vergessen du musst, was über
Genregrenzen du gelernt!«



der Fantasy enthebt. Es ist dieser Vorgang, dieser gezielte Bezug auf ein wissenschaftlich-technisches Weltbild, den ich als Naturalisierung bezeichne und der die Science Fiction von anderen »wunderbaren« Erzählformen unterscheidet.

Diesbezüglich ist ein Vergleich mit *Star Wars* aufschlussreich: Die »Macht« ist in allen sechs Filmen der Reihe eine Tatsache. In der Urtrilogie hat sie aber noch deutlich magische Züge; nicht nur ist sie Teil eines religiösen Kults, Luke Skywalker muss ausdrücklich lernen, seinen kritischen Verstand auszuschalten und sich ganz der »Macht« hinzugeben. Zudem ist die »Macht« nicht einfach eine »neutrale« Energieform wie Elektrizität, sie hat vielmehr moralische Qualitäten. Die Urtrilogie von *Star Wars* liegt mit ihrer Mischung aus magischen Elementen wie der »Macht« und SF-Nova wie Raumschiffen und Robotern ziemlich genau in der Mitte zwischen Science Fiction und Fantasy, sie ist – wenn man diese Bezeichnung überhaupt für sinnvoll hält – ein exemplarisches Beispiel für Science Fantasy.

In der zweiten Trilogie findet diesbezüglich eine markante Verschiebung statt, da die »Macht« nun zumindest teilweise wissenschaftlich erklärt wird. Die Fähigkeit, mit der »Macht« in Kontakt zu treten, hängt nun nämlich von den Midi-Chlorianern ab, die ähnlich wie die – tatsächlich existierenden – Mitochondrien Teil der Zellbiologie der Wesen des *Star Wars*-Universums sind. So wie Grace die Aktivität der Wurzeln auf Pandora messen kann, ist es Qui-Gon Jinn in *Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung* (1999) möglich, die Konzentration von Midi-Chlorianern im Blut von Anakin Skywalker zu bestimmen. Der entscheidende Unterschied ist einmal mehr

nicht die Sache an sich – also die Macht –, sondern der Kontext: Während das Wurzelnetzwerk bei *Avatar* von Anfang an Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchung ist, erfolgt die »Verwissenschaftlichung« der Macht aber erst im vierten Film. Diese nachgeschobene Erklärung wurde vielerorts kritisiert; *Star Wars* verliere damit viel von seiner spirituellen Qualität. Ob man dem nun zustimmt oder nicht – es mutet doch seltsam und auch irgendwie unbefriedigend an, dass diese »Sciencefictionalisierung« so spät erfolgt.³ Indem die Handlung von *Avatar* damit eröffnet, dass Menschen mit einem Raumschiff auf Pandora landen, etabliert der Film dagegen von Anfang an einen eindeutigen SF-Kontext und vermeidet damit die Schwierigkeiten, mit denen *Die dunkle Bedrohung* zu kämpfen hat.

Naturalisierung ist in erster Linie ein ästhetisches Phänomen; wir erkennen ein Raumschiff, weil es wie ein Raumschiff, also wie eine Maschine, aussieht. Wie diese Maschine genau funktioniert, wissen wir nicht – es ist auch gar nicht relevant. Die Einordnung in die Science Fiction ist schon lange erfolgt, bevor wir uns Gedanken über die genaue Funktionsweise machen können. In diesem Zusammenhang ist auch ein Vergleich des Films mit einem frühen Drehbuchentwurf Camerons, dem sogenannten Scriptment, aufschlussreich:



»You have to go really fast. Almost as fast as the absolute laws of physics permit ...«

Das Scriptment ist ein rund 150-seitiger Text, in dem Cameron Mitte der neunziger Jahre die Idee zu *Avatar* zum ersten Mal skizziert hat.⁴ Von der Form her ist das Scriptment eine Mischung aus erzählendem Prosatext und Drehbuch. Im Grossen und Ganzen erzählt das Scriptment die gleiche Geschichte wie der fertige Film, wenn auch zahlreiche Änderungen im Plot und bei den Figuren erfolgt sind. Ich möchte hier allerdings keinen ausführlichen Vergleich zwischen dem Scriptment und dem Film anstellen, denn das wurde von eifrigen Fans im Web bereits getan⁵, sondern nur einige interessante Punkte aufgreifen.

Was beim Lesen des Scriptments im Vergleich zum Film auffällt, sind die erklärenden Passagen. So holt das Scriptment zu Beginn, als sich das Raumschiff mit Jake an Bord Pandora nähert, zu einer längeren Erklärung aus:

The I.S.V. PROMETHEUS flies backwards through the void blasting out the fire of the gods like a cosmic blowtorch. Its hybrid fusion/antimatter engines hurl out incandescent plasma a million times brighter than a welding arc, with an exhaust plume twenty miles long which stretches out ahead of it, slowing it as it nears Alpha Centauri.

INTERSTELLAR VEHICLE PROMETHEUS is finishing up a month long deceleration from its peak velocity of over nine tenths the speed of light, still pulling 5 gees.

It's a big bastard ... half a mile long. Most of that is engine and fuel, though the fuel tanks are almost empty.

Alpha Centauri is the nearest starsystem to Earth, at 4.5 light-years away. A lightyear is the distance light travels in a year, and since light travels 186,000 miles a second, this is a long way. To get an idea how far this is, imagine the Earth is a grain of sand in my driveway in Malibu. On that scale the sun is a cantaloupe 50 feet away. And Alpha Centauri is in New York.

I'm pointing this out because it's necessary to understand the kind of energies it takes to get there in any reasonable amount of time. You have to go really fast. Almost as fast as the absolute laws of physics permit.

And you have to use more energy to reach that speed (and then slow back down) than all of human civilization is currently

using in a year. So the bottom line is ... the bottom line. Money. A lot of money.

Was im Film die Sache einiger weniger Einstellungen ist, nimmt im Scriptment fast eine ganze Seite ein. Markant ist nicht nur, dass an dieser Stelle ein Ich-Erzähler spricht, was für Drehbücher und ähnlich gelagerte Texte ungewöhnlich ist, sondern dass die Beschreibungen sehr ins Detail gehen; wir erfahren nicht nur, dass das Schiff einen hybriden Fusions-Antimaterieantrieb hat, Cameron gibt auch konkrete Distanzangaben und erklärt, was ein Lichtjahr ist – lauter Dinge, die so nirgends im Film vorkommen. Wohl nicht ganz zufällig erinnert das Scriptment an dieser Stelle mehr an eine SF-Erzählung als an einen Film oder ein Drehbuch. Cameron muss sich anderer Naturalisierungstechniken bedienen als im Film; er kann das Raumschiff nicht einfach zeigen, sondern muss die »SF-Haftigkeit« mit wissenschaftlich-technischem Vokabular erzeugen. Das Prinzip bleibt aber das Gleiche. Denn seien wir ehrlich: Wer weiß wirklich, was ein Fusions-Antimaterieantrieb ist? Der durchschnittliche Hollywood-Produzent – und an diese Gruppe richtet sich das Scriptment primär – weiß es sicher nicht; doch klingt der Ausdruck technisch und irgendwie bekannt – eben nach Science Fiction. Und dass Cameron einen ganzen Absatz damit verbringt, ein Gefühl für die riesigen Distanzen zu vermitteln, hat wohl auch seinen Sinn: Damit sollen die gigantischen Dimensionen vergegenwärtigt werden, die der Film ja primär visuell evoziert.

Aus den Erklärungen im Scriptment geht auch hervor, dass sich Cameron bereits zu einem frühen Zeitpunkt Gedanken über das Funktionieren seiner Filmwelt gemacht hat; so wird in anderen Passagen dargelegt, wie das Phänomen der schwebenden Berge zustande kommt und warum Unobtainium für die Menschen so interessant ist: Es ist auch bei hohen – »normalen« – Temperaturen supraleitend. Viele dieser Erklärungen haben es nicht in den Film geschafft, dennoch waren sie wohl nicht umsonst. – Cameron war schon immer ein Hardware-Liebhaber, ein Techniker mit einer Schwäche für Maschinen. Das gilt sowohl für die Filme selbst, in denen oft schweres Gerät aufgefahren wird, als auch für den Entstehungsprozess dahinter. Sei es die 3D-Technik von *Avatar*, die Unterwasseraufnahmen in Filmen wie *Aliens der Meere* (2005) oder *Geister der Tita-*



Schwebende Berge im Magnetfeldgewitter

nic (2003) – beide in IMAX-3D – oder das Morphing in *Terminator 2: Tag der Abrechnung* (1991) – in all diesen Filmen war Cameron immer auch intensiv an der Entwicklung der Filmtechnik beteiligt. Dieses technische Verständnis, diese Freude an Maschinen ist in seinen Filmen denn auch spürbar. Und auch wenn sich diese Qualität nur schwer an konkreten Dingen festmachen lässt, trägt sie ebenfalls zur Naturalisierung bei. Man fühlt einfach, dass da einiges an Überlegung eingeflossen ist. Die zitierte Scriptment-Passage, in der der Ich-Erzähler in schon fast lehrerhafter Manier erklärt, was ein Lichtjahr ist, dient wahrscheinlich einem ähnlichen Effekt: Hier erzählt jemand, der weiß, wovon er spricht.

Das Prinzip der Naturalisierung orientiert sich an bestimmten ästhetischen Vorstellungen, an kulturellen Codes. Ein Buschmann, der nie ein Auto oder ein Flugzeug gesehen hat, könnte ein Raumschiff nicht als technisches Gerät erkennen. Und je weiter sich ein Novum in seinem Aussehen von technischen Geräten, wie wir sie kennen, unterscheidet, umso mehr muss die Naturalisierung explizit mittels Erklärungen vollzogen werden. Wie bereits dargelegt: Der Baumkult der Na'vi wird erst dann zur Science Fiction, wenn das Wurzelnetzwerk explizit technisch-wissenschaftlich erklärt wird.

Am Beispiel des Unobtainiums lässt sich schön zeigen, dass das Gelingen der Naturalisierung individuell stark variieren kann. Ich selbst habe mich am Namen Unobtainium und am Fehlen einer weitgehenden Erklärung, warum das Mineral so begehrt ist, nicht groß gestört. Ich fand es eigentlich fast wohltuend, dass Avatar die Zuschauer diesbezüglich mit ausführlichem Technojargon verschont. Unobtainium ist für die Menschen offensichtlich wertvoll und somit der Grund für die Kolonisierung Pandoras. Wir kennen diese Ausgangslage aus unzähligen früheren Filmen. Als Motivation der menschlichen Figuren reicht das vollkommen aus, und mehr soll Unobtainium in dem Film gar nicht leisten; es erfüllt die klassische Funktion eines MacGuffins im Sinne Hitchcocks.⁶ Den Namen des kostbaren Elements interpretierte ich als kleinen Scherz.

Andere Zuschauer sind offensichtlich heikler als ich. Stellvertretend sei hier der Kommentar eines Geologen auf dem Blog des Medienwissenschaftlers Henry Jenkins angeführt, der sich über den Begriff »Unobtainium« beschwert. Während Avatar bei Sprache, Flora und Fauna viel Liebe zum Detail zeigt, würde die Geologie zu einem Witz.⁷ Besagter Geologe hätte wohl weniger enerviert reagiert, wenn es die folgende Passage aus dem Scriptment in den Film geschafft hätte:

Pandora is blessed with a naturally occurring substance a million times more precious than gold. Its joke name of »unobtainium« has stuck, over the years.⁸

Jenkins selbst antwortet auf die Kritik mit dem Hinweis, dass der Begriff »Unobtainium« eine lange Tradition in der Fan-Kultur habe und schon lange für besonders kostbare und seltene Materialien verwendet werde. Es sei durchaus denkbar, dass die Wissenschaftler in der Welt des Films an diesen Witz anknüpfen⁹; eine Argumentation, die im Wesentlichen der Formulierung im Scriptment entspricht.

Anhand der drei unterschiedlichen Reaktionen wird deutlich, wie stark das Gelingen der Naturalisierung von den eigenen Voraussetzungen abhängt. Als Zuschauer, dem technische Plausibilität nicht sonderlich wichtig ist, der aber ein großes Interesse an dramaturgischen Fragen hat, habe ich Unobtainium in erster Linie als ein Element des Plot-Aufbaus verstanden: Es ist nötig, um die mensch-

liche Präsenz auf Pandora zu rechtfertigen, und diese ist wiederum die Voraussetzung der eigentlichen Handlung. Darüber hinaus hatte Unobtainium für mich aber keine Bedeutung. Der aufgebrachte Geologe dagegen war aufgrund seines Expertenwissens gerade in diesem Punkt besonders heikel; für ihn wäre ein erklärender Einschub – den das Scriptment ja bietet – wichtig gewesen. Jenkins wiederum sah als jahrzehntelanger SF-Fan und -Kenner in Unobtainium nicht zuletzt einen augenzwinkernden Gag unter Kennern. Man kann hier von unterschiedlichen Formen von Konventionen sprechen, die für die verschiedenen Zuschauer von Bedeutung sind: Während für Jenkins und mich genrespezifische beziehungsweise dramaturgische Konventionen im Vordergrund standen, war dem Geologen in diesem spezifischen Detail eine ausführliche Naturalisierung wichtiger.

Digitale Figuren

In der formalen Operation der Naturalisierung wird ein Prinzip sichtbar, das als eigentliches Grundmoment jeder Form von Fiktion bezeichnet werden kann: der Widerspruch, dass ich als Zuschauer etwas »glaube«, von dem ich weiß, dass es nicht wahr ist, jenes Paradox, das Samuel Coleridge einst als »willing suspension of disbelief« bezeichnet hat.¹⁰ Streng genommen geht es dabei freilich nicht um Glauben oder Zweifel, denn kaum ein Zuschauer »glaubt« tatsächlich, dass die Ereignisse auf der Leinwand »wahr« sind.¹¹ Was der Begriff »willing suspension of disbelief« eigentlich bezeichnet, ist nicht Glaube, sondern emotionale Anteilnahme, das Einfühlen und Mitgehen, die Partizipation des Zuschauers.¹²

Ob diese Anteilnahme gelingt, hängt von zahlreichen Faktoren ab; das individuelle Wissen und die Vorlieben des jeweiligen Zuschauers kommen dabei ebenso zum Tragen wie mediale und erzählerische Konventionen. Das Bühnenbild einer durchschnittlichen zeitgenössischen Theateraufführung würde nie den Realismusanforderungen eines Hollywood-Films genügen, dennoch kann ich in beiden Fällen zu Tränen gerührt werden. Jedes Medium und jedes Genre kennt seine eigenen Regeln, an denen der Zuschauer die »Wahrheit« des Gezeigten misst. Dabei ist *innere Konsistenz* eines der wichtigs-



Die Zukunft der Schauspielerei oder die Zukunft der visuellen Effekte?

ten Kriterien: Wenn die Figuren einen ganzen Film lang immer wieder spontan zu singen beginnen, weiß ich, dass ich ein Musical sehe, und passe meine Erwartungen entsprechend an. Wenn aber im Western der einsame Cowboy erstmals vor dem großen Schlussduell zum Singen ansetzt, wirkt das eher irritierend.

Ein wichtiger – wenn nicht sogar *der* wichtigste – Faktor für die Publikumspartizipation und der zentrale emotionale Anknüpfungspunkt sind die Figuren. Sie sind die primären Orientierungspunkte des Zuschauers, das Ein- und Mitfühlen in einen Film vollzieht sich ganz wesentlich über dessen Personal.¹³ Und gerade in diesem Bereich wagt sich *Avatar* besonders weit vor, denn ein großer Teil seiner Figuren ist digital gestaltet.

Schon in der Frühphase der Computergrafik wurden Versuche unternommen, digitalen Figuren menschliche Züge zu verleihen; die Filmwissenschaftlerin Barbara Flückiger spricht in ihrem Standardwerk »*Visual Effects*« von einer eigentlichen Obsession.¹⁴ Dies obwohl – oder vielleicht auch gerade weil – der menschliche Körper aufgrund seiner organischen Struktur eigentlich ungeeignet ist für die digitale Technik; besonders Haare und Haut sind äußerst schwierig zu erzeugen. Zudem sind wir bei der Wahrnehmung von menschlichen Körpern und Bewegungen besonders heikel, denn das Erken-

nen und Deuten von Mimik und übriger Körpersprache ist etwas, das wir von klein auf trainieren.

Darüber hinaus ist das bereits angesprochene Problem der Konsistenz bei der Bewertung von Figuren gleich in mehrfacher Hinsicht von Bedeutung. Einerseits erwarten wir als Zuschauer eine gewisse Gleichförmigkeit innerhalb eines Films: Wenn ein Teil der Figuren von realen Schauspielern verkörpert wird, stellen digitale Figuren, die als solche erkennbar sind, einen Bruch dar; dieser Effekt lässt sich beispielsweise an Enki Bilals missglückter Comicverfilmung *Immortal – New York 2095: Die Rückkehr der Götter* (2004) beobachten. Es ist deshalb kein Zufall, dass bei fast allen digitalen Figuren im Kino der Neunziger, die heute als gelungen gelten, das Un- beziehungsweise Nichtmenschliche betont wird. In Filmen wie *Terminator 2, Der Rasenmähermann* (1992) oder *Die Maske* (1994), aber auch in neueren Beispielen wie der *Herr der Ringe*-Trilogie oder *Hulk* (2003) wird die Schwäche gewissermaßen zur Stärke gemacht und das Fremdartige der digitalen Figur hervorgehoben.

Konsistenz – wenn auch auf einer anderen Ebene – ist auch für einen Effekt ausschlaggebend, der als »Uncanny Valley« bezeichnet wird. Was damit gemeint ist, lässt sich am Film *Final Fantasy* (2001) besonders gut illustrieren: Obwohl dessen Figuren oberflächlich fotorealistisch echt wirken, fehlen ihnen typische menschliche Merkmale: »Sie atmen nicht und verfügen über ein sehr beschränktes Ausdrucksrepertoire, kurz: Sie wirken irgendwie tot.«¹⁵ Der Eindruck der Leblosigkeit und Distanz ergibt sich gerade aus der Differenz zwischen scheinbar realistischer Oberfläche und stilisiertem Verhalten. Flückiger vermutet, dass für die Bewertung einer Figur zentral ist, wie weit Verhalten und Erscheinungsbild auseinanderliegen: Ist das Aussehen stilisiert oder übertrieben, muss dies auch für das Verhalten gelten; und umgekehrt bedingt ein organisches oder natürliches Aussehen ein entsprechendes Verhalten. Flückiger spricht hier von einer essenziellen Linie, die zwischen fotorealistischen und stilisierten Darstellungen verläuft und die nicht überschritten werden darf: Erscheinungsbild und Verhalten müssen beide auf der einen oder anderen Seite dieser Linie zu liegen kommen; andernfalls entsteht der unheimliche Distanzierungseffekt.¹⁶

Wie Flückiger betont, sind bei weitem nicht nur technische Faktoren für das Gelingen einer digitalen Figur ausschlaggebend, sondern



Dreharbeiten auf Pandora: Motion-Capture-Aufnahmen werden live in einer virtuellen 3D-Umgebung dargestellt.

auch und gerade die Frage, wie diese erzählerisch eingebunden werden. Flückiger schreibt zu Gollum aus *Lord of the Rings*, der allgemein als gelungenes Beispiel einer digitalen Figur gilt: »Wichtigstes Verbindungsglied zwischen Verhalten und Erscheinungsbild ist [...] weder die technische Konsistenz noch eine einheitlich Referenz, sondern die narrative Konstruktion der Figur, die auf einer starken Back-Story und einer intelligent konstruierten Persönlichkeitsstruktur gründet.«¹⁷ Ein weiterer »nicht-technischer« Aspekt, der in die Wahrnehmung einer Figur einfließt, ist ihre außerfilmische Präsenz. Denn Gollum wurde nicht rein digital, sondern mit einer Mischung aus Motion Capture und digitaler Animation erzeugt: Zuerst spielte der Schauspieler Andy Serkis alle Szenen und seine Bewegungen wurden mit einer ganzen Batterie von Kameras gefilmt und digital erfasst. Die digitalen Daten der Bewegungsabläufe dienen dann als Basis für die Animatoren. In der Vermarktung des Films wurde Serkis' Anteil an der Figur betont, die Leistung der Animatoren dagegen eher vernachlässigt. »Aus rezeptionspsychologischer Sicht jedoch war das ein cleverer Schachzug, denn indem diese Leistung einer

Person attribuiert wird, erlangt die digitale Figur so etwas wie eine physische Präsenz, die weitaus konkreter ist als die abstrakte und unverständliche Tätigkeit eines Heers von Animatoren.«¹⁸ Gollum wurde so weniger als künstliche digitale Kreatur, sondern als Rolle des Schauspielers Serkis wahrgenommen – eine Strategie, die auch für *Avatar* wichtig ist.

Bei der Produktion von *Avatar* ging man gegenüber dem Verfahren, das beim *Herr der Ringe* zum Einsatz kam, einige Schritte weiter. Zum einen hatten die Schauspieler von *Avatar* neben den bislang üblichen Motion-Capture-Kameras, die das Geschehen aus der Distanz aufzeichneten, noch jeweils eine kleine Kamera vor den Kopf montiert, die die Gesichtszüge filmte. Außerdem wurden die Motion-Capture-Daten bei *Avatar* im Gegensatz zum *Herrn der Ringe* in Echtzeit weiter verarbeitet: die Bewegungen der Schauspieler wurden direkt in die digitalen Körper der Na'vi überführt. Auf diese Weise wurde es möglich, dass James Cameron in seiner »virtuellen Kamera« nicht die menschlichen Schauspieler sah, sondern eine digital erzeugte rohe Form der Na'vi samt digitaler Landschaft. Und wenn ein Schauspieler lächelte, erkannte die Software dies und erzeugte »in der Kamera« ein lächelndes Na'vi-Gesicht.

Aus den Beschreibungen in den Medien und im *Avatar*-Presseheft konnte man leicht den Eindruck gewinnen, Cameron hätte in der Kamera – die eigentlich gar keine Kamera ist, sondern ein bewegungsempfindlicher Monitor, der die verzögerungsfrei berechneten Bilder anzeigt – bereits den fertigen Film gesehen. Das ist aber keineswegs der Fall. Die Fachzeitschrift *Cinefex* zitiert den Koproduzenten Jon Landau folgendermaßen: »Wenn Jim die Kamera auf Sigourney Weaver richtete, sah er im Sucher nicht Sigourney Weaver, sondern eine Neunziger-Jahre-Computerspielversion von Weavers Figur in *Avatar*.«¹⁹ Sieht man sich die verschiedenen Stufen im Entstehungsprozess an, wird deutlich, wie groß der Unterschied zwischen den Motion-Capture-Daten und den fertigen Filmbildern tatsächlich ist (die vier Motion-Capture-Abbildungen zeigen die Etappen in diesem Ablauf). Nach dem eigentlichen Dreh wurden die Bewegungsdaten deshalb von einem Heer von Spezialisten noch einmal kräftig nachbearbeitet. In diesem Prozess dienten die erfassten Bewegungen und Gesichtszüge zwar als wichtigste Referenz, von einem automa-



Entstehung einer Performance-Capture-Szene: von der Aufnahme der Mimik- und Bewegungsdaten (li. o.) über die Umrechnung auf die digitalen Na'vi-Figuren (li. u.) bis hin zur fertig gerenderten Filmszene (re.)

tischen Überführen der Bewegungen menschlicher Schauspieler in glaubhafte digitale Figuren sind wir aber noch immer weit entfernt.²¹ Dass eine Schauspielerin wie Zoe Saldana nicht einfach automatisch in die Na'vi Neytiri umgewandelt werden kann, überrascht auch nicht wirklich, wenn man die unterschiedlich geformten Gesichter



im Detail vergleicht. Schon alleine die Augen unterscheiden sich in Größe, Abstand und Farbe markant.

Dennoch spricht Cameron wohl nicht ohne Grund bevorzugt von »Performance Capture«²¹ anstatt von »Motion Capture«; der Begriff betont, dass die Schauspieler nicht bloß als Lieferanten der Bewegungsdaten dienen, sondern dass wirklich ihr ganzes Spiel erfasst wird.²² Wie schon bei Gollum dürfte es dem Zuschauer durch das Hervorheben der schauspielerischen Leistung leichter fallen, die Figur

zu akzeptieren. Deshalb ist es auch von großer Wichtigkeit, dass die Na'vi die Gesichtszüge der jeweiligen Schauspieler haben. Gerade im Fall der Avatare ist ja eigentlich nicht recht einzusehen, warum diese künstlich erzeugten Geschöpfe die gleichen Gesichter wie ihre »Piloten« aufweisen sollen, denn der übrige Körperbau unterscheidet sich ja teilweise markant. Die Kontinuität zwischen Schauspielern wie Sam Worthington und Sigourney Weaver und ihren jeweiligen Avataren erleichtert es uns aber, Letztere als Figuren zu akzeptieren. Zugleich sind die Na'vi vom Körperbau her ausreichend andersartig, dass wir nicht menschliche Maßstäbe ansetzen.²³

Der Film führt den Zuschauer denn auch sehr behutsam an die Na'vi heran. Die erste »Blauhaut«, die wir zu Gesicht kriegen, ist kein Eingeborener Pandoras, sondern Jakes Avatar, der zu Beginn noch in einer Glasröhre schwimmt. Anschließend entdecken wir gemeinsam mit Jake den neuen Körper; die Handlung baut auf diese Weise eine ideale Brücke, die uns den Übergang so reibungslos wie möglich macht. Es dauert gut eine halbe Stunde, bis mit Neytiri die echte »reine« Na'vi auftritt; zu diesem Zeitpunkt haben wir uns längst an die ungewohnten Figuren gewöhnt.



Auch als Alien auf Pandora bleibt Sigourney Weaver sich treu ...



Jake Sully erblickt zum ersten Mal sein blaues Alter ego.

Verfremdung

Die Science Fiction setzt der Naturalisierung mit der Verfremdung einen auf den ersten Blick völlig gegensätzlichen Mechanismus entgegen.²⁴ Ich möchte an einem konkreten Beispiel zeigen, was ich in diesem Zusammenhang unter Verfremdung verstehe, und zwar anhand des in der Science Fiction beliebten Motivs der Größenveränderung: In *Die unglaubliche Geschichte des Mister C.* (1957) schrumpft der Körper des Protagonisten nach einer radioaktiven Kontamination unaufhörlich. Die dramatische Veränderung der Körpergröße führt dazu, dass vertraute Alltagsgegenstände in völlig neuem Licht erscheinen: Ein gewöhnliches Wohnhaus wird zur lebensgefährlichen Falle, eine Katze und später eine Spinne erweisen sich als tödliche Bedrohung. Das einstige Heim ist unbewohnbar und feindlich, ein Puppenhaus wird zum einzigen sicheren Ort (vgl. die Screenshots des Films). Lauter gewöhnliche, normalerweise nicht weiter spektakuläre Objekte erhalten auf einmal eine vollkommen neue Bedeutung. Sie sehen aus der Perspektive des Protagonisten



Die Welt des kleinen Mannes: Es sind die kleinen Dinge, die manchmal zu schier unüberwindlichen Hindernissen werden ...



nicht nur ungewohnt riesig aus, sie ändern ihren Charakter grundlegend, werden verfremdet.

Die Verfremdungswirkung ist nicht in allen SF-Filmen so ausgeprägt und offensichtlich wie in *Die unglaubliche Geschichte des Mister C.*, sie ist aber immer bis zu einem gewissen Grad vorhanden, denn sie folgt zwingend aus der Naturalisierung des Novums: Wenn in

einer SF-Erzählung Menschen zu unbekanntem Planeten fliegen oder durch die Zeit reisen, wenn neuartige Erfindungen die bekannte Welt umkrempeln, Monster die Erde verwüsten, kurz: Wenn in einer vordergründig realitätskompatiblen Welt wunderbare Elemente auftreten, dann führt der Zusammenprall der beiden Realitätssysteme immer zu einer verfremdenden Wirkung, denn das Bekannte erscheint dann in einem neuen Umfeld, wird *rekontextualisiert*.

Dass die Verfremdungswirkung eine direkte Folge der Naturalisierung ist, lässt sich ebenfalls an *Die unglaubliche Geschichte des Mister C.* zeigen: Die ungewöhnliche Perspektive des Däumlings kann ja nur deshalb eingenommen werden, weil der Film zuvor eine Naturalisierung vorgenommen hat, weil wir als Zuschauer das Novum – den schrumpfenden Menschen – akzeptiert haben; dieser Vorgang lässt sich als Teil der gesamten Strategie der Science Fiction verstehen: Der Film »tut so«, als sei das dargestellte Novum normal und plausibel. Die Narration des Films akzeptiert das Novum ebenfalls, sie nimmt dessen Perspektive ein und vollzieht auf diese Weise eine narrative Naturalisierung.

Es ist auffallend, wie verhalten *Avatar* sein Verfremdungspotenzial nutzt; insgesamt wirken die Na'vi erstaunlich vertraut. Was wir von der sozialen Organisation und den sonstigen Bräuchen mitkriegen, wirkt kaum fremdartiger als ein durchschnittlicher Indianerstamm in einem Western. Der Film zelebriert zwar die Exotik von Pandora, scheint aber zugleich darauf bedacht, die Gemeinsamkeiten zwischen Menschen und Na'vi zu betonen und Unterschiede abzuschwächen. Diese Tendenz zeigt sich bei ganz banalen Dingen: So verzichtet der Film weitgehend darauf, den Größenunterschied zwischen Menschen und Na'vi auszuspielen. Während ein Film wie *Die unglaubliche Geschichte des Mister C.* einen großen Teil seiner Wirkung gerade aus dieser Gegenüberstellung zieht, spielt *Avatar* den Größenunterschied eher herunter. Zwar gibt es einige Szenen, in denen Menschen und Na'vi gemeinsam auftreten, mir ist aber eigentlich nur eine in Erinnerung, bei der mir der Größenunterschied voll bewusst wurde: die Schlusssequenz, als die Menschen unter Aufsicht der Na'vi abziehen. Während der ausführlichen Kampfsequenz zuvor kommt der Größenunterschied dagegen kaum zum Tragen, denn der Kampf findet hier fast nie von Mann zu Mann – respektive von Mann zu Na'vi – statt. Vielmehr sind die Na'vi reitend



Nie wieder Economy Class bei Pandora Airlines, schwor sich Dr. Augustine.

oder fliegend unterwegs und die Menschen in Helikoptern oder Kampfrobotern, was dem Zuschauer das Einschätzen der Größenverhältnisse erschwert.

Ein weiteres potenzielles Verfremdungsmoment, das kaum ausgereizt wird, ist die Situation der Hauptfigur Jake. Jake steht ja zwischen den Welten und wäre eigentlich dazu prädestiniert, die Andersartigkeit der Na'vi am eigenen Leibe zu erfahren. Der neue Körper, der mit Schwanz und Haarfühlern doch ziemlich ungewohnt sein muss, passt aber von Anfang an wie angegossen, größere Adaptionsschwierigkeiten hat Jake nach ersten unsicheren Schritten keine. Dies ist umso erstaunlicher, wenn man bedenkt, dass der Avatar ursprünglich ja gar nicht für Jake, sondern für seinen Zwillingbruder entworfen wurde, und dass Jake auch kein Avatar-Training absolvieren konnte.

Der einzige Konflikt, den Jake austrägt, ist moralischer Natur: Er weiß, dass er in den Augen der Na'vi als Verräter erscheinen muss. Aber auch dieses Problem wird in ein paar wenigen Szenen abgehandelt, alles, was darüber hinaus geht, wird lediglich angedeutet. Jakes »Na'vifizierung« vollzieht sich insgesamt erstaunlich flüssig, selbst Sex mit einem nicht-menschlichen Wesen irritiert ihn nicht; von Nervosität vor seinem ersten Mal als Na'vi ist auf jeden Fall

nichts zu merken.²⁵ Ebenso konfliktfrei verläuft die Szene nach dem grossen Schlusskampf, als Neytiri den – menschlichen – Jake in ihren Armen hält. Dass Neytiri ihren Geliebten zum ersten Mal in Menschengestalt sieht, scheint sie keinen Moment lang zu beschäftigen. Durch ihre kniende Körperhaltung erscheint sogar der Größenunterschied weniger ausgeprägt als in der unmittelbar folgenden Szene, in der die Menschen abziehen.

Der Unterschied zu Poul Andersons Kurzgeschichte »Call Me Joe«²⁶, die Cameron als Inspiration gedient haben dürfte, ist frappant: Auch bei Anderson steuert ein Paraplegiker ein künstlich gezüchtetes Wesen auf einem fremden Planeten. Anders als *Avatar* dreht sich »Call Me Joe« aber fast ausschließlich um die Adaptationsprobleme des Protagonisten. Während wir bei *Avatar* nur kurz mitkriegen, dass sich Jake kaum mehr wäscht und sehr hastig isst, um möglichst schnell wieder in seinen Na'vi-Körper zurückkehren zu können, findet in »Call Me Joe« ein eigentlicher Verdrängungskampf zwischen den beiden Identitäten der Figur statt, und entsprechend werden auch Fragen zum Wesen von Persönlichkeit aufgeworfen. Für Jake dagegen sind die unterschiedlichen Körper im Grunde nur Hüllen, zwischen denen er fast nahtlos hin- und hergleiten kann.



Gemeinsam mit Jake Sully erkunden die Zuschauer eine neue und doch seltsam heimische Welt.

Kleine Verfremdungsmomente gibt es in *Avatar* sehr wohl, beispielsweise wenn Jake die Pflanzenwelt erforscht oder auf furchteinflößende Tiere stößt, doch die großen Reibungspunkte werden gemieden. Cameron und sein Team mögen noch so viel Energie in die Erschaffung der außerirdischen Tier- und Pflanzenwelt investiert haben, Pandora wirkt auf Jake eigentlich nie fremder als eine Urlaubsreise in ein exotisches Land. Das ist keineswegs zufällig: Die Macher von *Avatar* vermieden auch bei der Gestaltung des Waldes zu viel Fremdheit. Beispielsweise hatte Cameron ursprünglich vorgesehen, das Licht im Wald türkis zu tönen, was zu einem sehr ungewohnten Look und zu Problemen mit den traditionellen Beleuchtungstechniken geführt hätte – deshalb näherte sich das Design des Waldes im Laufe der Produktion immer mehr an ein vertrautes Grün an. *Avatar* ist visuell zweifellos eine Pracht, verzichtet aber weitgehend auf eine Konfrontation von wirklich fremden Elementen. Die Sphären der Na'vi und der Menschen sind die meiste Zeit getrennt und ein echtes Zusammentreffen, das über den Kampf auf Leben und Tod hinausginge und somit auch Raum für Verfremdung bieten würde, findet so gut wie nie statt.

Dass die Verfremdungswirkung so moderat ausfällt, dürfte seinen Grund vor allem darin haben, dass der Protagonist so gut wie immer den »passenden Körper« für das jeweilige Umfeld hat: Im Basislager ist er Mensch, im Urwald Na'vi. Auf diese Weise können seine Anpassungsschwierigkeiten auf ein Minimum reduziert werden. Man stelle sich nur mal vor, mit welchen Problemen ein Mensch an der Stelle von Jakes Avatar zu kämpfen hätte ... Letztlich dürfte es sich hier wohl um einen Nebeneffekt des behutsamen Einsatzes der digitalen Figuren handeln. Sind die ungewohnten Körper der Na'vi einmal eingeführt, ist Jake ganz im Na'vi-Reich und Konfrontationen zwischen den beiden Welten werden vermieden. Möglicherweise schwingt hier auch die Angst mit, dass die Na'vi, die für sich als Figuren zwar überzeugend wirken, in Kombination mit echten Schauspielern für Irritationen sorgen könnten – dass also die Verfremdungswirkung, die aus dem Zusammentreffen entsteht, die Überzeugungskraft der digitalen Figuren schmälern könnte.

In Sachen Technik hat Cameron mit *Avatar* mal wieder einen Standard gesetzt. Doch so avanciert die Produktion des Films auch ist,

inhaltlich hat das SF-Epos wenig Neues zu bieten. Dies zeigt sich nicht nur auf der Ebene des Plots, der in den Worten Klaus Theweleits bloß eine »Neu-Version des Pocahontas-Mythos [ist] – nur dass Cameron den Indianerkontinent auf einen fernen Planeten namens Pandora verlegt hat.«²⁷ Auch wenn man sich von der grundlegenden Handlung abwendet und den Aspekt der Verfremdung betrachtet, zeigt sich *Avatar* alles andere als innovativ. Für einen Film, der seine ganze Energie darauf verwendet, eine fremde Welt zu entwerfen, erzeugt *Avatar* erstaunlich wenig Verfremdung. Dieser Befund überrascht nicht, wenn man sich vor Augen führt, welche Probleme es beim Einsatz digitaler Figuren zu meistern gibt. Cameron scheint sich dem Risiko, das eine zu starke Verfremdungsstrategie mit sich gebracht hätte, durchaus bewusst gewesen zu sein und war wahrscheinlich darauf bedacht, die Reibungsflächen zu minimieren – besonders bei den digital erzeugten Na'vi. Schließlich musste *Avatar* seine enormen Produktionskosten auch wieder einspielen, und das gelingt mit Filmen, die Irritationen vermeiden, meist besser.

Mein Dank geht an Barbara Flückiger, Wolfgang Ruge und Peter Kaufmann für ihre Anregungen und kritischen Anmerkungen.

ANMERKUNGEN

- ¹ Tatsächlich kann ich die Begeisterung für die 3D-Technik nicht recht nachvollziehen; ich selbst finde die 3D-Projektion ganz lustig, einen echten ästhetischen Mehrwert kann ich darin aber nicht erkennen. Dass die Filmindustrie große Freude an dem Erfolg von 3D hat, ist hingegen gut nachvollziehbar und hat sehr handfeste ökonomische Gründe: Einerseits erhöht der Verkauf von 3D-Brillen die Einnahmen beträchtlich, zugleich verlieren Raubkopien im Netz ohne 3D viel von ihrem Reiz.
- ² Es scheint mir deshalb offensichtlich, dass Hollywood für Blockbuster in Zukunft verstärkt auf 3D setzen wird. Dass die 3D-Technik aber ähnlich dominierend werden wird wie der Ton- oder der Farbfilm, halte ich auf absehbare Zeit für sehr unwahrscheinlich.
- ³ Ich stütze mich hier wesentlich auf meine Ausführungen in Spiegel, Simon: *Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*. Marburg 2007.
- ⁴ Vor allem ist nicht recht einsichtig, wozu die nachträgliche Erklärung der »Macht« dienen soll. Besonders wenn mit ihr fast zeitgleich die Enthüllung einhergeht, dass Anakin jungfräulich gezeugt wurde, denn so wird wieder deutlich an religiöse Motive angeknüpft.

- ⁴ Zum Avatar-Scriptment sind widersprüchliche Informationen im Umlauf. Einmal ist von einem 80-seitigen Text aus dem Jahre 1994 die Rede, an anderen Stellen wird 1998 als Entstehungsjahr angegeben und die Länge wird mancherorts mit 200 Seiten angegeben (wobei die Länge ja auch vom Seitenformat abhängt). Allerdings scheint es sich dabei immer um den gleichen Text zu handeln, zumindest habe ich beim Recherchieren bislang nur eine Version gefunden, die 114 A4-Seiten lang ist: Cameron, James: *Avatar. Scriptment*. http://www.docstoc.com/docs/Download-Doc.aspx?doc_id=14294813 – Zugriff am 20. Dezember 2009.
- ⁵ Siehe beispielsweise: Faraci, Devin: *Project 880: The Avatar That Almost Was*. 27. Dezember 2009. <http://chud.com/articles/articles/21969/1/PROJECT-880-THE-AVATAR-THAT-ALMOST-WAS/Page1.html> – Zugriff am 2. März 2010.
- ⁶ Als »MacGuffin« bezeichnet Alfred Hitchcock einen Gegenstand, der die Handlung antreibt, der als Objekt aber uninteressant ist. Der MacGuffin ist das Ding, hinter dem alle her sind, doch seine Funktion ist rein dramaturgisch, siehe Truffaut, François: *Truffaut/Hitchcock*. Vollständige Ausgabe. Aus dem Französischen übers. von Frieda Grafe und Enno Patalas. München/Zürich 1999 (Original: Hitchcock/Truffaut. Edition Definitive. Paris 1983), S. 111–113.
- ⁷ Kommentar von Cogdog vom 16. Februar 2010 auf Jenkins, Henry: *Five Ways to Read Avatar*. http://henryjenkins.org/2010/02/five_ways_to_read_avatar.html – Zugriff am 4. März 2010.
- ⁸ Cameron, James: *Avatar. Scriptment*, S. 14.
- ⁹ Kommentar von Henry Jenkins vom 16. Februar 2010 auf Jenkins, Henry: *Five Ways to Read Avatar*. http://henryjenkins.org/2010/02/five_ways_to_read_avatar.html – Zugriff am 4. März 2010.
- ¹⁰ Coleridge, Samuel Taylor: *The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge*. Bd. 7.2: *Biographia Literaria, or Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*. Hrsg. von James Engell und W. Jackson Bate. Routledge/Kegan Paul 1983 ('1817).
- ¹¹ Man könnte sogar argumentieren, dass ein Zuschauer, der einen Spielfilm für wahr hält, nicht verstanden hat, was das Wesen von Fiktion ausmacht. Für Fiktion ist es konstitutiv, dass sie nicht dem Wahrheitsgebot – verstanden als Deckungsgleichheit mit den Ereignissen in der realen Welt – unterliegt. In diesem Sinne kann auch Realismus nie ein »Verwechseln mit der Realität« meinen; wäre Kunst nicht mehr von der Realität zu unterscheiden, würde sie aufhören, Kunst zu sein.
- ¹² Zum Thema der emotionalen Anteilnahme in Filmen siehe: Smith, Murray: *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford 1995. Smith wehrt sich entschieden gegen den oft verwendeten Begriff der »Identifikation«, denn beim Sehen eines Films findet nicht eine einseitige und ausschließliche Identifikation mit einer Figur statt; vielmehr sind mehrere Ebenen des Mitfühlens involviert – Smith spricht von einer »Structure of Sympathy« –, die unterschiedliche Figuren betreffen können und miteinander interagieren.
- ¹³ Vgl. Smith 1995, S. 17–39.
- ¹⁴ Flückiger, Barbara: *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg 2008, S. 422. Die folgenden Ausführungen zu digitalen Figuren basieren wesentlich auf Flückigers Überlegungen; siehe dazu vor allem das Kapitel »Körper«, S. 417–467.
- ¹⁵ Flückiger, S. 456.
- ¹⁶ Siehe dazu Flückiger 2008, S. 451–461.

- ¹⁷ Flückiger 2008, S. 452.
- ¹⁸ Flückiger 2008, S. 460.
- ¹⁹ Duncan, Jody: »The Seduction of Reality«. In: *Cinefex*. Nr. 120, Januar 2010, S. 75.
- ²⁰ Neben den Motion-Capture-Daten standen den Animatoren auch noch HD-Aufnahmen der Szenen zur Verfügung, die parallel zum Motion Capture aufgenommen wurden. Diese Aufnahmen waren als Referenz für die Gestaltung der Gesichter essenziell. Da die Aufnahmen der kleinen Gesichtskamera wegen der Nähe einen verzerrten Fischaugenlook hatten, waren sie für die Animatoren als Anhaltspunkt weitgehend unbrauchbar. Stattdessen wurden gesonderte Nahaufnahmen des Gesichts gemacht, bei denen die Schauspieler den gesamten Dialog noch einmal sprachen; Duncan 2010, S. 135.
- ²¹ Der Begriff »Performance Capture« wurde erstmals im Zusammenhang mit dem Film *The Polar Express* (2004) für die integrierte Aufnahme von Körper und Gesicht verwendet, siehe Flückiger 2008, S. 449.
- ²² Vgl. dazu auch: Thompson, Kristin: *Motion-capturing an Oscar*. Observations on film art. 23. Februar 2010. <http://www.davidbordwell.net/blog/?p=7126> – Zugriff am 24. Februar 2010. Wie die Filmwissenschaftlerin Kristin Thompson in diesem Blogbeitrag feststellt, lässt sich bei den Na'vi keine klare Grenze mehr ziehen zwischen Schauspiel und Spezialeffekt. Deshalb ist es für Thompson auch nachvollziehbar, dass Schauspieler wie Saldana und Serkis nicht für den Oscar nominiert werden können: »With all the kinds of changes that I've pointed out, how would Academy members be supposed to judge these performances were they to be nominated in the traditional acting categories? Where is the boundary between acting and special effects? Despite actors' and directors' claims to the contrary, the movements and expressions caught by performance capture are changed in many obvious and not so obvious ways.« Der *Entertainment Weekly*-Journalist Mark Harris geht in einem Kommentar sogar noch weiter und meint: »Neytiri is a superb visual effect enhanced by an actor.« Harris, Mark: *Mark Harris on the »Acting« in Avatar*. 22. Januar 2010. <http://www.ew.com/ew/article/0,,20339177,00.html> – Zugriff am 2. März 2010.
- ²³ In der Entwurfphase entstanden auch Versionen der Na'vi, deren Körperbau stark vom menschlichen abwich, beispielsweise wurde die Anzahl der Augen variiert. Am Ende entschied man sich für eine gemäßigte Variante, da man befürchtete, den Zuschauern würde dadurch eine emotionale Bindung erschwert. Im Laufe der Produktion wurden die Gesichter der Na'vi dann noch stärker vermenschlicht, da sonst der Unterschied zur Mimik der Schauspieler zu gross gewesen wäre und man die Motion-Capture-Daten nicht in die Na'vi-Gesichter hätte überführen können; Duncan 2010, S. 75 und S. 137.
- ²⁴ Darko Suvin hat das Konzept der Verfremdung als Erster in die SF-Theorie eingeführt; siehe: Suvin, Darko: *Poetik der Science Fiction. Zur Theorie einer literarischen Gattung*. Aus dem Englischen übers. von Franz Rottensteiner. Frankfurt a. M. 1979 (Original: *Metamorphoses of Science Fiction*. Yale 1979). Allerdings ist sein Verfremdungsbegriff reichlich widersprüchlich. Das hängt auch damit zusammen, dass im Deutschen »Verfremdung« für unterschiedliche, sich teilweise widersprechende Konzepte verwendet wird; so nimmt der Begriff unter anderem im Epischen Theater Bertolt Brechts und in der Theorietradition der Russischen Formalis-

ten eine zentrale Stellung ein. Zum Verfremdungsbegriff in der Science Fiction und zur Abgrenzung gegenüber Brecht und den Russischen Formalisten siehe Spiegel, »Der Begriff der Verfremdung in der Science-Fiction-Theorie. Ein Klärungsversuch«. In: *Quarber Merkur*. Franz Rottensteiners Literaturzeitschrift für Science Fiction und Phantastik. Nr. 103/104, 2006, S. 13–40.

- ²⁵ Im Scriptment ist diese Liebesszene ausführlicher und beim Liebesspiel kommen auch die Haar-Tentakel zum Einsatz. Dem Vernehmen nach wurde dieser Teil der Szene auch gefilmt und soll in einer erweiterten DVD-Version zu sehen sein.
- ²⁶ Anderson, Poul: »Call Me Joe« (1957). In: Card, Orson Scott (Hg.): *Masterpieces: The Best Science Fiction of the Twentieth Century*. New York 2004, S. 7–35.
- ²⁷ Theweleit, Klaus: »Menschliche Drohnen«. In: *Der Spiegel*. Nr. 9, 1. März 2010, S. 132. In dem Artikel kritisiert Theweleit *Avatar* vehement dafür, dass sich der Film technikkritisch gibt, dabei aber nur dank modernster Technik realisiert werden konnte. »Ebenjenem Technologiewahn, den *Avatar* bekämpft, verdankt der Film seine ganze Bilderwelt« (S. 132). Theweleits Feststellung ist zwar zutreffend, doch steht *Avatar* damit keineswegs allein. Vielmehr begleitet dieser Widerspruch den SF-Film von Anfang an (siehe dazu Spiegel 2007, S. 311–313 und Landon, Brooks: *The Aesthetics of Ambivalence. Rethinking Science Fiction Film in the Age of (Re) Production*. Westport 1992). In seiner Studie zum Blockbusterkino vertritt Geoff King sogar die Ansicht, dass diese Haltung für den Hollywood-Blockbuster insgesamt konstitutiv ist; vgl. King, Geoff: *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*. London 2000.

Copyright © 2010 by Simon Spiegel

Jules Verne antwortet nicht mehr

Von *Journey to the Center of the Earth* bis *Avatar* –
Hollywoods neue 3D-Offensive

von Peter M. Gaschler

Edinburgh im 19. Jahrhundert: Geologie-Professor Oliver Lindenbrook (James Mason) wird zum Ritter geschlagen, seine Studenten toben. Unter ihnen auch Alec McEwen (Pat Boone), der seinem Lehrer als Geschenk einen interessanten Gesteinsbrocken überreicht. Den Stein im Inneren gibt es nur auf Island, doch die ihn umschließende erkaltete Lava stammt kurioserweise aus der Mittelmeerregion! Die Sache wird noch verrückter: Bei dem Stein handelt es sich in Wahrheit um eine verschlüsselte Botschaft des verschollenen schwedischen Forschers Arne Saknussem. Nähere Studien Olivers ergeben, dass es sich um einen exakten Hinweis auf einen Vulkankrater auf Island handelt, von dem aus das Erdinnere erreicht werden kann! Zusammen mit Alec, dem isländischen Fischer Hans (Peter Ronson) und Carla Goetaborg (Arlene Dahl), der Witwe eines Kollegen, wagt Lindenbrook den Abstieg.

Twentieth-Century-Fox' Hollywood-Adaption *Journey to the Center of the Earth* (1959; Regie: Henry Levin) nach Jules Vernes klassischem SF-Reiseroman *Voyage au centre de la Terre* (1864) in Technicolor und CinemaScope ist nicht nur ein mysteriöses Entdeckerjuwel für die Augen.

Auch Bernard Herrmanns vielfarbiger Score gehört zum Ausgefallensten und Bahnbrechendsten, was das Genre bis heute akustisch bewerkstelligt hat, und lässt Schmalspurrivalen wie beispielsweise