

# Das blaue Wunder

## Naturalisierung, Verfremdung und digitale Figuren in James Camerons *Avatar*<sup>1</sup>

SIMON SPIEGEL

Marvellous Blue. Naturalization, Estrangement, and Digital Characters in James Cameron's *Avatar*

Although it has been extremely successful at the box office, James Cameron's sf epic *Avatar* has also been criticized for its lack of originality and its predictable story. In my paper I argue that this kind of disappointment is not so much a consequence of the movie's plot but of formal aspects. Like in all sf, *Avatar*'s impact relies heavily on the interaction between naturalization and estrangement. On a formal level sf always naturalizes its nova, it makes the alien look ordinary by employing an aesthetics of technology. Estrangement, on the other hand, happens on a diegetic level, inside the story world, when a (naturalized) marvelous element is introduced into an apparently realistic world and causes frictions between the orders of these two worlds. This mechanism is partly suspended when it comes to *Avatar*'s most important novum: the digitally created Na'vi. Relying on the research by Barbara Flückiger, I show how *Avatar* is so concerned with properly naturalizing the Na'vi and not letting them appear as too strange, that most of its potential for estranging effects goes unused.

### 1. Einleitung

Mit *Avatar* hat James Cameron einen der erfolgreichsten Filme aller Zeiten gedreht,<sup>2</sup> einen Blockbuster, der die filmische SF wohl auf Jahre hinaus prägen dürfte. So erfolgreich das SF-Epos aber an der Kinokasse war, von Seiten der Kritik wurden teilweise auch gravierende Mängel ausgemacht. Hauptkritikpunkt war, dass der Film trotz des immensen technischen Aufwands und all seiner visuellen Pracht erstaunlich unoriginell sei. Während

---

1 Eine frühere Fassung dieses Artikels ist erschienen als Spiegel „Ein blaues Wunder“.

2 Mittlerweile hat *Avatar* weltweit über 2 Milliarden Dollar eingespielt; damit ist er derzeit gemessen am Einspielergebnis der erfolgreichste Kinofilm aller Zeiten. Allerdings ist diese Aussage insofern irreführend, als die verglichenen Einspielergebnisse nicht inflationsbereinigt sind und bei den Einnahmen von *Avatar* der Aufpreis enthalten ist, den die Zuschauer für die 3D-Brillen bezahlen müssen.

die meisten Kritiker die technisch-formale Ausführung lobten, wurde die Handlung vielerorts kritisiert: *Avatar* erzähle im Grunde bloß eine „Neu-Version des Pocahontas-Mythos – nur dass Cameron den Indianerkontinent auf einen fernen Planeten namens Pandora verlegt hat“ (Theweleit 132), die Story sei „ein abenteuerliches Blendwerk“ (Knorr) und Cameron „einfach außerstande, wirklich berührende Geschichten zu erzählen“ (Egger), mit anderen Worten: „Technik top, Inhalt Flop“ (Mani 54). Von SF-Fans wiederum wurde schon früh moniert, dass Cameron relativ schamlos bestehendes Material in seinem Drehbuch verarbeitet habe. In diesem Zusammenhang wird vor allem Poul Andersons Kurzgeschichte „Call Me Joe“ genannt, aus der Cameron die Idee ‚ferngesteuerter‘ künstlich gezüchteter Wesen zur Besiedelung eines unwirtlichen Planeten übernommen habe, sowie Ursula K. Le Guins Kurzroman *The Word for World is Forest*, dessen Plot in weiten Teilen demjenigen von *Avatar* entspreche (vgl. Westfahl).

Dass Hollywood-Blockbuster in der Regel keine besonders komplizierten Plots aufweisen, ist hinlänglich bekannt. Auch das Phänomen, dass bestehende Motive von Autoren aufgenommen und weiter verarbeitet werden, ist für die SF keineswegs neu, sondern hat vielmehr eine lange Tradition. Tatsächlich dürfte die Enttäuschung über *Avatar*, die mancherorts spürbar wurde ihre Ursache in erster Linie auch nicht – oder zumindest nicht ausschließlich – in den genannten inhaltlichen Aspekten haben. Mindestens so wichtig ist meines Erachtens die formale Seite, die Frage, wie *Avatar* mit den für die SF zentralen Momenten der Naturalisierung und der Verfremdung umgeht und welche Rolle die digital erzeugten Na’vi hierbei spielen. Um diese Punkte soll es denn in diesem Artikel auch gehen; den Plot und die 3D-Technik werde ich dagegen nicht weiter ansprechen.

## 2. Naturalisierung

In meiner Studie *Die Konstitution des Wunderbaren* habe ich die SF als das *technizistisch Wunderbare* definiert; in ihr erhalten wunderbare<sup>3</sup> Elemente im

---

3 Um die heiklen Begriffe ‚realistisch‘ bzw. ‚nicht-realistisch‘ zu vermeiden, verwende ich hier den von Tzvetan Todorov geprägten Begriff ‚wunderbar‘. Todorov unterscheidet zwischen drei Gattungen, dem Unheimlichen, dem Phantastischen und dem Wunderbaren, wobei Letzteres fiktionale Welten beschreibt, die sich nicht mit unserer empirischen decken. Allerdings ist Todorov nicht eindeutig in der Frage, ob er formale oder fiktionale Aspekte beschreibt. Zwar versteht er seine Gattungen als formale Kategorien, in erster Linie beschreibt er damit aber die Ontologie fiktionaler Welten (siehe dazu auch Spiegel *Theoretisch phantastisch*). In diesem Artikel soll ‚wunderbar‘ aber ausschließlich das Verhältnis der Handlungswelt zu unserer empirischen Realität beschreiben.

Gegensatz zum Märchen oder zur Fantasy ein (pseudo-)realistisches Gewand. Denn der Unterschied zwischen Fantasy und SF liegt nicht etwa darin, dass Letztere grundsätzlich realistischer wäre. Gerade das Beispiel von *Avatar* mit seinen schwebenden Felsen, seinen Lebewesen mit ‚Universalschnittstelle‘ und der Möglichkeit des Bewusstseinslinks schert sich wenig um wissenschaftliche Plausibilität. Dennoch wird wohl kaum jemand bestreiten, dass es einen grundlegenden Unterschied zwischen typischen Vertretern der Fantasy wie *Lord of the Rings* oder der Harry Potter-Reihe und einem Film wie *Avatar* gibt, obwohl Letzterer kaum ‚realistischer‘ ist. Worin liegt dieser Unterschied?

Folgendes Gedankenexperiment: Man stelle sich einen Film vor, der auf dem Planeten Pandora spielt, vor der Ankunft der menschlichen Kolonisatoren. Einen Film mit blauen Wesen, ‚sprechenden Bäumen‘, ohne Raumschiffe und Erklärungen zum Funktionieren biologischer Netzwerke. 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 wir die beiden Filme, die ja in der gleichen Welt spielen, jeweils unterschiedlichen Modi<sup>4</sup> 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 ist möglich. Es ist eine Welt, in der das Wunderbare 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 SF. Das ‚Wäldernetzwerk‘ Pandoras ist von Anfang an keine rein magisch-religiöse Angelegenheit, sondern ein beobachtbares Phänomen, das von Grace Augustine (Sigourney Weaver) wissenschaftlich erforscht wird. Auch der endgültige Körpertausch Jake Sullys (Sam Worthington) am Ende des Films erscheint nicht als etwas Übernatürliches, wird hier

---

4 Ich halte es für sinnvoller, von SF als *Modus* und nicht als Genre zu sprechen. Unter Genre verstehe ich im Sinne von Altman eine Gruppe von Texten (oder Filmen), die nicht nur semantisch und syntaktisch Gemeinsamkeiten aufweisen, sondern auch pragmatisch eine Einheit bilden. Also eine Textsorte, die historisch auch als solche wahrgenommen wurde, wobei das Konzept umso nützlicher wird, je kleiner diese Gruppe ist. SF dagegen bezeichnet ein weitaus größeres Ensemble von Texten, das sich weder über inhaltliche (semantische) Aspekte noch über den Plot (Syntax) und schon gar nicht über die pragmatische Seite bestimmen lassen. SF beschreibt vielmehr einen bestimmten Typus fiktionaler Welten und deren Darstellungsform (siehe dazu Spiegel, *Konstitution*; speziell zur Unterscheidung von Genre und Modus 22-29 sowie 39-41).

doch nur mit ‚natürlichen‘ Mitteln reproduziert, was zuvor 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, in der Ästhetik. Ob Wurzelnetzwerk oder Fluxkompensator – ausschlaggebend ist nicht, dass das Novum wissenschaftlich plausibel ist, sondern dass in seiner Darstellungsweise, seiner Bezeichnung, dem ganzen erzählerischen Zusammenhang, an ein wissenschaftlich-technisches Weltbild angeknüpft wird. Wenn Jake in *Avatar* in einen metallenen Sarkophag steigt, der an einen Computertomographen 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 phosphoreszierende Kabel und Blüten wohl als Fantasy eingestuft; zur SF werden sie durch den Kontext und die Benennung durch Grace. Sie, die dank des weißen Laborkittels klar als Wissenschaftlerin erkennbar ist, hat das richtige Vokabular, das die Rituale der Na’vi der Fantasy enthebt. Diesen Vorgang, dieser gezielte Bezug auf ein wissenschaftlich-technisches Weltbild, bezeichne ich als *Naturalisierung*<sup>5</sup>, er unterscheidet die SF von anderen wunderbaren Erzählformen.

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 SF ist schon lange erfolgt, bevor wir uns Gedanken über die genaue Funktionsweise machen können.

### 3. Verfremdung

Der Begriff der Verfremdung gehört zum festen Vokabular der SF-Forschung, seit Darko Suvin den Modus in seiner *Poetik der Science Fiction* als „kognitive Verfremdung“ – im Original „cognitive estrangement“ (Suvin, *Metamorphoses* 4) – definiert hat. Fast alle Autoren sind sich darin einig, dass SF die von ihr dargestellten Dinge in irgendeiner Weise verfremdet. Darüber hinaus herrscht aber wenig Einigkeit; wie so oft bei scheinbar allseits akzeptierten Begriffen versteht jeder etwas anderes unter Verfrem-

---

5 Ich verstehe Naturalisierung hier als rein formale Operation und nicht im ideologiekritischen Sinne von Roland Barthes.

dung. Dies ist auch nicht weiter erstaunlich, denn zum einen verwendet Suvin den Terminus auf sehr widersprüchliche Weise, andererseits war und ist Verfremdung auch außerhalb der SF-Theorie ein alles andere als einheitliches Konzept.

Suvin stützt sich in seinen Ausführungen auf die beiden wichtigen Theorietraditionen zum Thema Verfremdung – auf Bertolt Brechts Theorie des V-Effekts sowie auf den Russischen Formalisten Viktor Šklovskij und dessen *ostranenie*-Konzept.<sup>6</sup> Sowohl Šklovskij als auch Brecht verstehen unter Verfremdung das Aufbrechen etablierter Sehgewohnheiten: In unserem Alltag nehmen wir die Dinge nur oberflächlich wahr, *sehen* sie aber nicht als das, was sie wirklich sind. Damit wir die Welt wieder richtig sehen können, müssen wir unsere automatisierte, ‚blinde‘ Wahrnehmung überwinden, und dies kann nur gelingen, wenn die Dinge zuerst wieder fremd gemacht werden.

Brechts und Šklovskijs Ansätze unterscheiden sich zwar in vielen Punkten, die hier nicht von Bedeutung sind,<sup>7</sup> bei beiden ist Verfremdung aber ein im weitesten Sinne stilistisch-rhetorisches Verfahren, das die Art und Weise beschreibt, *wie* bestimmte fiktionale Inhalte vermittelt werden. Šklovskij spricht unter anderem von ungewohnten Sprachbildern und Erzählstrategien, Brecht in Bezug auf das Theater von eher handwerklich-technischen Elementen wie einer distanzierten Spielweise oder Spruchbändern, die alle das Ziel haben, die realistische Illusion zu unterlaufen. Suvin führt den Begriff der Verfremdung nun in ein gänzlich neues Gebiet ein, indem er ihn als *Gattungsmerkmal* versteht: „In der SF ist die Haltung der Verfremdung – die von Brecht anders verwendet wird, nämlich innerhalb eines noch immer vorwiegend ‚realistischen‘ Parabelkontextes – zum formalen Rahmen des Genres geworden“ (Suvin, *Poetik* 26). Was bei Šklovskij und Brecht noch ein stilistisches Mittel ist, das an bestimmten Stellen eines an sich ‚realistischen‘ Textes auftreten kann, wird gemäß Suvin in den verfremdeten Gattungen – zu denen er neben der SF auch Märchen und Mythos zählt – zum formalen Rahmen.

Die Bestimmung der SF als verfremdete Gattung steht in direktem Widerspruch zu meinem Ansatz, der in der Naturalisierung das zentrale formale Mittel des Modus sieht. Aber auch sonst weist die zitierte Passage der *Poetik* einige Ungereimtheiten auf: Eine wesentliche Erkenntnis der Russischen Formalisten ist ja gerade, dass sich auch vorderhand ‚realistische‘ Texte fortlaufend Verfremdungseffekte bedienen (Parrinder 37), die

6 Obwohl Suvin Šklovskijs berühmten Aufsatz *Die Kunst als Verfahren* zitiert, spielt das formalistische *ostranenie*-Konzept für ihn insgesamt aber eine untergeordnete Rolle; Suvins wichtigste Referenzen sind Brecht und Ernst Bloch.

7 Vgl. Spiegel *Konstitution*, 201-9, „Begriff der Verfremdung“ und „Things Made Strange“.

Gegenüberstellung von verfremdeten und – in Suvins Terminologie – naturalistischen Gattungen ist aus dieser Perspektive äußerst fragwürdig.

Suvin verbindet in seinem Konzept ein ganzes Bündel von Aspekten, scheint sich dessen aber nicht recht bewusst zu sein: Verfremdung bezeichnet bei ihm nicht nur die formalen Mittel, die ein Text verwendet, sondern auch die Beschaffenheit der fiktionalen Welt. Suvin spricht zwar vom „formalen Rahmen“ und zitiert in diesem Zusammenhang auch Brecht – „Eine verfremdende Abbildung ist eine solche, die den Gegenstand zwar erkennen, ihn aber gleichzeitig fremd erscheinen lässt“ (Brecht 132) –, aus seinen Ausführungen geht aber deutlich hervor, dass Verfremdung bei ihm keineswegs nur formale Aspekte umfasst. Würde Verfremdung tatsächlich den formalen Rahmen bilden, würde das ja bedeuten, dass SF, Märchen und Fantasy ihre *wunderbaren* Elemente permanent verfremdeten. Dies trifft freilich nicht zu; im Märchen treten zwar wunderbare Figuren auf, diese sind aber nicht ‚fremd‘ in dem Sinne, dass sie den Rezipienten überraschen und das Gelesene oder Gesehene entautomatisieren würden. Verfremdung beruht sowohl bei Šklovskij als auch bei Brecht darauf, dass etwas Alltägliches seiner Gewöhnlichkeit enthoben wird. Eine Fee oder ein sprechender Frosch sind aber keine alltäglichen Gegenstände, besitzen keinen Referenten in der empirischen Realität und können deshalb schwerlich eine verfremdete Abbildung eines existierenden Gegenstandes sein. Interessanterweise spricht Suvin an anderer Stelle denn auch von „faktische[n] Darstellungen von Fiktionen““ (*Poetik* 25), was im Grunde das genaue Gegenteil von Verfremdung ist, sich aber weitgehend mit meinem Verständnis von Naturalisierung deckt. Denn wie bereits dargelegt, bildet Naturalisierung und nicht Verfremdung den formalen Rahmen der SF: Auf formaler Ebene macht die SF nicht das Vertraute fremd, sondern das Fremde vertraut.<sup>8</sup>

#### 4. Diegetische Verfremdung

Die Feststellung, dass SF auf formaler Ebene nicht verfremdet, bedeutet aber nicht, dass Verfremdung dem Modus völlig fremd wäre. In der Tat geht von der SF eine der Verfremdung zumindest analoge Wirkung aus: Wenn in einer SF-Erzählung Menschen zu unbekanntem Planeten fliegen oder durch die Zeit reisen, wenn neuartige Erfindungen die bekannte Welt umkremplen, Monster die Erde verwüsten, kurz: Wenn in einer vorder-

---

8 Suvin definiert die SF als kognitive respektive erkenntnisbezogene Verfremdung, versieht aber auch den Begriff der Kognition mit unterschiedlichen, teils widersprüchlichen Bedeutungen, auf die ich an dieser Stelle nicht weiter eingehen werde; siehe dazu Spiegel *Konstitution*, „Begriff der Verfremdung“.

gründig realitätskompatiblen Welt wunderbare Elemente auftreten, dann führt der Zusammenprall der beiden Realitätssysteme zu einer verfremdenden Wirkung: Das Bekannte erscheint in einem neuen Umfeld, wird rekontextualisiert.

Als Beispiel hierfür möchte ich eine Szene aus *Soylent Green* von Richard Fleischer anführen, die auch Vivian Sobchack in ihrem Standardwerk *Screening Space* analysiert: Im New York des Jahres 2022 ist Überbevölkerung zum Hauptproblem geworden; die Stadt platzt aus allen Nähten. Die Menschen ernähren sich von synthetischen Energieriegeln, natürliche Nahrung ist ein Luxusgut geworden. Die Hauptfigur Thorn (Charlton Heston) muss in einem Mordfall ermitteln und kommt bei dieser Gelegenheit in ein Luxusappartement. Mit fast schon an Ekstase grenzender Begeisterung dreht er den Wasserhahn auf, lässt sich das Wasser über die Hände fließen und riecht an der Seife. „[He] is so entranced with the taken-for-granted sensual pleasures of a middle class bathroom that it is impossible to look at the bathroom in the film as a familiar place“ (Sobchack 132). Ein prosaischer und für den Zuschauer alles andere als ungewöhnlicher Ort wird in *Soylent Green* zur Quelle der Freude verfremdet; dem Zuschauer wird auf diese Weise bewusst gemacht, dass auch sein ganz alltäglicher Luxus keineswegs selbstverständlich ist.

Dies ist wohl die Form von Verfremdung, die Suvin im Auge hat, allerdings beruht sie auf einem anderen Prinzip als Verfremdung im Sinne Brechts oder Šklovskijs, denn das Badezimmer in *Soylent Green* wird nicht formal verfremdet. Der Zuschauer wird in dieser Szene nicht mittels unerwarteter Schnitte oder außergewöhnlicher Kamerawinkel aus seiner automatisierten Wahrnehmung gerissen; die Szene ist vielmehr funktional und unauffällig in einer Einstellung gedreht. Die Verfremdungswirkung wird alleine durch Thorns Verhalten erzeugt: Ohne seine überschwängliche Freude wäre an der Szene nichts Ungewöhnliches. Die Verfremdung ist somit auf der Ebene der Diegese, der Fiktion, anzusiedeln; sie entsteht, weil sich Thorn in einem scheinbar realistischen Rahmen ungewöhnlich verhält.

Wenn Suvin im Zusammenhang mit SF von Verfremdung spricht, meint er in den meisten Fällen nicht formale Verfremdung, sondern *diegetische Verfremdung*, das Zusammenprallen widersprüchlicher Elemente auf der Handlungsebene. Tatsächlich beschreibt er die SF-typische Verfremdung an einer Stelle als „Konfrontation eines gegebenen normativen Systems [...] mit einem Standpunkt oder Blick, der ein neues System von Normen impliziert“ (*Poetik* 25). Mit einem „neuen Set von Normen“ können aber

offensichtlich nicht formale Aspekte – wie die Geschichte erzählt wird – gemeint sein, sondern fiktionale – die Regeln der fiktionalen Welt.<sup>9</sup>

Verfremdung kann durch ungewöhnliches Verhalten der Figuren zustande kommen wie in *Soylent Green*, aber auch durch ungewohnte oder ‚unmögliche‘ Bilder wie in *The Incredible Shrinking Man*. In Jack Arnolds Film 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. – Lauter gewöhnliche, normalerweise nicht weiter spektakuläre Objekte erhalten auf einmal eine vollkommene neue Bedeutung. Sie sehen aus der Perspektive des Protagonisten nicht nur ungewohnt riesig aus, sie ändern ihren Charakter grundlegend, werden verfremdet.

Die Verfremdungswirkung ist hier eine direkte Folge der Naturalisierung: Die ungewöhnliche Perspektive des Däumlings kann 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 SF 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.<sup>10</sup>

## 5. 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

9 Die Widersprüche in Suvins Konzept haben – wie bei Todorov – ihre Ursache in einer grundlegenden theoretischen Blindstelle: Die formalistischen und strukturalistischen Modelle, von denen Suvin ausgeht, kennen das Konzept der ‚fiktionalen Welt‘ im Grunde nicht. Sie können nur beschreiben, wie erzählt wird, stellen aber keine Terminologie bereit, um die Ontologie der Handlungswelt zu beschreiben – genau in dieser Hinsicht unterscheiden sich wunderbare Gattungen aber von nicht-wunderbaren.

10 In *Konstitution* unterscheide ich zusätzlich noch zwischen *diegetischer Verfremdung* wie im Beispiel von *Soylent Green* und *formaler Verfremdung zweiter Ordnung*, wie sie in *Incredible Shrinking Man* zu sehen ist. Die Verfremdung in *Incredible Shrinking Man* ist durchaus eine formale – normale Gegenstände werden auf ungewöhnliche Weise gezeigt –, sie ist aber eine Folge der Naturalisierung und wird erst durch diese möglich (209-16). Für meine Argumentation in diesem Artikel ist diese Unterscheidung aber unerheblich.

dem ich weiß, dass es nicht wahr ist, jenes Paradox, das Samuel Coleridge einst als „willing suspension of disbelief“ bezeichnet hat (6). 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.<sup>11</sup> Was der Begriff „willing suspension of disbelief“ eigentlich bezeichnet, ist nicht Glaube, sondern emotionale Anteilnahme, das Einfühlen und Mitgehen, die Partizipation des Zuschauers (vgl. auch Cuddon 1044).<sup>12</sup>

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. Jedes Medium und jedes Genre kennt seine eigenen Regeln, an denen der Zuschauer die ‚Wahrheit‘ des Gezeigten misst. Dabei ist *innere Konsistenz* eines der wichtigsten Kriterien: Wenn die Figuren eines Films 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 als Irritation.

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 (Smith 17-39.) 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 Computergraphik wurden Versuche unternommen, digitalen Figuren menschliche Züge zu verleihen; die Filmwissenschaftlerin Barbara Flückiger spricht von einer eigentlichen Obsession (422).<sup>13</sup> 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 ist die Wahrnehmung von menschlichen Körpern

---

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.

12 Zum Thema der emotionalen Anteilnahme in Filmen vgl. Smith. 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 Die folgenden Ausführungen zu digitalen Figuren basieren wesentlich auf Flückigers Überlegungen in *Visual Effects*; siehe dazu vor allem das Kapitel „Körper“ (417-67; englische Fassung des Kapitels unter <<http://zauberklang.ch/BodiesFlueckiger.pdf>>); speziell zu den digitalen Figuren in *Avatar* siehe Flückiger „Zur digitalen Konstruktion“.

und Bewegungen besonders heikel, denn das Erkennen 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 *Immortel (ad vitam)* beobachten, die menschliche und offensichtlich digitale Akteure mischt. Es ist deshalb kein Zufall, dass bei fast allen digitalen Figuren im Kino der 90er, die heute als gelungen gelten, das Un- beziehungsweise Nichtmenschliche betont wird. In Filmen wie *Terminator 2*, *The Lawnmower Man* oder *The Mask*, aber auch in neueren Beispielen wie dem *Lord of the Rings* oder *Hulk* 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 sich an dem Film *Final Fantasy* besonders gut illustrieren lässt: Obwohl dessen Figuren oberflächlich photorealistisch echt wirken, fehlen ihnen typische menschliche Merkmale: „Sie atmen nicht und verfügen über ein sehr beschränktes Ausdrucksrepertoire, kurz: Sie wirken irgendwie tot“ (Flückiger, *Visual Effects* 456). 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 auseinander liegen: Ist das Aussehen stilisiert oder übertrieben, muss dies auch für das Verhalten gelten; und umgekehrt bedingt ein organisches oder natürliches Aussehen entsprechende Bewegungen. Flückiger spricht von einer essenziellen Linie, die zwischen photorealistischen 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 ein unheimlicher Distanzierungseffekt, der auch als *Uncanny Valley* bezeichnet wird (ebd. 451-61).

Wie Flückiger betont, sind aber keineswegs nur technische Faktoren für das Gelingen einer digitalen Figur ausschlaggebend, sondern 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 einheitliche Referenz, sondern die

narrative Konstruktion der Figur, die auf einer starken Back-Story und einer intelligent konstruierten Persönlichkeitsstruktur gründet. (ebd. 452)

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. (ebd. 460)

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 bei *Lord of the Rings* 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 zu *Lord of the Rings* 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 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 war aber keineswegs der Fall. Die Fachzeitschrift *Cinefex* zitiert den Koproduzenten Jon Landau folgendermaßen: „When Jim [Cameron] pointed the camera at Sigourney Weaver and looked into the camera, he wouldn’t see Sigourney Weaver – he would see a 1990s videogame version of Weaver’s *Avatar* character, in real time“ (Duncan 75). Im Making-of „Capturing Avatar“, das Teil der ‚Extended Collector’s Edition‘ ist, lassen sich die verschiedenen Stufen des

Entstehungsprozesses genau nachverfolgen. Vergleicht man die frühe „Videospiel-Version“ einer Szene mit dem Endprodukt, wird schnell deutlich, wie groß der Unterschied zwischen den Motion-Capture-Daten und den fertigen Filmbildern ist. In den frühen Stufen sind die Gesichtszüge der Na’vi weitgehend unbeweglich, direkt umgesetzt werden vor allem die Bewegungen der Mundpartie. Nach dem eigentlichen Dreh wurden die Bewegungsdaten deshalb von einem Heer von Spezialisten noch einmal kräftig nachbearbeitet, letztlich wurden die Gesichtszüge der Na’vi dann doch größtenteils von Hand animiert. Hierbei dienten die erfassten Bewegungen und Gesichtszüge zwar als wichtigste Referenz, von einem automatischen Überführen der Bewegungen menschlicher Schauspieler in glaubhafte digitale Figuren sind wir aber noch immer weit entfernt.

Dass eine Schauspielerin wie Zoe Saldana nicht einfach automatisch in die Na’vi Neytiri umgewandelt werden kann, kann nicht wirklich überraschen, wenn man die unterschiedlich geformten Gesichter im Detail vergleicht. Schon alleine die Augen unterscheiden sich in Größe, Abstand und Farbe markant, aber auch die gesamte Gesichtsgometrie weist deutliche Unterschiede auf; ganz zu schweigen von Körperteilen wie den Spitzohren oder dem Schwanz, die dem Menschen gänzlich fehlen und die auf jeden Fall nachträglich animiert werden müssen.

Dennoch spricht Cameron wohl nicht ohne Grund bevorzugt von ‚Performance Capture‘ anstatt von ‚Motion Capture‘;<sup>14</sup> der Begriff betont, dass die Schauspieler nicht bloß als Lieferanten der Bewegungsdaten dienen, sondern dass wirklich ihr ganzes Spiel erfasst wird.<sup>15</sup> Auch die Presse wurde

---

14 Der Begriff ‚Performance Capture‘ wurde erstmals im Zusammenhang mit dem Film *The Polar Express* (2004) verwendet und bezeichnet ein Verfahren, bei dem die Mimik gleichzeitig mit den übrigen Körperbewegungen erfasst wird (Flückiger, *Visual Effects* 449). Der Ansatz geht von der Überlegung aus, dass die übrigen Bewegungen des Körpers Einfluss auf die Mimik haben und dass die verschiedenen Bewegungen deshalb nicht getrennt erfasst werden sollten. Dieser integrierte Ansatz konnte bei *Avatar* schließlich nicht konsequent umgesetzt werden: Da die Aufnahmen der kleinen Gesichtskamera wegen der Nähe einen verzerrten Fischaugenlook aufwiesen und nur eine Perspektive zeigten, waren sie für die Animatoren als Anhaltspunkt weitgehend unbrauchbar. Stattdessen wurden dann doch gesonderte Nahaufnahmen des Gesichts gemacht, bei denen die Schauspieler den gesamten Dialog noch einmal sprachen (Duncan 135), womit die Grundidee hinter der Performance Capture wieder aufgegeben wurde. Zusätzlich standen den Animatoren noch HD-Aufnahmen der Szenen zur Verfügung, die parallel zur Performance Capture aufgenommen wurden. Diese Aufnahmen waren als Referenz für die Gestaltung der Gesichter essenziell.

15 Wie die Filmwissenschaftlerin Kristin Thompson in einem 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

gezielt mit entsprechenden Informationen gefüttert: So gibt Cameron in einem kurzen Film, der Teil des Pressematerials war, folgendes Statement ab: „Every nuance, every tiny bit of the performance that you see on the screen was created by the actors.“ Sam Worthington bläst ins gleiche Horn: „The most exciting thing is: It is my performance. This thing walks and talks and acts like me. It’s my interpretation“ („Performance Capture Featurette“).

Wie schon bei Gollum dürfte es dem Zuschauer durch das Hervorheben der schauspielerischen Leistung auch bei *Avatar* leichter fallen, die Figur zu akzeptieren. Deshalb ist es auch von großer Wichtigkeit, dass die Na’vi die Gesichtszüge der jeweiligen Schauspieler tragen. 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 Worthington und Weaver und ihren jeweiligen Avataren erleichtert es uns aber, Letztere als Figuren zu akzeptieren. Zugleich sind die Na’vi vom Körperbau her doch genug anders, dass wir nicht menschliche Maßstäbe ansetzen.<sup>16</sup>

Dass diese Kontinuität von den Filmemachern gezielt angestrebt wurde, zeigt sich an der von Weaver gespielten Figur Grace respektive an deren Avatar besonders deutlich. Im Gegensatz zu Worthington und Saldana ist Weavers Nase klein und spitz und unterscheidet sich somit deutlich von der typischen Na’vi-Nase, die breit und flach ist. Cameron wird dazu in *Cinefex* folgendermaßen zitiert:

But [Weaver] has a very narrow, patrician nose; and the second we tried to put that wide Na’vi nose on her, you lost her. You couldn’t tell it was Sigourney Weaver anymore. So we had to go through many iterations [...]. We just gave Grace’s avatar Sigourney’s nose, and it worked fine because the character still had the big eyes and other features. (Duncan 110)

Gerade im Falle von Weaver wäre ein sichtbarer Bruch zwischen Darstellerin und digitaler Figur besonders problematisch gewesen: Einerseits ist sie in *Avatar* – im Gegensatz etwa zu Saldana – sowohl als menschliche Figur als auch als Avatar zu sehen; die Kontinuität musste also auch innerhalb des Films gewahrt werden. Zudem ist Weaver eine bekannte Schau-

---

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“.

16 In der Entwurfsphase 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 allmählich noch stärker vermenschlicht, da sonst der Unterschied zur Mimik der Schauspieler zu groß gewesen wäre und man die Performance-Capture-Daten nicht mehr in die Na’vi-Gesichter hätte überführen können (Duncan 75-137).

spielerin und als Hauptdarstellerin der *Alien*-Reihe eine Ikone des SF-Kinos; sie digital unkenntlich zu machen, wäre eine regelrechte Verschwendung gewesen.

## 6. Verfremdung in *Avatar*

Das Prinzip der Naturalisierung ließ sich an *Avatar* sehr anschaulich vorführen – wie steht es nun mit der Verfremdung? Betrachtet man die Konstellation des Plots, scheint Camerons Film zahlreiche Gelegenheiten für starke Verfremdungsmomente zu bieten: Er spielt in einer unbekannten Welt, die von fremdartigen Wesen bewohnt wird – für das Zusammenprallen zweier Realitätssysteme scheint es hier reichlich Gelegenheit zu geben.

Interessanterweise nutzt *Avatar* sein zweifellos vorhandenes Verfremdungspotenzial aber kaum; 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. So führt der Film den Zuschauer 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 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.

Die Tendenz, die Unterschiede zwischen Menschen und Na'vi herunterzuspielen, zeigt sich schon bei ganz banalen Dingen: So verzichtet der Film weitgehend darauf, den Größenunterschied zwischen den Menschen und den rund zweieinhalb Meter großen Na'vi effektiv in Szene zu setzen. Während ein Film wie *The Incredible Shrinking Man* seine Wirkung gerade aus dieser Gegenüberstellung zieht, nutzt *Avatar* diese Differenz kaum aus. Zwar gibt es einige Szenen, in denen Menschen und Na'vi gemeinsam auftreten, aber wirklich zum Tragen kommt der Größenunterschied meiner Meinung nach einzig in der Schlusssequenz, als die Menschen unter Aufsicht der Na'vi abziehen und in der die unüberbrückbare Kluft zwischen den beiden Spezies bewusst betont wird. Während der ausführlichen Kampfsequenz zuvor nimmt man den Größenunterschied dagegen nur an wenigen Stellen wahr, denn der Kampf findet fast nie von Mann zu Mann – respektive von Mann zu Na'vi – statt. Vielmehr sind die

Na'vi reitend oder fliegend unterwegs und die Menschen in Helikoptern oder Kampfrobootern, was dem Zuschauer das Einschätzen der Größenverhältnisse erschwert.

Ein weiteres potenzielles Verfremdungsmoment, das kaum ausgereizt wird, ist die Situation der Hauptfigur. Jake wäre als Figur zwischen den Welten 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, echte Adaptionsschwierigkeiten hat Jake nach ersten unsicheren Schritten keine. Dies ist umso erstaunlicher, wenn man bedenkt, dass der Avatar ursprünglich ja gar nicht für ihn, sondern für seinen Zwillingbruder entworfen wurde, und dass Jake auch kein Avatar-Training absolvieren konnte. In dieser Hinsicht sind die Unterschiede zu Poul Andersons eingangs erwähneter Kurzgeschichte „Call Me Joe“ 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.

Der einzige Konflikt, den Jake austrägt, ist moralischer Natur: Er weiß, dass er in den Augen der Na'vi als Verräter erscheinen muss. Selbst dieses Problem wird aber in ein einzigen wenigen Szenen abgehandelt, alles, was darüber hinaus geht, wird nur angedeutet. Jakes ‚Na'vifizierung‘ vollzieht sich insgesamt erstaunlich flüssig, sogar Sex mit einem nicht-menschlichen Wesen scheint ihn nicht weiter zu irritieren; von Nervosität vor seinem ersten Mal als Na'vi ist auf jeden Fall nichts zu merken.<sup>17</sup> 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 Pietà-Haltung scheint der Größenunterschied zudem weniger ausgeprägt als in der unmittelbar folgenden Szene, in der die Menschen abziehen.

---

17 In der ‚Extended Collector's Edition‘ wurde die Liebesszene geringfügig verlängert. Neu verbindet Neytiri nun zu Beginn des Liebesakts ihre Haarfühler mit denen Jakes, was dieser mit einem Stöhnen quittiert. Auch diese für Menschen doch sehr ungewohnte Spielart des Geschlechtsaktes wirkt nicht sonderlich verstörend – weder für Jake noch für den Zuschauer –, sondern ist wie ein ‚normales‘ Vorspiel inszeniert.

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 dennoch 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 wieder dem vertrauten Grün an.

## 7. Fazit

James Cameron hat mit *Avatar* mal wieder einen Standard gesetzt. So avanciert die eingesetzte Technik aber auch sein mag, für einen Film, der seine ganze Energie darauf verwendet, eine fremde Welt zu entwerfen, erzeugt *Avatar* erstaunlich wenig Verfremdung, denn er verzichtet weitgehend auf eine Konfrontation wirklich fremder Elemente. 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, liegt vor allem daran, dass der Protagonist fast 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 ...

Dass *Avatar* so wenig verfremdende Momente aufweist, ist letztlich ein Nebeneffekt des behutsamen Einsatzes der digitalen Figuren. 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 entstehen würde, die digitalen Figuren weniger überzeugend erscheinen lassen könnte. Cameron scheint sich des Risikos, das eine zu starke Verfremdungsstrategie mit sich gebracht hätte, durchaus bewusst gewesen zu sein. Vielleicht war es sogar seine Absicht, die Reibungsflächen zu minimieren – besonders bei den digital erzeugten Na'vi. Schließlich musste *Avatar* seine enormen Produk-

tionskosten auch wieder einspielen, und dies gelingt mit Filmen, die zu große Irritationen vermeiden, in der Regel besser.

### Literaturverzeichnis

- Altman, Rick. *Film/Genre*. BFI: London, 2000.
- Anderson, Poul. „Call Me Joe“. *Masterpieces: The Best Science Fiction of the Twentieth Century*. Hg. Orson Scott Card. New York: Ace, 2004. 7-35.
- Barthes, Roland. *Mythen des Alltags*. Übers. Helmut Scheffel. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1964.
- Bloch, Ernst. „Entfremdung, Verfremdung“. *Verfremdungen I*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1962. 81-90.
- Brecht, Bertolt. „Kleines Organon für das Theater“. *Gesammelte Werke*. Bd. 16. *Schriften zum Theater 2*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1967. 659-700.
- Cameron, James. *Avatar: Scriptment*. Web. 20.12.2010. <[www.docstoc.com/docs/14294813/Avatar-Scriptment-by--James-Cameron](http://www.docstoc.com/docs/14294813/Avatar-Scriptment-by--James-Cameron)>.
- Coleridge, Samuel Taylor. *The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge*. Bd. 7.2: *Biographia Literaria, or Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*. Hg. James Engell und W. Jackson Bate. New York: Routledge, 1983.
- Cuddon, J.A., Hg. *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. Oxford: Blackwell, 1992.
- Duncan, Jody „The Seduction of Reality“. *Cinefex* 120 (2010): 68-146.
- Egger, Christoph „In den Labyrinthen des Virtuellen“. *Neue Zürcher Zeitung*. 17.12.2009: 51.
- Faraci, Devin. „Project 880: The Avatar That Almost Was“. *Chud.com*. 27. 12.2009. Web. 25.02.2011. <<http://chud.com/articles/articles/21969/1/PROJECT-880-THE-AVATAR-THAT-ALMOST-WAS/Page1.html>>.
- Flückiger, Barbara. *Visual Effects: Filmbilder aus dem Computer*. Schüren: Marburg, 2008.
- . „Zur digitalen Konstruktion und Animation von Körpern in Benjamin Button und Avatar“. *Film im Zeitalter Neuer Medien II: Digitalität und Kino*. Hg. Harro Segeberg. München: Fink. [Im Druck].
- Harris, Mark. „Mark Harris on the ‚Acting‘ in Avatar“. *Entertainment Weekly*. 22.01.2010. Web. 02.03.2010. <[www.ew.com/ew/article/0,%20,20339177,00.html](http://www.ew.com/ew/article/0,%20,20339177,00.html)>.
- Knorr, Wolfram. „Rhapsody in Blue“. *Weltwoche* 51 (2009): 71.
- Landon, Brooks. *The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction Film in the Age of (Re)Production*. Westport: Greenwood, 1992.
- Le Guin, Ursula K. *The Word for World is Forest*. New York: Tor, 2010.

- Mani, Mohan. „Inhaltlich triviales Fantasy-Abenteuer“. *20 Minuten*, 17. 12. 2009: 54f.
- Parrinder, Patrick. „Revisiting Suvin’s Poetics of Science Fiction“. *Learning From Other Worlds: Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction*. Hg. Patrick Parrinder. Durham: Duke UP, 2001: 236-50.
- „Performance Capture Featurette“. *YouTube.com*, 19.1.2010. Web. 14.3. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=OJ1JzYPjcj0>>.
- Smith, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Oxford UP, 1995.
- Sobchack, Vivian Carol. *Screening Space: The American Science Fiction Film*. 2. Aufl. New York: Ungar, 1987.
- Spiegel, Simon. „Der Begriff der Verfremdung in der Science-Fiction-Theorie: Ein Klärungsversuch“. *Quarber Merkur: Franz Rottensteiners Literaturzeitschrift für Science Fiction und Phantastik* 103/104 (2006): 13-40.
- . *Die Konstitution des Wunderbaren: Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*. Schüren: Marburg, 2007.
- . „Things Made Strange: On the Concept of ‚Estrangement‘ in Science Fiction Theory“. *Science Fiction Studies* 35.3 (2008): 269-385.
- . „Ein blaues Wunder: Wie James Camerons *Avatar* den Zuschauer in eine fremde Welt entführt“. *Das Science Fiction Jahr 2010*. Hg. Sascha Mamczak und Wolfgang Jeschke. München: Heyne, 2010. 361-88.
- . *Theoretisch phantastisch: Eine Einführung in Tzvetan Todorovs Theorie der phantastischen Literatur*. Murnau: p.machinery, 2010.
- Suvin, Darko. *Poetik der Science Fiction: Zur Theorie einer literarischen Gattung*. Übers. Franz Rottensteiner. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1979.
- . *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale, 1979.
- Theweleit, Klaus. „Menschliche Drohnen“. *Der Spiegel*. 1. März 2010: 132.
- Tihanov, Galin. „The Politics of Estrangement: The Case of the Early Shklovsky“. *Poetics Today* 26.4 (2005): 665-96.
- Thompson, Kristin. „Motion-capturing an Oscar“. *Observations on film art*. 23.02.2010. Web. 25.02.2011. <[www.davidbordwell.net/blog/?p=7126](http://www.davidbordwell.net/blog/?p=7126)>.
- Todorov, Tzvetan. *Einführung in die fantastische Literatur*. Übers. von Karin Kersten. Frankfurt/M.: Fischer, 1992.
- Westfahl, Gary. „All Energy Is Borrowed: A Review of *Avatar*“. *Locus online*. 20.12.2009. Web. 14.11.2010. <[www.locusmag.com/Reviews/2009/12/all-energy-is-borrowed-review-of-avatar.html](http://www.locusmag.com/Reviews/2009/12/all-energy-is-borrowed-review-of-avatar.html)>.

## Filme

- Aliens of the Deep* (dt. *Aliens der Meere*). Reg. James Cameron, Steven Quale. Buena Vista Pictures, 2005.
- Avatar* (dt. *Avatar – Aufbruch nach Pandora*). Reg. James Cameron. Darst. Sam Worthington, Sigourney Weaver, Zoe Saldana. Twentieth Century Fox, 2009.
- „Capturing Avatar“. DVD Feature. Reg. Laurent Bouzereau. *Avatar: Extended Collectors Edition*. DVD. Twentieth Century Fox, 2010.
- Dances with Wolves* (dt. *Der mit dem Wolf tanzt*). Reg. Kevin Costner. Darst. Kevin Costner, Mary McDonnell, Graham Greene. Majestic Films, 1990.
- Final Fantasy: The Spirits Within* (dt. *Final Fantasy: Die Mächte in Dir*). Reg. Hironobu Sakaguchi, Motonori Sakakibara. Chris Lee Productions, 2001.
- Ghosts of the Abyss* (dt. *Die Geister der Titanic*). Reg. James Cameron. Earthship Productions/Walden Media/Walt Disney, 2003.
- Hulk*. Reg. Ang Lee. Darst. Eric Bana, Jennifer Connelly, Sam Elliott. Universal Pictures, 2003.
- Immortel* (dt. *ad vitam*). Reg. Enki Bilal. Darst. Thomas Kretschmann, Linda Hardy, Charlotte Rampling. Téléma/TF1 Films Production, 2004.
- The Incredible Shrinking Man* (dt. *Die unglaubliche Geschichte des Mister C.*). Reg. Jack Arnold. Darst. Grant Williams, Randy Stuart. Universal International Pictures, 1957.
- The Lawnmower Man* (dt. *Der Rasenmäher-Mann*). Reg. Brett Leonard. Darst. Jeff Fahey, Pierce Brosnan, Jenny Wright. Allied Vision, 1992.
- The Mask* (dt. *Die Maske*). Reg. Chuck Russell. Darst. Jim Carrey, Cameron Diaz, Peter Riegert. New Line Cinema, 1994.
- The Polar Express* (dt. *Der Polarexpress*). Reg. Robert Zemeckis. Castle Rock Entertainment, 2004.
- Soylent Green* (dt. *Jahr 2022 ... die überleben wollen*). Reg. Richard Fleischer. Darst. Charlton Heston, Edward G. Robinson, Leigh Taylor-Young. Metro-Goldwyn-Mayer, 1973.
- Terminator 2: Judgment Day* (dt. *Terminator 2 – Tag der Abrechnung*). Reg. James Cameron. Darst. Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong. Carolco Pictures, 1991

