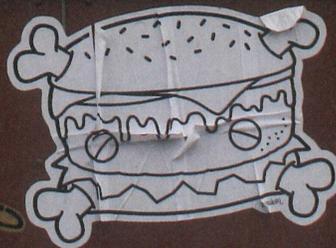
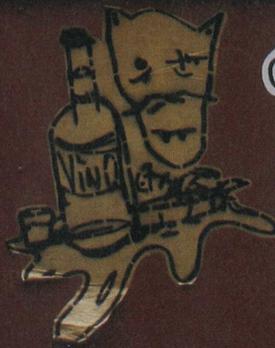


Denkanstöße

Landschaftsperspektiven

Heft 10 | Januar 2013



Stiftung Natur und Umwelt
Rheinland-Pfalz

- 5 | **Vorwort**
Ulrike Höfken | Vorsitzende des Vorstands | Staatsministerin für Umwelt, Landwirtschaft, Ernährung,
Weinbau und Forsten Rheinland-Pfalz
- 6 | **»Money makes the world go around«.**
Überlegungen zur Ergänzung des Instrumentenkoffers im Naturschutz
Prof. Dr. Frank Wätzold | Brandenburgische Technische Universität Cottbus
- 13 | **Wer gestaltet die Landschaft wie und warum?**
Erkenntnisse zu treibenden Kräften und AkteurInnen der Landschaftsveränderung
Dr. Anna M. Hersperger | Eidgenössische Forschungsanstalt für Wald, Schnee und Landschaft WSL
- 22 | **Landschaft – zur Konstruktion und Konstitution von Erlebnisräumen**
Prof. Dr. Jürgen Hasse | Institut für Humangeographie der Goethe-Universität Frankfurt am Main
- 36 | **Naturaneignung durch Hollywood?**
Anmerkungen zur gesellschaftlichen Bedeutung der phantastischen Natur im Spielfilm
Avatar – Aufbruch nach Pandora
Prof. Dr. Anton Escher | Geographisches Institut der Johannes Gutenberg Universität Mainz
- 48 | **Die Mythen der Serengeti: Naturbilder, Naturpolitik und die Ambivalenz**
westlicher Um-Weltbürgerschaft in Ostafrika
Dr. Bernhard Gißibl | Leibniz-Institut für Europäische Geschichte Mainz
- 76 | **Aber die Mütter – sie bleiben**
Manuela Reichart | Berlin
- 82 | **Ferne Landschaften – wie Filme Natur und Landschaft erfahrbar machen**
Dr. Stefan Zimmermann | Institut für Geographie der Universität Osnabrück
- 88 | **Referentinnen und Referenten**
- 90 | **Impressum**



**Naturaneignung durch Hollywood?
Anmerkungen zur gesellschaftlichen Bedeutung
der phantastischen Natur im Spielfilm *Avatar* –
*Aufbruch nach Pandora***

Prof. Dr. Anton Escher | Geographisches Institut der Johannes Gutenberg Universität Mainz

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts scheint Natur als das vollkommen Andere von Kultur, als das auf der Erde Leben gebende und Sinn stiftende Gegenüber durch menschliche Aktivität endgültig verloren zu gehen. Insbesondere dadurch wird das Bedürfnis der Menschen nach unverbrauchter Natur immer größer. Die Aneignung von Natur hat inzwischen anscheinend kuriose Formen angenommen, wie Spielfilme aus Hollywood zeigen. Die spiel-filmische Aneignung von Natur erzeugt heute oftmals intensivere Auswirkungen auf die irdische Natur, die menschliche Kultur und unsere Naturauffassungen bzw. -vorstellungen als andere Formen der Auseinandersetzung mit Natur.¹

Distanz zur Natur, Verständnis von Natur und Natur im Spielfilm | Die Aneignung von Natur setzt immer bestimmte theoretische Vorstellungen, eine Positionierung des Menschen zur Natur, ein bezeichnetes Verständnis von Natur und eine zumindest implizite Strategie der Auseinandersetzung mit Natur voraus.

Distanz zur Natur macht den Menschen zum Menschen. Im Gegensatz zu Tieren, die bei Gefahr angreifen oder fliehen, zieht der Mensch bei nahender Gefahr »die Gewinnung der Distanz« vor. Die Haltung zwischen abwendender Flucht und hinwendendem Angriff bei drohender Gefahr lässt dem Menschen sich »die Wirklichkeit im wörtlichen Sinne vom Leibe«² halten. Die »actio per distans«³, wie Hans Blumenberg das Verhalten des werdenden Menschen charakterisiert, positioniert den Menschen in der Welt zur Natur und zu sich selbst d. h. zur naturgegebenen Dimension seiner selbst. Die wichtigste Strategie des werdenden Menschen ist die Ausschaltung der Körperlichkeit, denn »Körperausschaltung bedeutet Körperbefreiung«.⁴ Letztlich ist sie die Überwindung der körperlichen Defizite und damit die partielle Ausschaltung der Natur des Menschen. Diese gelingt zuerst mit dem Werkzeug, denn »das Werkzeug ist nicht, wie die landläufige Meinung geht, ein Mittel zur Verstärkung des Körpers, sondern umgekehrt ein Mittel zu seiner Ausschaltung«.⁵ Paul Alsberg sieht darin das Entwicklungsprinzip des Menschen. Der Mensch erreicht über die Technik⁶ seine Unabhängigkeit von Natur. Ein weiterer grundlegender Aspekt menschlichen Seins ist die *Fähigkeit der Erinnerung*. Damit ist nicht das bloße Wiedererkennen von Formen und Zuständen gemeint, sondern die Fähigkeit zur Erzeugung von komplexerem Wissen, denn »Erinnerung ist eine der Formen der actio per distans«.⁷ Hinzu kommt die *Begabung der Benennung und Abbildung* der einzelnen Phänomene der Natur. Von der ersten Höhlenzeichnung über die religiösen Bilder des Mittelalters und die Konstruktionszeichnungen der Renaissance bis zu den wissenschaftlichen Modellskizzen der

Physik, dienen die Abbildungen der Bannung und Beherrschung von Natur. »Kultur ist Menschsein, ist Befreiung vom Körper und die Kulturmittel sind die künstlichen Werkzeuge, die sich der Mensch in den Bereichen der Technik, Sprache und Vernunft geschaffen hat«.⁸ »Simulation [ist] die reinste Form der actio per distans: in ihr ist die Abwesenheit der Sache selbst absolut, ihre Entbehrlichkeit positiv geworden«.⁹ Das Spiel zeigt sich als stärkste menschliche Aktivität der *actio per distans*. Es ist ein *so tun als ob*, ein Simulieren von Wirklichkeit. Allerdings hat der Mensch im Spiel des Lichtes im Kino, in der Simulation von Natur eine *Spielart* der Distanzierung von Natur gefunden, die ihm die Aneignung von Natur ermöglicht, ohne in irgendeiner Weise durch seine Körperlichkeit gefangen zu sein. Er kann die Regeln der Natur gänzlich außer Kraft setzen, denn die gegebene Natur ist in ihrer (medialen/filmischen) Aneignung nicht notwendig als gegebene gegenwärtig, weil die Aneignung keinen bloß abbildenden Charakter hat. Die (wahre) Naturaneignung ist heute für den Menschen als Menschen insbesondere medial geboten, und damit sind der Neuerung der Natur keine Grenzen gesetzt.

Das Verständnis von Natur steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der Distanz des Menschen zur Natur und damit seiner Macht über Natur. Heute trifft man auf zahlreiche unterschiedliche lebensweltliche Verständnisweisen von Natur, die in der antiken europäischen Geistesgeschichte begründet sind. Nachfolgend soll, ohne philosophische Begründung¹⁰ und historische Einordnung, die Spannweite der Verständnispositionen des Menschen zur Natur mit Hilfe plakativer Statements aufgezeigt werden:

Die Aussage *Die Natur ist voll von Göttern* repräsentiert das magisch-mystische Verständnis von Natur. Der Mensch ist Natur und unterwirft sich den ihm meist unbekanntesten Regeln der Natur. Die Gewalten der Natur werden als göttlich identifiziert; die Götter haben das Schicksal der Menschen in ihren Händen. Der Mensch versucht durch Glauben, Magie und Esoterik, die Natur

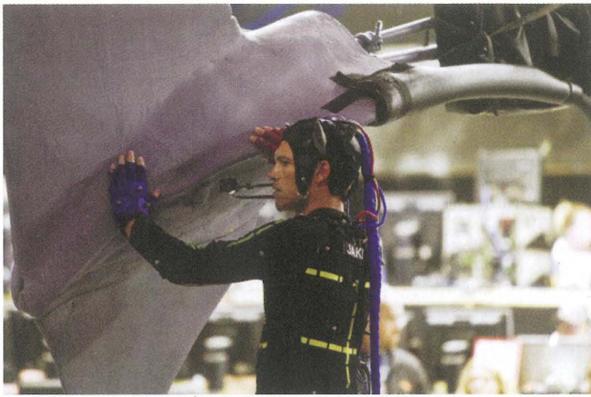


Abb. 1 | Die Produktion der Bilder des Spielfilms: Gespielte Szene und gemachtes Filmprodukt²⁶

bzw. die dahinterstehenden Götter positiv zu stimmen, um gut mit und in der Natur leben zu können. Die Gegenposition dazu, die heute das überwiegende Verständnis der Natur prägt, kann mit folgendem Satz auf den Punkt gebracht werden: *Der Mensch und die Natur*. Der Mensch ist als kulturelles Wesen nicht Natur und steht der Natur gegenüber. Die Natur wird als Gesamtkunstwerk interpretiert und kann damit technisch beeinflusst und manipuliert werden. Ein partieller Nachbau und eine maßvolle Modifikation der Natur sind möglich, ja in bestimmten Fällen sogar geboten; die Natur ist für diese Menschen weiterhin die überlegene und referentielle Autorität. Die vom Menschen kreierten Gegensätze zur Natur, die sein Menschsein definieren, wie Moral, Technik, Kunst und damit Kultur,¹¹ heben sich auf, da gerade diese Phänomene die Natur bestimmen und reproduzieren. *Der Mensch macht Natur*, lautet nun der bezeichnende Satz für dieses Naturverständnis. Natur bleibt »das aus sich selbst heraus Existierende«¹² und damit eine schaffende und erhaltende Kraft, auch wenn es dem Menschen gelingt, diese Kraft in hohem Maße zu bestimmen, zu nutzen und zu bändigen. Die Natur ist reproduzierbar und der Mensch hat sich vollkommen von der Natur emanzipiert. Schließlich ist es nur konsequent, dass der Mensch Natur als Gut gestaltet. *Der Mensch handelt mit Natur*. Natur wird als ökonomisches Gut bewertet und danach ihre Verwendung bestimmt. Damit bekommt Natur einen monetären Wert. Allerdings darf beim Verbrauch und Gebrauch der Natur die natürliche Existenzbasis des Menschen nicht gefährdet werden. Das letzte und ultimative Credo lautet: *Der Mensch erfindet Natur*. Natur wird als kulturelles Konstrukt mit genauer Benennungspraxis zum sinnhaften Umgang und zur zweckorientierten Nutzung

verstanden. Damit kann (fast) jedes Kulturprodukt zur Natur erklärt werden.

Natur im Spielfilm dargestellt, bedeutet die größtmögliche Distanz des Menschen zur Natur, da Natur im Spielfilm neu erfunden wird. Die bildliche Darstellung und die dadurch erzielte Aneignung von Natur hat eine lange Tradition und begleitet den Menschen seit seiner Menschwerdung. »Nach der industriellen Unterwerfung der Natur sei inzwischen nur die Kunst noch in der Lage, eine Vorstellung von der Qualität der Natur als dem *Anderen* der gesellschaftlich verfassten Wirklichkeit zu wecken«.¹³ Dazu hat Niklas Luhmann bereits vor zwanzig Jahren festgestellt: »Naturerleben wird zum Derivat von Kunst«.¹⁴ Natur im Spielfilm ist als Kunst eine weitere zweite Natur¹⁵ und ermöglicht ästhetische Erfahrung und theoretische Reflexion sowie die Erfindung der Natur.¹⁶ Die Distanz zur Natur wird bereits bei der »visuellen Naturaneignung im frühen Gletschertourismus«¹⁷ bemerkbar, wie sie von Monika Wagner historisch nachgezeichnet wird. *Gelenkter Blick* und *einhergehende Standardisierung* reduzieren die touristische Wahrnehmung der Natur bereits draußen in der Natur.¹⁸ Kontinuierlich geht die in Bildern im Laufe der Jahrhunderte verfügbar gemachte Natur in die filmischen Darstellungen über. Dokumentarfilm und Spielfilm übernehmen ab Beginn des 20. Jahrhunderts in großen Schritten die dominante und die eindringlichste Form der Erzählung von unbekanntem, vergangenen und zukünftigen Naturwelten. »Natur« erscheint dabei in metaphorischer oder metonymischer Relation zu psychisch-emotionalen Prozessen. In dieser Konzeption hat »Natur« einerseits die Funktion einer nicht hintergehbaren Instanz der Legitimation und Sanktionierung menschlichen Verhaltens, andererseits



Abb. 2 | Schauspielerin und Filmprodukt²⁷

illustriert sie es«. ¹⁹ Die medialen Darstellungen von Natur zeigen das Gefährliche, Gefährdete, Wahre und Schöne. Natur wird in Spielfilmen immer wieder als Landschaft dargestellt. Sie dient als Handlungsrahmen, steht für Authentizität und Glaubwürdigkeit, agiert als Metapher, Symbol, Mythos und Schauspiel(er). ²⁰ »Die Natur kommt [...] stets als Spiegelung sozialer, hierarchischer Dramen und Folie für Konflikte der Zivilisierung vor; die Natur zerfällt in das Ewige und Unantastbare, aus dem man Postkarten macht und in das gefälligst zu Ordneude und zu Bewirtschaftende«. ²¹ Damit hat Natur im Spielfilm immer kulturellen Charakter. Nicht nur deshalb, sondern weil die Medien für den Menschen zunehmend seinen Zugang zur Welt definieren, formuliert der Guru der Medienwissenschaft Herbert Marshall McLuhan bereits im Jahr 1969: »The new media are not bridges between man and nature; they are nature«. ²²

Avatar – Die Welt von Pandora | Der Spielfilm *Avatar* fällt unter die Genres Science Fiction, Action, Abenteuer und Fantasy. Dennoch ist die Welt von Pandora durch den produktionstechnischen Kontext und den weltweiten Erfolg des Spielfilms mit unserer Alltagswelt in vielfältiger Art und Weise verknüpft. Die Darstellungen, Strategien, Absichten und Effekte des Spielfilms sind für ungezählte Menschen und für die meisten Gesellschaften als Referenz verfügbar und diskursiv wirksam. Die Welt von Pandora besteht aus der Erzählung des Spielfilms und der im Film dargestellten Natur des Planeten Pandora mit ihrem Regenwald, schwebenden Bergen und blauen Hominiden. Schließlich bietet der Film pandorische Perspektiven zur möglichen Zukunft von Natur und Mensch nicht nur auf Pandora.

Produktionstechnischer Kontext und gesellschaftlicher Erfolg von *Avatar*

Ein abendfüllender Spielfilm wird in der Regel, wenn man von Filmfreaks, Filmwissenschaftlern und Filmkritikern absieht, am technischen Innovationspotential, an der Zahl der Kinogänger, an der repräsentativen Verbreitung und vor allem am ökonomischen Erfolg gemessen. Vor dem Start war der Spielfilm aufgrund seiner hohen Produktionskosten umstritten. Der Film soll nicht nur über ein Budget von 237 Millionen verfügt, ²³ sondern nahezu 500 Millionen US-Dollar gekostet haben. ²⁴ Der Regisseur James Cameron versuchte in mehrfacher Hinsicht neue Wege bei der filmtechnischen Umsetzung der Erzählung zu gehen, insbesondere die von ihm selbst weiter entwickelte *Motion-Capture-Technologie*, bei der die Schauspieler in der nackten Kulisse spielen. Die Schauspieler werden mit Sensoren ausgestattet und ihre Schauspielkunst wird auf eine computergenerierte Figur übertragen | siehe Abb. 1. Man kann das Verfahren als die moderne Variante der Maske ²⁵ bezeichnen | siehe Abb. 2.

Der Spielfilm erzielte ein Einspielergebnis in den ersten zehn Tagen von 468 Millionen US-Dollar und einen Umsatz weltweit von 2,8 Mrd. US-Dollar. ²⁶ Die Anzahl der Kinogänger belief sich bis Juni 2010 auf 143,3 Millionen, und schließlich wurden in den ersten vier Tagen nach Ausgabe in den USA 6,7 Millionen DVDs und BlueRays verkauft. ²⁹ Hinzu kommen drei Oscars für Szenenbild, Kamera und visuelle Effekte sowie sieben Oscar-Nominierungen und weltweit zahlreiche weitere Preise und Anerkennungen. Zur Information über die Welt von *Avatar* stehen im Internet die offizielle Homepage des Filmes, ein ebenfalls offizieller *Field Guide* zum Planeten Pandora (Pandorapedia), das *Avatar-Wiki* und eine Wikipedia-Seite zur Verfügung. Der Film wird in zahlreichen sozialen Netzwerken diskutiert und hat eine eigene Seite auf Facebook. Eine unüberschaubare Fülle an Filmderivaten steht inzwischen für die Filmfans zum Konsum zur Verfügung. Die Merchandise-Produkte ³⁰ umfassen das Computerspiel *James Cameron's Avatar: Das Spiel*, von dem es unterschiedliche Versionen gibt. Hinzu kommen Memory-Spiele, Schachspiele, *Avatar 3D Labyrinth*-Spiele, verschiedene Puzzle, Kleidung aller Art, Na'vi-Schmuck, Audio-CDs mit Filmmusik und vom Film inspirierter Musik, Na'vi Kostüme, Make-Up Utensilien sowie die gesamte Bewaffnung der Na'vi. Nicht zu vergessen sind Bettwäsche, Handtücher, Kissen, Tassen, Poster, Kalender, Spielfiguren und Mousepads sowie Schlüsselanhänger.

Avatar ist ein guter Werbeträger für MacDonalds und Coca-Cola. Klar, dass die didaktische Ausstellung zum Spielfilm nicht lange auf sich warten ließ: Im Museum der US-amerikanischen Stadt Seattle wurde sie verwirklicht. Mit all diesen Daten kann der Spielfilm *Avatar* derzeit als der erfolgreichste Film aller Zeiten gelten.³¹

Die Erzählung des Spielfilms *Avatar* | Der Spielfilm erzählt eine universelle Geschichte von Sinn, Eroberung, Macht, Liebe und Gemeinschaft, eingebettet in den Kampf um Natur und Umwelt. Er zeigt eine fremde virtuelle Welt, in der sich ein Akteur mit Hilfe seines Avatars unter fremden idealisierten Menschen bewegt. Der Held ist als Hauptcharakter des Films Wegweiser und Beschützer der einheimischen Hominiden bei ihrem Kampf um ihre natürliche Heimstätte gegen die imperialistischen Menschen.

Die Chronik des Films spielt [in der Zukunft] im Jahr 2154. *Resources Development Administration* (RDA), ein kommerzieller auf der Erde ansässiger Konzern, baut unter Absicherung der Armee auf dem Mond Pandora das gefragte Supraleitermineral *Unobtainium* ab. Der Mond Pandora ist die Heimat der Na'vi, einer menschenähnlichen Urbevölkerung. Sie sind erheblich größer als Menschen, haben eine blaue Haut, verfügen über Schwänze und tragen lange Haarzöpfe. Sie leben in Clans im Wald und sind integraler Bestandteil dessen, was wir als Natur bezeichnen. Die Menschen können sich in der für sie lebensfeindlichen Atmosphäre von Pandora nur mit Hilfe von Sauerstoffmasken oder in Körpern bewegen, die als Avatar bezeichnet werden. Ein Avatar, ein mit menschlicher und pandorischer DNA künstlich hergestellter Na'vi-Körper, hat exakt das Aussehen und die Funktionsweise der einheimischen Na'vi-Bevölkerung und ist mit dem menschlichen DNA-Stifter mittels einer Verbindungskammer neuronal durch Gedankenübertragung verbunden. Der von der Hüfte abwärts gelähmte US-Marine Jake Sully wird auf die über fünfjährige Lichtreise nach Pandora geschickt, um anstelle seines verstorbenen Zwillingbruders, der für diese Mission ausgebildet und für den der Avatar gezüchtet bzw. auf den die Verbindungskammer abgestimmt wurde, als Avatar die Welt der Na'vi zu erforschen.³² Während das zuständige Wissenschaftlerteam um Dr. Grace Augustine vor allem akademische Ziele verfolgt und eine friedliche Vermittlung anstrebt, wollen der technische Leiter des Unternehmens und der Sicherheitschef Colonel



Abb. 3 | Das Na'vi Paar: Jake und Neytiri | Filmplakat/Ausschnitt³⁴

Miles Quaritch den ökonomischen Erfolg des Unternehmens sicherstellen.

Beim ersten Erkundungsflug muss die Besatzung Jack Sully aufgrund einbrechender Dunkelheit als Avatar allein im Wald zurücklassen. Dort lernt er nach vielen Gefahren die Häuptlingstochter Neytiri kennen, die ihn aufgrund von Zeichen der Früchte des heiligen Baumes nicht tötet, sondern Vertrauen zu ihm fasst und ihn mit zum Lager des Stammes nimmt. Nach anfänglichen Problemen vor allem mit ihrem Bruder Tsu'tey, dem zukünftigen Stammeschef, durchläuft Sully die Ausbildung zum Krieger und wird in den Stamm aufgenommen. Neytiri und Sully werden ein Paar³³ | siehe Abb. 3.

Sully erkennt, dass die Na'vi ihre Heimstätte niemals aufgeben werden, da ihre Existenz mit dem Mutterbaum im Wald verbunden bzw. identisch ist. Die militärische Führung des Unternehmens begreift die Problematik, setzt die Wissenschaftler fest und beginnt, den Mutterbaum der Na'vi mit Waffengewalt aus der Luft zu zerstören. Mit Hilfe der Pilotin Trudy Chacon, die auf der Seite der Wissenschaftler arbeitet und kämpft, können die Wissenschaftler ausbrechen. Jack Sully und Dr. Grace Augustine, die beim Ausbruch lebensgefährlich verletzt wird, denken sich mit Hilfe der Technik in ihre Avatare. Es gelingt den Na'vi nicht mehr das Leben der Wissenschaftlerin durch eine Transformation in ihren Avatar mit Hilfe ihres Gottes zu retten. Jack Sully kann, nachdem er bereits als Spion von den Na'vi und Neytiri verstoßen worden war, mit der Bändigung des mächtigsten Drachenvogels Toruk ihr Vertrauen wiedergewinnen. Mit Hilfe der symbolischen Wirkung dieser Tat bewegt er alle Stämme der Na'vi, ihm in den Krieg gegen die *sky people*³⁵ zu folgen. Trotz aufopferndem Kampf stehen die Na'vi unmittelbar vor der totalen Niederlage; können

jedoch letztlich die Menschen mit Hilfe der Tiere von Pandora besiegen. In einem Showdown nach bewährter Hollywood-Machart bezwingen Jack Sully und Neytiri gemeinsam mit Hilfe von Pfeil und Bogen den technisch hochgerüsteten Colonel Miles Quaritch. Die Menschen müssen Pandora verlassen; Marine Jack Sully wird mit Hilfe von Eywa von seinem menschlichen Körper endgültig befreit und definitiv in seinen Avatar überführt; damit wird er zum Na'vi.

Natur auf Pandora: Tropischer Regenwald, schwebende Berge und blaue Hominiden | »Pandora. A world of wonder and mystery, incredible danger and strange beauty«. ³⁶ Die Welt von Pandora wird dem Kinogänger über zwei grundlegende Konzepte vermittelt: Pandora, die Natur, die echte, wahre Natur, ist weit, unvorstellbar weit, über fünf Lichtjahre weit von der Erde entfernt. Und die Natur von Pandora ist etwas, das wir als Menschen so gut wie nur mit Hilfe unserer Augen sehen, beobachten und wahrnehmen können; klar, wir sind im dunklen Kino außerhalb von Raum und Zeit, weit weg und können dort nur das lichtgespielte Pandora sehen. ³⁷

Die Natur auf Pandora ist das aus sich selbst heraus existierend Vorhandene und besitzt die kreierende Kraft einer *Mutter Natur*; die unberührte Natur, die wir auf Erden bereits zerstört haben, finden wir als Filmrezipienten auf Pandora. »In a dream-like landscape, reminiscent of a Magritte painting, vast magnetic fields coupled with the exotic properties of Unobtainium allow the Halleluiah Mountains to float in flux, constantly moving«. ³⁸ Die faszinierenden Berge werden von den menschlichen Betrachtern wie touristische Highlights bestaunt; sie dienen den einheimischen Bewohnern als Ort der Kommunikation mit ihren Flugbewesen. Die natürliche Welt von Pandora ist für die einheimischen Bewohner als Paradies gezeichnet. Die Menschen deuten die Welt von Pandora als bedrohlich, mörderisch, verletzend und deshalb erfahren die Menschen sie entsprechend: »that every creature on Pandora wants to kill and eat them, and that Na'vi employ a neurotoxin in their weaponry that will stop the human heart in a minute.« ³⁹

Die Natur von Pandora zeigt sich phantastisch, exotisch und erotisierend. »Avatar's main selling points: it's highly realistic representation of a totally *imaginary* world.« ⁴⁰ Und dennoch kommen uns alle Funktionsweisen der einzelnen Elemente und alle Perspektiven auf die Landschaften

bekannt vor. Nicht nur die Tiere und Pflanzen sind gestaltet als modifizierte Entwicklungen der Tiere und Pflanzen auf Erden. »[T]he world of Avatar isn't quite so alien after all«. ⁴¹ Damit ist die Anschlussfähigkeit der Darstellung und der Erzählung für den Zuschauer gewährleistet. Natur ist *Gemeinschaft*, denn sie integriert Pflanze, Tier, Mensch und Gott. »Pandoran ecology works and communicates like a nervous system, suggesting a symbiotic relationship between all things Pandoran«. ⁴²

Die gesamte Konzeption des Waldes geht auf eine bestimmte Vorstellung vom Regenwald des Amazonas zurück. Die Darstellung ist jedoch in jeder Hinsicht ausgeweitet und größer. »Tropical rainforest covers a large part of each of the continents [of Pandora]. These rainforests are similar to those that once covered the Amazon basin, but on the scale several times as size of anything on earth«. ⁴³ Der Spielfilm behandelt und zeigt den Regenwald Pandoras so, wie der irdische tropische Regenwald im 19. und 20. Jahrhundert literarisch und medial vermittelt sowie politisch und ökonomisch behandelt wurde. Klaus-Dieter Hupke ⁴⁴ beschreibt den europäischen Umgang mit dem Regenwald mustergültig: Aufgrund der dichten Vegetation gelten tropische Regenwälder als undurchdringlich und unberührt, wie der phantastische Regenwald auf Pandora es ist. Und die Wälder bergen den Mythos von Eldorado: »Der tropische *Regenwald* roch sozusagen nach Reichtum«. ⁴⁵ Zwischenzeitlich steht die »ästhetisierende Wahrnehmung des tropischen Waldes« ⁴⁶ im Mittelpunkt, die der Spielfilm in phantastischen Bildern exzellent bedient. Der »darwinistische Regenwald« wird im Film virulent, als unser Held alleine im Wald den Wald als Gefahr interpretiert und die Auseinandersetzung mit den geheimnisvollen Tieren provoziert. Im Laufe der filmischen Erzählung wird aus dem bedrohlichen der bedrohte Regenwald, denn die Spezies Mensch hat den »ökonomischen Nutzen« des Waldes entdeckt. Der Angriff auf den Regenwald mit dem Ziel der Zerstörung des Mutterbaumes, der natürlichen Heimstätte der Naturbevölkerung, zeigt das wahre Gesicht der Menschen. Zur Dynamik mit dem Umgang des Regenwaldes auf der Erde vermerkt Hupke: »Selbst wenn, eventuell eines nicht allzu fernen Tages, der letzte große Regenwaldrest der Motorsäge zum Opfer gefallen sein sollte, lebt doch das Schema des Regenwaldes fort«. ⁴⁷ Regenwälder »bilden sich als virtuelle Regenwälder in Spielfilmen und als Computeranimation«. ⁴⁸ Der Spielfilm *Avatar* ist einer der besten Belege für die Richtigkeit dieser Vorhersage.

Die Fiktion des Spielfilmes zeigt uns die Ureinwohner Pandoras als naturnahe Menschen, die von der Natur, in der Natur und mit der Natur als Natur leben. Die blauen Wesen gehen vielfältige Symbiosen mit Pflanzen und Tieren ein, leben instinktiv im Gleichgewicht mit ihrer Umwelt und repräsentieren das Ideal bzw. die Idee eines wirklichen Menschen.⁴⁹ Die Figur des *Noble Savage*, des *edlen Wilden*, wie sie von Jean-Jacques Rousseau⁵⁰ konzipiert wurde, steht wieder vor uns. Die Darstellung geht jedoch weiter: »Manche tierische Züge – etwa katzenähnliche Ohren und Nasen – funktionierten gut, das Publikum kann den emotionalen Ausdruck dieser Tiere gut deuten und sympathisiert daher mit ihnen«.⁵¹ Dabei ist der Schwanz nicht zu vergessen, denn dieser Körperteil soll unmittelbar auf die gemeinsame tierische Abstammung von Lemuren hinweisen, wie das Skript von Cameron belegt.⁵² Na'vi sind physiologisch der Natur so nahe, dass sie sich mit manchen Tieren körperlich mit Hilfe ihres Haarzopfes organisch verbinden können. Die Na'vi sind Tier und Mensch. Die Na'vi haben zwar Moral, Kunst, Technik und Kultur, aber auch wieder nicht, denn sie sind Natur. Sogar ihre Waffen sind (so gut wie) keine (menschlichen) Werkzeuge und töten umweltfreundlich. Jedes getötete Tier wird rituell innerhalb der Natur durch *Gebet* lediglich im *Sein* versetzt. Sie können nicht lügen und auch nicht schuldig werden, im Gegensatz zu den Menschen, die sich schuldig machen, wenn sie die Natur nutzen und sie sich unterwerfen, denn der Mensch steht außerhalb der Natur. »[T]he corrupt and greedy humans on Pandora are still tainted by the Original Sin, and [...] the Na'vi are still in a state of innocence, since they have never been expelled from Paradise«.⁵³

Die Natur von Pandora lässt zwei Perspektiven zu: Die Kolonie der Menschen bezeichnet ihr militärisches Basislager als *Hell's Gate*. Pandora ist für die Menschen die Hölle, die nur militärtechnisch bezwungen werden kann. Andererseits steht der Hölle – die Menschen machen durch ihr Unverständnis für die Natur diese Natur für sich selbst zur Hölle – die Perspektive des Paradieses gegenüber: »Yet, the forest vista of Pandora, to the unbiased eye, is more akin to the heavenly Garden of Eden«.⁵⁴

Ausgewählte Aspekte gesellschaftlicher Wirkungen des Spielfilms *Avatar* | Die filmische Erzählung und der Reigen an Bildern des fiktiven Himmelssterns Pandora haben sich millionenfach vervielfältigt, und die

Rezeption, die Ausdehnung und die Wirkung des Spielfilmes sind noch lange nicht zu Ende. Bei dieser massiven gesellschaftlichen Durchdringung ist es nicht verwunderlich, dass die Botschaften des Filmes entsprechende Auswirkungen haben, denn der »[d]er Regisseur James Cameron wirbt darin mit einem unermesslichen technischen Aufwand für die Erhaltung der Natur«.⁵⁵ Dieses Vorhaben wird von manchem Kritiker als »Absurdität«⁵⁶ verspottet, die Auswirkungen des Spielfilms sind jedoch nicht von der Hand zu weisen, von der intensiven wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Spielfilm ganz zu schweigen.⁵⁷

Der Spielfilm *Avatar* verherrlicht eine göttliche

Natur | Die philosophische Konstruktion des Bildes vom Menschen, die der Spielfilm produziert, entspricht in hohem Maß einer vorantiken und voraufklärerischen Haltung. Die gezeichnete Natur (vor allem der heilige Baum) ist Gott. Die Idee der Identifizierung von Gott und Natur muss die katholische Kirche herausfordern, da ja in ihrer Vorstellung Gott die Natur geschaffen hat.

»Das kritisiert die Sprecherin der katholischen Kirche in Schweden, [...] unter Berufung auf den Papst, der sich mehrfach für einen Schutz der Natur vor dem Menschen ausgesprochen habe: »Aber die Kirche hat sich immer dagegen verwehrt, die Natur als aus sich selbst heraus göttlich zu betrachten«. Dies wird als Bedrohung des Werts des Menschen angesehen; wenn die Natur und die Tiere den gleichen Wert wie die Menschen haben, besteht die Gefahr, dass der Wert des Menschen relativiert wird«.⁵⁸

»Der Film fährt sich in einem Spiritualismus fest, der auf die völlige Anbetung der Natur abzielt«, heißt es bei *Radio Vatikan* sowie in der Zeitung *L'Osservatore Romano*. »Das Ganze ist schlau gemacht und geht in die Richtung einer Pseudo-Doktrin, die den Umweltschutz zur neuen Religion des Jahrtausends erhebt. Die Natur ist demnach keine Schöpfung mehr, die man verteidigen, sondern eher anbeten muss«.⁵⁹

Dieses sind Geisteshaltungen, die in Konkurrenz zur Katholischen Kirche stehen, weshalb aus ihrer Sicht vom Besuch des Films abzuraten ist.

Der Spielfilm *Avatar* erinnert an die politischen Auseinandersetzungen auf unserer Erde⁶⁰ | Die Geschichte von *Avatar* eignet sich außerordentlich für einen Vergleich



Abb. 4 | Palästinensische Na'vi protestieren gegen den Grenzzaun im Westjordanland⁶⁵

mit den politischen Verhältnisse auf der Erde. Die Metapher ist eindeutig: Eine militärisch überlegene Macht versucht, unschuldige Eingeborene, *Natives*, Ureinwohner, jedenfalls Menschen, die schon immer an diesem Ort leben, bevor das schriftliche Dokumentationswesen eingesetzt hat, wegen ökonomischer Interessen zu vertreiben. Die Parteinahme ist sofort eindeutig. Man fühlt sich mit den armen »Wilden« verbunden und argumentiert mit den Einheimischen gegen die imperiale Okkupationsmacht. »Naturally, an old-time Religious Left icon like James Wall would joyfully discern political metaphors in a film whose audience cheers for resisting natives against invading Americans. The native aliens could be Vietnamese, or Iraqis, or virtually any favored Third World victim group of American imperialism. But Wall preferred to imagine that *Avatar* illustrates the Israeli-Palestinian conflict, as well as Afghanistan and Pakistan.«⁶¹

Palästinenser protestieren als Na'vi gegen israelische Sperranlagen | Die österreichische Zeitung *Der Standard* berichtet am 12. Februar 2010 über eine sehr kreative Form des politischen Protestes: »Jerusalem – Bei ihren wöchentlichen Protesten gegen den israelischen Sperrzaun zum Westjordanland haben sich palästinensische Demonstranten am Freitag etwas Originelles einfallen lassen: Sie posierten als Angehörige vom Volk der Na'vi aus dem Film *Avatar*«. ⁶² Der Protest wurde filmisch dokumentiert und mit Sequenzen des Spielfilms verschnitten in das Internet gestellt. ⁶³ Die Protestmarschierer von Bilin beziehen sich nicht nur auf die visuelle Darstellung des Spielfilms | siehe Abb. 4, sondern auch auf seine Sprache und Ausdrucksweise. Sie reklamieren ihr Land

und versuchen das Unrecht der israelischen Okkupation mit Ähnlichkeiten der Okkupation von Pandora durch die *Sky-people* zu imaginieren. Für einen Augenblick hatten sie die Aufmerksamkeit der Welpresse. Inwieweit die folgende Reaktion der israelischen Behörden der Inszenierung als Na'vi geschuldet war, mag dahingestellt sein. *Der Standard* beendet seinen Bericht mit folgender Meldung: »Am Donnerstag begann Israel mit ersten Schritten zum Abriss eines Zaunsegments um Bilin. Der Oberste Gerichtshof in Jerusalem hatte schon vor zweieinhalb Jahren eine Änderung des Verlaufs angeordnet.«⁶⁴

Die wahren Geschichten des Spielfilms *Avatar*: Ureinwohner kämpfen für ihren Wald⁶⁶ | Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass auch alle filmischen Erzählungen, die *funktionieren*, d. h. von einem Publikum weiter nachgefragt werden, starke Ähnlichkeiten mit und (wie bereits ausgeführt) verständliche Anschlussmöglichkeiten zu alltäglich erlebbaren Geschichten und Problemen haben. Das Statement »Art imitates life« weist darauf hin. »Avatar is fantasy [...] and real.«⁶⁷ Diese Erkenntnis bestätigt sich darin, dass die im Film erzählten Ereignisse an zahlreichen Orten des tropischen Regenwaldes, der auf der Erde für viele Interessengruppen ein Ort von Reichtum und damit Ziel der Ausbeutung ist, stattfinden. Die strategische, illegale und legale Ausbeutung sowie die Zerstörung des tropischen Regenwaldes der Erde ist ein von jedermann zugegebener Topos. Sie ist aus Lateinamerika, Afrika und Asien wohl bekannt. Dabei stehen in der Regel ein [ausländisches] Großunternehmen und/oder die Staatsmacht selbst als übermächtige Akteure gegen die einheimischen Bewohner des Waldes. Nur ein Beispiel sei hier erwähnt:

»Vedanta plans to construct an open-cast mine on Niyamgiri mountain in Orissa state which activists believe will destroy the area's ecosystem and threaten the future of the 8.000-strong Dongria Kondh tribe, who depend on the hills for their crops and water and who believe the mountain and surrounding forest to be a sacred place.«⁶⁸ »The Dongria Kondh tribe from eastern India today appealed to film director James Cameron to help them stop controversial mining company Vedanta from opening a bauxite mine on their sacred land as they believe that he will understand their plight better than most.«⁶⁹ Und der Regisseur trat mit Stammesmitgliedern zum Protest gegen Invasoren des Regenwaldes auf | siehe Abb. 5.



Abb. 5 | Eine wahre Geschichte von Avatar und Native-People: der Regisseur J. Cameron mit Bewohnern des Regenwaldes⁷⁰

Förderung wissenschaftlicher Inspiration durch den Spielfilm *Avatar*

Die aus lebensweltlicher Perspektive gesehen unrealistischen Spielfilme und die märchenhaften Geschichten von Hollywood erfinden immer wieder Gegenstände, Strategien und Zustände, die später lebensweltliche Wirklichkeit werden.⁷¹ Deshalb benutzen Wissenschaftler und Zukunftsforscher sowie Politiker Hollywoodfilme als Referenz und Ausgangspunkt für Anregungen zum kreativen Arbeiten. So wird *Avatar* zum Gegenstand der kreativen Diskussion und intellektuellen Auseinandersetzung. »Does seeing the unusual flora and fauna in the movie *Avatar* inspire a sense of wonder at the natural world? How might the film awaken interest in plant and animal life on Earth?«⁷² Die Kreationen des Films dienen geradezu als Lehrbuch, um über das Andere zu reflektieren:

»In this lesson, students reflect on their experiences with nature, compare it to their impressions of the fictional Pandora and then use their observation and research skills to investigate awe-inspiring living things here on Earth. They then construct fantastical beings using features of the organisms they studied«.⁷³

Der Spielfilm wird zum wissenschaftlichen und didaktischen Gegenstand; damit schreibt sich die Erzählung in die wichtigste Sparte des 21. Jahrhunderts ein.

Chinesische Provinzbehörden benennen Berge ihrer Region nach dem Spielfilm *Avatar*

Der Spielfilm hat auch kuriose Auswirkungen. Die chinesischen Behörden von Zhangjiajie ließen sich von ihm inspirieren und verlegten schlicht und einfach Pandora nach China. Die phantastischen schwebenden Berge des Films hatten es den Behörden angetan. Sie erkannten die dargestellten Berge als Berge ihrer Umgebung wieder und behaupteten,

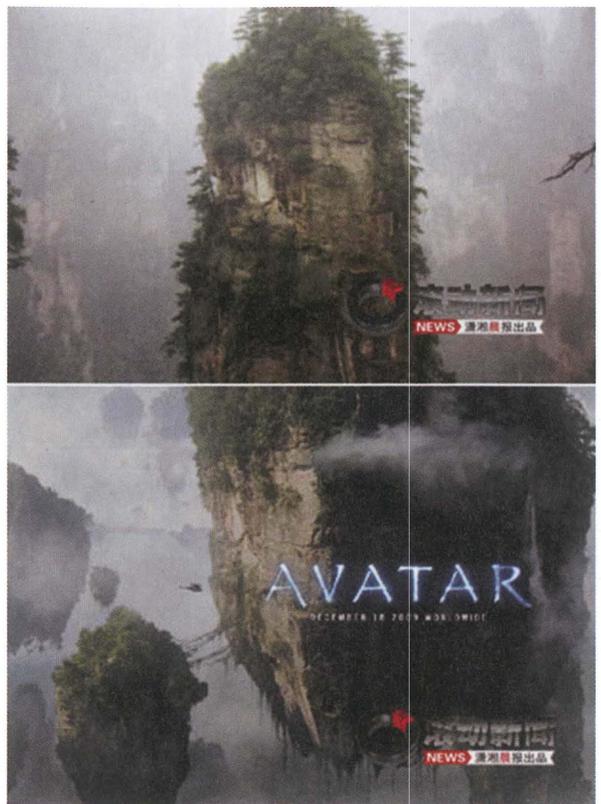


Abb. 6 | Südliche Himmelssäule oder Avatar-Halleluja-Berg⁷⁴

dass diese Berge das Vorbild für die Berge auf Pandora seien | siehe Abb. 6.

»Viele Jahre hießen sie schlicht und einfach *Südliche Himmelssäule* – die Gebirgskette rund um die Zhangjiajie im Nordwesten der chinesischen Provinz Hunan. In einer feierlichen Zeremonie wurden sie am 25. Januar von der lokalen Regierung nun in *Avatar-Halleluja-Berge* umbenannt«.⁷⁵ Die Aktion ist nicht einem authentischen Anspruch geschuldet, sondern man will hier nationale und internationale Touristen in diese chinesische Region locken, die »Pandora« besuchen wollen. »Der China International Travel Service bietet für Touristen künftig verschiedene Touren an, unter anderem »nach *Avatar-Pandora*« und »zu den schwebenden Bergen *Avatars*«.⁷⁶ Es ist müßig, die Bedeutung des Spielfilms in China zu erwähnen: »*Avatar* is the most popular film in Chinese history«.⁷⁷

Start des Spielfilms *Avatar* wird zum Anlass eine Million Bäume zu pflanzen | Das Unternehmen *Twentieth Century Fox* verkündete, der *Earth Day*⁷⁸ sei nicht nur ein werbewirksames Zugpferd für den Spielfilm *Avatar*, sondern die Produzenten des Films und Regisseur Came-

ron wollten damit etwas in unserer Welt bewirken. Sie trügen in Partnerschaft mit dem *Earth Day Network* dazu bei, dass eine Million Bäume zu Ehren des Filmes bis zum Ende des Jahres 2010 gepflanzt werden. Das Bekenntnis des *Earth Day Network* zu Aktionen, die die Gesundheit und Nachhaltigkeit unserer Erde fördern, geht Hand in Hand mit den Themen des Spielfilms *Avatar*, formuliert der Regisseur.⁷⁹ Die Präsidentin des *Earth Day Networks* deutet den Spielfilm wie folgt: »AVATAR sends a universal message about the danger of exploiting our natural resources and brings to the forefront of the global consciousness the need to protect our planet and humanity.«⁸⁰ Dieses Statement bringt die Botschaft des Spielfilmes als Imperativ auf den Punkt: Schützt die Natur der Erde und erhaltet die Menschlichkeit! Und darüber hinaus wirkt die Pressekonferenz wie eine Predigt: »We hope this commitment from Twentieth Century Fox Home Entertainment to plant one million trees, will inspire others to stand up against climate change for *Earth Day*«. ⁸¹

Zurück zur Natur, Erfindung der Natur oder kulturelle Gestaltung der Natur? | Die Differenz des Menschen zur Natur und das Verlassen der Natur erzeugen beim Menschen einen Sinnverlust, und dies führt dazu, dass der Mensch die Frage nach der Natur erst stellt, wenn er Natur und die Identität mit der Natur verloren hat. So ist die Sehnsucht nach Natur auch immer die Suche nach der Erfahrung von Sinn, von Sinn einer [solchen] Qualität, dass er nicht willkürlich vom Menschen gesetzt werden kann, sondern über die menschliche Immanenz hinausweist und die Endlichkeit des Menschen aufhebt. Der Spielfilm *Avatar* und seine gesellschaftliche Akzeptanz sind Zeichen dafür.

»Es mag sein, dass, wer aus der Natur heraustritt, am Ende nicht mehr anders kann, als zu vernichten, was er verlassen hat.«⁸² Diese Schlussfolgerung aus dem Prozess des Menschwerdens bei der Distanzierung zur Natur zeichnet eine radikale Position. Sie trifft zu, wenn Vernichtung von Natur die Veränderung von Natur bedeutet. Eine Rückkehr des Menschen zur Natur mit allen Konsequenzen würde, da hier *Natur* als Gegensatz zu *Kultur* verstanden werden soll, nichts anderes bedeuten als ein »Zurück zum Tier«. ⁸³ Die fiktionale filmische Darstellung geht partiell zurück zum Tier, indem sie Geschöpfe als »Menschen« thematisiert, die aus unserer Perspektive eindeutige Merkmale von Tieren haben. Ein *Avatar* macht die

Transformation des Menschen zum besseren Menschen möglich; sie ist aber langfristig für die Menschen nur im Kinosaal⁸⁴ eine Alternative.

»[T]he psychic message delivered by the story is about leaving the world. Our bodies and our planet are too broken.«⁸⁵ Der Mensch muss, so die Erkenntnis des Spielfilms, seinen Körper verlassen, seinen Körper ausschalten, um weiter als Mensch existieren zu können bzw. um sich weiter zu entwickeln und um die Sterne des Weltalls erschließen zu können. Die Frage ist, ob die Entwicklung und der Weg, den Körper zu verlassen, über eine *Amplified Mobility Platform-Suite* (AMP-S) zum Cyborg oder über DNA-transformierte Gene zum *Avatar* führen. Beide Strategien werden intensiv in den Laboren dieser Welt verfolgt. Die Neu-Erfindung oder die Wieder-Erfindung der Natur als Medien, als durch Licht gespielte Fiktion kann die lebende naturgegebene Natur nicht bzw. nur für ihre intellektuelle Aneignung ersetzen. Wir können auf unserer Erde allen radikalkonstruktivistischen Überlegungen zum Trotz nur mit Hilfe technischer Täuschungen wahrnehmungsartistisch und fiktional zum Paradies nach Pandora reisen. Der Psychologe und Filmkritiker Slavoj Žižek schreibt über die Moral von *Avatar*: »The film teaches us that the only choice the aborigines have is to be saved by the human beings or to be destroyed by them. In other words, they can choose either to be the victim of imperialist reality or to play their allotted role in the white man's fantasy.«⁸⁶ Und, es ist anzufügen: Da der Na'vi eine Repräsentation des Menschen ist, wird sich der Mensch mit der Natur selbst retten oder gegen die Natur selbst zerstören, unabhängig von der Farbe des Menschen.

Natur als Prinzip des Seins, als Veränderung und Geschehen (ohne und mit Einfluss des Menschen) wird auf Erden immer vorhanden sein, aber wie sich Natur verändert und reproduziert, wird in zunehmendem Maße der Mensch beherrschen. Deshalb kann am Ende der angestellten Überlegungen für den Menschen im Verhältnis zur Natur nur ein Imperativ stehen: *Gestalte die gegebene Natur!* Damit werden die Menschen nicht ins Paradies zurückkehren, »aber vielleicht doch wenigstens in einen Garten, in dem unsere Kultur mit einer anderen Art Natur zu einem Ausgleich finden kann.«⁸⁷ Dieser Garten besteht dann aus kulturell bestimmter Natur, wenngleich dann die naturgegebene Natur möglicherweise *vernichtet* oder künstlich *rekonstruiert* ist.

Anmerkungen

- 1 Für Anregungen zum Vortrag, der diesem Aufsatz zu Grunde liegt, bedanke ich mich bei Tina Kennedy, Stefan Zimmermann und Torsten Wißmann. Ein herzlicher Dank geht an Elisabeth Sommerlad für Hilfen bei Literatur- und Internetrecherchen sowie bei der Gestaltung des vorliegenden Beitrages.
- 2 Blumenberg 2006: 578.
- 3 Ebd.
- 4 Alsberg 1922/2010: 31.
- 5 Ebd.: 59.
- 6 Blumenberg (1953/1970) beschreibt die Wahrheit des Menschen als technisch und sieht damit den Menschen sich noch im Prozess der Menschwerdung befindlich.
- 7 Blumenberg 2006: 583.
- 8 Alsberg 1922/2010: 118.
- 9 Blumenberg 2006: 600.
- 10 Karen Gloy führt 1995 sehr differenziert die philosophisch-historische Entwicklung des Naturverständnisses von der Antike bis zur Moderne aus.
- 11 Vgl. Schäfer 1987.
- 12 Sieferle 1999: 167.
- 13 Dickel 2006: 32.
- 14 Luhmann 1995: 16.
- 15 Dickel 2006: 11.
- 16 Vgl. ebd.: 11 ff.
- 17 Wagner 1983.
- 18 Vgl. ebd.
- 19 Keitz 1994: 120.
- 20 Escher, Zimmermann 2001.
- 21 Seeßlen 1990: 351.
- 22 McLuhan 1997: 272.
- 23 Innreiter 2009: o.S.
- 24 Noack 2011: 3.
- 25 Duncan, Fitzpatrick 2010: 17.
- 26 Quelle: Ebd.: 91.
- 27 Quelle: Ebd.: Ausschnitt des Titelbildes.
- 28 Hamburger Abendblatt 2009: o.S.
- 29 Zweifel 2010: o.S.
- 30 Die Welt des strategischen Merchandise kann als eine Erfindung von George Lucas gelten, der mit dem sog. Zweiten Universum, allen »Star Wars«-Derivaten, mehr als ein Vermögen machte und immer noch macht | vgl. Escher et al. 2008.
- 31 Müller 2010: o.S.
- 32 Die Heldengeschichte des Films entspricht in vielen Aspekten der des »Heros in tausend Gestalten« | Campell 1978. »One of the many aspects of the Hero's Journey is that of rebirth« | Mahoney 2010: 11.
- 33 Die »harmonische Eroberung« einer fremden Kultur wird oftmals mit dem Pocahontas-Mythos beschrieben: Ein Mann der Invasoren wird mit der Tochter des einheimischen Häuptlings ein Paar und übernimmt die Führung des Stammes der *Natives*.
- 34 Quelle: <http://cf1.imgobject.com/posters/1a5/4c6b23605e73d-65f7e0001a5/avatar-original.jpg> vom 22.09.2011.
- 35 Gemäß der offiziellen Version sehen sich die »Na'vi« als »people«; deshalb bezeichnen sie die Menschen als »sky people«, da diese vom Himmel zu ihnen gekommen sind.
- 36 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC 2010.
- 37 Die Analyse des gesprochenen Textes des Spielfilmes (Drehbuch) mit MAXQDA ergab zwei hoch signifikante Zuordnungen »Natur auf Pandora« ist unendlich weit von der Erde entfernt und ein Phänomen zum Sehen und Beobachten, d. h. ein visuelles Phänomen.
- 38 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC 2010.
- 39 Mahoney 2010: 19.
- 40 Ebd.: 23f.
- 41 Ebd.: 8.
- 42 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC 2010.
- 43 Ebd.
- 44 Hupke 2009.
- 45 Ebd.: 255.
- 46 Ebd.: 256.
- 47 Ebd.: 261.
- 48 Ebd.
- 49 Vgl. Duncan, Fitzpatrick 2010: 15 und 80.
- 50 Rousseau 1775.
- 51 Duncan, Fitzpatrick 2010: 39.
- 52 Mahoney 2010: 20.
- 53 Ebd.: 22.
- 54 Ebd.: 14.
- 55 Silbermayr 2010: 271.
- 56 Ebd.
- 57 Siehe z. B. Fitzpatrick 2010, Gomes 2010, Jünger 2010, Mardell 2010, Sagan 2010, Zizek 2010.
- 58 Eurotopics 2010: o.S.
- 59 Jacob 2010: o.S.
- 60 Die Auswirkungen von Spielfilmen auf die US-amerikanische Politik sind gut bekannt. Der Spielfilm »The Day After Tomorrow« von Roland Emmerich aus dem Jahre 2004 führte zu entsprechenden Anfragen im Kongress und hatte erhebliche Auswirkungen auf die Umweltpolitik und das gesellschaftliche Bewusstsein über »Global Warming« in den Vereinigten Staaten.
- 61 Tooley 2010: o.S.
- 62 Austria Presse Agentur, zitiert nach derStandard.at 2010: o.S.
- 63 Walter 2010: o.S.
- 64 Austria Presse Agentur, zitiert nach derStandard.at 2010: o.S.
- 65 Quelle: http://blog.zeit.de/joerglau/2010/02/18/die-avatar-intifada_3451 vom 22.09.2011.
- 66 Vgl. Hance 2009 und Hopkins 2010.
- 67 Hopkins 2010: o.S.
- 68 Ebd.
- 69 Ebd.
- 70 Quelle: <http://www.nytimes.com/2010/04/11/world/americas/11bra-zil.html> vom 22.09.2011.
- 71 »Captain James T. Kirk (»Star Trek«, 1966 ff.) war der Erste mit einem Handy, Dave Bowman (»2001 – Odyssee im Weltraum« von 1968) der Erste mit einem Tablet-Computer. In der Science-Fiction wurde erfunden, was erst Jahrzehnte später entwickelt wurde: drahtlose Kommunikationsgeräte« | Schulz 2011: 27. Seit Beginn der Produktion von Spielfilmen werden von diesem Medium Zukunftspantasien dargestellt, die später oftmals eintreffen. Der Hollywoodstreifen »Ausnahmestand« (The Siege) von Edward Zwick aus dem Jahre 1998 hatte eine ähnliche Situation in Manhattan wie die, die nach 9/11 entstand, vorweggenommen.
- 72 Hutchings, Epstein Ojalvo 2010: o.S.
- 73 Ebd.
- 74 Quelle: http://german.china.org.cn/china/2010-01/27/content_19316296.htm vom 22.09.2011.
- 75 Sander o.D.: o.S.
- 76 Ebd.
- 77 Mahoney 2010: 49 und BBC 2010: o.S.
- 78 »The first Earth Day, on April 22, 1970, activated 20 million Americans [...]. More than 1 billion people now participate in Earth Day activities each year« (Earth Day Network 2011: o.S.).
- 79 D'Estries 2010: o.S.
- 80 Ebd.
- 81 Ebd.
- 82 Blumenberg 2006: 588.
- 83 Alsberg 1922/2010: 129.
- 84 Das Ende der »offiziellen« Beschreibung der Natur Pandoras mit Hilfe eines Videoclips im Internet lautet: »Amidst the savage terrain and fierce creatures, we must assume this strange bewitching place might hold something inside itself for us all – hope for our race, for our planet, and for the future of all living things« (Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC 2010, 2010). Mit »strange bewitching place« ist doch wohl das Kino gemeint?
- 85 Lertzman 2010: 42.
- 86 Zizek 2010: o.S.
- 87 Markl 1986: 373.

Zitierte Literatur

- Alsberg, P. | 1922/2010: *Das Menschheitsrätsel*. http://www.vordenker.de/alsberg/p-alsberg_menschheitsraetsel.pdf vom 02.08.2011. (Erstpublikation 1922, Dresden: Sibyllen-Verlag).
- BBC | 2010: *China renames »Avatar« mountain in honour of film*. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/8480954.stm> vom 19.09.2011.
- Blumenberg, H. | 1953/1970: *Technik und Wahrheit*. In: *Actes du XI. Congrès International de Philosophie*, Bruxelles 20. – 26. Aout 1953, Vol. II: Epistémologie. Amsterdam: Kraus, S. 113 – 120.
- Blumenberg, H. | 2006: *Beschreibung des Menschen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Campbell, J. | 1978: *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- derStandard.at | 2010: *»Avatar«-Protest gegen israelische Sperranlage*. <http://derstandard.at/1265852149379/Avatar-Protest-gegen-israelische-Sperranlage> vom 19.09.2011.
- D'Estries, M. | 2010: *Avatar Release To Kick Off Million Tree Planting Initiative*. <http://www.ecorazzi.com/2010/03/23/avatar-release-to-kick-off-million-tree-initiative/> vom 19.09.2011.
- Dickel, H. | 2006: *Kunst als zweite Natur. Studien zum Naturverständnis in der modernen Kunst*. Berlin: Reimer.
- Duncan, J., Fitzpatrick, L. | 2010: *Avatar. Der Film – das Making-Of*. München: Knesebeck.
- Earth Day Network | 2011: *About Us*. <http://www.earthday.org/about-us> vom 19.09.2011.
- Escher, A., Riempp, E., Wüst, M. | 2008: *Auf den Spuren von Sternenkriegern und Seepiraten. Auswirkungen von Hollywoodfilmen in Tunesien*. In: *Geographische Rundschau* 60 (7/8), S. 42 – 48.
- Escher, A., Zimmermann, S. | 2001: *Geography meets Hollywood. Die Rolle der Landschaft im Spielfilm*. In: *Geographische Zeitschrift* 89 (4), S. 227 – 236.
- Eurotopics | 2010: *Papst-Kritik: »Avatar«-Film vergöttert Natur*. http://www.eurotopics.net/de/home/presseschau/archiv/results/archiv_article/ARTICLE64270-Papst-Kritik-Avatar-Film-vergoetert-Natur vom 04.10.2011.
- Fitzpatrick, L. | 2010: *Avatar – Die Entdeckung einer neuen Dimension*. München: Knesebeck.
- Gloy, K. | 1995: *Das Verständnis der Natur. Die Geschichte des wissenschaftlichen Denkens*, Bd.1. München: Beck.
- Gomes, M. R. | 2010: *Avatar. Between Utopia and Heterotopia*. In: *MATRIZes* 3 (2), S. 35 – 49.
- Hamburger Abendblatt | 2009: *Kinoerfolg für Science Fiction »Avatar« beschert US-Kinos historischen Umsatz*. <http://www.abendblatt.de/kultur-live/article/1321351/Avatar-beschert-US-Kinos-historischen-Umsatz.html> vom 19.09.2011.
- Hance, J. | 2009: *The real Avatar story: indigenous people fight to save their forest homes from corporate exploitation*. http://news.mongabay.com/2009/1222-hance_avatar.html vom 15.09.2011.
- Hopkins, K. | 2010: *Indian tribe appeals for Avatar director's help to stop Vedanta*. <http://www.guardian.co.uk/business/2010/feb/08/dongria-kondh-help-stop-vedanta> vom 15.09.2011.
- Hupke, K.-D. | 2009: *Die Erfindung des tropischen Regenwaldes*. In: Kirchhoff, T., Trepl, L. (Hg.), *Vieldeutige Natur. Landschaft, Wildnis und Ökosystem als kulturgeschichtliche Phänomene*. Bielefeld: transcript, S. 255 – 261.
- Hutchings, C., Epstein Ojalvo, H. | 2010: *Nature's Call: Drawing Inspiration From »Avatar« to Study and Create Organisms*. <http://learning.blogs.nytimes.com/2010/01/20/natures-call-drawing-inspiration-from-avatar-to-study-and-create-organisms/> vom 19.09.2011.
- Innreiter, R. | 2009: *Die teuersten Filme aller Zeiten. Transformers, Spiderman oder Avatar: sie verschlangen Rekordbudgets*. <http://www.suite101.de/content/die-teuersten-filme-aller-zeiten-a64563vom> 19.09.2011.
- Jacob, M. | 2010: *Kirche wettet gegen »Avatar«*. <http://www.kino.de/news/kirche-wettet-gegen-avatar/284475> vom 26.09.2011.
- Jünger, A. | 2010: *Die Vermarktung des Films AVATAR – Aufbruch nach Pandora*. Bachelorarbeit. Mittweida: Hochschule Mittweida (FH).
- Keitz, U. van | 1994: *Reviere und Reservate. Natur als Projektionsraum im Heimatfilm der fünfziger Jahre*. In: Berg, J., Hoffmann, K. (Hg.), *Natur und ihre filmische Auflösung*. Marburg: Timbuktu-Verlag, S. 119 – 131.
- Lertzman, R. A. | 2010: *Desire, Longing and the Return to the Garden. Reflections on Avatar*. In: *Ecopsychologie* 2 (1), S. 41 – 43.
- Luhmann, N. | 1995: *Die Realität der Massenmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Mahoney, K. P. | 2010: *The Ultimate Fan's Guide to Avatar, James Cameron's epic movie*. London: Punked Books.
- Mardell, M. | 2010: *Is blue the new black? Why some people think Avatar is racist*. http://www.bbc.co.uk/blogs/thereporters/mark-mardell/2010/01/is_blue_the_new_black_why_some.html vom 15.09.2011.
- Markl, H. | 1986: *Natur als Kulturaufgabe. Über die Beziehung des Menschen zur lebendigen Natur*. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt.
- McLuhan, E., Zingrone, F. (Hg.) | 1997: *Essential McLuhan*. London: Routledge.
- Müller, D. | 2010: *James Cameron schenkt 11 »Avatar«-Darstellern Hybrid-Autos*. <http://www.digitalfernsehen.de/James-Cameron-schenkt-11-Avatar-Darstellern-Hybrid-Autos.45702.0.html?&L=0> vom 19.09.2011.
- Noack, S. | 2011: *Auf den Spuren von Avatar. Kinofilme und die Mechanismen ihres Erfolgs aus Mediennutzungsperspektive*. Norderstedt: GRIN-Verlag.
- Rousseau, J.-J. | 1755: *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes*. Übersetzt und kommentiert von Meier, H. | 2008: *Diskurs über den Ursprung und die Grundlagen der Ungleichheit unter den Menschen*. Paderborn: Schöningh.
- Sagan, D. | 2010: *The Sciences of Avatar: From Anthropology to Xenology*. KINDLE-VERSION.
- Sander, E. (o.D.): *Avatar: Chinesische Provinz benennt Berge nach Kinofilm*. <http://www.monte-welt.com/feuilleton/kultur/avatar-chinesische-provinz-benennt-berge-nach-kinofilm.html> vom 19.09.2011.
- Schäfer, L. | 1987: *Selbstbestimmung und Naturverhältnis des Menschen*. In: Schwemmer, O. (Hg.), *Über Natur. Philosophische Beiträge zum Naturverständnis*. Frankfurt/M.: Klostermann, S. 15 – 35.
- Schulz, S. | 2011: *Wir kriegen die Sozialprothese*. Frankfurter Allgemeine Zeitung Nr. 202, 31.08.2011, S. 27.
- Seeßlen, G. | 1990: *Der Heimatfilm. Zur Mythologie eines Genres*. In: Blümlinger, C. (Hg.), *Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit*. Wien: Sonderzahl, S. 342 – 362.
- Sieferle, R. P. | 1999: *Einleitung: Naturerfahrung und Naturkonstruktion*. In: Sieferle, R. P., Breuninger, H. (Hg.), *Natur-Bilder. Wahrnehmungen von Natur und Umwelt in der Geschichte*. Frankfurt/M.: Campus, S. 9 – 18.
- Silbermayr, E. | 2010: *Die virtuelle Welt als Psychodrama-Bühne. Begegnung mit dem Avatar*. In: *Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie* 9 (2), S. 270 – 280.
- Tooley, M. | 2010: *Religious Left Editor: »Avatar« Illustrates Israeli Oppression*. <http://www.theird.org/Page.aspx?pid=1328> vom 19.09.2011.
- Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC | 2010: *Pandora Discovered*. <http://www.pandorapedia.com/> vom 30.09.2011.
- Wagner, M. | 1983: *Das Gletschererlebnis – Visuelle Naturaneignung im frühen Tourismus*. In: Großklaus, G., Oldemeyer, E. (Hg.): *Natur als Gegenwelt. Beiträge zur Kulturgeschichte der Natur*. Karlsruhe: Von Loeber, S. 235 – 264.
- Walter, R. | 2010: *Avatars Na'vi protestieren gegen Imperialismus und für Palästina*. <http://www.crackajack.de/2010/02/15/avatars-navi-protestieren-gegen-imperialismus-und-fur-palastina/> vom 19.09.2011.
- Zizek, S. | 2010: *Return of the natives*. <http://www.newstatesman.com/film/2010/03/avatar-reality-love-couple-sex> vom 19.09.2011.
- Zweifel, P. | 2010: *Avatar-DVDs: Verkaufszahlen wie von einem anderen Stern*. <http://bazonline.ch/kultur/kino/AvatarDVDs-Verkaufszahlen-wie-von-einem-anderen-Stern/story/29042258> vom 19.09.2011.

Der vorliegende Artikel ist bereits bei transcript erschienen: Escher, A. | 2012: *Naturaneignung durch Hollywood? Anmerkungen zur gesellschaftlichen Bedeutung der phantastischen Natur im Spielfilm Avatar – Aufbruch nach Pandora*. In: Kirchhoff, T., Vicenzotti, V., Voigt, A. (Hg.), *Sehnsucht nach Natur. Über den Drang nach draußen in der heutigen Freizeitkultur*, Bielefeld, S. 237 – 261.