

Das Paradies als technisches Konstrukt

Religiöse Themen in James Camerons »Avatar«

In der kirchlichen Filmarbeit waren lange Zeit die explizit religiösen Filme – Bibelfilme, Heiligenfilme – im Zentrum des Interesses, aber zunehmend hat der populäre Film mit seinen oft unterschwelligen religiösen Botschaften die Aufmerksamkeit der Theologen auf sich gezogen. Das Kino erscheint als »Sinnmaschine«¹, und als »Medienreligion« wird das Phänomen beschrieben, dass »massenmediale Unterhaltung heute zum Teil die sinnstiftende Funktion erfüllt, die früher in weitaus stärkeren Maße von den Narrationen der christlichen Tradition erfüllt wurde«². Für Theologen, die sich mit dem Medium Film auseinandersetzen wollen, gibt es inzwischen eine Fülle von Literatur. Neben allgemeinen Einführungen in die Filmanalyse gibt es ein breites Spektrum theologischer Filmliteratur mit Einzelanalysen zu Filmen. Zu nennen sind die Buchreihen der evangelischen (Arnoldshainer Filmgespräche³) und katholischen Filmarbeit (Reihe Film und Theologie⁴), die beide beim Schüren-Verlag, Marburg, erscheinen. Im Rahmen der Reihe »Film und Theologie« erschien der Band »Dogville-Godville«, indem der Versuch unternommen wird, den Film von Lars von Trier und seine theologisch relevanten Dimensionen aus jeweils unterschiedlichen methodischen Ansätzen zu erschließen.⁵ Speziell für die religionspädagogische Arbeit ausgerichtet sind Publikationen wie die von Inge Kirsner.⁶

1 Jörg Herrmann: Sinnmaschine Kino. Sinndeutung und Religion im populären Film, Praktische Theologie und Kultur 4, Gütersloh 2001.

2 Wilhelm Gräb / Jörg Herrmann / Kristin Merle / Jörg Metelmann / Christian Nottmeier: »Irgendwie fühl ich mich wie Frodo ...!« Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Religion – Ästhetik – Medien Band 1, Frankfurt a.M. 2006, S. 18

3 Vgl. das Publikationsverzeichnis auf der Webseite der Akademie: http://www.evangelische-akademie.de/publikationen_1.html. [10.10.2011].

4 Homepage der Forschungsgruppe: <http://www.film-und-theologie.de/> [10.10.2011].

5 Stefan Orth / Michael Staiger / Joachim Valentin (Hg.): Dogville – Godville. Methodische Zugänge zu einem Film Lars von Triers, Film und Theologie Band 12, Marburg 2008.

6 Erlösung im Film. Praktisch-theologische Analysen und Interpretationen, Stuttgart/Berlin/Köln 1996; – (zus. mit Michael Wermke, Hg.): Religion im Kino. Religionspädagogisches Arbeiten mit Filmen, Göttingen 2000 (Neuaufgabe Jena 2005). Siehe auch die Webseite der Autorin: <http://www.deusexcinema.de/4.html> [10.10.2011].

1 »Avatar« – der erfolgreichste Film aller Zeiten

James Camerons »Avatar« (USA 2009) ist der erfolgreichste Film aller Zeiten. Der Regisseur hat damit seinen bisherigen Erfolgsfilm, »Titanic« (1997), von der Spitzenposition in der Bestenliste verdrängt.⁷ Worin liegt das Geheimnis des Erfolgs von »Avatar«? Wohl mehr in der revolutionären Technik als in der Originalität der Story. »Avatar« brachte den weltweiten Durchbruch für die neue 3D-Technologie. Mehr als die Handlung interessiert die ausgiebige Erkundung der digital hergestellten Fantasiewelt. Der Zuschauer nimmt eine touristische Perspektive ein, wenn er mit dem Helden die Wälder des Planeten Pandora durchstreift, sich in Baumwipfel schwingt oder auf dem Rücken von Flugsauriern mit den Helden durch die Lüfte schwebt. Die Handlung ist eine moderne mythische Erzählung nach dem in Hollywoodfilmen häufig benutzten Muster der Heldenreise, die den Protagonisten auf den Weg durch eine fremde Welt in die Konfrontation mit einem Gegner schickt und in Stufen der Selbsterfahrung einen Wandel erfahren lässt.⁸ »Avatar« ist ein Genre-Mix: eine Art Western im Gewand eines Science Fiction Films, gleichzeitig Urwaldabenteuer und Urzeitfilm. Ein Weißer, Vertreter einer hochzivilisierten technischen Kultur, kommt in Kontakt mit einer primitiveren Kultur, die noch in enger Verbundenheit mit der Natur lebt, lernt durch die Liebe zu einer Eingeborenen ihre Vorzüge kennen und schlägt sich im Kampf beider Kulturen auf deren Seite. Das Grundmuster ist bekannt aus Filmen wie »Pocahontas« (1995), »Winnetou I« (1963) oder »Der mit dem Wolf tanzt« (1990).

Schon der Titel des Films »Avatar – Aufbruch nach Pandora« verweist auf einen religiösen Bezugsrahmen. Das Wort »Avatar«, heute bekannt als Bezeichnung für den virtuellen Stellvertreter eines menschlichen Spielers in Computersimulationen, stammt aus dem Sanskrit (»avatāra«, wörtlich »Abstieg«) und bezeichnet die Menschwerdung einer Gottheit.⁹ Pandora verweist auf die griechische Götterwelt: auf eine Sündenfall-Geschichte um Pandora, die auf Weisung des Göttervaters Zeus von Hephaistos aus Lehm geschaffene erste Frau, die von Zeus eine Büchse erhält mit ausdrücklichen Hinweis, diese nie zu öffnen; als sie doch geöffnet wird, kommt von ihr aus alles Schlechte, alle Plagen, Krankheiten, Laster und Untugenden, in die Welt.¹⁰ Damit ist schon ein wichtiger Rahmen angedeutet: Es geht um eine Erlösungsgeschichte und um das Verhältnis von Menschen und Göttern.

7 Vgl. Angaben in der Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide> [26.09.2011].

8 Vgl. Christopher Vogler, Die Odyssee des Drehbuchschreibers, 2. Auflage, Frankfurt a.M. 1998.

9 Zu Funktion und Geschichte der Avatare in Computerwelten vgl. Michael Liebe, Digital Me, epd Film, 12 (2009), 34–37.

10 Vgl. die Darstellung bei Hesiod, Hesiod, ZZ. 47–105, im Internet unter: <http://www.gottwein.de/Grie/hes/ergde.php> [10.10.2011].

In »Avatar« stehen sich in der Zukunftswelt des Jahres 2154 zwei Welten gegenüber. Die zivilisierte, hochtechnisierte Welt der Kolonialmacht, die Technik zur Unterdrückung und Ausbeutung nutzt, und die naturverbundene Welt der Ureinwohner auf Pandora, dem Mond eines Planeten außerhalb unseres Sonnensystems, wo Gemeinschaftssinn, eine intensive Verbundenheit mit der Natur und ein Sensorium für das Heilige in allem, was lebt, noch zentrale Werte sind.

2 Transzendenz und Wiedergeburt

Der Film setzt ein mit Traumbildern: Die Hauptfigur, ex-Marine Jake Sully aus Kansas, träumt davon, über Wälder zu fliegen. Wir erfahren später, dass er von der Hüfte an gelähmt ist. Eigentlich dürfte es den Traum gar nicht geben. Auf dem Weg zu dem Planeten Pandora befindet er sich im Transporter-Schlaf, und da gibt es – wie er als Off-Kommentator feststellt – keine Träume. Der Traum, den er träumt, ist aber offenbar so tief verankert, dass er seine ganze Existenz bestimmt. Es ist letztlich die Sehnsucht nach Transzendenz, nach Übersteigerung der eigenen Möglichkeiten. Jake erhält die Chance auf ein neues Leben als Avatar-Operator. Die Avatare sind aus menschlichem Erbgut und dem genetischen Material der Ureinwohner Pandoras, der Na'vi, gezüchtete Körper, die durch eine Vernetzung mit dem Gehirn des Avatar-Operators zum Leben erweckt und gesteuert werden. Die Operateure steigen in eine Art Sarg, der Deckel wird zugeklappt, das Gehirn wird mit dem Avatar »verlinkt«, und so erwachen sie im Avatar-Körper. Für Jake, der gelähmt ist, bedeutet das eine (durch Technik ermöglichte) Wiedergeburt in einem Körper, in dem er wieder alle Freiheiten der Bewegung hat. Die Gegenüberstellung von Traum und Wirklichkeit, mit der der Film beginnt, bleibt ein immer wieder aufgegriffenes Hauptmotiv. Die Ausflüge Jakes sind zunächst nur zeitlich begrenzt. Am Ende entscheidet er sich ganz für die fremde Welt und wird mit dem Avatarkörper endgültig verbunden, was durch die Kräfte der Gottheit Eywa möglich wird.

Der Planet Pandora wird von den Menschen unterschiedliche wahrgenommen. Die Biologin Dr. Augustine spricht von der lebensfeindlichsten Umwelt für den Menschen, also letztlich eine Ansammlung alles Schlechten, wie es nach dem Mythos von der Büchse der Pandora auf die Welt gekommen ist. Die Hölle sei im Vergleich zu Pandora ein Ort für einen erholsamen Urlaub, sagt der Sicherheitschef Colonel Quaritch. Für Jake erscheint Pandora eher als Paradies. Nicht nur weil er in seinem neuen Körper eine ungewohnte Lebensqualität erfährt, sondern auch weil Pandora sich als ein Lebensraum von überwältigender Schönheit erweist. Die Vielfalt der Farben, der Pflanzen und Tierwelt induziert geradezu einen rauschhaften Zustand. Diese teilt der Zuschauer mit der Hauptfigur, weil der Regisseur alles daran setzt, ihn mit den Mitteln der 3D-Technik in die Pandora-Welt hineinzuziehen.

3 Die Religion der Na'vi

Der Kern der religiösen Botschaft wird ablesbar an der Religion der Na'vi. Sie werden als ideale Gemeinschaft dem technisch-industriellen Komplex gegenübergestellt. Die riesenhaften katzenähnlichen blauen Wesen befinden sich noch auf der Stufe einer Stammeskultur. Die Gesellschaft der Na'vi, die der Zuschauer am Beispiel des Clans der Omatikaya kennenlernt, ist völlig einfach strukturiert. Es gibt keine komplizierten Herrschafts- und Verwaltungsstrukturen. Der Clan versammelt sich auf einem Platz, jeder kann den anderen anfassen, alles ist überschaubar, unmittelbar, emotional gesteuert. Die Na'vi leben in den Bäumen, abgesehen von minimalen Bekleidungsstücken und Schmuck sowie Pfeil und Bogen haben sie nichts an Besitz. Körperlich sind die Na'vi kaum unterscheidbar, nur im Gesichtsausdruck und durch Haar- und Körperschmuck kann man ihre Individualität erkennen. Ihre Körper sind fast vollkommen identisch, schlank und hochgewachsen, mit schmalen Taillen und dezent zurückgenommenen Geschlechtsmerkmalen.

Diese idealisierten Naturmenschen sind Nachfolger der »edlen Wilden«, die im Zeitalter der Kolonialisierung von Philosophen wie Jean Jacques Rousseau (1712–1778) als Gegenbild zum europäischen Kulturmenschen dargestellt wurden.¹¹ Die Na'vi leben in völligem Einklang mit der Natur und suchen die Verbindung zu den Göttern und den Toten. Der Filmregisseur Wim Wenders war hingerissen: »Dieser großartige Film macht etwas sichtbar, in einer virtuellen Welt, was wir in der realen Welt verlernt haben zu sehen oder nicht mehr sehen wollen: das Heilige.«¹² Animistisch, naturreligiös, pantheistisch ist die Religion. Dem kulturellen Hintergrund der Erfinder der Avatar-Welt ist es wohl zu verdanken, dass die Namensgebung Anklänge an die jüdische Tradition weckt. Der Name der Natur-Mutter Eywa ist von »Jahwe« abgeleitet,¹³ »na'vi« bezeichnet im Hebräischen einen Propheten.¹⁴

Es gibt starke Symbole: Das Zentrum des Lebens ist ein riesiger Baum, der der Wohnort des Clans ist, das größte Heiligtum ist der Baum der Seelen, der die Verbindung zu Eywa darstellt über dessen Wurzelwerk sich ein gigantisches Netzwerk der Kommunikation zwischen allen Lebewesen ausbreitet, die Samen des Baumes sind wie faszinierende schwebende Zeichen einer sich ausbreitenden Gabe des Baumes. In den Enden ihrer Zöpfe haben die Na'vi Nervenstränge, die sie mit enspre-

11 Vgl. Karl-Heinz Kohl, *Entzauberter Blick. Das Bild vom Guten Wilden und die Erfahrung der Zivilisation*, Frankfurt a.M. 1986. Zur aktuellen Diskussion vgl. Sebastian Herrmann, *Das Märchen vom edlen Wilden*, Süddeutsche Zeitung, 20.04.2011, unter: <http://www.sueddeutsche.de/wissen/umwelt-und-naturschutz-das-maerchen-vom-edlen-wilden-1.1087377> [04.10.2011].

12 Wim Wenders, *Rassenfragen*, in: Cicero 3/2010, 120–122, hier 120. Im Internet unter http://www.cicero.de/97.php?ress_id=7&item=4809. [04.10.2011]

13 Vgl. <http://www.imdb.com/title/tt0499549/trivia?tr=tr1091832>. [04.10.2011].

14 Vgl. <http://www.imdb.com/title/tt0499549/trivia?tr=tr1098154>. [04.10.2011].

chenden Organen bei Tieren verbinden können und über die Verbindung mit den Zweigen am Baum der Stimmen direkte Verbindungen mit den Verstorbenen eingehen. Sie nehmen die Natur als Geschenk, und wenn sie ein Tier töten, bitten sie den »Bruder« um Verzeihung.¹⁵

4 Ambivalente Botschaft

Die Welt der Na'vi erscheint in jeder Hinsicht als überlegener Gegenentwurf zu der hochtechnisierten Welt, in der einzig das Geld regiert und Krieg das bevorzugte Mittel der Lösung von Konflikten ist. Es geht um den Abbau von wertvollen Rohstoffen, die der Konzern *Resources Development Administration* auf Pandora gefunden hat. Die Einschleusung von Avataren in den Na'vi-Clan ist eine Strategie der Diplomatie, der aber von vornherein wenig Chancen auf Erfolg gegeben werden. Die Söldnertruppe im Dienst des RDA-Konzerns wird schließlich losgeschickt, um mit schwerer Kriegstechnologie die Na'vis zu vertreiben. Doch nun kommt die Erlösergeschichte zum Zuge. Der Weiße Jake, der zum Wanderer zwischen zwei Welten geworden ist, schlägt sich auf die Seite der bedrohten Ureinwohner. Mit seiner Hilfe und unter seiner Führung nehmen sie den Kampf gegen die Söldner auf. Zwar wird der große Heimatbaum vernichtet, aber Jake, der Flugsaurier gegen Kampfhubschrauber antreten lässt, sorgt für den Sieg und bewahrt den Baum der Seelen und damit das Lebenszentrum der Na'vi Kultur vor der Vernichtung.

Jake wird zur Erlösergestalt, zum Messias, der den Bedrohten beisteht. Es gibt zwei Wertewelten, die gegeneinander stehen, die der Weißen und die der »Blauen«: Technik dominiert hier, Natur dort, Gottlosigkeit auf der einen, Verbundenheit zum Göttlichen auf der anderen Seite. Die Weltsicht der Avatare erweist sich – so der Theologe Joachim Valentin – »nicht nur als die ethisch bessere und letztlich auch erfolgreichere: Die Avatare treten auch gegenüber den Na'vi als messiasgleiche Wesen auf, die deren völlige Vernichtung in letzter Sekunde verhindern.«¹⁶ Siegreich ist somit letztlich nicht die eine oder die andere Seite – Menschen oder Na'vi –, sondern die, die Anteil an beiden Welten hat.

Was auf den ersten Blick als einfache und eingängige Botschaft erscheint, erweist sich auf den zweiten Blick als in mancher Hinsicht problematisch. Das Heilige ist nicht das *tremendum et fascinosum*, das gleichzeitig Faszinierende und Erschreckende, sondern wirkt letztlich

15 In der Extended Collector's Edition (3 Discs), 20th Century Fox Home Entertainment 2010 findet man in der Langfassung auch die parallele Szene einer Tötung auf Verlangen, in der Jake seinen schwer verwundeten Stammesbruder den Gnadenstoss gibt.

16 Joachim Valentin, Unter Avataren und anderen Prothesengöttern. Was ist und warum betreibt man christliche Religions- und Kulturtheorie?, Stimmen der Zeit, 136. Jg., 229. Bd., H. 1 (2011), 39–50, hier: 40.

irgendwie banal in der Erscheinung. Was bleibt, ist ein eher niedlicher Glühwürmchen-Effekt: fluoreszierende Baumsamen, die vom Baum der Seelen herabschweben und schön anzuschauen sind. Die innige Verbindung zwischen Mensch und Natur ist nicht Ergebnis einer geistigen Annäherung und Verbindung, sondern wird durch eine Art Bio-Plug-in-Technologie einfach über offene Nervenstränge in den Haarspitzen hergestellt. Die traditionellen Elemente religiöser Interaktion wie Ritual, Gottesdienst, Gebet, werden nach Auffassung der amerikanischen Theologin C. Linnitt ersetzt durch eine vereinfachte hochtechnologische Interaktion.¹⁷ Letztlich erweist sich der Gegensatz von Technik und Natur als gar nicht tragend. Es geht eher um den Kampf zweier Technologien, Metall gegen Bio. Kampfhubschrauber und Kontrollzentrum sind mit fortschrittlichster Computertechnologie ausgestattet, die Gottmutter Eywa wird als überdimensionales Gehirn gekennzeichnet, bei dem die Wurzeln wie die Nervenstränge ein universal vernetztes Kommunikationssystem darstellen, also eine überlegene Bio-Technologie.

Es besteht ein eklatanter Widerspruch zwischen dem Film, der die Faszination des Heiligen beschwört, aber zu dessen Verteidigung nur die Mittel aufführt, die die mit Kritik überzogene Rasse der weißen Ausbeuter kennt. So wird der Film, wie Wenders enttäuscht feststellt, »Hals über Kopf doch zu einem Kriegsepos«.¹⁸ Auch scheitert der Film an seinen inneren Widersprüchen. Die friedlichen Wilden, die einen Kriegsexperten brauchen, der sie anführt, erweisen sich als robuste Kämpfernaturen, als hätten sie nie etwas anderes gemacht, selbst die Frauen sind in dieser Hinsicht voll emanzipiert: Es bleibt der Prinzessin Neytiri überlassen, den Oberschurken Colonel Quaritch mit zwei gezielten Pfeilschüssen hinzurichten. Das mit dem Film entwickelte Computerspiel legt daher auch konsequent den Hauptakzent auf die Schlacht zwischen Menschen und Na'vi.¹⁹

Klaus Theweleit hat die unterschwellige Botschaft als »pervers« bezeichnet: »Eben jenem Technologiewahn, den ›Avatar‹ bekämpft, verdankt der Film seine ganze Bilderwelt.«²⁰ Und Jost Joffe kritisiert, dass der Film die dem Kolonialismus des 19. Jahrhunderts entsprechende Haltung der weißen Ausbeuter nicht aufhebt: »Auch Jake Sully ist ein Kultur-Imperialist, bloß ein guter [...]«.²¹

17 Carol Linnitt, *The Sacred in James Cameron's Avatar*, *Journal of Religion & Film*, Bd. 14, H. 1 (April 2010), unter: http://www.unomaha.edu/jrf/Vol14no1/Reviews/Linnitt_Avatar.html [04.10.2011]. Auf der Webseite der Internet-Zeitschrift finden sich weitere interessante Aufsätze zur theologischen Dimension des Films.

18 Wenders, 120.

19 Webseite des Spiels: <http://avatargame.de.ubi.com/#/about> [10.10.2011].

20 Klaus Theweleit: *Menschliche Drohnen*, *Der Spiegel*, 9, 1.3.2010, 132f., hier: 132. Im Internet unter: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-69277679.html> [07.20.2011].

21 Josef Joffe, *Karl May und ›Avatar‹*, *DIE ZEIT*, 14.01.2010, im Internet unter: <http://www.zeit.de/2010/03/P-Zeitgeist> [07.10.2011].

Auch die Darstellung der Religion wirft Fragen auf. Es ist eine animistische Naturreligion, die als attraktive Alternative vorgestellt wird. Als Wiederbelebung eines verkümmerten Sensoriums für das Heilige hatte Wim Wenders den Film gedeutet. Der Film entwirft jedoch dazu eine Wunschreligion, wie er auch mit Bausteinen aus dem Computer ein buntes Paradies zaubert. Diese Wunschreligion ist stark weiblich geprägt. Eywa, Mutter Natur, ist die alles Leben tragende und durchströmende Energiequelle. Die Botschaften von Eywa werden gedeutet durch eine Schamanin. Das wesentliche Prinzip ist der Zugang zu dem über die Baumwurzeln etablierten Netzwerk, einem gigantischen Gehirn der Natur, die wesentliche Energiequelle und das zentrale Kommunikationssystem. Die Wunschreligion kommt ohne Ansprüche und Dogmen daher, sie braucht keine Vermittler von Glaubenswahrheiten, sie kennt keine hierarchischen Strukturen. Sie ist eine Wohlfühl-Religion, die Anhänger von gruppentherapeutischen Methoden und Naturheilverfahren ebenso wie Esoterik-Jünger bedient. Es ist letztlich eine Religion für die *digital natives*, weil sie ähnlich wie die Computertechnologie funktioniert. Man loggt sich in das Netz ein, und alles ist sinnlich erfahrbar. Es gibt nichts in der »Avatar«-Religion, was nicht der unmittelbaren sinnlichen Erfahrung zugänglich wäre. Wenn Jake als Messias erkannt wird, liegt das vor allem daran, dass die Samen vom Baum des Lebens auf ihn herabschweben und ihn damit als Auserwählten kennzeichnen – eine Analogie zur Taufe Jesu. Und das Wesentliche ist: Der Unterschied von Wissenschaft und Religion ist aufgehoben. Die elektrochemischen Prozesse im Eywa-Netzwerk sind wissenschaftlich nachweisbar. Und es ist ausgerechnet die Wissenschaftlerin, die sterbend auch die Realität von Eywa bezeugt: »Ich sehe sie, ich bin bei ihr.« Das ist die zentrale Botschaft von Dr. Grace Augustine, die nicht zufällig den Namen eines großen Kirchenlehrers trägt, dazu durch ihren Vornamen auf eine zentrale religiöse Kategorie (Grace = Gnade) verweist.

5 Urerzählung im Retro-Future-Gewand

Was bleibt als Botschaft aus diesem filmischen Spektakel, in dem »Gottvater James Cameron, der hier unter anderem auch seinen persönlichen Gotteskomplex auslebt, eine Welt erschafft, ein künstliches Paradies«²²? Die Botschaft des Films läuft darauf hinaus, dass der Weg in ein »Paradies« ohne Technologie nur möglich wird mit dem Mitteln einer hochgezüchteten Technologie, die den Übergang in eine andere Existenzweise erst ermöglicht, um danach vergessen zu werden. Joachim Valentin verweist auf Sigmund Freuds Charakterisierung des Menschen als »Prothesengott«, der sich mit technischen Erfindungen dem Ideal der Götter an-

22 Rüdiger Suchsland, Der mit dem Schlumpf tanzt, unter: <http://www.artechock.de/film/text/kritik/a/avatar.htm> [24.09.11]

zunähern versucht.²³ Aus seiner Sicht ist »Avatar« in vierfacher Hinsicht exemplarisch für »regressive Sehnsüchte unserer Zeit«: durch einen »ideenpolitischen Primitivismus«, der Konfliktlösungen nur noch in banale Gut-Böse-Schemata umsetzen kann, eine »ambivalente Melange aus Technikfaszination und fundamentaler Technikkritik«, eine »als unberührt idealisierte Natur als finales Sehnsuchtsziel« und eine »von keiner theologischen Kritik aufgehaltene Ersetzung von Monotheismus durch Mythos«²⁴.

Der Regisseur Cameron hat sein Anliegen auf einen einfacheren Nenner gebracht: Es gehe ihm vor allem um »emotionale Resonanzen«, die er mit Hilfe einer »Urerzählung [...] der Geschichte des Fremden in einer fremden Welt« erzeugen will.²⁵ »Avatar« sollte nach seinen Vorstellungen »ein perfekter Wachtraum« sein, eine Retro-Future, die aus seinen realen Erfahrungen der Hippie-Kultur der 60er Jahre gespeist ist.²⁶

»Avatar« zeigt keinen Weg in eine neue Dimension religiöser Erfahrung. Er bedient Sehnsüchte, die von den bestehenden Religionen nicht oder nur unzureichend beantwortet werden. Das macht den Film zu einem interessanten Untersuchungsobjekt. Im Entwurf seiner Wohlfühl-Religion bleiben aber letztlich nur bekannte Motive von primitiven Stammes-Religionen bis zu Elementen der Hippie-Kultur und esoterischer Spekulation, die in ein Zukunftsgewand gekleidet werden.

6 Didaktische Hinweise

Der Film ist inhaltlich leicht zu erfassen und erlaubt eine Behandlung von unterschiedlicher Komplexität. In der Mittelstufe (ab Klasse 9) lassen sich grundlegende Aspekte behandeln: Gegensätze der Wertesysteme der Weißen und der Na'vi, Natur vs. Technik, Erlösungsthematik, Bezug zu Phänomenen unserer Zeit (Ökologie, Esoterik, künstlicher Mensch). Auf der Oberstufe können die kultur- und religionsphilosophischen Implikationen aufgearbeitet werden (Zurück zur Natur-Bewegung, Rousseau, Freud) bzw. die Thematik der Konstruktion einer »Wunschreligion« kritisch hinterfragt werden. Als Erweiterung kann die Avatar-Thematik allgemein auf virtuelle Welten bezogen werden.²⁷ Der Film eignet sich auch für eine medienkritische Untersuchung der oben aufgezeigten

23 Vgl. *Valentin*, 41. Er bezieht sich auf *Sigmund Freud*, *Das Unbehagen in der Kultur* (1930), Studienausgabe Bd. IX, Frankfurt a.M. 1997, 191–270, bes. 222.

24 *Valentin*, 42f.

25 *Philipp Oehmke / Lars-Olav Beier*, »All der Mist passiert wirklich«. *SPIEGEL-Gespräch mit James Cameron*, *DER SPIEGEL*, 1/2011, 3.1.11, 109–112, hier: 110. Im Internet unter: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-76121088.html> [26.09.2011].

26 *Ebd.*, 111.

27 Zur Einführung: *Daria Pezzoli-Olgati / Thomas Schlag* (Hg.), *Vom Avatar bis zur Zauberei. Religion im Spiel*, Zürich 2011.

Widersprüche (Natur als Produkt der Computertechnik, Friedensbotschaft vs. Kampf- und Rachephantasien).

Im Internet sind kurze religionsdidaktische Hinweise sowie eine Linksammlung verfügbar.²⁸ Dort findet man auch ein Sequenzprotokoll.²⁹ Begleitende Texte lassen sich aus den in den Fußnoten genannten Texten leicht zusammenstellen.

Dr. Peter Hasenberg ist Referent für Film/Grundsatzfragen im Sekretariat der Deutschen Bischofskonferenz, Bonn.

28 http://www.rpi-virtuell.net/index.php?p=material_ordner&id=225664 [24.11.2011].

29 Verfügbar unter: http://www.entwurf-online.de/fileadmin/mediapool/gemeinden/E_entwurf_online/2011-Materialien_Download/2011-01-Avatar.pdf [24.11.2011].